

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

Los jinetes de Rohan™



• Cabalga con los Rohirrim en su lucha contra las hordas de Orientales y los orcos de la Mano Blanca • Esta obra trata de los JINETES DE ROHAN en tres periodos diferentes: 1) su existencia en la llanura de Rhovanion antes de la guerra con los aurigas, 2) su vida en los valles del Anduin y la guerra contra Scatha el Dragón, y 3) su asentamiento en Rohan • Se incluyen planos del Abismo de Helm, Edoras, Sagrario y el Valle Sagrado • Información sobre Vidugavia, Frungar, Fram, Lengua de Serpiente, Helm, Theoden, Eomer y Eowyn.

Descargado de La Compañía – www.lacompania.net

Los jinetes de **rohan**

CREDITOS

VERSIÓN ORIGINAL

Autores: Christian Gehman, Peter C. Fenlon Jr.

Textos adicionales: Jessica M. Ney, S. Coleman Charlton

Editor: Pete Fenlon

Tablas: Coleman Charlton, Steve Bouton

Colaboraciones editoriales: John David Ruemmler

Producción: Kurt H. Fischer, Christopher Séan Murphy, Richard H. Britton, Pete Fenlon, Jessica Ney, Chris Christensen, S. Coleman Charlton, Olivia H. Johnston

Portada: Angus McBride

Ilustraciones interiores: Liz Danforth, Jim Holloway, Olivia Johnston

Rotulación de portada: Richard H. Britton

Mapas regionales: Jessica Ney, Pete Fenlon, Terry K. Amt-hor

Planos: Séan Murphy, Jessica Ney, Rick Britton

Colaboraciones especiales: Coleman “Maeseplanos” Charlton, Bruce R. Neidlinger, Deane Begiebing, Chris Christensen, Sam Irvin, Mitch Walker, Bill Downs, Ted Pfalz, Olivia H. Johnston, Kathleen Connor, Kurt Rasmussen, Swinker, Dwarf Allen, Billy “the Kid” Covert, Harvey Gay, Steve Crain, Terry Pryde, Cthulu, el Yeti y el cartero.

VERSIÓN EN CASTELLANO:

Dirección de la colección y traducción: José López Jara

Producido y distribuido por **IRON CROWN ENTERPRISES**, Inc., P.O. Box 1605, Charlottesville, VA 22902.

Copyright 1987 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN **MERCHANDISING**, Inc., Berkeley, CA. Los *Jinetes de Rohan*, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y todos los personajes y lugares en ellos contenidos son propiedades registradas de TOLKIEN ENTERPRISES.

Publicado por **Joc Internacional S.A.** con autorización de **IRON CROWN ENTERPRISES**, Inc.

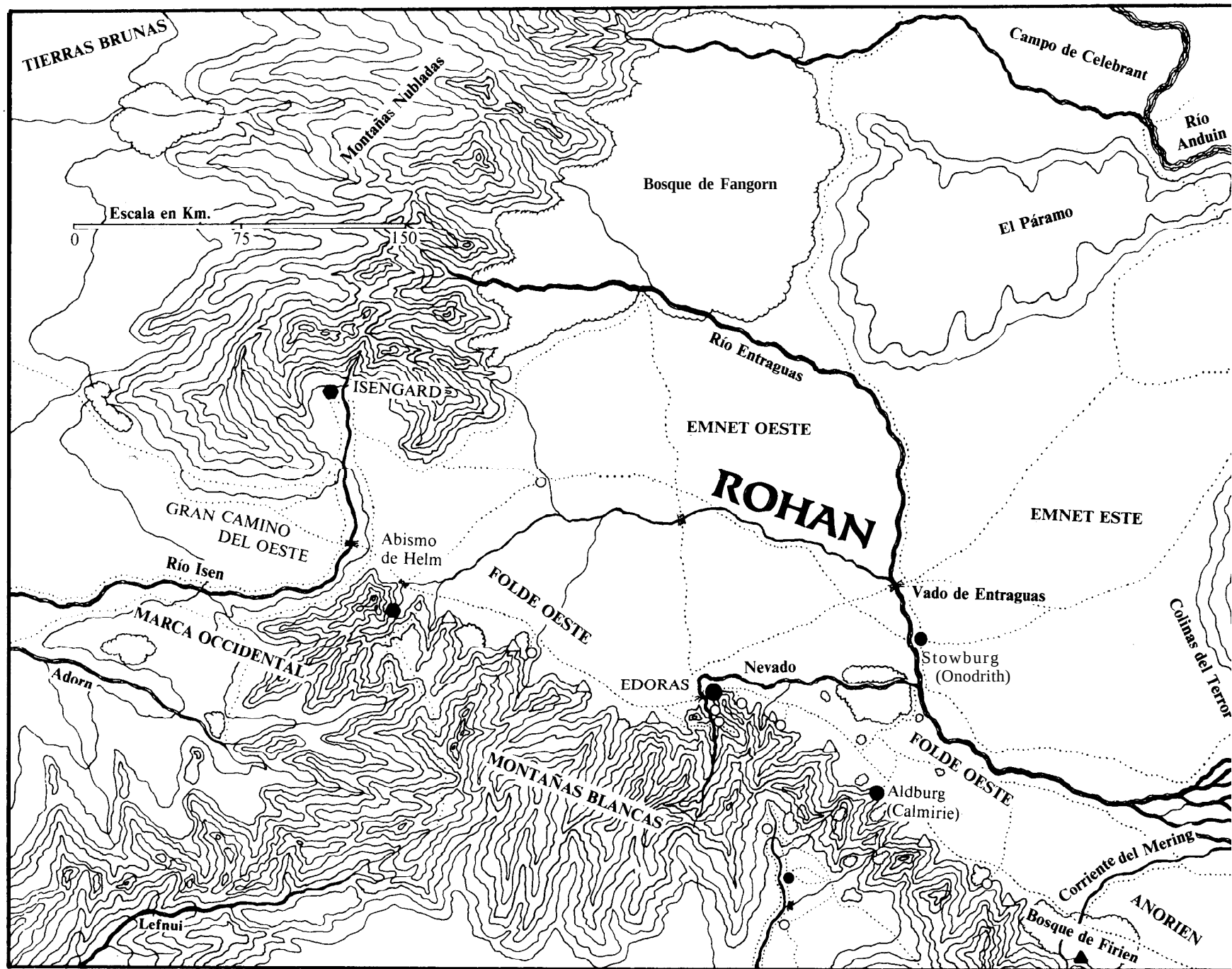
St. Hipòlit, 20 • 08030 BARCELONA.

Impreso en Hurope, S.A. • **Recared**, 2 • Barcelona. **ISBN**: 84-7831-034-7. D.L.: B-4.306.1991.

Impreso en España • Printed in Spain.

ÍNDICE

1. NOTAS GENERALES	5	4. LOS ÉOTHÉOD (1858-2510 T.E.)	26
1.1 TÉRMINOS Y DEFINICIONES	5	4.1 EL ESCENARIO: LOS VALLES DEL ANDUIN	27
1.11 Abreviaturas	5	4.2 LOS ÉOTHÉOD	28
1.12 Definiciones	5	4.3 AVENTURAS CON LOS ÉOTHÉOD	30
1.2 CÓMO ADAPTAR ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA	6	4.31 En busca de Itangast	30
1.3 CONVERSIÓN DE DATOS	7	4.32 La conspiración de los Balchoth	30
1.31 Conversión de puntos de vida y bonificaciones	7		
1.32 Conversión de datos a cualquier sistema de JRF	7		
1.33 Conversión de características	7		
1.34 Conversión de habilidades de combate	7		
1.35 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios	8		
1.36 Nota sobre niveles	8		
1.37 Bonificaciones por habilidad	8		
1.38 Cerraduras y trampas	8		
2. LA HISTORIA DE LOS SEÑORES DE LOS CABALLOS	9	5. LOS ROHIRRIM (2510 T.E. en adelante)	30
2.1 VISIÓN HISTÓRICA GENERAL	9	5.1 EL ESCENARIO: ROHAN	32
2.2 CRONOLOGÍA	9	5.11 La región de Rohan	32
		5.12 El clima de Rohan	33
		5.13 La ecología de Rohan	34
3. Los ÉOTHRAIM (1-1857 T.E.)	12	5.2 LOS JINETES DE ROHAN	35
3.1 EL ESCENARIO: RHOVANION MERIDIONAL	12	5.21 Las gentes	35
3.11 La región de Rhovanion	12	5.22 La economía	35
3.12 El clima de Rhovanion	12	5.23 La sociedad	36
3.13 La ecología de Rhovanion	13	5.24 Política y poder	36
3.2 LOS ÉOTHRAIM	13	5.25 Aliados y enemigos	38
3.21 Los clanes de los caballos	14	5.3 PERSONAJES NOTABLES (PNJs)	40
3.22 La economía	15	5.31 Helm Manomartillo (nacido en 2691 T.E.)	40
3.23 La sociedad	15	5.32 Freca (nacido en 2696 T.E.)	41
3.24 El arte de la guerra	17	5.33 Wulf (nacido en 2729 T.E.)	41
3.25 Política y poder	18	5.34 Théoden (nacido en 2948 T.E.)	41
3.26 Aliados y enemigos	18	5.35 Grima Lengua de Serpiente (nacido en 2984 T.E.)	41
3.3 PERSONAJES NOTABLES (PNJs)	20	5.36 Éowyn (nacida en 2995 T.E.)	42
3.31 Vidugavia	21	5.37 Éomer (nacido en 2991 T.E.)	42
3.32 Mahrcared	21	5.4 LUGARES DE INTERÉS EN ROHAN	42
3.33 Tros Hesnef	21	5.41 Edoras	42
3.34 Mahmini	22	5.42 Sagrario y el Valle Sagrado	44
3.35 Eorico	22	5.43 El Abismo de Helm	45
3.4 LUGARES DE INTERÉS	22	5.44 El recinto del malabarista	50
3.41 Buhr Mahrling	22	5.45 La atalaya	55
3.42 Ilanin, pueblo de carretas	24	5.46 La posada de gris	58
3.43 La cueva de madera de Rof	25	5.5 AVENTURAS CON LOS JINETES	59
3.5 AVENTURAS CON LOS ÉOTHRAIM	25	5.51 La senda dunlendina (2758 T.E.)	59
3.51 La muerte de un Thyn (1640 T.E.)	25	5.52 La escalinata abominable (2 C.E.)	59
3.52 La traición de los Aurigas	26	5.53 Oscuridad en el bosque de los woses (2 C.E.)	60
		6. TABLAS	61
		6.1 TABLA MILITAR GENERAL	61
		6.2 TABLA GENERAL DE PNJS	62
		6.3 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS	66
		6.4 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	67



“El frío de la noche secó las lágrimas del jinete. Éogil galopaba como nunca lo había hecho antes; las crines de su ligero caballo gris le azotaban las piernas. Waet, su montura, galopaba sobre las ondulantes colinas cubiertas de hierba con firme elegancia. Como siempre, no le fallaría. No quedaba elección; tenían que coger a los exploradores orcos antes de que llegasen a la vista del campamento enemigo. Y tenían que vengar la muerte de su hermana Ure.

Justo delante de él, Éogil podía ver a su compañero Dreorl. El jinete mayor puso su lanza en ristre al acercarse al más lento de los dos orcos. La luz plateada de la luna resbalaba por los finos costados de la cota de malla de Dreorl, y daba un brillo mágico al recio yelmo del guerrero. El resplandor de la noche despejada de otoño producía en el paisaje una atmósfera hermosa, tranquila y mística. Sólo el ruido de los cascos y la sombras que perseguían alteraban la calma.

Justo entonces, Dreorl pareció ir más despacio. Embrazando su escudo y bajando su arma de asta, cargó contra el orco que se volvía en ese instante. Dreorl alanceó a su enemigo y el asta se dobló un instante bajo la presión para luego alzar a la condenada criatura con la fuerza del impacto. El orco murió sin emitir sonido.

Éorl se sintió animado al unirse a la pelea. Sonrió mientras desenvainaba su espada ancha y conducía suavemente a su caballo a la derecha de la montura de Dreorl. El segundo orco plantó cara, esgrimiendo su cimitarra con ambas manos. Éogil murmuró al acercarse: “Tu negra sangre correrá esta noche, por Última vez... Por Béma, pagarás por la vida de Ure, aunque tu alma podrida sea una miserable renta”.

Waet agachó la cabeza, como si supiese que su dueño necesitaba sitio para alcanzar al pequeño y recio orco. La espada de Éogil surco el pecho del orco, derribando hacia atrás a la bestia que lanza un gemido. En unos instantes, la persecución había terminado.

Mientras que Éogil hacia que Waet se acercase para examinar a los dos orcos muertos, Dreorl, se inclino desde su recia silla de montar y limpió la punta de su lanza en la hierba alta. El jinete miro a la colina que se veía más allá y con calma elogió su labor.. ‘Nosotros vencemos, ellos caen. No avisarán a nadie esta noche, ni ninguna otra noche... Me gustaría dejarlos para los carroñeros, pero será mejor que los enterremos’.

Éogil replicó: “Espero que su sangre emponzoñada no mate la hierba”.

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 los directores de juego que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de campaña son estudios completos de zonas determinadas y están pensados para ser usados con un mínimo de trabajo adicional. Cada uno de ellos posee información de datos basados en los sistemas de juego de *El Señor de los Anillos*, *el Juego de rol de la Tierra Media* y *Rolemaster*. Pero estos mismo 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 relacionados con el legado del profesor Tolkien. Se han utilizado datos geológicos, culturales, lingüísticos y racionales. El material de nuevo cuño ha sido incluido con gran cuidado, para encajar en determinados moldes y esquemas. ICE no pretende que sea el único punto de vista verdadero, en lugar de eso esperamos dar al lector una idea de los procesos creativos y de la personalidad de una determinada región.

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

1.1 TÉRMINOS Y DEFINICIONES

1.11 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

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

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

AGI	Agilidad (SA/RM)	MEM	Memoria (RM)
C O N	Constitución (SA/RM)	I N T	Inteligencia (SA)
FUE	Fuerza (SA/RM)	RAZ	Razonamiento (RM)
PRE	Presencia (SA/RM)	EMP	Empatía (RM)
I	Intuición (SA/RM)	RAP	Rapidez (RM)
ADI	Autodisciplina (RM)		

TÉRMINOS DE JUEGO

AM.. ..	Artes Marciales	m c	moneda de cobre
As	Asalto	m e	moneda de estaño
BD	Bonificación defensiva	m h	moneda de hierro
BO	Bonificación Ofensiva	m j	moneda de jade
CA	Clase de armadura	mm	moneda de mithril
C a r	Característica	m o	moneda de oro
Crit	Impacto crítico	mp	moneda de plata
D	dado o dados	PJ	Personaje Jugador
DJ	director de juego	PNJ	Personaje No Jugador
D100	Resultado de dados		
	percentiles	P P	Puntos de Poder
JRF	Juego de rol de fantasía	R	Radio
Mod	Modificador	TR	Tirada de Resistencia
mb	moneda de bronce		

TÉRMINOS DE LA TIERRA MEDIA

A	Adunaico	LN ...	Lengua Negra
C.E.	Cuarta Edad	M o ..	Montañés
Cir	Cirth o Certar	O	Oestron
D	Dunael (dunlendino)	Or	orco
Du	Daenaël (dunaël antiguo)	P.E. ..	Primera Edad
E	Edain	Q	Quenya
El	Eldarin	R	Rohirrico
H	Hobbitico (dialecto nestron)	Rh ...	Rhovanion
		s	Sindarin
Har	Haradrim	SdIA ..	El Señor de los Anillos
HE	Hombre del Este	S.E.	Segunda Edad
Hob	Hobbit	T.E.	Tercera Edad
Kd	Kuduk (hobbitico antiguo)	Teng	Tengwar
		V	Variag
Kh	Khuzdul (enano)	Wo	Wose (Druedain)

1.12 DEFINICIONES

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

Abismo de Helm: (S. “Ostiras”) Situado cerca del centro del Folde Oeste de Rohan. El Abismo de Helm es el refugio rohirrim mas occidental. Está formado por una fortaleza (Cuernavilla) y una serie de murallas (El Muro del Bajo) construidas a través de la boca de una garganta (El Abismo) que se abre paso en las Montañas Blancas noroccidentales, bajo los grandes picos del Thrihyme. La corriente del Bajo fluye hacia el norte desde el Abismo de Helm, mientras que las Cavernas Centelleantes (Aglarond) se encuentran en su extremo meridional.

Angmar: (S. “Hogar de Hierro”). Angmar es fundado por el Rey brujo, Señor de los Nazgûl, en el 1300 T.E. aproximadamente. Un reino maligno, se extiende al abrigo de las heladas estribaciones de las Montañas Nubladas septentrionales (S. “*Hithaeglin*”), en la elevada meseta de Eriador nororiental. Entre 1301 y 1974 T.E., Angmar está en guerra con *Arthedain*, *Cardolan* y *Rhudaûr*, los tres estados que suceden al antiguo Amor.

Arnor: (S. “Tierra del Rey” o “Tierra Real”). Amor, que comprende la mayor parte de Eriador, es el más septentrional de los dos “Reinos en el exilio” de los dunedain. El reino de Gondor es su gemelo más al sur. Fundados por *Elendil* el Alto en el 3320 S.E., ambos reinos están habitados por dunedain fieles (edain) que huyeron de la isla continente de *Númenor* cuando esta se hundió en el mar. En 861 T.E. Arnor se divide en tres estados: *Arthedain*,

Cardolan y Rhudaur. Es asolado por las huestes del Rey brujo en 1974 T.E. y se le conoce como el "Reino perdido" hasta el 1 C.E., cuando el rey Elessar (Aragorn II) refunda el estado y lo reune con Gondor.

Calenardhon: (S. "Provincia verde"). La extensa tierra cubierta de pastos que se extiende entre los ríos Isen (Angren) y Anduin. Su frontera septentrional corre a lo largo del linde del bosque de Fangorn y de la ribera del río Limlath (Limclaro), mientras que en el sur limita con las Montañas Blancas. En 2510 T.E. es entregada a los Rohirrim, quienes la rebautizan como Rohan. La principal ciudad de Calenardhon es Calmire.

Daen Coentis: (Dn. "Pueblo diestro") Antepasados de los dunlendinos y (indirectamente) de los drúedain de las Montañas Blancas.

Drúedain: (O. "Woses", Wo. "Drugs", S. "Hombres salvajes"; sing. "drúadan"). Conocidos a menudo como "Hombres salvajes del Bosque", los drúedain se encuentran en las tierras boscosas y abruptas primitivas como el *Tawar-in-Drúedain* del noreste de Gondor, el Taur Andrast a lo largo de las estribaciones sudoccidentales de las Montañas Blancas, y el *Eryn Vorn* (S. "Bosque Oscuro") del sur de Eriador. Son bosquimanos y artesanos de la madera sin igual que no han asimilado o no han podido cohabitar con otras razas. En lugar de eso, prefieren llevar una vida primitiva en las tierras salvajes apartadas, de ahí su nombre. Bajos, recios, con escaso vello, no se parecen a los demás humanos, aunque descienden de los ancestrales Daen Coentis y están emparentados de manera indirecta y lejana con los dunlendinos. Los woses poseen ciertas formas de encantamiento y maneras únicas de magia, y guardan sus lugares sagrados con extrañas estatuas de ellos mismos (hombres púkel). Se dice que estas estatuas tienen "poderes relacionados con la vida", como son la visión y el movimiento.

Dúnedain: (S. "Edain del Oeste"; sing. *dúnadan*). Estos hombres nobles descienden de los edain que se establecieron en la isla continente occidental de Númenor alrededor del 32 S.E. Los dúnedain regresaron para explorar, comerciar, colonizar y luego conquistar muchas regiones de las costas orientales, meridionales y occidentales de Endor durante la Segunda Edad. Desgraciadamente, su ambición les llevó a intentar invadir las Tierras Impercederas de los Valar. Como consecuencia, Eru (El Único) destruyó su hogar en 3319 S.E. Aquellos conocidos como "Los fieles", se opusieron a la política y al odio a los elfos que propiciaron esta "Caída". Los Fieles se salvaron cuando Númenor se hundió bajo las aguas, zarpando hacia el este hasta llegar al noroeste de la Tierra Media. Allí fundaron los "Reinos en el exilio", Arnor y Gondor. Aunque escasamente poblado, Arthedain (en Arnor) contiene la proporción más elevada de Fieles y la cultura dúnedain más pura de todo Endor. También sobrevivieron muchos grupos de "infieles" (o "Númenóreanos Negros") que vivían en colonias o en estados independientes como Umbar.

El término dúnedain se aplica a los númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad y una cultura muy influenciada por los elfos. Su lengua madre es el adunaico.

Dunlendinos: Una ruda raza de hombres comunes que, en su mayoría, emigraron desde las Montañas Blancas en la Segunda Edad. Descendientes de los Daen Coentis, los dunlendinos tienen una complexión recia o normal, pelo castaño y una tez morena o rubicunda. Los hombres miden 1,75 m. y las mujeres 1.65. Suelen ser montañeses o pastores de las colinas y se les conoce por diversos nombres: *Dunmen*, *pueblo dúnico*, *dunlanders*, *Montañeses de las Montañas Blancas*, etc.

Edoras: (R. "Los Patios") Capital de Rohan. Edoras se alza sobre un viejo asentamiento en una colina en el límite septentrional de las Montañas Blancas. Su empalizada y sus edificios de piedra y madera se construyeron poco después del 2510 T.E. Aunque fortificada, sigue siendo vulnerable. El Sagraio, que se encuentra cerca, sirve como refugio de la ciudad.

Éothéod: (R. "Pueblo de los caballos"). Descendientes de los Hombres del Norte que emigraron de Rhovanion entre el 1856 y el 1899 T.E. Herederos de los éothraim, amantes de los caballos y habitantes de las estepas, se asentaron primero en los valles occidentales del Anduin, cerca de los Campos Gladios. En el 1977 T.E. emigraron hacia el norte, yendo esta vez a la Cuenca Superior del Anduin. Fue aquí donde se les conoció como éothéod. Este pueblo de los caballos realizó una tercera migración, dirigiéndose al sur, a Rohan, después del 2510 T.E. A partir de entonces se les conoce como Rohirrim.

Éothraim: (Rh. aprox. "Gloriosos Jinetes"). Las seis tribus de jinetes nórdicas que ocupan la estepa meridional de Rhovanion hasta 1856-1899 T.E. se llaman a sí mismas "éothraim", una abreviatura de *Gimúteothraim* (Rh. "Reunión de los Gloriosos Jinetes"). Son la civilización ancestral de la que surgen los éothéod y los Rohirrim.

Framsburgo: Situado sobre una colina en un saliente que apunta al este en las Montañas Nubladas septentrionales, Framsburgo es una ciudad amurallada y de formidable situación que da al río Langwell. Es el centro principal del comercio de los éothéod y de hecho de todo el comercio que se realiza en el Valle del Anduin superior. Framsburgo es abandonada hacia el 2510 T.E., cuando los éothéod emigran al sur, a Rohan.

Gondor: (S. "País de piedra"). El gran reino dúnedain que se extiende al oeste de Mordor y al norte de la bahía de Belfalas. Incluye las siguientes regiones: (desde el norte en el sentido de las agujas del reloj) *Calenardhon* (Rohan después del 2510 T.E.), *Anórien*, *Ithilien*, *Lebennin*, *Belfalas*, *Lamedon*, *Anfalas* y *Andrast*. Osgiliath sobre el Anduin, es la capital de Gondor hasta 1640 T.E., cuando el trono se traslada a Minas Anor (Minas Tirith).

Isengard: (S. "Angrenost", O. "Fortaleza de hierro"). Edificada por Gondor para guardar El Paso de Rohan. Isengard es una antigua ciudadela situada en

el valle llamado *Nan Curunir*, en el extremo más meridional de las Montañas Nubladas. La fortaleza monta guardia sobre Calenardhon occidental (Rohan) y el valle superior del Isern (Angren). Consiste en una torre negra de cuatro agujas (*Orthanc*), esculpida en la ceniza volcánica y rodeada por una muralla natural de piedra volcánica. Una de las siete Palantiri se encontraba en Orthanc.

Rohan: (S. "Tierra de los caballos") Calenardhon después del 2510 T.E.. Llamada la Marca, es la región cedida a los Rohirrim (una raza nórdica y seminómada) a cambio de su ayuda contra los balchoth y su juramento de lealtad a los Reyes y Senescales de Gondor. La principal ciudad de Rohan es Edoras.

Rhovanio: (S. "Tierras salvajes", literalmente: "Lugar agreste"). Esta región incluye tradicionalmente toda la tierra entre el sur de las Montañas Grises (S. "Ered Mithrin") y el norte de Mordor, entre las Montañas Nubladas y Río Rojo. Esta región incluye el Bosque Negro y la cuenca septentrional del Anduin.

Sagraio: (R. "Dúnharg"; O. "Lugar oscuro de sepultura" o "Templo oscuro"). Una llanura montañosa fortificada que da sobre el límite oriental del Valle Sagrado, justo al sur de Edoras. Este antiguo refugio sirve como cementerio señalado y lugar de adoración. Tres montañas -el *Pico Afilado*, el *Irensaga* y el *Dwimorberg*- encierran a Sagraio desde el sur, norte y este respectivamente.

1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Este módulo ha sido diseñado para ser usado con la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía. Dado que cada sistema de JRF tiene sus propias reglas en materia de combate, sortilegios y creación de personajes, se han elegido ciertos términos descriptivos comunes para las descripciones de los lugares, personas, criaturas y cosas. Por desgracia, los datos estadísticos tales como las bonificaciones o las "características" de los personajes difieren mucho de un juego a otro, después de todo están pensados para reglamentos distintos. ICE ha escogido usar como base cifras percentiles, ya que la conversión a D20, D 18 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 marco de trabajo creativo. Así tendrás un mundo detallado y coherente y los datos de base te permitirán la flexibilidad necesaria para detallar zonas y acontecimientos aleatorios.

1.3 CONVERSIÓN DE DATOS

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

1.31 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores 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 CONVERSIÓN 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 dados 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	D100	D20	3-18	2-12
Característica	Bonificación	Bonificación	Característica	Característica
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		4
0-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

1.33 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

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

- 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 en esquivar, etc.*

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

CONSTITUCIÓN: *Salud, esfumina, resistencia, resistencia física, resistencia al daño, etc.*

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

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

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

MEMORIA: *inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, retención, recuerdo, etc.*

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

PRESENCIA: *aparición, 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 CONVERSIÓN DE CAPACIDADES DE COMBATE

Todos los valores de combate están basados en **SAo** 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".



3. 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.

4. Las clases de armadura que aquí se dan se basan en la siguiente lista:

Tipo de armadura Descripción

I	Piel humana o de la criatura (o vestiduras ligeras normales)
2	Vestidos
3	Piel fina (como parte del cuerpo, no armadura)
4	Piel dura (como parte del cuerpo, no armadura)
5	Justillo de piel (piel doblada)
6	Chaqueta de cuero
7	Chaqueta de cuero reforzada
8	Chaquetón de cuero reforzado
9	Peto de cuero
10	Peto de cuero, brazaes y grebas
II	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, brazaes y grebas
15	Cota de malla completa
16	Cota
17	Peto de metal
18	Peto, brazaes 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.

5. Las **bonificaciones defensivas** están basadas en la bonificación 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 que tipo es.

1.35 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

Las referencias a sortilegios que aquí se dan son en forma de “listas”, grupos de sortilegios relacionados entre sí. Cada lista tiene un tema común y normalmente **tendrá** un sortilegio relacionado 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:

1. Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, Ley del Fuego indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).
2. Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que 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).

3. Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el PNJ y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible.

1.36 NOTA SOBRE LOS NIVELES

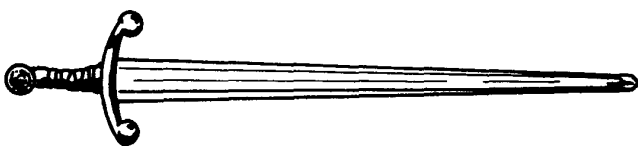
Al usar ciertos “sistemas de niveles” el DJ puede encontrarse que los niveles indicados hacen a los personajes demasiado poderosos para su mundo fantástico. Si es ese el caso, multiplica los niveles por 0,75 ó por 0,6 según el caso. Esto reduciría a un personaje de nivel 20 a nivel 15 o 12 respectivamente. 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 saltar +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 -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 el 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 porque 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. HISTORIA DE LOS SEÑORES DE LOS CABALLOS

Este módulo proporciona una visión general del pueblo y cultura de los Señores de los Caballos y sigue su desarrollo a lo largo de la Tercera Edad y hasta los primeros años de la Cuarta Edad. Como tal, **Los Jinetes de Rohan** se centra en esta raza viajera durante los tres periodos cruciales de su historia:

1.1-1856 T.E. Los años de los éothraim, cuando los clanes de los caballos residían en Rhovanion meridional.

2.1857-2510 T.E. La era de los éothéod, cuando los Señores de los caballos vivían en los valles del Anduin central y luego del Anduin superior.

3. después del 2510 T.E. La Edad Rohírrica, cuando los Señores de los caballos viven en Rohan.

La sección 3 versa sobre el periodo de los éothraim, mientras que la sección 4 se dedica a los éothéod. Los Rohirrim de Rohan se describen en la sección 5. A continuación viene el hilo histórico que une estos tres periodos dando una imagen completa.

2.1 VISIÓN HISTÓRICA GENERAL

La historia de los Señores de los caballos es la historia de un pueblo errante. Ligados a sus costumbres **semi-nomádicas** y a sus rebaños de magníficos caballos, necesitaban que su hogar fuese un territorio despejado e inmenso. A principios de la Tercera Edad, lo encontraron en los amplios pastizales de Rhovanion meridional. Allí vivieron en armonía con sus hermanos nórdicos y sus aliados gondorianos hasta finales del siglo diecinueve.

Aunque sufrieron las presiones de las feroces tribus nómadas Orientales, los Señores de los caballos prosperaron en Rhovanion, desarrollando una cultura que ahora llamamos éothraim. Las cosas cambiaron en el 1856 T.E. En ese año, la confederación de los **Aurigas**, una gran unión de tribus Orientales emparentadas entre sí, invadió Rhovanion con un empuje insuperable. Durante los siguientes cuarenta y tres años, derrotaron a los ejércitos orientales de Gondor, echándolos al otro lado del río Anduin. Los **Aurigas** también derrotaron a los Señores de los caballos, sojuzgando salvajemente a los Nórdicos de Rhovanion.

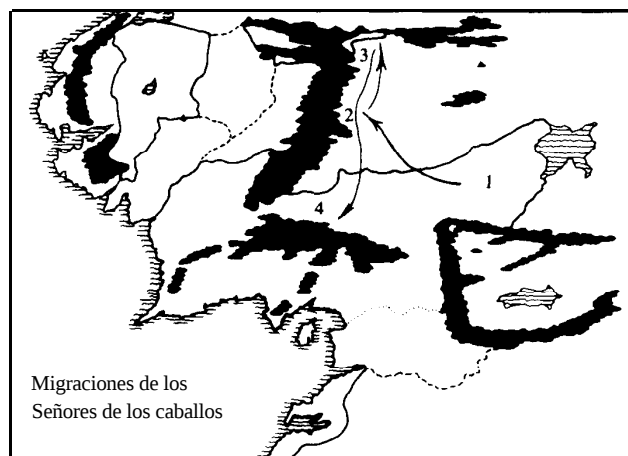
Así comenzó la primera migración (1856-1 899) de los clanes de los caballos y el segundo capítulo de la saga de los Señores de los caballos. Tras su éxodo saliendo de Rhovanion meridional, los éothraim y muchos de sus parientes huyeron al otro lado del Anduin y se establecieron en los valles cercanos a los Campos Gladios. En los años que siguieron, reconstruyeron su sociedad y se les conoció como éothéod. Menos de un siglo después (1977 T.E.) los Señores de los caballos volvieron a emigrar, esta vez en dirección norte hacia los valles del Anduin superior. Vivirían en su tercer hogar durante más de quinientos años.

Con el inicio del siglo veintiséis, se perfiló una nueva amenaza en el este, y para el 2510 las tribus Balchoth habían arrasado todo Rhovanion en dirección oeste y alcanzado el Anduin central, que por entonces era la frontera nororiental de Gondor. Gondor, atacado por los Corsarios de Umbar en el sur y por la gran alianza Oriental en el norte, pidió ayuda a los éothéod. El senescal gondoriano Cirion envió un dramático mensaje a Eorl, el Althegn de los Señores de los caballos.

Cuando los Balchoth cruzaron el Anduin entre los ríos Limclaro y Cauce de Plata, los éothéod cabalaron hacia el sur. Guiados por Eorl, los Señores de los caballos se enfrentaron y derrotaron a un ejército combinado de orcos y Balchoth en el Campo de Celebrant. Gondor estaba salvado. Cirion, agradecido, ofreció a Eorl nuevas tierras. Los Señores de los caballos aceptaron lo que entonces se conocía como Calenardhon. A

cambio, hicieron el Juramento de Eorl, para ayudar a Gondor en tiempos de necesidad.

Así comenzó la tercera migración de los Señores de los caballos. Los éothéod llevaron a sus familias al sur, a Calenardhon, donde se establecieron, rebautizando al lugar con el nombre de Marca de los Jinetes. Aquí crearon su cuarto definitivo hogar. Los hombres de Gondor lo llamaron Rohan.



1. Rhovanion (1-1856)
2. Valles del Anduin central (1856-1 977)
3. Valles del Anduin superior (1977-25 10)
4. Rohan (2510-)

2.2 CRONOLOGÍA

Esta cronología se basa en los Apéndices A y B de **Sala**. Cubre los momentos decisivos en el desarrollo y personalidad de los Rohirrim. A menos que se especifique otra cosa, las fechas son de la Tercera Edad.

Los años de los éothraim

1-500. Los Hombres del Norte de Eriador se establecen en Rhovanion. Se desarrollan cinco culturas diferenciadas: 1) Los Hombres de los Bosques. 2) Los Gramuz o Hombres de la estepa. 3) Los Beijabar (más tarde beómidas). 4) Los burgueses nórdicos (hombres de Valle, hombres del Lago y las tribus sedentarias de la Ensenada Este). 5) Las seis tribus de los éothraim, los Señores de los caballos de Rhovanion meridional.

Circa. 1248. Vidugavia, cacique de la tribu urbana Waildung de la Ensenada Este del Bosque Negro, une a los Thyns nórdicos septentrionales y se proclama rey de Rhovanion. Su reino tiene corta vida, desintegrándose en los años posteriores a la muerte de Vidugavia.

1635-37. La Gran Plaga llega del este y asola Rhovanion, Gondor y Eriador. Los Hombres del Norte de Rhovanion son diezmados.

1854-56. Las victorias de los Orientales obligan a Gondor a retirarse sus debilitados ejércitos de Rhovanion. El Huithyn Marhari manda una hueste de Señores de los caballos para ayudara los gondorianos, pero el ejército aliado es derrotado y Marhari muere en la batalla.

La Era de los éothéod

1856-1 899. Las Guerras de los Aurigas. Rhovanion es invadida por una gran confederación de tribus Orientales. Los hombres del norte llaman a los invasores Aurigas, dado que los nómadas orientales viajan en carros y en grandes carretas. Marhwini, hijo de Marhari y Huithyn de la tribu de los Gadraughts reúne a las seis tribus éothraim. Junto con otros refugiados nórdicos, emi-

gran al otro lado del Gran Río y se establecen en los valles del Anduin central y occidental, cerca de los Campos Gladios.

1899. El Reino de los **Aurigas** desaparece cuando una rebelión de Hombres del Norte expulsa de Rhovanion a los señores **Aurigas**.

1899-1 977. En su segundo hogar, los éothraim asimilan a sus compatriotas. Juntos, y en un asentamiento más limitado y nuevo, dan origen a los Cothéod.

1944. Los **Aurigas**, aliados con los Variags de Khand, atacan Rhovanion y Gondor. Los Haradrim atacan a Gondor desde el sur. El rey de Gondor muere en combate, pero los invasores son derrotados. Los Hombres del Norte de Rhovanion siguen siendo libres, aunque su número es escaso, al verse asolados por la guerra y la plaga.

1977. Guiados por el Althyn Frumgar, los éothéod emigran hacia el norte, a los valles del Anduin superior. Allí establecen su tercer hogar.

Circa. 2000. El Althyn Fram, hijo de Frumgar, mata al gran dragón frío Scatha. Los enanos reclaman el tesoro como suyo, ya que el dragón había sido su maldición y la mayor parte de su botín había sido sacado de tesoros enanos. Fram, que no era nada amigo de los enanos, les envió un collar hecho con los dientes de Scatha. Este regalo iba acompañado por una insultante nota en la que se rechazaba su reclamación. La leyenda dice que los enanos vengaron esta afrenta matando a Fram poco después. Así empezó la permanente enemistad entre los enanos y los Hombres del Norte.

Circa. 2000-2015. Usando su riqueza recién adquirida, Fram construye la ciudad de Framsburgo en el emplazamiento de un antiguo fuerte Cothéod. Se convierte en el centro cultural y comercial del pueblo de los caballos, sobrepasando a la vieja ciudad nórdica nenedain de Maethelburgo y **convirtiéndose** en la “capital” de los valles del Anduin superior.

Circa. 2480-2505. Léod es **Althegn** de los éothéod. Será él quien capture al potro blanco Daño de los Hombres, destinado a dar origen a la casta de los mearas. Al intentar domarlo, Léod cae y muere. Su hijo Eorl pasa a ser el nuevo cacique y hereda el caballo. Lo rebautiza como Felaróf.

25 10. Surge una nueva amenaza oriental. La confederación **Balchoth** arrasa Rhovanion meridional y cruza el Anduin por encima del río Limclaro. Los Corsarios de Umbar guerrean contra Gondor en su flanco meridional. **Cirion**, doceavo senescal de Gondor (2489-2567), pide ayuda a los éothéod. Mandados por Eorl el Joven (2485-2545), los éothéod cabalgan hacia el sur y aplastan a un ejército de orcos y Balchoth en el Campo de **Celebrant**. Después de la batalla, **Cirion** se encuentra con Eorl y, correspondiendo al Juramento de Eorl, cede a los éothéod el territorio de Calenardhon.

La Edad **Rohírrica**

25 1 O-25 11. El pueblo de los caballos abandona el Anduin superior y los éothéod emigran a Calenardhon. Rebautizan la Provincia Verde, llamándola Marca de los Jinetes. A partir de entonces, los Señores de los caballos son llamados Rohirrim y su tierra se conoce como **Rohan**.

2545. Eorl el Joven muere en el Llano, luchando contra los Orientales. Es enterrado en el primero de una serie de grandes túmulos reales, situados en **Edoras**. Junto a él se entierra a su caballo Felaróf, primero de los mearas.

2545-2570. Reinado de Brego, segundo rey de **Rohan**.

2569. Brego termina la gran estancia de Meduseld en **Edoras**. Su hijo Baldor desaparece tras adentrarse en los Senderos de los Muertos.

27 10. Los dunlendinos se apoderan de la fortaleza abandonada de Isengard.

2691-2759. Reinado de Helm Manomartillo, noveno rey de **Rohan** y último del Primer Linaje.

2754. Freca, un hombre rico y poderoso de la Marca Occidental (tierra entre el **Adorn** y el **Isen**) pide la mano de la hija de Helm para su hijo. Helm rehusa. Tras un insulto grave, Helm mata a Freca con un golpe de su mano desnuda. Los súbditos **dunlendinos** de Helm se agitan porque se dijo que el hecho de que Freca fuese de sangre mixta rohírrica y dunlendina ha sido la causa de su muerte.

2754-2758. Wulf, el hijo de Freca huye a las Tierras Brunas donde levanta un ejército dunlendino. Guía a los dunlendinos hacia el oeste, contra **Rohan**.

2758-2759. El Largo Invierno cae sobre Eriador y **Rohan** durante cinco meses. La hambruna se cobra muchas víctimas. Los dunlendinos aplastan un ejército real rohírrico en el Vado del **Isen**. Helm y su segundo hijo Háma quedan sitiados en el Abismo de Helm tras retirarse después de la batalla. El primogénito de **Helm**, Haleth, es muerto por Wulf cuando defendía **Edoras**.

2759. Freáláf, hijo de **Hild**, hermana de Helm, se convierte en décimo rey de **Rohan** y primero del Segundo Linaje. Durante el Largo Invierno, manda sobre los refugiados atrapados en El Sagrario. Con el deshielo primaveral, Freáláf sale del valle al mando de una pequeña banda de rohirrim. Sorprende a Wulf en **Edoras** y mata a su traicionero enemigo en el Meduseld. Tras la muerte de **Wulf**, la rebelión dunlendina es aplastada; los últimos dunlendinos son derrotados en Isengard a finales de ese mismo año. Freáláf entrega a Saruman el Blanco la llave de la fortaleza después de la victoria de los rohirrim. Los dunlendinos siguen conservando la Marca Occidental.

2830-2903. Reinado de Folcwine, catorceavo rey de **Rohan**. Los años de su gobierno están marcados por la restauración de la primitiva gloria de **Rohan**. Los Rohirrim recobran la Marca Occidental que ocupaban los dunlendinos y crecen en número.

2948-3019. Reinado de Théoden Ednew, decimoséptimo rey de **Rohan** y último del Segundo Linaje.

2953. El corrupto mago Saruman renuncia a su guardia de **Isengard** y reclama la fortaleza para sí. Reconstruye y modifica sus formidables defensas y comienza a reunir el Ejército de la Mano Blanca.

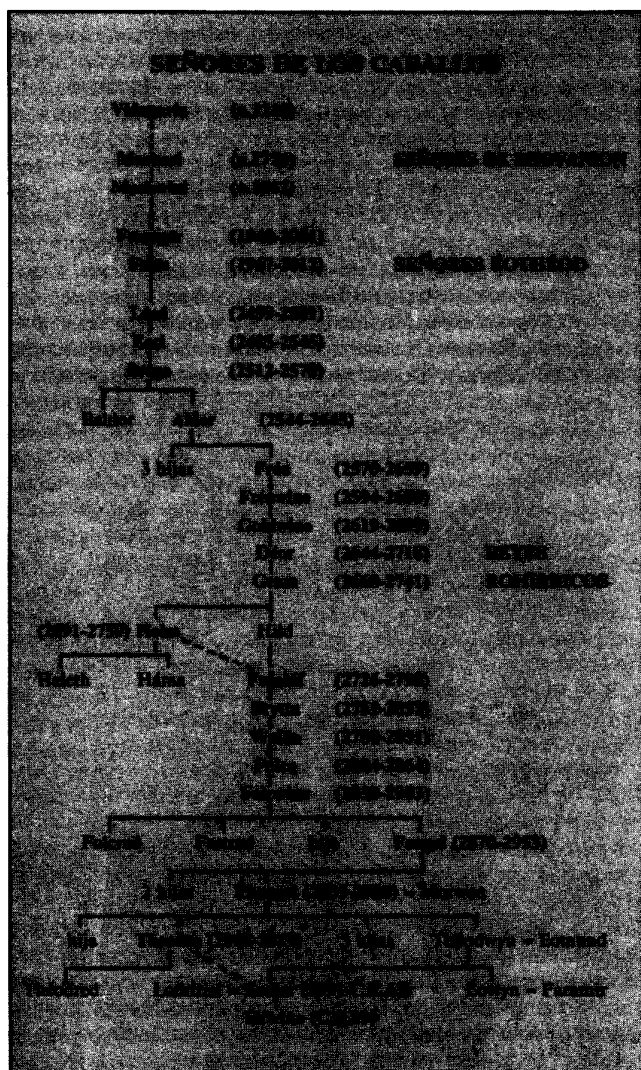
Circa. 3010-3019. Saruman conspira contra **Rohan**. Su agente Grima Lengua de Serpiente (hijo de Galmód de **Rohan**) se convierte en consejero principal del rey Théoden. Utilizando su cargo, puede tejer una campaña de desesperación, erosionando la moral del rey. A pesar de las sospechas de miembros de la corte de Théoden, Grima casi tiene éxito en derribar la Marca de los Jinetes y en conseguir su meta largo tiempo ansiada: la hija adoptiva de Théoden (su sobrina en realidad) Éowyn.

3019. Último año de la Guerra del Anillo. Los rohirrim son sitiados en el Abismo de Helm por el ejército de orcos y humanos de Saruman. Gandalf el Gris descubre la conspiración de Grima y el traidor se ve obligado a huir a Isengard (donde es capturado por los ents victoriosos). Théoden derrota a los orcos en las afueras de Cuernavilla y marcha a **Edoras** donde se reúne una hueste de seis mil jinetes. Mientras tanto, uno de los ejércitos de Sauron asalta Minas Tirith, la capital de Gondor. Los jinetes cabalgan hacia Minas Tirith, donde se enfrentan con el ejército sitiador en la batalla de los Campos de Pelennor. Derrotan a una fuerza de Haradrim pero Théoden muere luchando contra el Rey brujo (Señor de los Nazgûl). Disfrazada de guerrero, Eowyn desafía al Rey brujo. Con la ayuda del hobbit Merry, venga la muerte de su “padre” matando al Señor de los **Nazgûl**. El hermano de Éowyn, Éomer, sobrino e hijo adoptivo de Théoden es coronado rey en **Edoras**. Éowyn se casa con Faramir y se establece en Ithilien.

3019-63 C.E. Reinado de Éomer Éadig, decimo octavo rey de **Rohan** y primero del Tercer Linaje. Durante su reinado, **Rohan** prospera como nunca antes.

63 C.E.-? Reino de Elfwine el Justo, hijo de Éomer y Lothíriel (hija del príncipe Imrahil de **Dol Amroth**). Elfwine es el decimo noveno rey de **Rohan**.





3. LOS ÉOTHRAIM (I-I 857 T.E.)

Las seis tribus de los éothraim, los Señores de los caballos nórdicos de Rhovanion, fueron los antepasados de los éothéod y de los Jinetes de Rohan. Fueron los primeros del linaje del pueblo de los caballos occidental.

Los antepasados nórdicos de los éothraim vinieron de Eriador a principios de la Tercera Edad, tras el final de la gran guerra contra Sauron, y se establecieron en Rhovanion con el visto bueno de sus amigos gondorianos. Las grandes estepas y los frescos bosques de Rhovanion no eran muy diferentes de los de Eriador septentrional, de manera que los nórdicos se sintieron a gusto en su nuevo hogar. La gran extensión de territorio sin obstáculos les permitió esparcirse y, con el tiempo, los subgrupos nórdicos desarrollaron identidades propias. En el sur de Rhovanion, las tribus de los pastores semi nómadas se llamaron a sí mismas éothraim. Otras gentes les conocían sencillamente como Señores de los caballos.

3.1 EL ESCENARIO: RHOVANION MERIDIONAL

Rhovanion (0: "Tierra salvaje") es un vasto territorio que incluye toda la zona al este del Anduin, al sur de las Montañas Grises, al norte de Mordor y al oeste del río Carnen y el Mar de

Rhûn. Esta tierra de colinas suaves -densamente arbolada en el norte y el oeste, pero consistente en fértiles pastizales en el sur y el este- sigue manteniendo a una población bastante numerosa de Hombres del Norte que viven en comunidades distintas. La cuenca del Anduin y las estribaciones orientales de las Montañas Nubladas también son parte de Rhovanion, pero se describirán más adelante (sección 4).

3.11 LA REGIÓN DE RHOVANION

Rhovanion noroccidental es el dominio del Gran Bosqueverde (conocido también como Bosque Negro). Las tierras altas dentro y al norte de este magnífico bosque dan origen a docenas de ríos, siendo los más notables el Taurduin y el Emynen. Estos dos ríos se unen al Celduin (0. "Río Rápido") en y por debajo del Lago Largo (S. "Annen"), aumentando el rápido caudal del río mientras corre junto al linde oriental del Bosqueverde. Corriente abajo y hacia el sur, el Celduin se ensancha y disminuye su velocidad y comienza su viaje al este a través de las praderas de Rhovanion. Se une al caudaloso Carnen (0. "Río Rojo") a unos doscientos diez kilómetros al este del bosque.

El Celduin constituye la frontera septentrional del territorio éothraim. Es la línea que divide Rhovanion septentrional y meridional. Donde el Celduin se une con el Carnen, el río gira hacia el sur y luego hacia el sureste, hacia el Mar de Rhûn. Este gran sistema fluvial es la arteria vital de Rhovanion oriental y la gran vía de comercio entre los elfos y Hombres del Norte de las Tierras Salvajes y los pueblos de Dorwinion (El país de las doncellas) y sus vecinos orientales.

A unos sesenta kilómetros de la confluencia del Celduin y el Carnen, en el punto donde el Carnen tiene una anchura de casi cuatrocientos metros, se une a la corriente principal otro importante afluente. Los riscos dan sobre el cañón ligeramente arbolado donde el río el Donu fluye desde el suroeste hacia las aguas manchadas de hierro y cobre del Carnen. Este lugar sirve de emplazamiento a la ciudad llamada Ilanin.

El territorio de los Orientales se extiende al este del río Donu y al oeste del Mar de Rhûn. Una hilera de colinas se adentra hacia el sur siguiendo la costa suoriental del vasto mar interior y en un punto se convierte en una formidable cordillera de montañas. Estos picos montan guardia sobre los hermosos valles junto a la costa rhúnica. Este es el extremo oriental de Rhovanion y fue el hogar de los enemigos mortales de los Señores de los caballos, los Orientales Sagath.

Al sur y al oeste de las Montañas de Rhûn se encuentran las grandes llanuras de Rhovanion meridional. El paisaje está dominado por las hierbas altas y las suaves colinas, en las tierras que llevan hacia el Bosqueverde meridional y hacia las altas estepas junto al río Anduin. Es una tierra de pastos ideal. Aquí tenían a sus manadas de caballos y ganado los éothraim. Si uno se dirige al sur, sin embargo, la rica hierba deja paso a una variedad más corta y a la maleza. Las colinas desaparecen hacia el sureste y dejan paso gradualmente a las tierras semi desérticas de las Asdriag que se extienden al lado de las estribaciones de las Montañas de Ceniza de Mordor (S. "Ered Lithui"). Más al oeste, las estribaciones de las Montañas de Ceniza originan algunos pequeños ríos y la tierra es a menudo más fértil, pero este lugar no es en manera alguna acogedor.

El suroeste de Rhovanion es aun menos hospitalario. Salpicado por abruptos páramos y pantanosos cenagales, la única llanura sin interrupción es la legendaria Gran Llanura de la Batalla (S. "Dagorlad"). Rodeada por las Tierras Pardas al norte y por Mordor al sur, Dagorlad es un paso tradicional para los pueblos que emigran a o que invaden las tierras al oeste de Rhovanion. Es un lugar no colonizado, donde los vientos cálidos mueven la hierba parda y levantan el polvo asfixiante de las pistas secas.

3.12 EL CLIMA DE RHOVANION

En general el clima de Rhovanion meridional es suave y favorece el pastoreo y la agricultura. Los inviernos, aunque suelen ser fríos y a menudo con nieve abundante, no son ni severos ni largos. Las temperaturas bajo cero se consideran excepcionales y

hay **periodos** frecuentes de clima más cálido, de deshielo, que interrumpen la monotonía de la nieve y el hielo. Aun así, hay momentos en que el frío, los vientos helados y la lluvia azotan la región durante semanas, incordiando y aislando a los viajeros y a los pastores que recorren las amplias pistas. Los veranos, aunque cálidos, no son de un calor opresivo y suele haber una brisa que refresca la piel en los días más calurosos, haciendo que la temperatura siempre sea tolerable. Lo normal en verano es que las temperaturas alcancen los 30° C, mientras que en invierno, rara vez bajan por debajo de los 6° bajo cero.

Al no haber barreras naturales que frenen los vientos dominantes que vienen del oeste, el clima en Rhovanion es siempre variable. Hay frecuentes tormentas, granizo y tomados que se desatan de manera repentina. Las condiciones atmosféricas en la llanura pueden cambiar dramáticamente en cuestión de minutos. Los cambios repentinos de temperatura -a menudo entre 6 y 10 grados en sólo media hora- pueden aturdir al desprevenido caer sobre el incauto. Aun así, los éothraim siempre se enorgullecieron de su capacidad de hacer frente al clima de Rhovanion. Los Señores de los caballos nunca olvidaron a la Señora de los cielos.

3.13 LA ECOLOGÍA DE RHOVANION

Exceptuando los tomados, el verano es una hermosa estación en las Llanuras de Rhovanion. La hierba, verde en su arranque, lanza hacia arriba sus tallos cargados de semillas, que se vuelven dorados cuando maduran al sol. Movidas por los vientos occidentales, las altas hojas se agitan en el paisaje ondulado. Las sombras de las nubes se deslizan sobre la tierra y la atmósfera es muy limpia. Los cielos son aquí impresionantes, al no haber ni grandes árboles, ni picos ni edificios que interrumpen la visión. Flotan grandes nubes tormentosas, a menudo comparadas por los éothraim con Nahar, el caballo de Béma. (Creen que los rayos son las lanzas y flechas de Béma). Las copas de los pequeños árboles que se agarran a los lechos de los arroyos y las hondonadas en medio de la pradera son de un verde oscuro en verano. Vistas de lejos, parecen islas flotando en un océano de color ámbar.

Cada otoño, cuando el aire comienza a ser fresco, anunciando el invierno y las espigas de la hierba se inclinan y caen, la tierra se vuelve de un amarillo verdoso salpicado por manchas de brillante color donde las arboledas marcan vívidamente el cambio de estación. En algunos días tormentosos de otoño, las hojas secas son arrancadas de los árboles en largas franjas de color, como si la tierra, habiéndose incendiado, desprendiese una lluvia de chispas.

El invierno comienza con las nevadas, y aunque las primeras no suelen llegar a cuajar, tarde o temprano la tierra queda cubierta por un manto blanco que permanece -a menos que se produzca un deshielo prematuro- durante varios meses. Los Jinetes piensan que la nieve es buena para la tierra, aunque se quejan cuando alcanza más de treinta centímetros de profundidad (como ocurre siempre a finales del invierno). La nieve profunda impide el pastar, lo que hace que los caballos adelgacen, pero los inviernos son lo bastante suaves como para poder disfrutar de la estación, incluso a gentes que se pasan casi todo el tiempo en el exterior y a lomos de caballo.

La primavera llega pronto, generalmente con un primer deshielo a últimos de Gwaeron (tercer mes del año). Puede haber dos o tres nevadas después de este deshielo, pero las nieves primaverales son diferentes de las de mediados de invierno. Suelen fundirse a última hora de la tarde del día siguiente, o se convierten en lluvia al caer, de forma que sólo las laderas septentrionales de las colinas y los riscos siguen cubiertas de nieve. Es una época especial. Cuando la tierra en primavera está parcialmente cubierta de nieve y parcialmente de verde, las puestas de sol son magníficas. Las hondonadas cubiertas de nieve recogen la luz violeta del anochecer y la reflejan, dando lugar a una neblina de color violáceo, de manera que las sombras parecen luminosas.

Flora

A finales de primavera, cuando ya no hay nevadas, surge una

multitud de flores amarillas, con pétalos como grandes margaritas por toda la pradera. Sus tallos, durante un corto periodo de tiempo, sobresalen por encima de la hierba que crece, de manera que las colinas parecen amarillas. El viento juega con las flores, inclinándolas y descubriendo el verde profundo de la hierba nueva.

La flora de las praderas de Rhovanion es una mezcla de hierbas y flores salvajes: la alta y oscura hierbalarga; la suave y amarillo verdosa hierba ecuestre, la tupida hierba de las ciénagas; los Ojos azules brillantes; y el trébol blanco. La mayor parte constituyen excelente forraje. Los árboles bajos (entre cuatro y siete metros de altura) de Rhovanion meridional, a menudo retorcidos o atrofiados son pocos comparativamente, tanto en número como en variedad. En las lindes del Bosqueverde o en las cuencas fluviales se mezclan los abedules, los arces, avellanos, pinos y otros árboles de hoja caduca. Las arboledas de una sola clase de árboles, especialmente las muy escasas de robles o tejos se consideraban lugares sagrados. Más al sur, estas arboledas se volvían realmente raras. Estas tierras están dominadas por los algarrobos y por los cerezos, muchos de los cuales se retuercen al nivel del suelo, como nudosos indicadores.

Fauna

Lo que primero atrajo a las praderas a muchos de los Hombres del Norte fueron los caballos salvajes de Rhovanion. Fuertes, resistentes e incansables, son maravillosos animales. Sin embargo, los Señores de los caballos siempre los han considerado ligeramente inferiores a los que ellos crían, que a menudo tienen una mezcla de sangre oriental. Los caballos salvajes son ligeramente rechonchos de complexión y tienen fuertes patas; sus crines y colas contrastan fuertemente con el color de su piel. Su belleza se ve igualada por su espíritu indomable. Los sementales salvajes guardan celosamente a sus yeguas y, cuando pueden, intentan llevarse a las yeguas domesticadas, que se irán con ellos si no se las vigila de cerca.

Una especie de asno salvaje se adentra a menudo en las praderas, procedente de las llanuras semi áridas del sureste. En la primavera emigra hacia el norte y luego vuelve al sur antes de las primeras heladas, ya que los asnos no pueden sobrevivir en un invierno con nieve sin refugio. Naturalmente, muchos de estos asnos fueron capturados por los éothraim, quienes los usaron para criar mulas, que luego vendían a los agricultores de Dorwinion y a los burgueses que vivían en Gondor o en los caminos y riberas más al norte.

Los bueyes salvajes blancos que tanto abundan cerca del Mar de Rhûn son animales sagrados de Béma; es un ganado grande y fuerte cuyos gruesos cuernos negros siguen siendo usados para hacer una especie de cuerno de caza por los Hombres del Norte. El cuerno se usa también para hacer arcos compuestos, al igual que las cuerdas de tripa del animal.

Los antílopes y los ciervos suelen correr en pequeños grupos en las tierras altas más alejadas, donde los bosquecillos esparcidos les proporcionan refugio y buen forraje invernal. Los antílopes llegan hasta más al sur, viajando en rebaños de cincuenta o más ejemplares. sus cuernos cortos y en espiral son especialmente apreciados para fabricar empuñaduras de espadas.

Manadas de perros salvajes, chacales negros (Rh. "Undar-laif"), culcarnix (roedores gigantes y excavadores), cabras salvajes, gatos salvajes y la infame víbora de Egil son los otros residentes más destacados de Rhovanion.

3.2 LOS ÉOTHRAIM

Los éothraim, como todos los nórdicos, eran un pueblo hermoso y -a excepción de que su esperanza de vida era igual que las de los hombres comunes- se podían igualar a los dunedain en estatura. Eran altos, bien proporcionados y fuertes, de miembros limpios y rara vez gordos, incluso en la vejez. La corpulencia es una crueldad para con los caballos. Aunque su cabello y ojos podían ser casi de cualquier color, muchos de ellos eran rubios y tenían ojos azules, verdes o color avellana. Otros tenían

cabello oscuro (castaño oscuro o negro) como los gondorianos. Los pelirrojos abundaban entre los jóvenes pero, debido a la constante influencia de su sangre y forma de vida, su cabello rojizo se solía encanecer después de cumplidos los veinte años. Todos ellos eran de piel muy blanca. Los ojos marrones eran mucho más escasos entre los éothraim que entre otras razas.

Los hombres se dejaban crecer el cabello, que solía ser liso, hasta los hombros. Las mujeres no se **cortaban** los cabellos hasta que les llegaban por debajo de la cintura, y lo recogían en trenzas una a cada lado o una sola en la espalda- que recogían y fijaban a la cabeza. Las barbas eran normales, pero siempre bien cuidadas, porque los éothraim despreciaban a aquellos que ocultaban sus verdaderos rasgos faciales. La barba iba de maravilla en el helado aire invernal y era un símbolo de fuerza masculina. Los ancianos, invariablemente, llevaban barbas largas y blancas, acabadas en varias puntas que trenzaban con cariño.

Los jinetes se protegían de los elementos con largas capas, generalmente de lana o de una especie de tejido entre lino y lana realizado por los ciudadanos o pueblerinos de Ensenada Este o importadas de Gondor, sirviéndoles también de manta para dormir por la noche cuando no hacía demasiado frío. Para protegerse de las nieves invernales usaban gorros de piel y chalecos. En situaciones corrientes, los jinetes vestían túnicas sin mangas, ceñidas en la cintura, que acababan en faldillas cortas y dobladas a la altura del medio muslo. A este atuendo se añadían polainas de piel de antílope o de ciervo durante el invierno. Los hombres solían llevar petos de cuero endurecido o justillos de cuero mientras las manadas de caballos pastaban en la parte sur de la cordillera; estas prendas ofrecían protección en caso de producirse un ataque o incursión, pero no eran demasiado engorrosas. Los thynas y los guardias de élite podían permitirse el llevar buenas cotas de malla. Los zapatos y botas solían ser de cuero blanco y cómodo y rara vez se usaban durante el verano, excepto para montar a caballo.

Las mujeres usaban prácticamente las mismas prendas que los hombres, especialmente cuando iban a caballo; pero mientras que los hombres seguían con aquel atuendo como ropa normal, las mujeres llevaban túnicas hasta la rodilla de algodón o lino cuando no montaban. Sus túnicas de algodón solían ser blancas o, si el tejido contenía algo de lana, gris claro. A las mujeres les gustaban también los pañuelos de seda, que se aguantaban en el pelo con elaborados broches de plata y que podían lucirse de diferentes maneras, a cual más atractiva. Sus vestidos más bonitos, excepto los que se reservaban para ocasiones ceremoniales, estaban decorados con bordados a base de motivos de animales y árboles.

3.21 LOS CLANES DE LOS CABALLOS

Habían seis tribus éothraim, que descendían de las seis oleadas de pastores eradorianos que se establecieron en Rhovanion meridional durante los primeros seis siglos de la Tercera Edad. Su orden relativo de importancia se basa en la antigüedad de sus posesiones, y la época de su llegada a las Tierras Salvajes. Cada tribu se subdividía en linajes o clanes, que se formaron poco después de la migración.

Los Ailgarthas

La más antigua de las seis tribus, los Ailgarthas ocupaban las tierras más orientales y septentrionales de los éothraim, aquellas que se extendían a lo largo del Celduin y que llegaban hasta las estribaciones de las Montañas de Rhun. Los pastos más occidentales de los Ailgarthas limitaban con la Ensenada Este del **Bosqueverde**. Su cacique más importante fue Thuirdarik, un Huithyn muy viejo y sordo. Su hijo Thuidimer (nacido en 1606) que había sido capitán en la caballería de Gondor, fue el líder de hecho después de la Gran Plaga. Verdaderamente gigantesco y un terrible guerrero, dominaba a la tribu con la fuerza de su personalidad, su poderío físico y su genio militar. Esta tribu estaba compuesta por diez clanes y podía reunir unos mil hombres sobre las armas.

Los Padaruiks

Los Padaruiks eran una pequeña tribu de cuatro clanes, conocida porque sus miembros llevaban capas ricamente bordadas. Vivían junto a la frontera asdriag, en el sureste de Rhovanion. No tenían más remedio que ser valientes guerreros, ya que sólo contaban con unos 350 hombres sobre las armas. Los Padaruiks preferían las jabalinas al arco y flechas y disfrutaban entablando combate cuerpo a cuerpo, en claro contraste con sus enemigos orientales. Sus tierras se encontraban al sur de los pastizales de los Ailgarthas, y sus cuarteles de invierno solían ser atacados por los hombres de Gathod y Nurad. Su cacique, Ataulfo, animó un enlace entre su hija (Hermengilda) y Thuidimer de los Ailgarthas. Después de su matrimonio en 1630, las tribus de los Padaruiks y los Algarthas establecieron un pacto de ayuda mutua e intercambiaron derechos de pastoreo frecuentemente.

Los Gadraughts

Los Gadraughts eran una tribu bastante numerosa que residía en la meseta centro-oriental. Sus siete grandes clanes podían poner sobre las armas ochocientos o más hombres. De todos los éothraim eran los más dispuestos a alistarse en la caballería gondoriana, quizá porque sus tierras eran más accesibles a los reclutadores y a los compradores de caballos.

Los Gadraughts siempre fueron más ricos en moneda y en carretas que las demás tribus. Por otro lado, sus hermanos se **quejaban** de la calidad de los caballos de los Gadraughts. Sus caballos grandes y lentos eran criados para ser vendidos en Gondor y a menudo no tenían las cualidades que preferían los Señores de los caballos.

El famoso Festival del Solsticio de Verano de los Gadraughts -que tenía lugar en una alta colina en el centro de su **territorio**- atraía a hombres del Norte y a Gondorianos de muy lejos. El mejor de estos estridentes acontecimientos fue el festejo de 1638 que celebró el final de la Gran Plaga. Esta alegre fiesta fue presidida por el cacique Auirico y por **Eurico**, su consejero principal, hombres que mantenían una dudosa lealtad para con sus aliados gondorianos.

Los Beorills

Los Beorills vivían en el centro del territorio éothraim, al sur y al este de las lindes surorientales del Bosqueverde. Las tierras de los Ailgarthas quedaban al norte, las de los Gadraughts al sur, mientras que los Anthars vivían al oeste. Se les consideraba los mejores arqueros de entre los éothraim y eran famosos por celebrar una cacería ritual de osos en el interior del Bosqueverde cada tres años. (Este valiente pueblo mostraba gran preferencia por las joyas hechas a base de garras de oso).

La más notable de estas cacerías tuvo lugar en 1639 y fue dirigida por el Huithyn **Ulfilas**, un arisco anciano que sufría una dolorosa gota en los pies. Su hijo, **Leofigildo**, un cazador de legendario valor, consiguió la garra de oso, pero para ello se enfrentó a un grupo de más de treinta orcos. El solo lo fue matando en el curso de una batalla itinerante que tuvo lugar a unos noventa kilómetros de **Dol** Goldur, y con ello Leofigildo se ganó la maldición del Nigromante. Parece ser que los orcos transportaban importantes pociones que nunca llegaron a las oscuras estancias del Maligno.

Dados a las peleas, tanto entre ellos como contra sus enemigos, los Beorills tenían fama de tozudos. Su tenacidad no tenía rival entre los Señores de los caballos. Sus siete clanes solían reunir unos 750 combatientes a caballo que, a pesar de los frecuentes conflictos entre clanes, no tenían rival a la hora de realizar hazañas en el campo de batalla.

Los Anthars

Los cinco clanes de los Anthars vivían en la parte más occidental de las estepas y sus pastos de verano quedaban a pocos días de viaje a caballo de las Llanuras Meridionales. Sus asentamientos favoritos estaban esparcidos desde las lindes orientales del Bosqueverde hasta las estribaciones septentrionales de las Colinas del Terror (**S. "Emyn Muil"**). No era raro que acampasen a la vista de las Tierras Pardas, de forma que los Anthars

chocaban en ocasiones con grupos de orcos, de camino entre Mordor y Dol Goldur.

El territorio de los Anthars, sin embargo, se veía partido por la mitad por el pasillo de civilización gondoriana que seguía el recorrido del Camino del Este. Como consecuencia, muchos miembros de esta tribu se dedicaban al comercio con regiones del oeste, o eran contratados como tropas mercenarias por los señores de Calenardhon y de Ithilien. Gisulf (nacido en 1592), Huithyn de los Anthars, se convirtió en el más rico de los Señores de los caballos al recibir el wuirprik (precio de cabeza) de los mercenarios muertos en las campañas de 1634.

De entre todos los éothraim, los Anthars eran los únicos en llevar sólo bigotes, que no se dejaban crecer hasta haber demostrado su valía en el combate. Su gusto por los abrigos de piel de cordero, ribeteados de piel de hurón era a la vez legendario y lucrativo, pero les creó problemas una vez que la sombra del Nigromante cayó sobre los bosques donde solían colocar sus trampas.

Los Eodars

Los Eodars ocupaban la parte suroccidental de las estepas. Su territorio limitaba con Dagorlad y estaba a la vista de las Montañas de Ceniza de Mordor. Eran la tribu menos numerosa de los éothraim, pero eran también los mejores jinetes, ganando muchas más carreras que las que les correspondían por su número. Los cinco pequeños clanes de los Eodars sólo reunían trescientos guerreros, pero todos podían montar con tanta ligereza como vuela el viento sobre las llanuras de pastos. Los jóvenes de las otras tribus visitaban a menudo sus pastizales relativamente pobres para aprender sus métodos de adiestramiento.

Waccho (nacido en 16 19) fue su Huithyn más noble, que ganó en dos ocasiones la Copa del Rey de Gondor. Sus tres victorias en la Carrera de Campeones de los Hombres del Norte le sirvieron para proclamarse el mejor jinete de su tiempo.

Los Eodars se despertaban antes del amanecer, ya que los cielos sobre sus tierras se veían a menudo nublados por oscuras nieblas procedentes de Mordor, en el sur. Su amanecer comenzaba a menudo con un lento surgir de luz rojizo-violeta, un falso amanecer que, especialmente en el invierno, comenzaba una hora antes de que saliese el sol. El anochecer, por el contrario, se veía precedido casi siempre por un crepúsculo largo y gradual que lentamente llenaba de sombras la región.

3.22 LA ECONOMÍA

Los éothraim, claro está, calculaban su riqueza principalmente en caballos. Daban muy poco valor al dinero y lo usaban en contadas ocasiones y aun entonces sólo para comprar objetos útiles de los habitantes de las ciudades y pueblos de la Ensenada Este, de los gondorianos o de las gentes de Dorwinion (el País de las Doncellas). El trueque les permitía cambiar sus caballos, lana, cuero, miel y productos lácteos por los vinos y productos en metal de sus vecinos. En cualquier caso, la moneda de Gondor era el dinero corriente entre los éothraim.

La riqueza tangible adquiría la forma de caballos o joyas, bienes móviles que iban bien con la forma de vida errante de los éothraim. Tanto los hombres como las mujeres llevaban sus tesoros encima. Los broches de oro y plata, las joyas de ámbar y los rubíes del este eran corrientes y adornaban los objetos cotidianos y prácticos. Los Señores de los caballos decoraban sus armas, sus ropas y sus utensilios de comer de manera profusa y elaborada.

Cuando se necesitaba dinero, los éothraim recurrían a competiciones en las que intervenía el azar o a la guerra. Las apuestas, especialmente en materia de carreras de caballos, predominaban en las reuniones festivas. Aun así, ello sólo servía para transferir la riqueza. Los éothraim adquirían nuevo botín usando la antigua práctica de las incursiones y razzias de caballos y ganado, las emboscadas a las caravanas o el guerrear como mercenarios.

3.23 LA SOCIEDAD

La riqueza intangible, sin embargo, era aún más importante

para los éothraim, ya que en ella se sustentaba el orden social. Cada hombre tenía un precio, ya fuese príncipe (huithyn), cacique (thyn), guerrero (cuirl), liberto (wuir) o esclavo (niutan). Este era su precio de cabeza (wuir-prik). Cuanto más grande la suma, mayor era el rango del hombre. Un liberto tenía un precio de cabeza de uno, mientras que un esclavo valía una doceava parte de esa suma. Un guerrero valía seis; un thyn, ciento veinte. El huithyn tenía un precio de doce mil.

Cuando un hombre mataba a otro sin derecho, él, su familia, o sus seguidores, tenían que pagar el precio de cabeza. Si no, se mataba al asesino. El asesinato premeditado, o el asesinato a cambio de dinero eran las únicas excepciones (se ejecutaba a todos los implicados). Los precios se pagaban en caballos según una tarifa de dos caballos por una cabeza, o en ganado, a razón de seis a uno. Podía usarse el oro como sustituto, en cuyo caso doce monedas equivalían a una cabeza (o a dos caballos).

El orden social

Los esclavos eran relativamente escasos, en comparación con las sociedades orientales, pero numerosos si comparamos con otras culturas nórdicas. Cualquiera hecho prisionero en la guerra, o incapaz de pagar sus deudas se convertía en esclavo. Ello incluía a los criminales cuyas penas no habían sido pagadas. La familia de un esclavo también pasaba a la esclavitud, enseguida que el esclavo adquiría este status, aunque los padres de un individuo no sufrían este castigo. Cuando un hombre satisfacía toda su deuda, él y su familia eran puestos en libertad. Los esclavos de guerra, sin embargo, sólo podían trabajar para libentar a su descendencia. El esclavo de guerra seguía en ese estado hasta su muerte o hasta que se le devolvía a su país.

Las obligaciones y categoría de un Señor de los caballos venían determinadas por su wuir-prik. Un hombre debía lealtad a un individuo de un nivel más elevado (mayor wuir-prik) y se la debían una cantidad de hombres de nivel inferior a su propio wuir-prik. Por ejemplo, un guerrero era señor de seis libertos pero debía obedecer a un cacique. Un cacique juraba lealtad a su gran cacique, pero contaba con la obediencia de veinte guerreros, ciento veinte libertos y hasta mil cuatrocientos cuarenta y cuatro esclavos. Si un hombre lo necesitaba, sus seguidores debían ayudarlo; pero al mismo tiempo, el hombre era responsable del castigo y del bienestar de estos seguidores. Si un hombre caía en combate, sus seguidores estaban obligados a recuperar su cabeza o a morir en el intento.

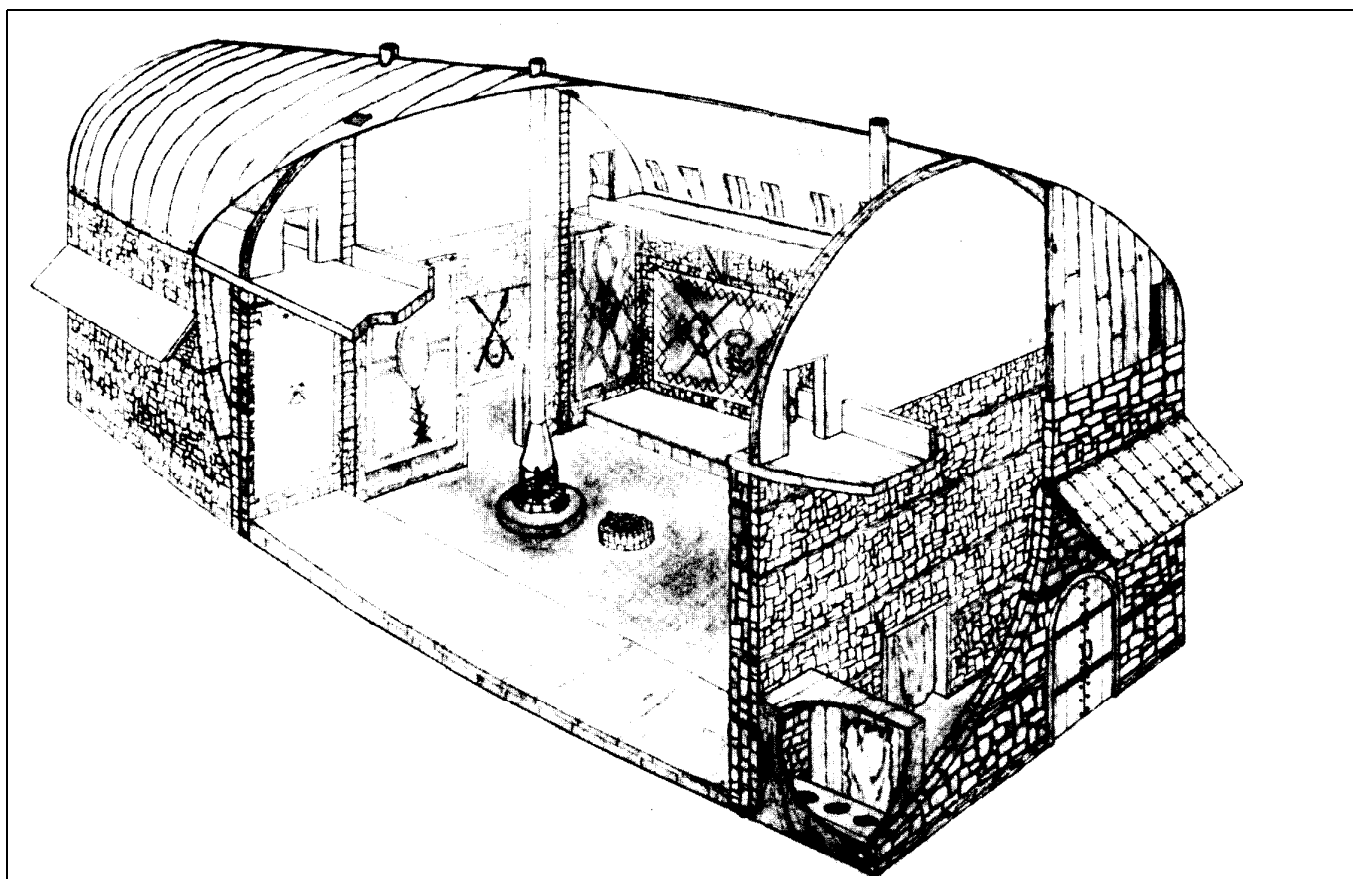
Parentesco

Los éothraim eran un pueblo patriarcal (la mujer vivía con su esposo) que trazaban su linaje por la línea paterna. Sus complicados grupos de parentesco se basaban en familias ampliadas, cuyas conexiones reales o supuestas con otras familias las unían en grupos de familias o clanes. Sus tradiciones orales abarcaban maravillosos recuerdos que distinguían entre los grados más ínfimos de parentesco y en las relaciones basadas en los lazos de sangre.

Asentamientos y vida cotidiana

Los othraim vivían en aldeas fortificadas (Rh. "Buhran", sing. "Buhr") durante el invierno o en tiempos de guerra. Se trataba de emplazamientos amurallados, casi siempre colinas con terrazas rodeadas por un foso y una muralla de tierra. Dentro de la muralla, una serie de casas alargadas comunales e individuales (Rh. "lainghudan") rodeaban un estancia ceremonial (Rh. "Saicghuil"). Las casas alargadas de madera o de piedra tenían gruesos techos de paja que contenían un único tiro de chimenea. Aunque la mayoría tenían altílos y dobles alturas, lo normal era que consistiesen en una única habitación. Las casas comunales disponían de una cámara para cada familia. Las chimeneas se asentaban en pozos en el centro de cada habitación y daban calor, luz, compañía y un medio de cocinar.

Durante los meses no invernales, la mayoría de los hombres capaces vivían en un circuito de campamentos semi-permanentes, que se correspondían con sus pastos. Los thynas eran dueños a menudo de una serie de granjas. Jinetes que cabalgaban por



una intrincada red de pistas mantenían un contacto constante entre los Señores de los caballos y sus hogares.

Cuando estaban de campaña o en lugares remotos, los éothraim vivían en tiendas. Estas tiendas, dobladas, eran transportadas con otras mercancías a lomos de animales de carga o -si el Señor de los caballos era rico- en una carreta. Se consideraban las carretas como muy útiles, pero su uso se veía limitado por el terreno y la necesidad de movilidad. Las mulas eran los animales de carga preferidos, pero también se usaban caballos de tiro.

La tienda del thyn se plantaba normalmente justo debajo de la cresta de una colina elevada. Quedaba resguardada al plantarse en la ladera sur en invierno y en la ladera norte en verano. La tribu mostraba su estandarte en un asta a un lado de la puerta del thyn. Al otro lado se alineaban los **tótems** de los clanes. El ser **vicio** del thyn comprendía cinco o seis tiendas en total y servía como centro de la vida del campamento. Aunque los otros hombres plantaban sus tiendas según querían (según iban llegando al campamento) ninguno la plantaba más alta que la de su señor.

Las tiendas de los tothraim eran parcial o totalmente de cuero; sin embargo, cuando hacía falta que fueran ligeras, preferían una clase de recia tela de lino fabricada por los lugareños de la Ensenada Este. Las tiendas, que se usaban como refugio para dormir **sólo** cuando llovía o hacía frío, solían servir de **almacén** y de cobertura. A los éothraim les gustaba dormir al raso y creían que esa costumbre prevenía contra las enfermedades. Fuesen cuales fuesen sus ventajas desde el punto de vista de la salud, desde luego evitaba sorpresas desagradables.

Cultos y celebraciones

Cuatro festivales marcaban los ritmos placenteros de la vida normal. Durante los solsticios de invierno y de verano, los éothraim se reunían por tribus para celebrar el cambio de estación y el final del trabajo. Estos acontecimientos estaban dominados por los banquetes, los juegos y competiciones de habilidad.

Lo mismo pasaba con los cultos religiosos. En las noches de los festivales llegaba la música y la danza. La diversión era lo **esencial** en la velada cuando las ceremonias de los Cultos del **Venado** (*Rh. "Ailgrakyn"*) y de la Tierra (*Rh. "Uerdakyn"*) encendían los espíritus de toda la tribu.

Hombres y mujeres

Los éothraim de Rhovanion amaban tres cosas más que nada en el mundo: las carreras de caballos, la caza y la guerra. Los hombres consideraban que la mujer era la consecuencia natural del Cxito en cualquiera de esos tres campos, pero la mujer éothraim no era en modo alguno un objeto dócil a poseer. Le encantaba montar a caballo y aunque no estaban obligadas a los duros deberes de la guerra y a los peligros del pastoreo de los caballos, por tener que atender a otras obligaciones, eran iguales a los hombres en estas tareas. Corrían a caballo y cazaban, o cabalgaban por las colinas por placer cuando querían. Además, el antiguo ideal de la mujer guerrera no se perdió nunca, como descubrirían para su pesar los orientales. Durante las guerras de mediados de la Tercera Edad, más de un campamento de los Señores de los caballos fue defendido por mujeres que lucharon con tremenda habilidad y con un alegre arrojo.

La crianza de los niños

Incluso los niños montaban a caballo y luchaban. A lomos de potros o de poneys desde muy temprana edad, tanto los niños como las niñas comenzaban a adiestrarse en las artes de la caza y la supervivencia a partir de los siete años. No tenían otro remedio, porque sino hubieran sido un estorbo para los éothraim en sus migraciones estacionales o en sus guerras con los siempre presentes enemigos.

Código moral

Los éothraim apreciaban la honestidad por encima de las demás virtudes. Su integridad era tal que nunca robaban nada, a menos que fuese en combate cara a cara, como cuando **realiza-**

ban incursiones en busca de ganado. Los Señores de los caballos jamás ocultaban sus intenciones, ni siquiera a los extraños, y nunca se quedaban con cosas que encontrasen sin vigilancia. En lugar de eso, cogían lo que estaba protegido, disfrutando del desafío que ello implicaba.

También eran honestos al hablar, pero como eran tremendamente directos, daban gran valor al silencio. La educación formal, el tacto y la diplomacia se consideraban artes y sus caciques eran expertos en las formas de conversación y persuasión, o si no, caían pronto en desgracia.

El valor también era apreciado por los éothraim, quienes pensaban que era esencial no sólo en la guerra, sino en la caza y en las carreras de caballos. Eran un pueblo valeroso que disfrutaba con el peligro y con los deportes arriesgados, entendiendo que las situaciones difíciles eran una oportunidad de demostrar su fuerza interior. Aunque eran atrevidos y audaces, nunca fueron temerarios y muy pocas veces “perdían la cabeza” incluso en lo más enconado del combate. Sus canciones favoritas hablaban de hazañas de la mente y el cuerpo, realizadas o intentadas, y del triunfo del espíritu intrépido.

Los celos, cosa extraña, eran poco comunes entre los éothraim, aunque siempre fueran un rasgo común entre los nórdicos. Los Señores de los caballos no deseaban a las amantes de otros; creían que eso era señal de la debilidad más baja, una debilidad no sólo espiritual sino también física. Semejante falta era un pecado en una sociedad que estaba regida por los lazos de lealtad y de confianza.

Comida y bebida

La dieta de los éothraim consistía principalmente en pan y carne. La pasta de centeno y las tortas de cebada proporcionaban algo de equilibrio y sustancia. Los huevos no eran muy corrientes, pero sí lo eran los productos lácteos. La leche de yegua, el queso de cabra y la mantequilla salada eran alimentos apreciados.

No se conocía el azúcar, pero el gusto por los dulces de los Señores de los caballos nunca decreció. Siempre que podían, usaban la fruta. Las fresas abundaban cuando era la temporada, especialmente en las zonas más frescas. Las manzanas silvestres que maduran a finales de verano sólo eran usadas para aderezar los cerdos cuando los asaban. Cada otoño se recogían avellanas, justo antes de viajara los pastos invernales, que se asaban en cenizas y se comían calientes.

Pero los éothraim comían sobre todo carne; de varias clases y casi siempre asada. La carne de ave, el pescado o la carne de venado complementaban una dieta de carne de cordero y de buey.

Los Señores de los caballos obtenían pimienta y hojas de laurel atacando a las caravanas de especias que viajaban a lo largo de la frontera oriental. El vino, naturalmente, procedía de Dorwinion. Los éothraim lo suavizaban con miel y canela o, como licor para el frío invernal, lo fortificaban con hidromiel beórni-da. La sal era normal, aunque importada en su mayor parte. Procedía también de Dorwinion, de donde llegaba en un tren de carretas que se enviaba al festival del solsticio de verano. Las carnes para asar se lavaban con agua salada, lo que servía para conservar, dar sabor y reblandecer la dura carne de buey.

Idioma y documentos

Los documentos de los éothraim versaban sobre las genealogías de sus clanes y caballos y estaban escritos bien en sindarin, bien su lengua materna, el eothrik. Preferían las historias orales y las genealogías (aprendidas de memoria) a los tratados escritos, que contemplaban con curiosidad. Casi todo jinete podría decir, sin pensárselo un momento, todo lo que se quisiera saber (y más) sobre el pedigrí de cualquier caballo que poseyera.

El idioma eothrik era una rica lengua nórdica, propicia a las palabras prestadas de otros idiomas, a los conceptos compuestos y a la sintaxis complicada. Aunque en el comercio se usaran el oestron y el sindarin, el eothrik siguió siendo el idioma principal a lo largo de toda la historia de los éothraim, produciendo incluso una obra heroica escrita.

Perros pastores y perros de caza

Los éothraim tenían dos clases diferentes de perros: los perros pastores y los perros de caza. Los pastores, blancos y negros, con pelo corto o de mediana longitud, cuidaban de los caballos. Respondían a las voces y a las señales con las manos. Cuidaban y reunían las yeguas pero al anochecer se retiraban y dormían cerca de sus amos junto al fuego de campamento.

Los perros de caza tenían otro carácter y distinta función. La mayoría eran de los ricos y estaban adiestrados para responder al llamado del cuerno de caza. Eran animales grandes, de pelo corto, la mayoría con pelo blanco con manchas rojas o marrones. Tenían orejas cortas, pegadas a la cabeza. Eran grandes ca-rroñeros y robaban comida muy a menudo.

3.24 EL ARTE DE LA GUERRA

Al ser una sociedad no unificada, los éothraim no contaban con un gran ejército de campaña. Su potencia estaba ligada a seis grandes levás tribales (Rh. “Fairdan”) compuestas de caballería pesada de primera clase. Ningún jinete podía compararse con ellos en combate cuerpo a cuerpo, en igualdad de condiciones numéricas. A pesar de su pequeño número, la notable calidad de los guerreros éothraim aseguró una relativa tranquilidad a lo largo de la extensa frontera oriental hasta 1856 T.E.

Gondor recurría a los mercenarios éothraim para gran parte de su caballería media y pesada. Sirvieron como exploradores y como tropas de choque en el ejército del Reino Meridional durante más de mil años.

Armamento

Los éothraim de Rhovanion preferían la lanza de caballería, la espada ancha y el arco compuesto, tal y como seguirían haciendo sus descendientes. Las lanzas y arcos eran esenciales para la caza, además de para la guerra, y servían como instrumentos de deporte, mientras que las espadas anchas eran un símbolo del linaje de un guerrero y un signo de fuerza en todos los campos. Los Señores de los caballos ponían a las espadas por encima de todos los objetos de su propiedad, excepto los caballos. Las espadas eran el don del Hombre, el legado de los herreros más hábiles de entre los éothraim; la lanza y el arco eran las armas de Béma (Oromë).

Las lanzas de los éothraim medían entre 180 y 270 cm. en madera de buena calidad de fresno o de tejo. Su longitud dependía de la estatura del jinete y del tamaño de su montura. Las puntas en forma de hoja y hechas de acero endurecido y templado las convertían en armas mortíferas. Con nervaduras en su centro, rara vez se combaban con el impacto. La mayoría tenían un botón o unos topes en forma de cruz que impedían que el asta se clavase más de veinte centímetros, alimentado así el impacto del golpe. Una lanzada oportuna de un arma que pesaba entre tres y seis kilos, esgrimida por un jinete a la carga podía penetrar casi todo tipo de armadura y derribar hasta a los guerreros más resistentes. Estas armas eran mortíferas al emplearlas contra los orientales que solían ir muy poco protegidos.

Además de una empuñadura de tela, los Señores de los caballos ataban una resistente correa de cuero al mango de sus lanzas, para facilitar su transporte y conseguir más efecto en los lanzazos. Los éothraim contrapesaban la punta de la lanza con un pomo de bronce, que usaban como porra cuando la punta de la lanza se astillaba y quedaba clavada en el cuerpo de un enemigo. Aunque era raro que se produjese este accidente, algunos guerreros llevaban una o dos lanzas de repuesto cuando realizaban una incursión.

Los arcos y flechas usados por los éothraim solían estar hechos por otros, especialmente por los burgueses de Ensenada Este. Algunas clases eran importadas desde Calenardhon. Aun así, los éothraim produjeron algunos arcos compuestos de calidad excepcional. Desde luego, tenían las materias primas: maclura pomífera, madera de naranjo y las tripas y los cuernos de los bueyes salvajes. A partir de estos recursos, fabricaban arcos cortos y de doble curva (122-142 cm.) para guerrear o cazar mientras estaban en campaña. Sus arcos largos para cazar se reservaban para el deporte, ya que no eran aptos para ser disparados a

lomos de caballo. Hechos enteramente de madera, su peso y tensión eran menores con lo que se conseguía mayor exactitud pero menor poder de penetración. Los éothraim eran diestros con cualquiera de los dos tipos de arco y nunca recurrieron a flechas envenenadas, pues pensaban que eso era jugar sucio.

Las espadas de los Señores de los caballos eran pesadas, de hoja ancha, pensadas para dar tajos. Los guerreros débiles o no entrenados las encontrarían **difíciles** de esgrimir, pero los grandes hombres del Norte apreciaban su fuerza. Tenían doble filo y eran recias, pudiendo infligir daño a cualquier tipo de armadura, y aunque obligaban a una esgrima lenta, podían parar los golpes de armas más pequeñas con facilidad. Estas armas sólo se usaban en la guerra, y los éothraim las cuidaban mucho. Con incrustaciones de plata, muchas eran verdaderas obras de arte y todas eran mantenidas pulidas y con filos como hojas de afeitar.

Las jabalinas de los tothraim -que eran como lanzas pesadas y cortas, estabilizadas en su parte posterior con tres plumas- tenían puntas en forma de hoja algo más anchas y largas que las puntas de las lanzas. Las lanzaban hasta una distancia de 30 metros con puntería mortal e imponían respeto.

Estrategia y organización

La doctrina éothraim se basaba en ataques rápidos y **brutales**. La sorpresa era a menudo esencial, ya que los Señores de los caballos gustaban realizar atrevidos ataques frontales. Una carga semejante podía ser muy costosa frente a la plétora de proyectiles efectivos orientales, muchos de los cuales estaban envenenados. Sin embargo, la moral de los Cothraim era tan alta que un thyn podía exigir que sus guerreros realizasen hazañas inalcanzables para los soldados normales. Con la ventaja de la sorpresa, los Señores de los caballos atacaban con frecuencia y de buena gana a caravanas protegidas por fuerzas mucho más numerosas.

La **organización** de las seis Fairdan era sencilla. Cada faird tribal se dividía entre cuatro (por ejemplo, los Padaruiks) o diez (por ejemplo, los Algarthas) mesnadas basadas en los clanes (Rh. *"oruidan"*). Estas eran unidades de 60 a 120 hombres, mandadas por un thyn. A su vez, las mesnadas de los clanes estaban compuestas por unidades de doce hombres llamadas ***Twalfruidan*** (sing. *"twalfruid"*) cada una mandada por un caballero (Rh. *"Druiġ"*). Las twalfruidan se dividían en dos Hafruid de seis hombres cada una, con un druiġ de menor importancia o más joven que mandaba la segunda unidad.

Unidad	Comandante
PUEBLO DE LOS CABALLOS (ÉOTHRAIM)	ALTHYN*
ALDRAUHTAN (GUARDIA DEL ALTHYN)	
60- 120 hombres	ALTHYN*
EJERCITO TRIBAL (FAIRD) 300-1000 hombres	HUITHYN*
GUARDIA PERSONAL TRIBAL (HUIDRAUHTAN)	
60- 120 hombres	HUITHYN
MESNADA DE CLAN (ORUID) 60-120 hombres	THYN
GUARDIA PERSONAL DEL CLAN	
(KUZDRAUHTAN) 12 hombres	THYN
MESNADA (TVALFRUIND) 12 hombres	DRUIĠ
MEDIA MESNADA (HALFRUID) 6 hombres	DRUIĠ
• En raras ocasiones, un Huithyn podía reunir dos o mas tribus. En dicho caso, se le llamaría rey o "Althyn". El Althyn mantenía una guardia personal propia, diferente de la de tribu o clan.	

3.25 POLÍTICA Y PODER

El constante estímulo de las migraciones, la guerra y las incursiones hicieron que los éothraim adoptasen una forma de gobierno tribal y bastante independiente. Eran demasiado independientes para formar un reino, pero demasiado vulnerables para seguir siendo una amalgama de linajes no unificados.

Así, poco **después** de establecerse en Rhovanion, los clanes de los éothraim comenzaron a unirse bajo el mando de caciques locales. Los thynas más poderosos gobernaban dos o más clanes, reuniéndolos a la larga en tribus (Rh. *"Thuid" o "Theod"*). A partir del 700 T.E., los jefes de las tribus fueron llamados **Huithynas**.

Política tribal

Había seis tribus de jinetes y dentro de cada tribu hay varios

clanes. La separación en tribus es histórica más que otra cosa, los jinetes llegaron a Rhovanion en seis grandes oleadas migratorias. Los thynas ocupaban un cargo hereditario, pero no llevaban coronas. Gobernaban por la fuerza de su personalidad y a través del apoyo de sus seguidores o séquito. Cada thyn se reunía con su consejo o parlamento (Rh. *"Thuithing"*) por lo menos una vez al mes. Los consejeros eran hombres con experiencia (y de vez en cuando mujeres); thynas de clan, o los más expertos en la guerra en la caza o en el pastoreo. Aunque la decisión final del thyn era irrevocable y no se cuestionaba, siempre había un periodo adecuado para los debates. Un buen thyn nunca querría que un hombre pensase que su opinión era pasada por alto.

El Thuithing se ocupaba de todos los asuntos entre clanes, así como de los juicios de guerra o de riqueza. Se responsabilizaba de la **política** exterior de una tribu y servía como tribunal supremo, estado mayor y árbitro de la moral. Las cuestiones de comercio y de religión también atañían a estos hombres y mujeres, quienes **decidían** debatiendo sobre tradiciones que tuvieran que ver con el tema y con casos parecidos ya resueltos anteriormente.

Política inter-tribal

La forma de vida semi-nómada de los éothraim hacia que normalmente, los Huithynas no reconociesen obediencia a nadie más que al rey de Gondor que, muy convenientemente, se encontraba muy lejos. Sin embargo, de tanto en tanto, un Cuirl, Thyn o Huithyn poderoso **conseguía** reunir a sus hermanos bajo un estandarte. En tiempos de extrema necesidad -cuando la plaga, el hambre o la guerra amenazaban la esencia misma de las tribus- los éothraim se unían como un solo pueblo.

Esta decisión se tomaba a veces por la fuerza (en dos ocasiones forzada por hombres del Norte que no eran Cothraim), pero normalmente surgía de un consenso formal. Aun así, las oportunidades de semejante decisión eran raras, aunque los Thuithongas se reuniesen bastante regularmente. Casi siempre, una unificación decidida democráticamente solo ocurría en el Frathing inter-tribal, que **sólo** se reunía en el solsticio de verano.

El Frathing era como un gran Thuithing y de hecho entre sus miembros estaban todos los consejeros de las seis tribus. El huithyn que lo presidía era un cargo por rotación. Estas gentes se reunían en uno de los seis emplazamientos (que **también** rotaban), debatiendo en consejo delante de todos los miembros adultos del pueblo que estaban presentes. Al festival del solsticio de verano acudían normalmente veinticuatro mil personas y un Frathing solía ser un acontecimiento muy concurrido.

Cualquier individuo libre podía hablar en un Frathing, aunque tenían que ser identificados y se les exigía que fuesen lógicos y coherentes. Los discursos irrelevantes o irracionales se consideraban de mal gusto y de hecho el honor de un hombre podía quedar mancillado si cometía tal indiscreción. Pero cualquier queja o agravio, por pequeño que fuera, podía ser discutido tomando una resolución, siempre y cuando la sesión del Frathing no durar más allá de su límite de doce horas consecutivas. Dos sesiones sólo permitían veinticuatro horas de discusión y decisiones.

3.26 ALIADOS Y ENEMIGOS

Las llanuras de Rhovanion, aunque suelen ser relativamente tranquilas, nunca fueron seguras del todo. Con escasa población, un vasto territorio y con agresivos vecinos nómadas, los éothraim se enfrentaron a la amenaza constante de invasión. A lo largo de su porosa frontera oriental habitaban tres razas, dos de las cuales eran enemigos mortales. Los Señores de los caballos comerciaban con todos estos grupos y se convirtieron en amigos de los dorwinrim, aunque las relaciones nunca fueron completamente estables. La desconfianza y la intriga **prevalecían** en el Este.

Los dorwinrim de Dorwinion

Los dorwinrim (sing. "dorwinadan") viven todavía en el País de las Doncellas, Dorwinion (literalmente, "Tierra del vino"), entre el curso bajo del río **Carmen** y las costas noroccidentales

del Mar de Rhûn. Son un pueblo cuyos miembros tienen un tamaño grande o mediano, generalmente mayor que el de sus vecinos orientales, pero menor que el de los nórdicos que habitan hacia el oeste. Sus grandes facciones, su tez amarilla o morena y su pelo castaño les diferencian de otras razas.

Robustos y hospitalarios, curiosos y valientes, gregarios y capaces de acomodarse, los dorwinrim hicieron muchos amigos y se habían extendido mucho para mediados de la Tercera Edad. Sus excelentes marinos y marineros fluviales establecieron puestos de comercio y fuertes a lo largo de todo el Carnen, así como en las costas septentrionales del Mar Interior. Se convirtieron en los principales mercaderes e intermediarios de la región, controlando casi todo el comercio entre Rhovanion y Gondor por un lado, y las tierras conocidas colectivamente como "Rhûn". Además sus propios abundantes recursos de mariscos, tintes, vino, aceitunas, uvas y aceite de oliva les enriquecían. Apenas sorprende que pudiesen construir docenas de poderosas, aunque rústicas, ciudades y adornar sus personas con finos tejidos de lino y lana de alegres colores. Manejaban bien sus riquezas, no haciendo uso de joyas ostentosas o de adornos demasiado ostentosos. Esto era importante en una región rodeada por celosas tribus, muchas de las cuales eran mantenidas a raya por los dorwinrim únicamente a base de sobornos.

Aunque eran adoradores de tótems y muy territoriales, los dorwinrim trataron de manera práctica con los éothraim. Ninguna de las dos razas deseaba las tierras de la otra, y ambas estaban interesadas en comerciar. Los dorwinrim, maestros en el arte de la diplomacia, hicieron trueques con los éothraim y les favorecieron, usando su unión como equilibrio contra sus enemigos comunes, los sagath y los logath. La cultura nunca fue un problema. Caravanas regulares y embajadas iban y venían entre la capital dorwinadan de Shrel-Kain, Carnen arriba, hasta Ilanin y o bien seguían río arriba (el curso Carnen/Celduin) o pasaban a los trenes de caballos que iban por el Camino del Este y por el Camino de los caballos, que cruzaba Rhovanion. Aunque nunca fueron aliados en la guerra, los dorwinrim y los hombres del Norte siempre fueron amigos y nunca se enfrentaron en el campo de batalla.

Los Aurigas orientales (sagath y logath)

A diferencia de los dorwinrim, las tribus Aurigas orientales nunca fueron amigas de los hombres del Norte. Desde sus hogares en los valles de las tierras altas, en las colinas y montañas al oeste del Mar Interior, hicieron la guerra a los éothraim durante más de mil años. Y fueron ellos quienes al final expulsaron a los Señores de los caballos de Rhovanion.

Al igual que los éothraim, los Aurigas orientales son un pueblo disperso compuesto por tribus. Su raza consistía en una confederación bastante dispersa de grupos tribales emparentados entre sí, subrazas que compartían usos comunes y dialectos parecidos de la familia del idioma logathig. (Los dorwinrim eran parientes lejanos de estos pueblos y de hecho hablaban una variante del logathig, pero vivían de acuerdo a normas diferentes). Todos estos pueblos tenían una forma de vida nómada o seminómada basada en el carro de guerra, la carreta (O. "carro"), el caballo ligero y el buey de tiro, una especie muy robusta del buey gris

Los sagath y los logath eran los Aurigas orientales que vivían más hacia occidente. Sus campamentos móviles estaban dispersos a través de las tierras altas de Rhovanion oriental. Ambos pueblos eran de gentes extrañas y supersticiosas: tenían miedo a la oscuridad y les asustaban las tormentas, pero por otro lado se mostraban tan valientes que rozaban lo temerario. Amantes incansables de sus animales, tenían en muy poca consideración la vida humana y prácticamente ninguna piedad con los que no eran de su raza.

Los sagath eran los que vivían más próximos a los éothraim y de hecho eran habitantes de la ciudad comercial de Ilanin (en la confluencia del Carnen y el Donu). Aunque eran básicamente animistas, adoraban a la Diosa Negra, o Señora Negra de la Tierra y el Mundo Inferior -la misma Donu- que no era otra cosa que una manifestación femenina de Sauron. En torno a este



Noble sagath

culto giraba la vida de los sagath, y era también importante entre todos los Aurigas orientales. Aun así, era un rescoldo de los Días Antiguos, ya que los sagath abandonaron sus costumbres matriarcales a principios de la Tercera Edad. Al llegar a la época de las guerras de los Aurigas, trazaban su linaje por la línea paterna, practicaban la poligamia y obedecían a Patriarcas (Or. "Lyhud").

Habían tres tribus sagath dentro de las fronteras éothraim para 1640, pero estaban aliadas con otros cuarenta y siete grupos sagath que vivían más cerca del Mar Interior. Cada tribu tenía entre 100 y 220 guerreros a caballo, que luchaban como una unidad en tiempo de guerra declarada. A su vez, este ejército tribal se componía de una Guardia de élite de 10 a 20 hombres (los yunovas) y de cuatro Alas, cada una integrada por entre cuatro y diez patrullas (llamadas yunovi) de cinco hombres. Una patrulla estaba constituida por un explorador, un arquero a caballo y tres guerreros normales (Or. "Yunom"). La Guardia estaba compuesta solamente por exploradores, ya que guiaba a las patrullas.

Unidad	Comandante
TRIBU (HUMOS) 100-220 hombres	PATRIARCA (LYHUD)
GUARDIA (YUNOVAS)	
10-20 hombres	JEFE (JOTAJAS)
ALA (SUNTA) 20-50 hombres	CACIQUE (LYWIF)
PATRULLA (YUNOM) 5 hombres	EXPLORADOR (JULKAS)

Los guerreros normales sagath luchaban únicamente montados, utilizando lanzas cortas y arrojadizas, arcos cortos de excelente factura y largas espadas curvas. Todos usaban el potente veneno muscular *Pursak*. Su única armadura o protección consistía en yelmos forrados de piel con orejeras y en escudos elípticos de brillantes colores (con tachones puntiagudos).

La doctrina táctica de los sagath era sencilla: si estaban en peligro, huían; atacaban cuando se sentían seguros y en todas las

ocasiones hostigaban a sus enemigos. El Patriarca, la Guardia y los Caciques montaban en carros de guerra ligeros, tirados por dos caballos y guiados por un conductor. Esto les permitía desmontar en el combate cuerpo a cuerpo, al tiempo de poder darse a la fuga con rapidez. Todos los demás guerreros **Aurigas** orientales luchaban a lomos de caballo. **Primerc** con los arcos, y luego con las lanzas, atacaban los flancos del enemigo hasta que su presa quedaba lo bastante debilitada como para pasar al cuerpo a cuerpo. Entonces, desvainaban sus cimitarras y daban el golpe definitivo y fatal. Muy pocas veces hacían prisioneros, dado que pocos hombres merecían pedir rescate.

Los logath se parecían en casi todo a los sagath; únicamente eran más numerosos, al contar con cien tribus, cada una compuesta por un mínimo de quinientos hombres. Muchos vivían en la ciudad de Riavod, su capital, a la orilla del Mar de Rhûn. Algo más cosmopolitas que sus hermanos sagath, comerciaban más y guerreaban menos, aunque no eran menos crueles; y cuando guerreaban, su arte de la guerra consistía en las típicas estrategias y tácticas de los **Aurigas** orientales.

Los asdriags

Con la excepción del Nigromante de **Dol Goldur**, ningún enemigo de los éothraim era tan temido como los asdriags. Expulsados de sus tierras en el sureste de Rhovanion, estas nueve tribus nómadas siempre iban buscando guerra y botín; siempre pobres y siempre con ganas de batalla.

Poco se sabía de su origen, excepto que estaban emparentados con los todavía más horribles nûriags y variags de Nûrad y Khand. Como sus parientes, los asdriags trazaban el linaje por la vía materna y obedecían los edictos de sus sacerdotisas. De entre sus jefes, sólo los Señores de la guerra eran hombres, entre ellos el Rey de todas las tribus (As. "**Hurdiak**"). Sacerdotes, curanderos, guerreros y pueblo libre formaban las rígidas clases de la sociedad asdriag. También había una jerarquía entre las tribus, de manera que el numeroso pueblo de los Kus proporcionaba casi toda la clase dirigente.

Los ejércitos de los asdriags eran guiados por una clase guerrera de élite, que estaba exenta de obligaciones corrientes y que actuaba como fuerza de base. Estos **Huka** creían que la muerte en combate llevaba a una reencarnación exaltada. Como sus compañeros menores, llevaban escasa y ligera armadura y confiaban en la velocidad y en el terror para atacar.

Los jinetes asdriag montaban flacos y veloces ponies y llevaban arcos cortos, espadas cortas, hondas y una **usriev** de 240 cm. de longitud. Esta era un arma **híbrida**, un cruce entre una lanza y una espada de dos manos larga y fina. Su hoja de 120 cm. de longitud siempre estaba afilada y perfectamente equilibrada. Semejante arma permitía a los asdriags barrer los flancos de un enemigo, dando tajos y empalando a voluntad. Esta táctica era particularmente mortífera de noche, la hora preferida para entablar combate de estos guerreros con vista muy desarrollada. Durante el día usaban con más frecuencia arcos con flechas de puntas anchas, o bien cuando los asdriags decidían simplemente mantener la distancia e incordiar al enemigo desde sus monturas.

Los gondorianos y los hombres del Norte

Los gondorianos y los otros grupos de hombres del Norte eran los principales aliados de los éothraim, pero eran pueblos más asentados que rara vez se aventuraban cerca de la frontera oriental. Sólo podía contarse con ellos en tiempos de invasión declarada. Aun así, la amenaza de la intervención gondoriana siempre era un alivio.

Los Señores de los caballos tenían a los hombres de Gondor como sus superiores naturales, no sólo en virtud de la longevidad de los dunedain, sino también por su capacidad militar. Los éothraim servían de buena gana en la caballería gondoriana de forma regular, y suministraban gran parte de los capitanes de tropas montadas empleados por el Reino Meridional. Uno o dos llegaron muy alto en el escalafón. Además de este servicio, se alquilaban de vez en cuando tropas independientes de los éothraim, generalmente del mismo clan o tribu, como mercenarios al

Guerrero sagath



servicio de los nobles de Ithilien, Harondor, Dor Rhûnen o **Calenardhon**.

Los caciques de los éothraim repetidas veces recordaban a sus gentes la amistad con los hombres del Muindbuhr (como llamaban a Minas Tirith) y recordaban también la invitación primera que Gondor les hizo para que se estableciesen en Rhovanion. **Técnicamente** hablando, los Señores de los caballos vivían en el territorio gondoriano de Dor Rhûnen, y debían cierta obediencia al Regente de Gondor (**Rh. "Mund"**) pero era sólo una formalidad. En la práctica, los éothraim eran dueños completos de sus vidas.

Las relaciones siempre fueron cordiales entre ambos pueblos. Ambos se apoyaban tanto en el comercio como en la defensa, y la moneda de Gondor fue usada siempre por los éothraim durante todos los años que pasaron en las llanuras.

De los otros hombres del Norte, los éothraim reconocían el parentesco. Compartían idiomas parecidos, así como ciertos conceptos y tenían intensas relaciones comerciales, pero no se mezclaban, con la excepción de los centros de mercado de la Ensenada Este. Rara vez veían a **beórnicas** o a hombres de los bosques, y su contacto con los agricultores gramuz era limitado. Veían a los hombres del Norte burgueses, a los que trataban con frecuencia, con una divertida condescendencia. Después de todo, a los tothraim nunca les gustaron las ciudades y les desagradaban las pretensiones de los Príncipes de Ensenada Este que se hacían llamar "Reyes de Rhovanion".

3.3 PERSONAJES NOTABLES (PNJs)

Los principales protagonistas de los últimos y movidos años en que los Señores de los caballos ocuparon la llanura de **Rhovanion** Meridional fueron bien huithinas o thynas (0. "príncipes" o "caciques") de los éothraim, o los lyhud **Aurigas** (0. "Caciques"). Otros personajes importantes de esta época aparecen en las aventuras de la sección 3.5.

3.31 VIDUGAVIA (nacido en 1210 T.E.)

Vidugavia (Rh. "Habitante del bosque") fue el único hijo del huithyn Marhaidrics que sobrevivió a la guerra entre Clanes de Nórdicos de 1208- 1222. Miembro de la tribu, relativamente sedentaria, de los waildung de Ensenada Este, nació en el pueblo fortificado de Buhr Widu. Los Waildungs no eran ninguna de las seis tribus de los éothraim, aunque compartían muchas cosas de la cultura de los Señores de los caballos. El pueblo de Vidugavia era experto en las maneras del bosque y celebraba sus cacerías en el Bosqueverde. Su herencia, por lo tanto, fue especial, ya que durante el invierno vivía en su hogar urbano, junto al bosque y recibía una educación formal de un bardo gondoriano llamado Fanatur (S. "Maestro de las nubes"). Cada primavera, su familia se dirigía a las llanuras, donde vagaban en un antiquísimo circuito de pastoreo hasta finales de otoño.

Cuando murió su padre en una cacería de jabalíes en 1233 T.E., Vidugavia estaba preparado para tomar las riendas del gobierno. Desgraciadamente, se le opuso una facción de guerreros, dirigida por los hermanos Hwaid y Hwail quienes (injustamente) decían que Vidugavia no había pagado un **wuirprik** (Rh. "precio de cabeza") tras matar a un rival en un feudo de sangre. Las tensiones locales eran muchas cuando el joven príncipe reunió a sus seguidores.

La palabra de Vidugavia se impuso. Apoyado por la poderosa familia de su madre, Folcsyn, que era de la tribu occidental de los Anthars de los éothraim, también fue apadrinado por el **Mund** gondoriano (Rh. "regente"). Los waildungs expulsaron a los jefes del grupo de guerreros e hicieron Huithyn a Vidugavia a principios de 1234.

Muy orgulloso y ambicioso, Vidugavia se ganó la enemistad de muchos de sus hermanos amantes de la libertad con su actitud altanera y confiada. Sólo la pasión que sentía por la justicia y su intenso patriotismo nórdico le permitieron sobreponerse a sus dos grandes defectos: una lengua demasiado viva y un temperamento colérico. Aunque arrogante, era coherente y lleno de sentimientos y buenas intenciones. Sus lazos con Gondor trajeron la paz y la riqueza a la Ensenada Este, y también ayudaron a que prosperasen todos los Hombres del Norte de Rhovanion.

Por eso no sorprendió a nadie que Gondor apoyase la reclamación de Vidugavia de ser nombrado Althyn de los Hombres del Norte en Rhovanion. Entre 1247 y 1248 T.E., Vidugavia usó el miedo a una invasión de los Orientales para unificara las tribus cercanas a la Ensenada Este. Uso matrimonios de conveniencia y dinero para reforzar su posición y firmó tratados o recibió juramentos de muchos de los Huithyns gramuz y éothraim. En 1248, en apoyo del ejército gondoriano encargado de la defensa de **Dor Rhúnen** (los territorios de Gondor en Rhovanion) sus soldados salieron victoriosos al rechazar la invasión sagath. En los dos años siguientes, estableció un dominio no demasiado exigente sobre toda la tierra entre el Bosque Verde y el río Celduin así como gran parte del territorio en la gran meseta al este del Carnen.

Físicamente, Vidugavia personalizaba el ideal del nórdico: 1,92 m., 115 kilos y una fuerza excepcional. Al igual que su padre, cazaba el jabalí a caballo, con las manos desnudas, prefiriendo doblegar así al animal antes que usar armas. Tenía una cabellera rubia y una larga barba del mismo color. Los ojos de Vidugavia eran de un penetrante verde, una versión fría y pálida del color de la hierba de primavera. Su ardiente mirada contrastaba con su vestuario de sutiles y cálidos tonos naranjas o rojos. Sin embargo, durante gran parte de su vida, Vidugavia vistió su ropa de guerra de color rojo quemado, escondiendo sus ojos tras la celada de su yelmo en forma de cabeza de venado.



Vidugavia

Los tres hijos de Vidugavia –**Vidric** (nacido en 1237), **Vidui** (nacido en 1239) y **Viduimer** (nacido en 1247)– se parecían a su padre en carácter y estatura, aunque Viduimer fuese más gregario y menos altanero. Este parecido también se aplicaba a su inteligente, hermosa y fuerte hija, **Vidumavi** (nacida en 1284) que no se parecía en nada a su madre.

3.32 MAHRCARED (nacido en 1557 T.E.)

Mahrcared, 1,88, 130 kilos, rubio, fornido, brusco, era el **rudo** Huithyn de la tribu Ailgarthas (Rh. "Amigos del venado **sagradado**"). Su pueblo controlaba los territorios más septentrionales y nororientales de los Señores de los caballos, al este de Ensenada Este y justo al sur del Celduin (S. "Río Rápido"). Su capital era Buhr Ailgra.

Mahrcared era el ruidoso y tosco hijo del demente **Marhaidrics** (que gobernó entre 1523 y 1568). Mató a su padre **loco** cuando tenía once años, en defensa de su madre **Esuntha**, y nunca se arrepintió de este hecho. Tampoco se arrepintió su pueblo, que le eligió Huithyn al día siguiente. Fiel a su **palabra**, de enderezar los errores de su padre, demostró ser un jefe **incansable**, aunque sin piedad. Fue la decisión de Mahrcared lo que salvó a su pueblo de la extinción durante la Gran Plaga de 1635-1637, y fue su pericia en el combate la que contuvo a los **sagath** orientales en la frontera este. Era experto con el hacha y la **espada** y también un jinete excelente, era un brutal gran jefe **de guerra**. En todas sus campañas, Mahrcared sólo hizo tres **prisioneros**.

Mahrcared tuvo una hija, Eoraca (10) y tres hijos –**Iseren** (16), **Felardan** (14) y **Mahacaed** (9)– todos de su segunda **esposa** Brytta. Era una familia muy unida. Muy dados a los juegos y **las** celebraciones, eran muy populares y confiados. Esta alegría **se** vio truncada con el secuestro y asesinato del hermano menor de Mahrcared, **Mahrucis**, que ocurrió en el invierno de 1639-1640.

Mahrucis era como un segundo padre en la familia de **Mahrcared**, así como el consejero más querido y de mayor **confianza** que tenía el Huithyn. Fue un gran disgusto que él y su **séquito** fuesen traicionados durante una misión en Dorwinion, y **Mahrcared** juró vengarse de Tros Hesnef, el Oriental, a quien culpaba del horrible acto. Al recibir la cabeza de su hermano, el **Huithyn** montó en su caballo de guerra Mohrig, se puso su cota de **malla** y cabalgó a un campamento que daba al Celduin, llamado **Buhr Mahrling**. Allí planeó la venganza que ocuparía los últimos **años** de su vida.

3.33 TROS HESNEF (nacido en 1611 T.E.)

Tros **Hesnef** era el Lyhud de los Sagath, un **gran** cacique de **señalada** capacidad. Era el enemigo declarado de los Hombres del Norte, le gustaba la competencia y le encantaba el reto de acabar con el poder de los Thynas de los Señores de los caballos. Dedicó toda su vida a intentar dominar Rhovanion.

La patria de Tros era Riav, en la costa suroccidental del Mar de Rhûn. Se crió en la ciudad de Riavod, donde aprendió a cantar, a escribir y a actuar en los primeros años de su vida, **siendo** adiestrado en el arte de la diplomacia por su tío y padre **adoptivo** Tros Artri. A la edad de quince años marchó al exilio junto con su familia, para regresar un año después y asesinar al **Lyhud** Pos Ari. A continuación se instauró un reinado del terror en el que los compatriotas de Tros eliminaron en unas semanas a más de doscientos miembros del clan Pos.

Después de la Gran Plaga, Tros llevó a su esposa Hodya y a **sus** doce hijos al oeste, a la aldea de carros de Ilanin. Allí, en la **frontera** y a tan sólo 60 km. de Buhr Mahrling, reunió su guardia **personal** de cuarenta seguidores de élite (**Es "Yunovas"**). Cada uno de los cinco caciques de clan a sus órdenes mandaba una fuerza, de cien guerreros a caballo. Esta fuerza de quinientos hombres estaba dividida en cuatro alas (**Es "Yuni"**). Cada ala tenía **asignada** una enseña de acuerdo con su "coordenada divina" o **dirección** (por ejemplo, "Tormenta oriental" o "Viento del Oeste") y se dividía a su vez en unidades de veinticinco **hombres** (**Es "Yunovi"**).

Tros, su guardia personal y los caciques luchaban montados en toscos carros de guerra, tirados por dos caballos y **conducidos**

por un experto conductor. Al igual que los guerreros sagath normales, usaban escudos elípticos de brillantes colores y armas en su mayor parte arrojadizas: lanzas cortas, arcos cortos y largas y curvas espadas. Tros esgrimía también un cuchillo sagrado que simbolizaba su categoría de Patriarca.

Era delgado y medía metro sesenta. No tenía la estatura para asustar a un Hombre del Norte, pero su pericia en el combate era inigualable. No llevaba armadura, sólo un yelmo, pero era **rápido**, astuto y sediento de sangre. Todos los que miraban sus ojos negros como el carbón sentían la determinación y la confianza en sí mismo que Tros tenía. Y, sobre todo, se daban cuenta de que la vida no le importaba nada.

3.34 MARHWINI (nacido en 1812 T.E.)

Marhwini (Rh "Amigo de los caballos"), hijo de Marhari, era Huithyn de la tribu éothraim de los Gadrachts. Desde su nacimiento, siempre estuvo protegido en exceso, sometido a una rígida disciplina, era el heredero emocionalmente tocado del pueblo de su padre. La única forma que tenía de estar a solas era cuando practicaba la equitación, en la que no tenía igual, de ahí su nombre. Siempre quiso a los caballos más que a la mayoría de los hombres. Su madre, Aisuntha, le educó para gobernar, al tiempo que destrozaba su pasión; a pesar de ello, Marhwini venció su innata timidez y juventud mimada y se convirtió en uno de los más grandes héroes de entre los Señores de los caballos. Fue un noble sucesor de Marhari.

El año 1856 -cuando los amigos destrozaron un ejército combinado de hombres del norte y gondorianos en la Batalla de las Llanuras (en Dagorlad, al sur de las Ciénagas de los **Muertos**)- Marhari murió a manos del Lyhud sagath Tros Arpof. Marhari había sido elegido Althyn, o Gran Cacique de las seis tribus éothraim, para guiar a los guerreros en la defensa de los territorios de los Señores de los caballos. A su muerte, la dura obligación de gobernar **recayó** en su hijo Marhwini.

Marhwini organizó rápidamente los restos del ejército de los Señores de los caballos y, tras un concilio de los Thynas, decidió que debían abandonar sus tierras o caer bajo el dominio de los **aurigas**. No podían volver a entablar combate con tanta celeridad y con esperanzas de éxito. Mientras que dos ejércitos de **Aurigas** invadían Rhovanion, Marhini guió a los Cothraim supervivientes y a muchos de sus hermanos nórdicos en dirección noroeste. Cruzaron el Anduin por Athrad **Iant**, sabiendo que el Gran Río les serviría de protección. En su ribera occidental, en los valles inferiores entre los Campos Gladios y la sagrada **Carroca**, los Señores de los caballos y sus parientes encontraron refugio y un nuevo hogar. Los pocos beómidas que vivían en las cercanías se retiraron ante los nuevos colonos y se adentraron más en los bosques y tierras altas. Marhwini fue elegido Althyn a la primavera siguiente (**1857**), esta vez para el resto de su vida.

Marhwini



Marhwini era excepcionalmente fuerte y medía metro noventa y ocho; ocultaba su vulnerabilidad emocional bajo una apariencia de seria decisión y fuerza física. Ningún Señor de los caballos podía ganarle en lucha libre. Su calvicie le daba un aura de autoridad, porque su calva brillaba con el aura de un anciano sabio. **Sólo** el anillo de pelo rubio revelaba su juventud. Llevaba ropas grises o marrones y las arrugas de su rostro demostraban que su tranquilidad externa ocultaba muchas preocupaciones. Pero los modales tranquilos y silenciosos de Marhwini se atribuían a la sabiduría, no al remordimiento.

Sin embargo, el Althyn se sentía tan apenado por la pérdida de sus queridos pastos como por su pueblo. Marhwini se mostró traído y tuvo pocos amigos de verdad. Tenía un amor permanente por su esposa **Cleva** (una waildung, descendiente de **Vidugavia**) pero no podía expresarlo en público. Una fría distancia separaba a Mahrwini incluso de sus cuatro hijos, aunque sus enseñanzas estaban salpicadas de cariño. Las leyendas de los Señores de los caballos dicen que su hijo Suralic y sus tres hijas -**Susufa**, **Susera** y **Suneg**- fueron criados como los caballos que Mahrwini tanto quiso cuando fue niño.

3.35 EOARICO (nacido en 1831 T.E.)

Eoarico era un lejano descendiente de Hwail (nacido en 12 16), uno de los hermanos waildung que se opusieron a que Vidugavia subiese al poder. Al ser de una familia exiliada, siempre se le consideró sospechoso, pero su conocimiento de las costumbres de los Orientales y de sus planes de guerra le convirtieron en un aliado de valor incalculable. Se crió en Riavod y su hermana Wiltis servía en el harén del patriarca sagath Tros Arpof. A ningún Señor de los caballos se le ocurriría pasar por alto la información que trajo cuando se presentó ante Mahrwini en 1857.

Eoarico era pelirrojo, muy atractivo y muy alto (dos metros), indudablemente un nórdico puro. Vivía como sus antepasados y pronto se estableció en Burth Seath, convenciendo a Mahrwini para que perdonase a su familia. Al cabo de un mes estaba prometido, consiguiendo la mano de la hermosa y reservada Brysyn.

Sin embargo, la última meta de Eoarico era traicionar a los Señores de los caballos. El apasionado delincuente estaba aliado con el amante de su hermana y creía que los **Aurigas** le nombrarían Althyn de los nórdicos. Mientras mostraba sus retorcidos conocimientos, escuchaba las estrategias que se discutían en el parlamento cerrado de Mahrwini (*Rh. "Alfrathing"*). Eoarico escribía estos planes en la parte interior de los abrigo de piel que su cómplice Beorth llevaba a los mercados de Dorwinion. Un mercader dorwinidan que formaba parte de la conspiración llevaba los abrigo al brutal hermano de Tros Arpof, Tros Grada, quien a su vez transcribía la información para el patriarca **sagah**. No pasó mucho tiempo antes de que la traición de Eoarico pusiera en peligro al pueblo de Mahrwini.

3.4 LUGARES DE INTERÉS (I-1 856 T.E.)

Dado que los Señores de los caballos de Rhovanion y sus enemigos Orientales eran pueblos nómadas, levantaron relativamente pocas ciudades y confiaron más en la defensa móvil que en los lugares fortificados para protegerse. Los asentamientos más importantes en el sur de Rhovanion eran Buhr Widu en la Ensenada Este -la ciudad nórdica del pueblo waildung de **Vidugavia**- o las ciudades fronterizas de Gondor a lo largo del Camino del Este (*S. "Men Roman"*). De entre las aldeas amuralladas de los éothraim sólo los centros tribales o de clan, como Buhr Ailgra o Buhr Mahrlling, tenían alguna importancia.

Las ciudades de los Orientales se alzaban generalmente junto o cerca de las orillas del Mar de Rhûn, especialmente en las cuencas de los ríos. Eran ciudades de comercio, usadas por los nómadas para comprar y vender, no para residir, y la mayoría de tribus orientales seguían con costumbres rurales. Los pueblos y aldeas con estos pueblos errantes aparecían y desaparecían con las estaciones, los pastos, o con el saqueo; pocas duraron más de una generación. Dado que el culto religioso no se basaba en la tierra, sino en **tótems** ancestrales, prácticamente no existían los lugares geográficos sagrados.

Los santuarios de los Señores de los caballos se limitaban a cañadas de árboles consagrados junto a cataratas o manantiales, o a túmulos funerarios levantados sobre el lugar de la muerte de un Thyn. Así, sus territorios de Rhovanion estaban en cierto modo faltos de lugares tradicionales notables.

3.41 BUHR MAHRLING

Buhr Mahrlling era una la típica aldea fortificada de los **Seño-**

res de los caballos a mediados de la Tercera Edad, aunque sus dimensiones correspondían a un centro tribal y no a un asentamiento fronterizo. Pero nunca alcanzó el tamaño de Buhr Ailgra, la capital de la tribu de los Ailgarthas. Su crecimiento fue repentino y estuvo ligado a la guerra contra los Orientales mandados por Tros Hesnef. En tiempos había sido el centro de un clan Ailgarthas, pero fue reforzada tras la llegada del Huithyn Mahrcared en 1640 T.E.

Buhr Mahrling se alzaba en una pendiente muy suave en la confluencia del Celduin con su afluente, el Arduiga (Rh. "*Dragón de cobre*"). Para ajustarse a los ángulos del terreno en la confluencia de los ríos, tenía una base de triángulo equilátero. En su perímetro se excavó un foso y con la tierra extraída se levantó una muralla. Se abrieron puertas-túnel en el centro de cada lienzo de muralla, siendo recubiertas con piedra rojiza del río. Se accedía a las entradas por medio de puentes de madera y la muralla estaba coronada por una empalizada de madera que conformaba las almenas. En cada una de las tres esquinas, los Señores de los caballos construyeron un bastión circular (Rh. "*buiric*") que estaba a la misma altura de las murallas y contenía un cuerpo de guardia rectangular.

En el interior de Buhr Mahrling, los éothraim allanaron el altopiano. Tres grupos de largas casas comunales acogían a la población. En grupos de tres, ocupaban los tres puntos de la ciudad y enmarcaban un gran espacio central público. Esta explanada recubierta de hierba era la plaza del mercado y a menudo se construían en su perímetro talleres temporales. La gran estancia del Huithyn se alzaba cerca del pozo, en el centro del espacio público.

Plano de Buhr Mahrling

1. **Gran estancia del Huithyn.** Este edificio de dos pisos servía como sala para

festejos y cámara de reuniones, así como hogar del cacique. El edificio estaba partido en dos. Todas las aposentos del Huithyn se encontraban en una **sección** de dos pisos en la parte posterior, mientras que un gran salón de altos techos ocupaba la parte delantera. Este gran salón estaba rodeado por una galería en el segundo piso que conectaba con la zona de habitaciones en la vivienda del Huithyn.

2. **Cuerpos de guardia.** Estos tres edificios de tres por nueve metros albergaban a la guarnición de la aldea, hombres solteros que hacían de ejército permanente.

3. **Casa alargada de la Guardia personal.** Aposentos para las familias de los miembros de la guardia personal del Huithyn (Rh. "*Kuzdrauhtan*"), los guerreros que supervisaban la guarnición de la aldea y constituían la guardia de élite.

4. **Casa alargada.** Habían nueve edificios iguales, de 3,6 por 22 metros, incluyendo la casa de la Guardia personal. Cada edificio acogía a unos cuatro grupos familiares. Una zona central de cocina y una sala dominaban la casa. Casi todas estas casas tenían un pozo útil. Una chimenea que abarcaba diferentes aposentos permitía a varias familias usar el fuego a la vez.

5. **Puerta Sur.** Igual a las puertas nordeste y noroeste, esta entrada tenía 3 metros de altura y 4,5 de anchura, y estaba revestida de piedra y reforzada con madera. Un pavimento de troncos y un puente cruzaba el foso exterior, impidiendo que el barro dificultase el tráfico. Dos pesadas puertas de madera reforzadas con hierro protegían el acceso y se cerraban todos los días al anochecer.

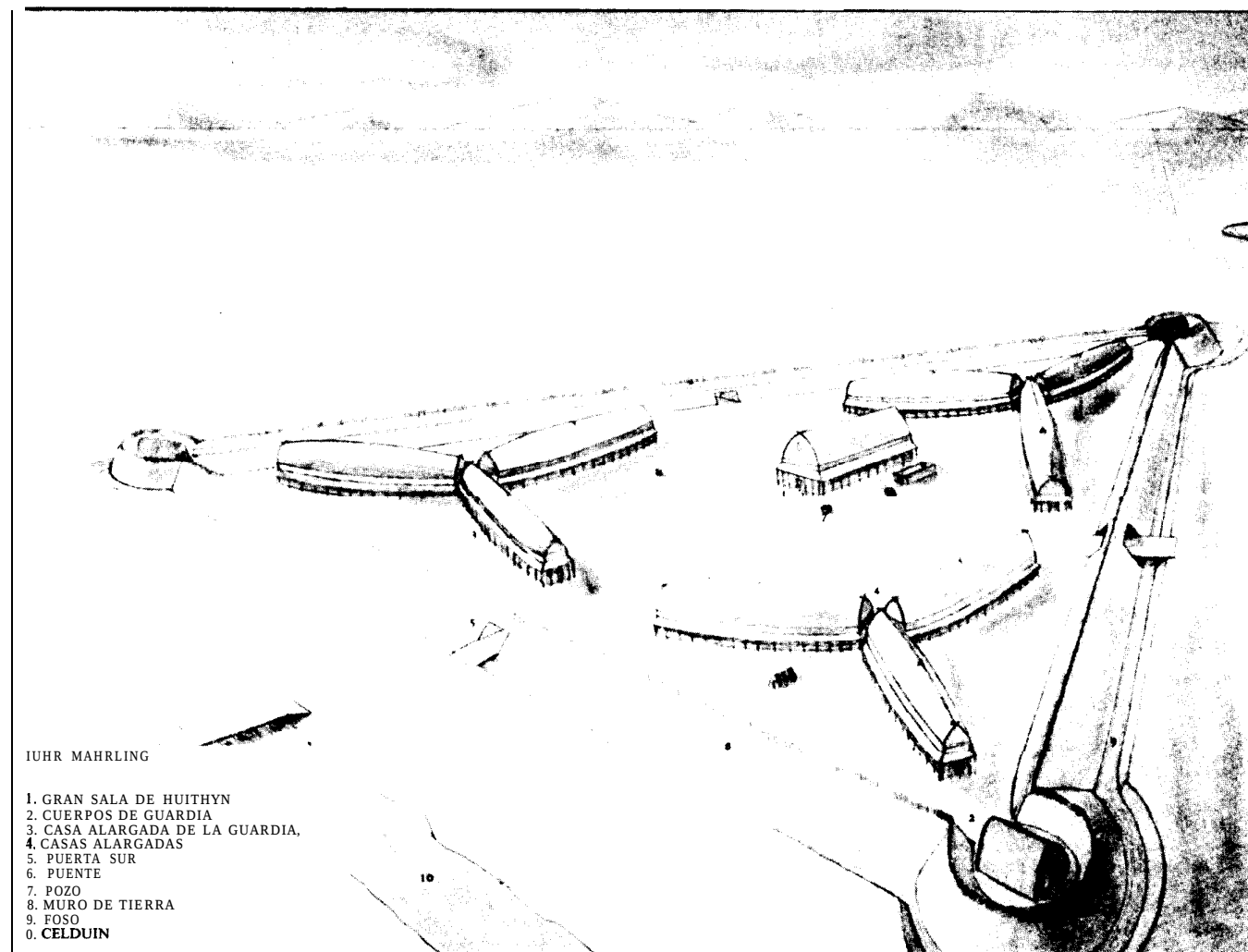
6. **Puente del Arduiga.** El Camino de los caballos del Celduin cruzaba este puente y conectaba Buhr Mahrling con Buhr Ailgra al oeste.

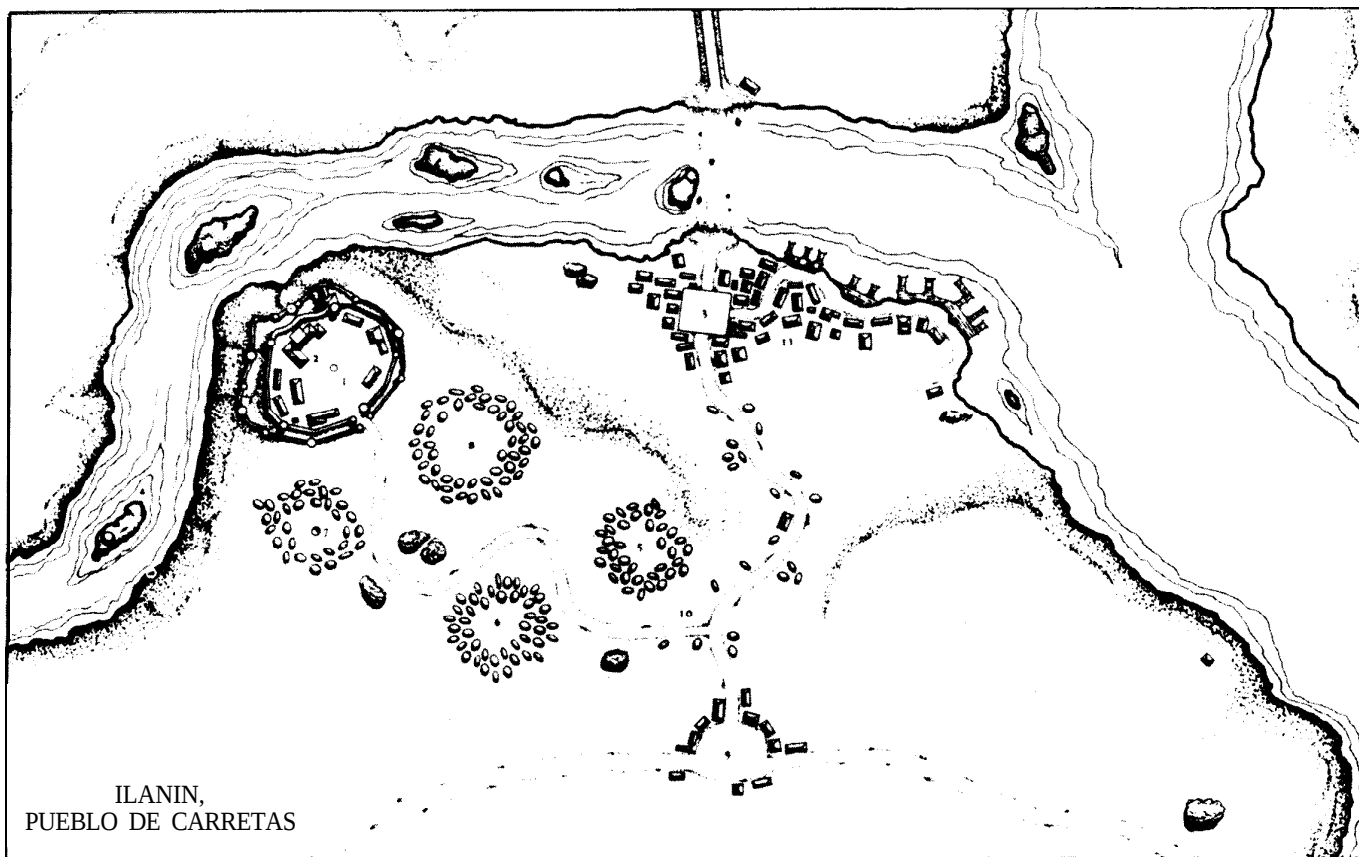
7. **Pozo.** Aunque cada casa alargada (Rh. "*lainghud*") tenía un pozo, este era la principal fuente de agua de la aldea.

8. **Muralla de tierra.** Coronada por una empalizada, este terrapién cubierto de hierba, de casi cinco metros de altura era una barrera suficiente contra casi todos los ataques. Una estructura de troncos y cubierta de grava reforzaba esta pared.

9. **Foso.** Este foso poco profundo se llenaba a menudo con agua desviada desde el Arduiga, pero en otras ocasiones tan sólo el barro o la tierra seca eran el obstáculo para cruzarlo.

10. **Celduin.** El sinuoso Río Rápido protegía la aldea por el norte y el este.





3.42 ILANIW, PUEBLO DE CARRETAS

Ilanin se alzaba junto a un vado del río **Donu**, a unos sesenta kilómetros al sureste de Buhr Mahrling. El **Donu** era uno de los principales afluentes del **Carmen** y servía como frontera aproximada de los territorios de los **nórdicos** y los Orientales. Ilanin ocupaba un risco por encima del último vado del río y tenía buenas vistas hacia el oeste y el norte. Aquí el Camino de los caballos, que seguía el curso del Celduin y el **Carmen**, se unía al Camino del Este que iba de Gondor a Riavod en el Mar de Rhûn.

La **mayoría** de los habitantes de Ilanin eran Orientales de raza sagath, aunque también vivían allí muchos logath y dorwinrim. La mayoría de los habitantes eran pastores **semi-nómadas** y comerciantes. Todos obedecían al joven patriarca y señor de la guerra, Tros Hesnef.

Ilanin estaba edificada en dos secciones: un barrio junto al río, más antiguo con edificios de piedra y un gran mercado junto al vado, y un barrio más grande y reciente, compuesto de carretas y casi todo él residencial. Las carretas se agrupaban por clanes y se alineaban junto al camino que llevaba colina arriba. La mayoría estaban colocadas en el saliente por encima de la aldea vieja, donde un nuevo mercado, un fuerte y un barrio de atracciones eran los lugares destacados. Una muralla de piedra de poca altura guardaba los lados oriental y meridional de la aldea, que no estaban protegidos ni por el río ni por los riscos.

Plano de Ilanin

1. Crim. El bisabuelo de Tros construyó el fuerte (Es. "**crim**") en 1490 T.E. Se levantaba sobre un macizo de piedra caliza y consistía en dos murallas de piedra de **poca** altura que encerraban un patio lleno de edificios, el mas notable de los cuales era el palacio. Un gran **subterráneo** se edificó bajo el patio proporcionando amplio espacio para talleres y almacenes. Las torres albergaban acuartelamientos en sus dos pisos inferiores.

2. Palacio del Lyhud. Originalmente había sido un lugar de descanso en el campo. Era un edificio rústico pero confortable que se alzaba en el centro del fuerte. El edificio estaba presidido por un campanario que servía como observatorio a los astrónomos de Tros. Bajo el campanario había un secreto sistema de túneles que conectaba el palacio con unas cavernas naturales de caliza. Esto servía como puerto de salida o como ruta de escape, ya que la boca de la caverna se abría en el risco a **sólo 12** metros por encima del **río**, (unos ochenta metros por debajo del palacio).

3. Gran Mercado. La zona del mercado de Ilanin se extendía junto al río, a ambos lados del vado. El Camino de los caballos biseccionaba esta plaza, que era la única zona pavimentada de la aldea. Los adoquines de caliza le daban un aspecto más civilizado. El mercado estaba generalmente repleto de tiendas de vendedores y **lleno** de olores **exóticos** ya-menudo repelentes. Las caravanas que **venían** por el Camino del Este o el de los caballos **solían** detenerse **aquí** y la actividad era frenética casi cada **día**.

4. Cripta de los Hos. Aquí, en un edificio bajo y redondo, en una isla del río **Donu**, descansan los restos de veinte señores del clan de los Hos. Los Hos fundaron la aldea. Pocos se han asomado a la cripta de dos cámaras abovedadas, ya que se dice que en ella habitan espíritus de Muertos Vivientes.

5. Barrio de la Tormenta del Este. Compuesto principalmente por gentes del clan de los Huv, esta zona residencial alberga a los guerreros que luchan en el ala este del ejército.

6. Barrio de la Lluvia del Sur. Esta zona estaba habitada principalmente por miembros del clan Kav.

7. Barrio del Viento del Oeste. Aquí hizo su hogar el brutal clan de los Rof. Ellos **constituían** la vanguardia en las campañas contra el oeste.

8. Barrio de la Luz del Norte. Este era el hogar del clan Arif.

9. Plaza de los juegos. Las atracciones de tierras vecinas o remotas tenían lugar aquí. La magia era la más popular aunque lo más común eran los trovadores.

10. Mercado nuevo. Aquí se realizaba casi toda la compraventa de caballos.

11. Barrio del río. Esta vieja sección fue en otros tiempos el centro del clan Hos. Fueron desplazados por extranjeros, asdriags, nuriags, dorwinrim, **nórdicos** y gondorianos exiliados, así como por miembros de los clanes Tros y Pif.



3.43 LA CUEVA DE MADERA DE ROF

Un plantío de enormes tejos azules ocupa un altozano de escasa altura en el linal de las Montañas de la Hechicería (*S. 'Eryn Guldur'*) en el Bosque Negro, a kilómetro y medio de la linde meridional del bosque. Estos robustos árboles de hoja perenne, de gran circunferencia y vieja forma, son los señores del dominio arbóreo. Pero incluso entre estos gigantes de madera, hay un tejo gigante que destaca. A su lado sus compañeros parecen enanos, puesto que el gran árbol alcanza una altura de más de cuarenta y dos metros.

La cueva de madera de Rof está excavada en el corazón de este noble árbol. La curiosa morada, una casa de cinco pisos ocupa gran parte del tronco del tejo así como una parte de la copa del árbol. La atalaya de Rof se encuentra entre las ramas altas, oculta siempre por las agujas gris-azuladas que le dan su nombre a estos árboles.

Plano de la cueva de madera

1. **Entrada.** La única puerta para entrara la caverna de madera está en el flanco del tronco de un tejo vecino. Un hueco en el árbol contiene una escalerilla de madera. La escalerilla se extiende hacia arriba y hacia abajo en el tronco. Los peldaños por encima de la entrada tienen una trampa.

-**Trampa:** Si se aplica un peso de más de trece kilos en cualquiera de estos peldaños, todos los peldaños de la escalerilla cedan como si cayesen dejando a quien está subiendo sin punto de apoyo. Es una maniobra muy difícil (-20) aguantarse sin caer. Si el que subía cae, recibe un ataque de **Caída/Aplastamiento** de +20.

2. **Pasaje subterráneo.** Un túnel subterráneo de 3 por 3 metros discurre en una longitud de 36 metros, conectando la entrada con la caverna de madera. Suele estar ocupado por 2-6 perros de cortas entendederas, propiedad de Rof.

3. **Trampa de pozo.** Este pozo, de 3 metros de ancho, 2,4 de ancho y 3 de profundidad, contiene un mortífero hongo blanco. Si se activa manualmente (ver 12) o si se dispara al situarse en él un peso de 20 kilos o mas, el suelo se abre, deja caer su carga y luego vuelve a cerrarse. Es una maniobra difícil (-10) evitar el ser capturado. Una vez cerrada, la puerta es extremadamente difícil (-30) de abrir. Las víctimas sufren un ataque de **Caída/Aplastamiento** +10. Durante los siguientes asaltos reciben entre 1 y 5 ataques de aguijón (Cuerno en **SA**) del hongo.

4. **Trampa de pozo.** Igual que 3, pero el pozo tiene 3.6 metros de largo y sólo 2.4 de profundidad. La caída origina un ataque +8 de **Caída/Aplastamiento**.

5. **Acceso a la caverna de madera.** Una escalerilla de cuerda puede ser descolgada desde la habitación superior (7), permitiendo la entrada.

6. **Trampa de pozo.** Igual que 3, pero sólo tiene metro y medio de longitud.

7. **Pozo de la escalerilla.** Una escalerilla de cuerda permite el acceso desde el pasaje subterráneo (ver 5). Puede ser recogida o soltada mediante un torno que se opera con una palanca.

8. **Pozo de la escalerilla.** Hay peldaños excavados en la madera que permiten subir y bajar de un nivel a otro dentro de la caverna de madera.

9. **Sala.**

10. **Almacenes.**

11. **Salón.**

12. **Cocina y comedor.** Hay una puerta secreta en la pared que separa esta zona de la biblioteca (13) y que es muy difícil (-20) descubrir.

13. **Biblioteca secreta.** Aquí guarda Rof sus tesoros.

-**Tesoros:** Incluyen 250 mo en esmeraldas, 150 mo en monedas, una maza; +20 exterminadora de jabalíes, Botas de trepar los árboles (+50 a trepar por superficies orgánicas), un anillo multiplicador x3PP, y un morro de cerdo (una vieja herencia de familia).

14. **Biblioteca principal.**

15. **Dormitorios.**

16. **Letrina.**

17. **Vestidor de Rof.**

18. **Aposento de Rof.**

19. **Atalaya de Rof.** El acceso a la atalaya da a una plataforma de madera de roble, a unos treinta metros por encima del suelo. Hay escalerillas de cuerdas que permiten alcanzar otras ramas y árboles.

20. **Armería.**

3.5 AVENTURAS CON LOS ÉOTHRAIM

Aquellos que deseen explorar la frontera oriental, o correr aventuras en ella, durante mediados de la Tercera Edad, encontrarán que las siguientes dos aventuras son un buen comienzo; Debe recordarse, sin embargo, que los Señores de los caballos no viajaban a pie. Cabalgaban y respetaban a aquellos que podían cabalgar junto a ellos. Así que los aventureros procedentes de otras tierras deben darse por avisados que primero hay que adquirir algo más que unos rudimentos en el arte de la equitación.

3.51 LA MUERTE DE UN THYN (1640 T.E.)

Escenario: La aldea fortificada de Buhr Mahrling, en Rhovanion oriental, tres años después de la Gran Plaga y justo después del asesinato del thyn Mahruics. Mahrcared, Huithyn de los Ailgarthas y hermano de Mahruics, busca venganza.

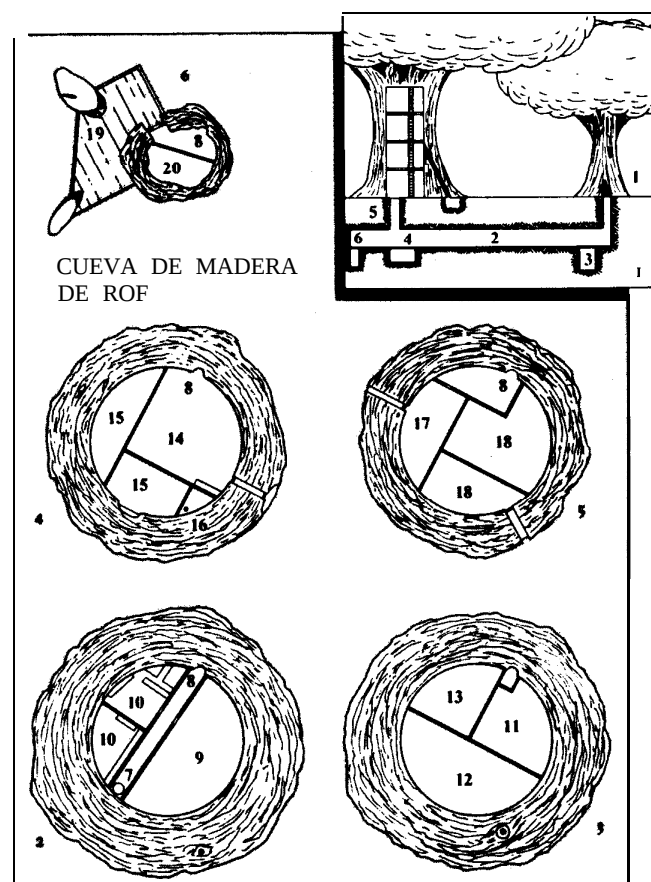
Requisitos: Un grupo de nivel bajo o medio, capaces de montar a caballo, nadar, y remar o navegar a vela.

Ayudas: Un mapa de las cuencas del Celduin y del Carnen, y una guía que habla el logathig, idioma de los sagath.

Recompensas: Un caballo a elección del aventurero, más cien monedas de oro, o una promoción en el escalafón social (con las galas que la acompañan).

La historia

Mahruics el Desprevenido era el impetuoso hermano menor de Mahrcared, el Gran Cacique de los Ailgarthas, una de las tribus de los éothraim. Durante una misión en Dorwinion, se vio envuelto en una disputa en torno a la esposa de uno de sus compañeros. Inclinado a la bebida y las peleas, salió para dirimir el conflicto en una tarde de nieve. Sólo lo acompañaba su hijo Brinwica. Se dirigieron al sur, siguiendo el río Carnen. Por desgracia, el desafío era una treta, ya que su contrincante Waulchic era un agente del señor de la guerra sagath Hos Harf. Waulchic preparó una partida emboscada en un bosque junto a la ribera; sorprendió a Mahruics y a Brinwica, cogiendo prisionero a



CUEVA DE MADERA DE ROF

thyn. La chica escapo en un caballo de sus enemigos durante la refriega y se dirigió a Buhr Mahrling para avisara Mahrcaed.

Mahruics fue llevado 150 kilómetros al sur, al fuerte sagath de Ilanin. Allí fue torturado y finalmente decapitado por el mismo Harf. Hos Harf en un acceso de fría crueldad, envió la cabeza a Mahrcaed, como si fuese un regalo del rival de Hos, Tros **Hesnef**. Mahrcaed juró vengarse, pero Brinwica intervino. Puso en guardia a su tío contra los engaños e intrigas de los sagath y observo que el asesinato era demasiado burdo para ser obra de un Tros.

Los PNJs

Los principales personajes de la región son sin duda alguna Mahrcaed y Tros Hesnef (ver 3.3). Hos Harf, gran cacique del desacreditado clan sagath de los Hos es el personaje central, sin embargo. (Ver las características de Harfen 6.3). Harf quiere la guerra entre los Señores de los caballos y los sagath de Ilanin. Con ello se interrumpirá el comercio a lo largo del **Carmen**, obligando a abrir una nueva ruta, o provocando la destitución de Tros Hesnef como jefe de Ilanin. Hos Harf desea ardientemente ver el día en que sean los Hos, y no los Tros, los que gobiernen la aldea ribereña.

La amiga de Brinwica, Leowin, ha sido **elegida** como guía para un grupo de aventureros que emprenderán una **misión de investigación** en la aldea sagath. Leonwin es joven, pero habla con soltura el logathig y conoce Ilanin.

La misión

Con la ayuda de Leowin, el grupo debe dirigirse a Ilanin en una barcaza que transporta miel, y luego entrar en la aldea. Allí deben descubrir la identidad del individuo o facción responsable de la muerte de Mahruics. Mahrcaed quiere la información en un plazo de dos semanas, y el viaje a Ilanin es de más de sesenta kilómetros.

Pistas

Brinwica oyó que uno de los asaltantes hablaba de una cripta.



3.52 LA TRAICIÓN DE LOS AURIGAS (1857 T.E.)

Escenario: Las lindes meridionales del Bosque Negro, justo después de la victoria de los Orientales sobre los gondorianos y los éothraim en la Batalla de la Llanura. Los Amigos están avanzando en dirección norte y oeste a través de Rhovanion. El Huithyn Marhwini ha descubierto una traición, pero el traidor ha huido.

Requisitos: Un grupo de nivel medio o bajo, capaz de seguir pistas, trepar, acechar y montar a caballo.

Ayudas: Un mapa del Bosque Negro meridional, con una ruta señalada que evita las defensas del Nigromante.

Recompensas: Setenta y cinco monedas de oro, cualquier tesoro que los aventureros recuperen y un objeto +10 a elegir por los aventureros. Puede haber una bonificación de otras cincuenta monedas de oro.

La historia

La victoria de los **Aurigas** en 1856 expulso a los tothraim y sus aliados nórdicos de Rhovanion meridional. Huyeron a la otra orilla del Gran Río.

Poco después de llegar a la cuenca central del Anduin, **Mahr-**

wini estableció un campamento cerca de **Carroca**. Allí su pueblo comenzó a reconstruir su existencia. Sin embargo, una noche, la paz de vio rota por un grito. Se descubrió el cadáver de un centinela en un remanso del río. Corriente abajo, en unos rápidos, flotaba un auriga muerto.

Un compañero del centinela muerto declaró que éste había visto dos sombras moviéndose en la ribera y que se había adelantado prematuramente. En la lucha que siguió, el compañero vio cómo caían dos figuras y como otro hombre escapaba. La descripción del fugitivo lo identificaba como Eoarico Hwail.

Escapando en la niebla nocturna, **Eoarico** eludió ser capturado. Parece ser que cruzó a nado el Anduin. Mientras tanto, Mahrwini ordenó que se registrase la tienda de Eoarico. El registro encontró pruebas de la relación de Eoarico con los **Aurigas**, e indicaba que les había pasado información acerca de los planes y estrategias de los Señores de los caballos, al menos en una ocasión. En las notas de Eoarico aparecía una lista de nombres y lugares.

Mahrwini, preocupado porque se descubriesen sus debilidades, ordeno la persecución de Eoarico. Organizo una serie de partidas y les confió que matasen o trajesen prisionero al traidor. Mahrwini confía que sus hombres tendrán éxito, pero tiene otras preocupaciones que afrontar antes de que esta crisis pueda ser solucionada.

A tal fin, **Airl Uirwin**, el escudero de Mahrwini, ha pedido voluntarios que investiguen los nombres y lugares que se mencionaban en los documentos de Eoarico. Ofrece 5 mo a cada aventurero, y otras 70 mo por aventurero si se consiguen pruebas definitivas. Airl enfatiza que Mahrwini quiere informaciones fiables que dejen libre de sospecha o condenen a los sospechosos. Si un sospechoso aparece culpable, **Airl** ofrece otras 50 mo por traer a dicho sospechoso, vivo, para que sea juzgado.

Los PNJs

El nombre del sospechoso es Waulrics Alfwil, quien vive en un lugar llamado la Cueva de madera, en el límite meridional del Bosque Negro. En realidad, Walruic es en parte un Auriga y su verdadero nombre es Rof Paku. Su hogar es la Cueva de madera (ver 3.43), un enorme tejo, hueco por dentro, que se encuentra a kilometro y medio de la linde del bosque. Es un hombre astuto y cruel, aunque algo sentimental; vive con una chica nórdica ciega (Wolwin) y con seis perros. Los quiere mucho a todos, aunque la chica es ascéptica y de tendencias asesinas, y los perros son estúpidos y muy brutos. (Ver 6.3 para las características de los **PNJs**).

El traidor Eoarico (ver 3.34) planea encontrarse con Rof en un plazo de dos semanas. Suponiendo que él y sus dos compañeros (los guerreros Kav Makow y Tros Aran) no sean capturados durante los primeros diez días, hay una posibilidad de que el grupo de Eoarico llegue a la Cueva de madera en cualquier momento a partir del oncenavo día. Se tiran los dados: 01-30 = El grupo de Eoarico ha sido capturado; 31-40 = el grupo de Eoarico llega en el día 11; 41-55 = llegan el día 12; 56-73 = llegan el día 13; 74-93 = llegan el día 14; 94-99 = llegan el día 15; 100 = los **PJs** se encuentran al grupo de Eoarico por el camino.

La misión

El propósito de la **misión** es alcanzar la Cueva de madera lo más **rápido** posible, investigar el lugar y volver con los resultados. Dado que Rof es verdaderamente un espía, los aventureros pueden intentar llevarle para que sea juzgado en el tribunal de Mahrwini. En cualquier caso, debe evitarse a Eoarico o, si las circunstancias así lo dictan, debe impedírsele que consuma su traición.

4. LOS ÉOTHÉOD (1857-2510 T.E.)

Los duros años que van desde el 1856 T.E. hasta el 1899 T.E.

fueron testigos de la presencia de un reino Auriga en Rhovanion. Los Orientales, mandados por un señor de la guerra sagath, Tros Mira, subyugaron a aquellos Hombres del Norte que se quedaron en los pueblos o en las granjas, instaurando un reinado del terror. Los ríos bajaron rojos con la sangre de los nórdicos, mientras que una gran ola de frío se llevaba muchas de las vidas de los niños de Rhovanion esclavizados.

Gran número de Hombres del Norte buscaron refugio en las colinas del lejano norte o en las entrañas del Bosque Negro; pero la mayoría perecieron en el helado invierno, o cayeron víctimas de la maldición que se arrastraba por el bosque que en tiempos había sido conocido como Gran Bosqueverde. Sólo unos pocos sobrevivieron a las pruebas del éxodo. Viviendo de su ingenio, y alentados por la pasión de su desgracia, cautelosamente se dirigieron hacia el oeste. Cruzaron el Anduin y se reunieron en los frescos y bien regados valles entre los Campos Gladios y la sagrada Carroca. Allí, estos nórdicos errantes se unieron a sus hermanos -los restos de las seis tribus de los éothraim- quienes, gracias a sus cabalgaduras, habían escapado de Rhovanion en número considerable.

Aquel fue el origen de los éothéod, una nueva nación forjada por la dureza de la invasión a partir de lo que quedó de los Señores de los caballos de Rhovanion. Otros refugiados, un tercio del total, llegaron atravesando el bosque para unirse a ellos. Algunas de las tribus casi habían sido exterminadas. Todas habían sufrido mucho. Los jefes de todas las tribus buscaron el liderazgo de Mahrwini, un valiente jinete y gran líder cuyo padre, Marhari, había muerto en la acción de retaguardia en la Batalla de las Llanuras. Mahrwini, un hombre relativamente joven, había tomado el mando tras la muerte de su padre y, gracias a la fuerza de su personalidad y a su hábil dirección de la retirada, los Jinetes habían roto contacto con el enemigo en buen orden y con pocas pérdidas en la persecución.

Aunque siempre habían sido pocos, sus pérdidas habían sido onerosas, y el camino hacia el norte fue triste. Los Señores de los caballos habían perdido su patria. Eso era malo, pero era peor que habían perdido casi todos sus caballos. Y, quizá lo peor de todo, había perdido la valiosa alianza simbiótica con el pueblo de Ensenada Este, la unión que había proporcionado una base agrícola y artesanal a la cultura ecuestre de las llanuras.

Los Jinetes ya no tenían pastos casi ilimitados en los que vagar. Sus grandes manadas de caballos habían desaparecido, porque su acceso a los caballos salvajes quedaba cortado por los invasores Aurigas. La mayor parte de los inmensos rebaños que habían poseído de ovejas y ganado se habían perdido. Ya no podían dedicarse exclusivamente al pastoreo.

Entre los años 1856 y 1899 T.E., grandes cantidades de refugiados huyeron del reino Auriga de Rhovanion. Fue una época turbulenta en todas las Tierras Salvajes. Por fin, en 1899, los Aurigas fueron expulsados de nuevo hacia el Este. Dejaron la maltrecha tierra de Rhovanion despoblada y empobrecida. Pero, tras cuarenta y tres años de guerra, sus enemigos nórdicos habían desarrollado un sentido de unidad en la cuenca del Anduin que antes no habían conocido.

De esta manera, los nórdicos de la cuenca del Anduin se convirtieron en los éothéod. Reorganizados y con una nueva orientación, se dedicaron a construir una nueva sociedad. Con la partida de los orientales Aurigas, se centraron en sí mismos. Necesitaban urgentemente más territorio. Encajonados entre el Anduin y las Montañas Nubladas, con elfos y hobbits al sur, tenían poco espacio para acomodar sus resurgentes rebaños. Angmar acechaba en el norte, y el recuerdo de la amenaza oriental seguía vivo, de manera que tenían pocas opciones.

La situación cambió en 1975 T.E. El Rey brujo, aunque victorioso contra Amor y sus reinos sucesores, fue derrotado en la batalla de Annúminas. Huyó del norte y Angmar cayó. Este acontecimiento abrió la cuenca septentrional del Anduin a la colonización. Los éothéod decidieron aprovechar la oportunidad de conseguir nuevos pastos. Volvieron a emigrar (1977 T.E.), yendo esta vez a las espaciales tierras de la cuenca superior del Anduin.

4.1 EL ESCENARIO: LOS VALLES DEL ANDUIN

El País del Norte esta dominado por dos grandes cordilleras: las Montañas Nubladas al oeste, y los picos, de menor altura y más antiguos geológicamente, de las Montañas Grises al norte. La región en la que se encuentran estas dos cordilleras muestra un dramático paisaje. Rocosa y fría, es extremadamente accidentada. Los altos valles cubiertos de hierba están rodeados por escarpadas montañas, que muestran laderas empinadas, picos puntiagudos y glaciares prácticamente impasables.

Aunque hermoso, el País del Norte es un lugar severo que da pocas oportunidades a sus habitantes. Estos valles se emplazan como una bailía en medio de un gran castillo natural, protegidos por murallas de montañas. El viaje se ve restringido a los estrechos confines del valle del Anduin. Desfiladeros helados y casi inaccesibles, valles nevados, hacen el viaje en las tierras altas virtualmente imposible durante nueve o diez meses al año.

Los Valles Superiores habitados por los éothéod forman una amplia planicie formada por la acción de los glaciares que excavaron el ángulo en el que se encuentran las Montañas Nubladas y las Montañas Grises. Al este del río Greylin (S. "Mithlin") la tierra empieza a ondularse, donde el campo relativamente llano de las tierras altas se encuentra con el Bosque Negro septentrional.

Como si se tratase de una única y vasta llanura interrumpida aquí y allá por colinas de rocas ásperas y por arboledas, los Valles producen una impresión severa pero intrigante. Los muchos riachuelos de la región, pequeños, rápidos y limpios, excavan estrechos y rocosos cañones, como venas resplandecientes que serpentean a través de la hierba baja y los brezales.

Miles de ciénagas también contribuyen a romper el paisaje. Son una fuente de combustible (turba) y constituyen un cierto peligro para los viajeros descuidados. Parecen pequeñas arboledas, pero estas ciénagas de pegajoso barro negro cubierto de vegetación se han cobrado las vidas de más de un pastor o viajero.

Son corrientes en las tierras altas los pequeños Lagos, cuyos lechos fueron excavados por los glaciares en su avance, y cuyos extremos inferiores fueron bloqueados por morrenas dejadas por los mismos glaciares en retirada. Estos lagos son de aguas cristalinas y frías, a menudo muy profundas. Ricos en truchas y salmones, ayudan a variar la espartana dieta de los Hombres del Norte.

Además de dejar lagos, los glaciares han adornado las tierras con una serie de elegantes esculturas naturales. Hay salientes de piedra que se levantan aquí y allá en las planicies, todos con las señales del hielo. Enormes monolitos grises, erosionados, suavizados y pulidos, y cubiertos de líquenes adornan las colinas. Muchos tienen surcos paralelos que canalizan los manantiales como si fuesen acueductos de piedra. Las rocas salpican el terreno, como si hubiesen sido arrojadas al azar por los gigantes. Las morrenas serpentean por el paisaje como riscos, subdividiendo la tierra como simulacros de vallas de piedra. A veces constituyen enormes montículos, que recuerdan a los túmulos de piedra de los éothéod.



Eorl

Los ríos

Hay dos ríos principales en el País del Norte: el Langwell y el Greylin. Juntos forman el poderoso Anduin. De ellos, el Lang-

well es el mas importante, al ser algo más grande y estar mejor dotado de peces, siendo también un obstáculo más importante para los viajeros. Sin embargo, los dos ríos son esenciales para el comercio y la política de los éothéod, siendo rutas de comercio y fronteras fácilmente identificables de las divisiones principales del País del Norte.

El Langwell nace en las Montañas Nubladas, en una amplia plataforma de Gundalok, al sur de la gran cima del Monte Gundabad. El agua del deshielo de varios glaciares alimenta su curso inicial, creando un formidable torrente. Durante el deshielo de primavera, es muy difícil vadearlo durante 75 kilómetros por encima de Framsburgo. En sus remansos nadan muchas truchas pardas, algunas de increíble tamaño.

Tras saltar en las cataratas de Gundalok, de cien metros de altura, el río se ensancha y discurre por un profundo canal. Grandes rocas forman islas frecuentes en su recorrido, mientras que piedras extremadamente resbaladizas constituyen su lecho. Hay bancos de grava en los meandros, como grandes playas de piedrecillas. Aunque el Langwell se hiela en invierno, constituyendo un obstáculo menor para los viajeros, la corriente debajo del hielo sigue siendo tan rápida que a menudo hay huecos de agua oscura al descubierto incluso en los meses más fríos.

El Greylin es una corriente más tranquila que discurre, en su curso inferior sobre fondos de grava y ocasionales plataformas. Más cerca de las montañas fluye por encima de plataformas y jardines rocosos de piedras de tamaño medio. Es navegable para las canoas hasta ciento veinte kilómetros corriente arriba de Framsburgo. Las aguas de su curso superior, aunque no polucionadas, están coloreadas a menudo por los residuos de las forjas de los enanos y los rápidos casi parecen grises. Menos imponente que el Langwell, el Greylin puede ser vadeado, excepto durante el deshielo, por un hombre a caballo casi en cualquier lugar de su recorrido.

El clima

El clima de los Valles Superiores es más frío que el de las llanuras de Rhovanion, pero no obliga a los Cothéod a hacer cambios importantes en su forma de vida. De hecho, la mayor parte de la gente que escapó de la ruina de Rhovanion estaba acostumbrada a las temperaturas invernales y a nevadas sólo ligeramente más suaves. Aun así, incluso ellos se vieron sorprendidos por lo repentino y duro de las tormentas de nieve que de vez en cuando bajaban de las montañas. Estas ventiscas comenzaban con vientos huracanados y nevadas tan intensas que el paisaje conocido desaparecía en la blanca luminosidad, de forma que incluso aquellos que conocían el camino podían perderse. La temperatura podía descender entre seis y diez grados en sólo veinte minutos.

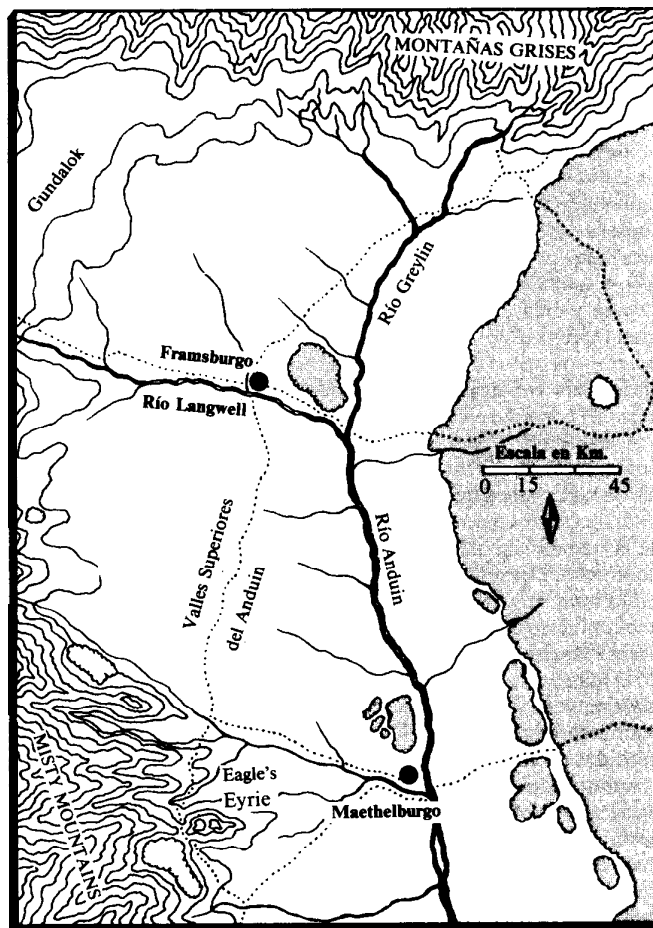
Los Valles Superiores son hermosos y acogedores a finales de primavera, en verano y a principios de otoño. Tienen un efecto sedante, al no ser ni tan calurosos ni tan ventosos como las llanuras de Rhovanion.

Vida animal

Aunque a primera vista parezca un poco yerma, la llanura rocosa de las tierras altas en el País del Norte contiene una sorprendente diversidad de vida animal. Las manadas de lobos cazan a los grandes rebaños de ciervos rojos y alces. Las cabras montesas de cuernos rectos y velludas pieles trepan a alturas de vértigo con una facilidad sobrenatural, y son piezas de caza para los Señores de los caballos que gustan de la aventura. Los osos pardos y negros vagan por las laderas abrigadas y se alimentan de bayas y de los peces de las ciénagas y los arroyos de la montaña. La mayoría de estos animales hibernan o emigran hacia el sur a mediados de otoño. Por otro lado, los renos descienden a través de las montañas procedentes del Lejano Norte cuando llegan los fríos. Son el alimento de los lobos en el duro invierno.

Hay otros animales que se camuflan según la estación. Los animales pequeños del País del Norte muestran un cambio claro de color de verano a invierno. Las perdices blancas, por ejemplo, adquieren este color con las primeras heladas. Las zorras rojas

adquieren una tonalidad plateada y sus pieles de invierno alcanzan un precio de hasta 5 mo. Las pieles de las liebres salvajes y los armiños cuestan poco menos.



Valles Superiores del Anduin

4.2 LOS ÉOTHÉOD

Los éothéod de los valles del Anduin son un nexo entre los éothraim de Rhovanion y los rohirrim de Rohan. Refugiados adaptados a su nueva tierra, su cultura fue la de una sociedad en transición. A continuación viene una visión general de su carácter.

Origen racial: Los éothéod son descendientes directos de los éothraim, con mezcla de otras ramas de Hombres del Norte, especialmente burgueses de la Ensenada Este del Bosque Negro. Los gramuz, una subcultura agrícola de los Hombres del Norte, eran también un pequeño componente de los pueblos que dieron lugar a los éothéod. Estas gentes se convirtieron en refugiados después de la invasión Auriga de Rhovanion. Dado su origen ancestral común y su relativa proximidad como comunidades, hay también huellas en los éothod de otros dos grupos nórdicos: los Hombres del Bosque y los beórni-das.

Región de asentamiento: Desde el 1856-1 899 T.E., los éothéod se reunieron en la cuenca central y occidental del Anduin. De 1899 a 1977 residieron en una Marca entre los Campos Gladios y Carroca. Después los Señores de los caballos emigraron a los Valles Superiores del Anduin, donde vivieron desde 1977 hasta 25 10 T.E. Esta zona se convirtió en su patria. Está limitada por el Anduin al este, las Montañas Nubladas al oeste, las Montañas Grises al norte y el río Sirros al sur.

Ecosistema: Los fértiles, bien regados valles y las estribaciones montañosas les proporcionan buenos pastos de verano. Muchos arroyos y lagos les proporcionan pesca de diferente tipo, predominando la trucha y el salmón. Las ciénagas, que les dan combustible en forma de turba, son bastante comunes. Las laderas de las colinas más elevadas y el principio de las montañas están cubiertas de bosque, donde se puede encontrar gran variedad de caza. El clima en verano es fresco y agradable mientras que en invierno el frío se puede resistir.

Estructura política: Los éothéod son gobernados por un Señor (Althegn) quien actúa de acuerdo con un Consejo de Thegns (Jefes) y una serie de asesores. El **Althing**, una reunión pública en la cual puede tomar la palabra cualquier persona libre, se celebra cada año durante el Festival del Solsticio de verano. En los asuntos locales son los líderes de las tribus y los clanes quienes administran justicia y dictan sobre las disputas pequeñas.

Asentamientos: Lo normal son las aldeas y pueblos fortificados. Se levantan casi siempre en la cima de las colinas, rodeados por un **terraplén** coronado por una muralla de piedra o una empalizada. Aunque durante los meses de verano la mayoría de los hombres están con los rebaños, el grueso de la población reside en estos asentamientos durante todo el año.

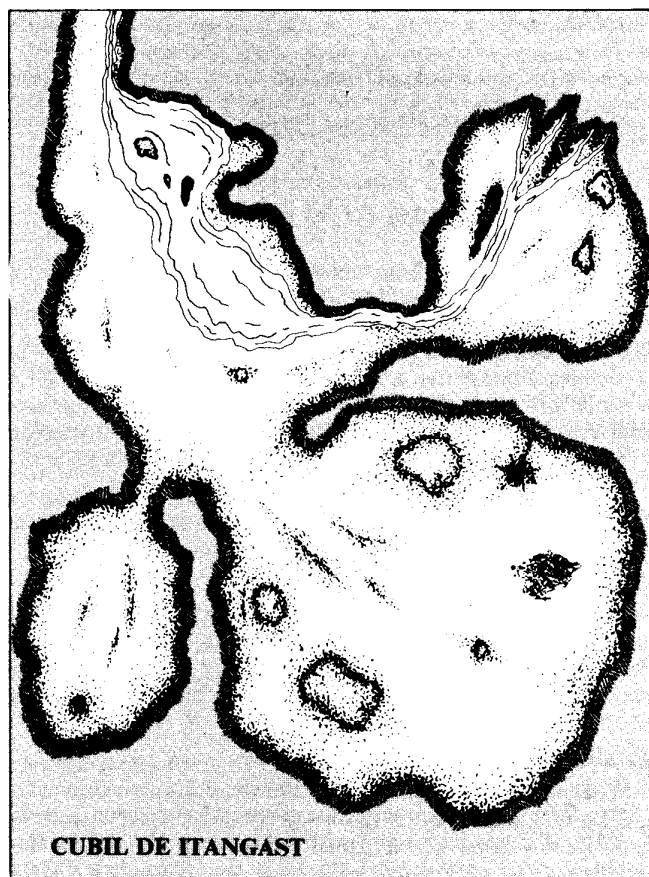
Organización militar: A partir de los siete años, todos los niños son adiestrados en técnicas de supervivencia y caza, y todos los varones a partir de los catorce son adiestrados en el uso de las armas y en tácticas rudimentarias. El ejército recibe el nombre de **Éoheré** y cuenta con unos cinco a siete mil quinientos guerreros. Las unidades militares se organizan sobre una base tribal, con el Althegn como comandante supremo de todas las tribus. Su guardia personal de sesenta guerreros de **élite** (**uscarios**) forma el núcleo de esta fuerza. Los seis caciques tribales (**huithegns**) mandan unas diez éoredas cada uno, unidades de unos ciento veinte guerreros montados. Cada tribu debe encargarse de la defensa local y, además, proporcionar un contingente de tropas (un **faired**) al Althegn cada primavera. Con base en Framsburgo, el Althegn usa esta fuerza en las campañas anuales.

Moneda: No existe. Se usa normalmente la moneda de Gondor y los metales preciosos son siempre bien recibidos, pero el trueque sigue siendo el **método** más común de intercambio.

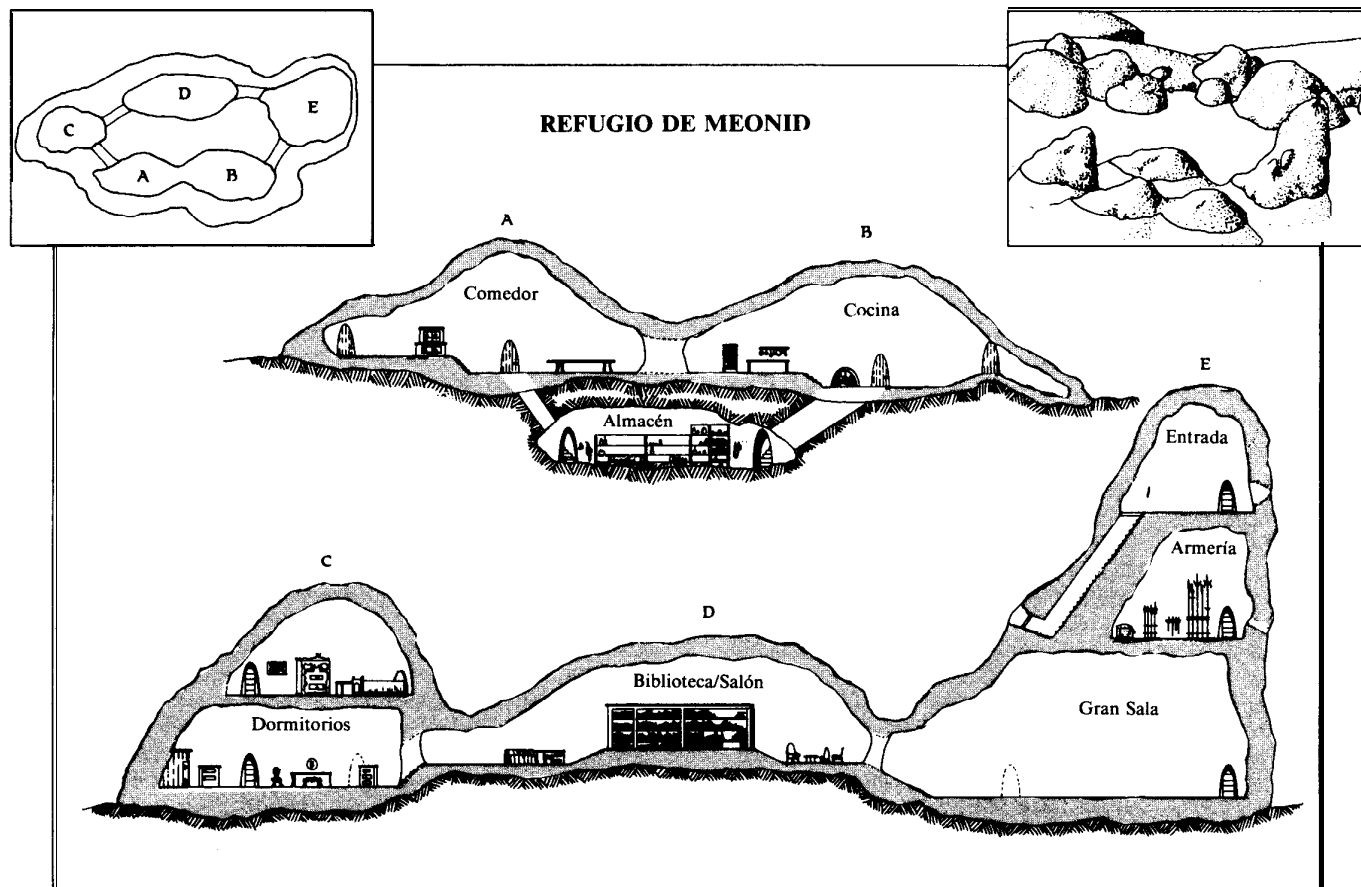
Idioma: Variaciones de la lengua **éothirric** de Rhovanion (una lengua que viene del **éothrik** y es precursora del **rohírlico**). El **oestron** o lengua común está bastante difundido, especialmente entre los mercaderes y aquellos que tienen contactos frecuentes con Gondor.

Aspecto físico: Generalmente son rubios y de ojos azules. Son altos, los hombres miden metro ochenta y dos de promedio y las mujeres uno sesenta y dos. Los hombres suelen tener pobladas barbas, pero no tienen demasiado vello. Suelen ser de constitución entre recia y normal. Visten prendas de lana y/o lino. Los hombres llevan camisas, pantalones y polainas, mientras que las mujeres visten blusas y faldas o túnicas, menos cuando tienen que montar a caballo y entonces llevan pantalones.

Morada: Los **éothéod** viven en casas alargadas, de una a tres familias en cada casa. Estos edificios suelen ser de piedra, con un tejado de paja o de madera, atravesado por un agujero para la salida de **humos**. Las ventanas son escasas, situadas a bastante altura y cubiertas con recios postigos (tanto por dentro como por fuera). Las casas se agrupan por clanes y se ubican en "vecindarios" tribales en torno a la Casa Sagrada.



Dieta: Prevalce una dieta mixta, siendo el pan el alimento de base. Abundan la carne de ave, tanto de corral como de caza, así como la carne de otros animales salvajes y los productos lácteos (quesos y leche de cabra y de vaca).



Las bebidas preferidas son el vino especiado, la cerveza y la hidromiel importada.

Culto: Se siguen los típicos cultos **nórdicos**. El Culto del Venado es el que tiene **más** feligreses, pero el Culto de la Tierra le sigue muy de cerca. Hay otros cultos menores que incluyen el Culto a los árboles y el Culto al crecimiento.

4.3 AVENTURAS CON LOS ÉOTHÉOD

Estas dos aventuras están ambientadas en los Valles Superiores, durante los años 1977-2510 T.E.

4.31 EN BUSCA DE ITANGAST (1990 T.E.)

Escenario: Framsburgo a finales del invierno de 1990 T.E. El viaje llevará a los aventureros a una cueva guarida en el suroeste de las Montañas Grises, cerca del nacimiento de la bifurcación derecha del río Greylin (Mithlin). (Ver plano de los Valles Superiores).

Requisitos: Un grupo de nivel medio o alto, o una partida de expertos con ganas de enfrentarse a un dragón.

Ayudas: Ninguna.

Recompensas: Una parte del tesoro del dragón. El tesoro incluye 5.000 mo en gemas, 2.500 mo en piezas de oro, 1.500 en piezas de plata, una espada **+35**, exterminadora de gigantes, y un anillo sumando de sortilegios **+6**, entre otras cosas. Gran parte de estos objetos son de origen enano.

La historia

Itangast, el dragón de fuego sin alas, ha despertado recientemente. Tras arrasarlo dos pequeños caseríos **éothéod** junto al río Greylin, la gran criatura ha vuelto a descansar. Un cazador llamado Beodrico encontró la pista del dragón antes de la última nevada.

Beodrico trajo sus pieles de armiños y hurones hace un día a Framsburgo. Mientras se emborrachaba celebrando sus ventas en la posada del Oso Tristón, cuenta la historia de la vuelta de Itangast.

La misión

El grupo debe viajar hasta la guarida de Itangast, matar al dragón y apoderarse de su tesoro.

4.32 LA CONSPIRACIÓN DE LOS BALCHOTH (2509 T.E.)

Escenario: La parte central del valle del Langwell, justo por debajo de las cataratas de Gundalok.

Requisitos: Un grupo de nivel bajo o medio, capaz de nadar y trepar.

Ayudas: Algunos indicios dados por un mozo de cuadra, nada más.

Recompensas: Un botín de 200 mo (a dividir entre el grupo), además de los objetos o tesoros recuperados por los aventureros.

La historia

La confederación Balchoth, un enorme grupo de tribus orientales, ha ocupado Rhovanion meridional. Se están preparando para cruzar el Anduin y atacar Gondor. Para aislar a los **gondorianos**, los balchoth han enviado agentes a los territorios de los aliados de Gondor con la esperanza de distraer la atención de la apurada **situación** del Reino Meridional.

Meonid Ito es el jefe de un grupo de asesinos balchoth, a los que se ha confiado la misión de acabar con la estabilidad política de los **éothéod**. Su misión es un preludio de la invasión **balchoth**. Dos de sus secuaces fueron muertos por unos **beómidas**, después de intentar asesinar a un **thegn éothéod**, pero otros dos **-Adajo Bom** y **Nevido Smod-** han tenido un éxito parcial. Tras perpetrar seis asesinatos en Framsburgo, abandonaron la ciudad dejándola completamente soliviantada.

El Althegn **Eorl** ha ofrecido una recompensa a quien capture o mate a estos asesinos. A Eorl no le importan los detalles; quiere resultados. Un mozo de cuadra llamado **Ebric** vio a dos hombres

sospechosos hablando una noche en un callejón detrás de su casa. Hablaban de un grupo de peñascos huecos en el río Langwell, pero no pudo oír nada más de su conversación. Cuando se tropezó con ellos al día siguiente en su establo, estaban **preparándose** apresuradamente para partir hacia el norte.

La misión

El grupo debe seguir la pista de los asesinos, descubrir su escondite y capturarlos o matarlos.

5. LOS ROHIRRIM (2510 T.E. en adelante)

‘En los últimos años de la indómita Tercera Edad, los hombres, buenos y malos, pugnaban para apoderarse de reinos, entre ellos Eorl, señor de los éothéod. Su momento llegó cuando en el 2510 T.E. respondió a la llamada de Gondor y condujo a su pueblo hacia el sur para exterminar a las hordas balchoth. Agradecido, Cirion, senescal de Gondor, cedió a los victoriosos éothéod todo Calenardhon, una provincia desolada y peligrosa en el norte de Gondor. Pero donde otros sólo veían tierras desiertas y terribles, Eorl vio una tierra como la de sus antepasados. El Señor de los caballos prestó juramento a Cirion y llevó a su pueblo a los amplios pastos, donde criaron sus rebaños y donde enraizaron sus corazones. Los elfos sindarin llamaron al nuevo reino Rohan, Tierra de los Caballos. El pueblo de Eorl lo llamó la Marca de los Jinetes’.

- Fragmento del Libro Incompleto de Galmód Sweorsun, **circa** 2900 T.E.

Cuando Sauron volvió a **Dol Goldur** procedente del este en el 2460 T.E., sacó a relucir nuevamente su poder y dio nueva vida a los enemigos de Gondor. Las comunicaciones entre Gondor y los Señores de los caballos de los valles del Anduin, escasas en el mejor de los casos, quedaron completamente cortadas.

Las maquinaciones de Sauron en el este habían dado sus frutos, un fruto que era un mal augurio para los hombres de Gondor. Nuevas oleadas de Orientales, conocidos como los **balchoth**, o la “Terrible Horda”, se dirigieron hacia el oeste, animados por los informes de la debilidad de Gondor y también por causa de una sequía en su país de origen que duraba ya muchos años. Invadieron Rhovanion y allí consolidaron su fuerza.

Cuando asumió el poder el senescal Cirion en 2489, se **encontró** acosado por muchos problemas. Sus ejércitos estaban **retenidos** en la frontera meridional, donde los Corsarios de Umbar **intentaban** resolver a su favor un conflicto ya antiguo, mientras que la amenaza de una invasión desde el este aumentaba día a día. Cirion sabía por los informes de sus espías que un enorme ejército se estaba congregando contra Gondor, y presentía que aquellos hombres crueles tenían la vista puesta en los verdes campos de Calenardhon, la provincia más septentrional de Gondor, con la misma ansiedad con que un sediento contempla un tentador manantial.

Los balchoth no estaban bien equipados para la guerra y **tenían** pocos caballos o máquinas de guerra, pero su número era incontable, y sus ejércitos se esparcían hasta el horizonte cuando se ponían en marcha. En aquellos momentos, Calenardhon estaba muy poco poblada y no podía reunirse ninguna fuerza defensiva significativa en la provincia contra los incontables enemigos que se estaban congregando en las tierras pardas entre el Anduin y la linde meridional del Bosque Negro.

Cirion reforzó la línea de fuertes de las colinas a lo largo del Anduin de la mejor manera que pudo y preparó a los ejércitos de Gondor ante el inminente ataque. Agotó sus recursos, pero las familias de Gondor ya no podían dar más guerreros que los que ya estaban alistados bajo el estandarte del Arbol Blanco. Por eso, Cirion pensó en los **éothéod**, los antiguos aliados de Gondor, que ahora habitaban en el lejano norte. Era un largo viaje

para un mensajero, y especialmente peligroso más allá de los Llanos, por el poder que emanaba de **Dol Guldur**. Peor aún, no había garantía de que los éothéod pudieran enviar ayuda, pero no había otro lugar al que acudir en busca de ayuda que no fuese el norte.

Cirion envió tres parejas de mensajeros, con los mejores caballos del reino, con un día de diferencia entre cada pareja. Cada uno de los seis correos llevaba una piedra con el sello de los Senescales grabado y un mensaje aprendido de memoria: que Gondor se encontraba en gravísimo peligro de ser completamente destruido por los balchoth y necesitaba desesperadamente la ayuda de los éothéod.

Sólo uno de estos mensajeros logró llegar hasta el País del Norte: Borondir Udalraph (Borondir Sin Estribos), un gran jinete que decía ser descendiente de uno de los capitanes de los Señores de los caballos de Rhovanion, un hombre que se quedó en Gondor después de las Guerras de los Aurigas. El compañero de Borondir fue muerto a flechazos cuando pasaban a la altura **Dol Guldur**, y el mismo Borondir fue perseguido por exploradores balchoth hasta los Campos Gladios. Después, fue atacado por más hombres malignos salidos del Bosque Negro; pero por fin, tras un viaje a caballo de quince días, Borondir llegó a Framsburgo.

Sin pararse a descansar subió los escalones de piedra y fue admitido en la Estancia del Rey, tan agotado que a penas podía hablar con coherencia. Allí, entregó su mensaje: que Gondor estaba sitiado y caería ante los balchoth si no llegaba ayuda rápidamente.

El Althehn Eorl, que entonces era el señor de los éothéod, reflexionó un rato en silencio. Sus ideas eran claras y pronto se levantó, diciendo: “Iré... Si cae Mundburgo, no tendremos a dónde huir de la Oscuridad”. Cogiendo a Borondir, fue a reunirse en consejo con los señores de los éothéod para preparar el acantonamiento del ejército.

Aquello tomó varios días, ya que estaban en paz con todos sus enemigos, pero por fin Eorl se puso en marcha hacia el sur a la cabeza del gran *Éoherë* (R. “ejército a caballo”); siete mil hombres completamente armados y cientos de exploradores y arqueros ligeros a caballo. Borondir cabalgaba junto a él como guía.

La marcha de Eorl

El ejército de Eorl se dirigió rápidamente hacia el sur, tomando el viejo camino al este del Anduin. Nadie se interpuso, pero cuando la hueste llegó cerca de **Dol Guldur**, todos vieron las horribles nubes negras de la Sombra y torcieron hacia el oeste, hacia la ribera del Anduin para evitar el poder del lugar maldito. En aquella oscura hora, muchos jinetes miraron al otro lado del río para atisbar Lórien, que se decía era una tierra de eterna juventud y dorada primavera.

El Bosque élfico brillaba con una niebla que se extendió hacia el este, cruzando el Gran Río, para consternación de muchos de los jinetes. Pero, cuando la niebla les envolvió, Eorl impidió que cundiera el pánico en sus filas. Les ordenó que prestasen atención a sus caballos, quienes no temían a la niebla sino que marchaban con la cabeza alta, orgullosos y como si hubiesen descansado; y los hombres se alegraron y recibieron como por arte de magia una nueva confianza, y el cansancio del largo viaje desapareció.

Y así la niebla les protegió de **Dol Guldur** durante dos días y dos noches y ocultó su paso a los ojos de los exploradores balchoth. Al amanecer del día siguiente, quince después de haber dejado Framsburgo, la niebla desapareció y los jinetes irrumpieron en los campos al suroeste del Bosque Negro. No estaban lejos de los Llanos, pero no se veía al enemigo; sin embargo, el gran número de balsas y toscas embarcaciones atracadas en la otra orilla demostraba bien a las claras que los balchoth ya habían pasado a Calenardhon. Una columna de humo marcaba el destino de los fuertes en dirección sur.

Los Hombres del Norte temieron haber llegado demasiado tarde, ya que todo el ejército balchoth había pasado a la otra orilla. De manera que Eorl envió exploradores para ver si alguien le

iba a disputar el paso del río. Los primeros exploradores volvieron con informes de que, aunque había señales de que en las colinas del Páramo al otro lado del río se había entablado una gran batalla, no habían centinelas a la vista. Eorl ordenó que su ejército cruzase el Anduin a la mañana siguiente. Antes de que el sol saliese por el este, los Hombres del Norte cruzaron el Gran Río, adentrándose en los resplandecientes campos al sureste de Lórien.

Cuando acababan de cruzar los últimos jinetes, los exploradores trajeron a un soldado gondoriano, les dio nuevas de la derrota de Cirion junto con los ejércitos de Gondor, y dijo que Cirion había sido rechazado hacia el norte, hacia el Limclaro y se encontraba rodeado por los balchoth, que superaban grandemente en número a las fuerzas de Gondor.

La hueste de Eorl cabalgó hacia el sur y el este con el viento y, por fin, al llegar el ocaso, alcanzó una cresta cubierta de hierba y no demasiado alta. Allí espionaron al enemigo. Más allá, en un altozano encajado en la curva que formaban la confluencia del Anduin y el Limclaro, se encontraba el ejército de Cirion. Desplegado en buen orden, resistía, apretado contra las aguas que parecían indicar su final. La escena era horrible: Cirion estaba en grave aprieto, no sólo por el cerco de los balchoth, sino también ante la presencia de un numeroso ejército de orcos que había bajado de las Montañas Nubladas.

Así, los éothéod cayeron sobre la retaguardia enemiga, arrancando de los secuaces despiadados de Sauron una victoria que ya daban por segura.

La batalla de Parth Celebrant

Mandados por Eorl, cuyo veloz caballo Felaróf abrió el camino entre las filas de los balchoth, las huestes de los éothéod atravesaron la masa de orientales, desordenando sus filas pobremente formadas y causando una gran matanza. Otro contingente de Señores de los caballos atacó la retaguardia de las tribus de orcos. Cirion y todos los hombres de Gondor, animados por la súbita aparición de sus antiguos aliados, cargaron colina abajo cantando su himno de guerra. El enemigo, atrapado entre las fuerzas de Cirion y los jinetes de Eorl, se desbandó, como si fueran niños en una tormenta. El pánico acabó de perderles y aumentó sus pérdidas.

Los orcos en desbandada huyeron hacia las montañas, pero fueron cazados mientras corrían por la extensión de hierba verde plateado. Sus aliados balchoth huyeron en dirección al río Limclaro, en cuyas frías aguas perecieron la mayoría. Otros lo cruzaron a nado y se adentraron corriendo en el Páramo. Su desorden les convertía en fáciles blancos para los arqueros a caballo que les perseguían.

La batalla del Campo de Celebrant acabó con la amenaza de los balchoth. El ejército oriental fue aniquilado y la mayor parte de los miembros de estas tribus se retiraron de Rhovanion en dirección al Este. Cirion y Eorl dieron gracias por su gran victoria. Pero su alegría se vio empañada porque eran muchos los que habían muerto, y Borondir, que había sido el primero en abrirse paso hasta el lado de Cirion, había caído en mitad de la jornada defendiendo a su señor.

El juramento de Eorl y el don de Rohan

Acabada la guerra, Eorl y un *Eored* de jinetes se dirigieron al sur, entrando en Calenardhon con Cirion y el reducido ejército gondoriano. Los dos señores cabalgaban juntos a menudo y los soldados se preguntaban cómo recompensaría Cirion a los éothéod por su ayuda. Cuando llegaron por fin al corriente de Mering, que constituye el límite meridional de Calenardhon, Cirion se volvió hacia Eorl, hijo de Léod y se despidió de él. El senescal habló de la necesidad de poner en orden el país de Gondor. Pero antes de marchar, preguntó a Eorl si los éothéod querían guardar y cuidar Calenardhon protegiendo aquella tierra maltratada por la guerra, o si querían regresar a su hogar. Eorl acordó permanecer tres meses en la Provincia Verde, transcurridos los cuales él y Cirion volverían a encontrarse para tomar una resolución.

Entonces Cirion y la hueste de Gondor se adentraron en los

bosques de Anórien, por el camino arbolado, mientras que Eorl volvía con sus hombres y acampaba en los pastos cercanos a las Montañas Blancas en una colina baja cercana a un arroyo de respetable tamaño. Descansaron en las tierras despejadas con sus caballos, curando de la mejor manera posible las heridas de la guerra, y engordando los caballos con la rica hierba que allí encontraron. Y los jinetes se dieron cuenta de que la tierra de **Cale-nardhon** era amplia, verde y hermosa.

Pasados los tres meses, Eorl cabalgó hasta el corriente de **Mering** con una escolta de jinetes. Allí se encontró con **Cirion**, y subieron junto con sus capitanes a la Colina del Respeto, sobre cuya cima se encontraba la tumba de Elendil. Al llegar a un lugar de descanso, un poco por debajo de la cima, se sentaron en silencio durante unos minutos; luego **Cirion** se levantó y se puso en el primer escalón de la escalinata que llevaba a la hondonada y declaró la forma en la que pensaba recompensar a los éothéod por traer ayuda a las gentes de Gondor cuando todo parecía perdido.

Cirion dijo que daría a los éothéod toda la provincia de **Cale-nardhon** como regalo, para que fuera suya y de sus descendientes mientras durase el poder de los senescales, hasta el retorno del rey, para que pudieran habitar en ella bajo sus propias leyes y sus propios gobernantes, sin ninguna restricción o imposición, excepto que serían siempre aliados de Gondor. Pero esta imposición también serviría para los gondorianos.

Entonces se levantó Eorl, asombrado de la sabiduría de **Cirion**, ya que se daba cuenta de que el plan beneficiaría mucho a ambos pueblos. Los éothéod recibirían un gran territorio, rico, que sería su reino, y las fronteras de Gondor serían repobladas y protegidas. Ambos pueblos renovarían la amistad de sus antepasados y disfrutarían de la relación que tanta prosperidad trajo a sus ancestros mucho tiempo atrás. Todo esto pasó por la cabeza de Eorl antes de que hablase.

Eorl aceptó el regalo, en nombre propio y de su pueblo, y al hacerlo, él y **Cirion** subieron por la escalinata hasta la hondonada de la tumba de Elendil y -en el lugar más sagrado para los **dúnedain**- prestaron solemne juramento que sus pueblos siempre recordaron.

Cuando por fin regresaron al campamento, Eorl y **Cirion** se reunieron en consejo con el Príncipe de **Dol Amroth** y con **Eomund** -capitanes de los ejércitos de Gondor y de los éothéod respectivamente- y definieron las fronteras de la Marca de los Jinetes, la tierra que sería conocida a partir de entonces por el pueblo de **Cirion** como **Rohan**.

5.1 EL ESCENARIO: ROHAN

El regalo de **Cirion** a los éothéod incluía todos los territorios de Gondor al norte de las Montañas Blancas, a excepción del valle de Angrenost y de la Real Provincia de Anórien. Era una vasta extensión de llanuras, limitada, más o menos, por el **Anduin** en el este, el río **Isen** (Angren) en el oeste, por las Montañas Blancas en el sur y por las lindes del bosque de Fangom y el río Limclaro en el norte. La corriente **Mering** y el delta del **Entraguas** separan **Rohan** de Anórien. Todas las fortalezas y atalayas gondorianas dentro de este territorio pasaron a manos de los éothéod, siendo la mayor de ellas Cuemavilla (S. "**Ostiras**"). La gigantesca fortaleza de Angrenost (S. "**Isengard**") cuya torre Orthanc contenía una palantir, siguió siendo propiedad de **Gondor**.

Habían pocos habitantes en este territorio, siendo la mayoría soldados gondorianos. La población de **Cale-nardhon**, de unos 35.000 habitantes en 1600 T.E., había disminuido después de la Gran Plaga, llegando a un nivel tan bajo que podía decirse con cierta base que no quedaba gente decente en la provincia. Los bandidos y fuera de la ley dominaban ciertas zonas, claro está, pero en casi todas partes, los éothéod se encontraron con muy poca gente que pudiera desafiar su dominio sobre su nuevo reino.

5.11 LA REGIÓN DE ROHAN

Rohan (S. "**Rochand**, **Rochan**, o **Rohan**") es un hermoso territorio y fue una de las joyas de la corona gondoriana. Los pastos de ondulante relieve son los más ricos de toda la Tierra Media occidental; las verdes colinas se ven dominadas por los altos picos de las Montañas Blancas, que se elevan repentinamente desde el altiplano.

Las tierras bajas y hondonadas

Si miramos a **Rohan** desde **Rhovanion** en el este, como hicieron los éothéod, el reino comienza en la ribera occidental del ancho **Anduin**, en los Llanos, y se extiende a través de las colinas **semi** áridas y abruptas conocidas como El Páramo. Aquí, la tierra, aunque verde, es desolada, la poca altura de la hierba en primavera y la ausencia de árboles indica la falta de agua. En El Páramo, la lluvia se filtra demasiado rápido a través de la piedra **cretosa** que hay bajo las colinas. Aun así, estas colinas constituyen un terreno de pasto de primera clase para las ovejas.

Las colinas de El Páramo se encuentran en el **Emnet Este** de **Rohan**, y van haciéndose menos abruptas hacia el sureste, cerca de los vados del **Entraguas**. Finalmente, las colinas dan paso a los grandes campos de hierba. Estas llanuras separan el **seco Páramo** de los desolados precipicios de las Colinas del Miedo, las pardas alturas justo al norte del delta del **Entraguas** que montan guardia sobre el **Anduin**. Extendiéndose y alzándose hacia el suroeste, los campos del **Emnet Este** forman una enorme alfombra de hierba que acaba en las orillas del **Entraguas** (S. "**Onodlo**").

Al otro lado del **Entraguas**, al sur del **Emnet Este** se encuentra el **Folde Este**. Aquí la hierba es larga y tupida y los pastos están bien regados por muchos arroyuelos que provienen de las Montañas Blancas (S. "**Ered Nimrais**"). Más al sur -confundidas a veces con nubes bajas- los picos nevados surgen como una muralla resplandeciente. Forman una gran barrera que va de este a oeste y que se alza de pronto de los bosques de pinos en la parte más meridional del **Folde Este**.

Al oeste del **Entraguas** y del **Emnet Este**, se encuentra el **Emnet Oeste**. Es una tierra alta y amplia de pastizales, limitada por el denso bosque de **Fangom** en el norte, por las Montañas Nubladas en el oeste y por la corriente del **Bajo** en el sur. Su hierba alta y verde oscuro es de las mejores de **Rohan**. También lo es la hierba exuberante del **Folde Oeste**, justo al sur del **Emnet Oeste**. Sólo las llanuras de la Marca Occidental pueden ofrecer mejores pastos.

La Marca Occidental se extiende a lo largo de las laderas septentrionales de las Montañas Blancas, al oeste del **Folde Oeste**. Esta tierra despejada llega hasta las mismas montañas y forma profundas hondonadas que se **adentran** entre las laderas de las montañas. De los altos valles descienden arroyos que atraviesan estas hondonadas, antes de seguir su serpenteante descenso **cruc**zando los pastos del **Folde Oeste**.

A occidente del **Folde Oeste**, cerca del Paso de **Rohan**, se alzan las magníficas cimas del **Thrihyme**, una montaña de tres picos que constituye el macizo más alto de las Montañas Blancas. De un negro profundo en las partes no cubiertas de nieves eternas, el **Thrihyme** hace que las montañas cercanas parezcan pequeñas y ancla el lado sur del Paso. Debajo, al este, se encuentra el Valle del **Bajo** y la recia fortaleza de **Cuemavilla**.

La frontera oriental del **Folde Oeste** la constituye el río **Nevado**, una corriente de aguas heladas que baja del valle Sagrado. Por encima de su valle se encuentran las tres cimas más altas de las Montañas Blancas en su tramo central y oriental: el negro Pico Afilado, el dentado **Irensaga**, y el gris carbón **Dwimorberg**. Este trío rodea los campos santos de **Sagrario**, que miran al estrecho valle Sagrado. **Edoras**, la capital de **Rohan**, se alza en una **estribación** del **Irensaga**, justo al norte del **Sagrario**. Es la ciudad más occidental del **Folde Este** y sirve para vigilar la entrada al Valle Sagrado.

La carretera pavimentada, en dirección este-oeste que sale de **Edoras**, evita las Montañas Blancas. Hacia el este, atraviesa las ruinas de la ciudad de **Calmirë**. Desde allí, serpentea a través de pastos y laderas de colinas del **Folde Este** entrando en los bosques de Anórien, para seguir hasta Minas Tirith. Hacia el oeste,

cruza el Nevado y se extiende a través del Paso de **Rohan**, llegando a la Marca Occidental y más allá.

La Marca Occidental es la región más al oeste de **Rohan**, extendiéndose al sur y al oeste del Paso de **Rohan**. Sus fronteras las constituyen los ríos Angren y Adorn. Poco poblada y amenazada a menudo por los dunlendinos, sigue siendo un lugar especial. Ninguna tierra ofrece mejores pastos ni cría mejores caballos. La Marca Occidental, salvaje, barrida por los vientos y hermosa es el feudo fronterizo que epitomiza toda la gloria y coraje que es **Rohan**.

Las Montañas Blancas

Las Montañas Blancas se alzan delante de las verdes y exuberantes llanuras de **Rohan**. Sus afilados picos, especialmente en el “nudo” detrás de Cuernavilla, alcanzan la misma altura que las cimas más altas de la Tierra Media occidental, con la excepción de los picos más altos de las Montañas Nubladas. Las cumbres más altas -incluyendo el Thrihyme, el Beirgealga, el Heahall, el Pico Afilado, el Dwimorberg y el Irensaga- están siempre cubiertas de nieve. La abundancia de nieve y de roca de color claro dan su nombre a esta cordillera, ya que aunque las cumbres más altas contienen gran cantidad de roca ígnea de color oscuro, las Montañas Blancas están constituidas principalmente por mármol y caliza.

Hay hermosos valles alpinos, como el Valle Sagrado o el valle del Bajo, excavados mucho tiempo atrás por la acción de los glaciares y que se **adentran** entre los poderosos montes, como **fior**-dos verdes. Brillantes arroyos, alimentados por las aguas del deshielo y manantiales que fluyen dulcemente, bajan por las escarpadas pendientes hasta los valles. Las estribaciones de las Montañas Blancas están cubiertas de bosques en muchas zonas y son lugares donde se encuentra excelente caza.

Hay muchas cuevas y cavernas en las Montañas Blancas. La mayoría son pequeños escondrijos, pero hay algunos magníficos conjuntos que se **adentran** a gran profundidad en la húmeda caliza. De éstas, las mayores son las Cavernas Centelleantes de Aglarond, cuya entrada se encuentra al **final** del valle del Bajo, detrás de Cuemavilla. Al igual que las Sendas de los Muertos detrás del Sagrario, fueron creadas por un río subterráneo que se abrió paso por una fisura por debajo de las montañas. El camino de las Sendas, sin embargo, atraviesa también una falla de granito, casi a mitad de camino del largo trayecto de la caverna hacia el sur (que une Sagrario en **Rohan**, con **Lamedon** en Gondor). En estas cavernas abundan las gemas y los metales preciosos, especialmente en la zona occidental de la cordillera; pero los depósitos más ricos están en las Cavernas de Aglarond.

Los desfiladeros de las Montañas Blancas ofrecen pocas rutas seguras para aquellos que viajen hacia Gondor, al sur. Entre las cimas, la pendiente es escasa y los puertos y collados son traicioneros, especialmente en las escarpadas laderas septentrionales. Donde ha habido tráfico atravesando las montañas, las rutas han sido trazadas generalmente siguiendo cavernas (por ejemplo, Sagrario o el túnel de la Escalinata Abominable) en lugar de serpentear por los ominosos pasos de las tierras altas.

Incluso con buen pie, el viaje a través de las **Ered Nimrais**, especialmente en la región de los grandes picos, es extremadamente peligroso, no importa en qué estación se efectúe. Las avalanchas son bastante comunes y el clima es muy duro. El invierno trae consigo inesperadas ventiscas y temperaturas por debajo de cero. Hasta los montañeros expertos encuentran difícil viajar por aquí, no sólo debido a los peligros físicos y del clima, sino porque los habitantes dunlendinos de las montañas son enemigos de los rohirrim y se resentían de la autoridad de los reyes de Gondor.

El mayor paso de **Rohan** -y de hecho de toda la Tierra Media occidental- es el estratégico Paso de **Rohan**. De sesenta kilómetros de anchura en su centro, sirve como acceso entre el extremo sur de las Montañas Nubladas y la punta septentrional de las Montañas Blancas. Une la Marca Occidental con el resto de **Rohan** y permite un viaje seguro entre Eriador y las tierras que se encuentran al este. El Paso, de una belleza sobrecogedora,

proporciona algunas de las vistas más maravillosas de todo **Endor**.

Los cursos de agua

Los principales cursos de agua de **Rohan** están bien distribuidos y al menos una corriente de relativa importancia fluye cerca de casi cada una de las comunidades rohirricas. El **Isen** y el **Adorn** riegan la Marca Occidental, desembocando en el mar al oeste. En el norte, el río **Limclaro** separa el **Emnet Este** de **Lórien**. El **Entraguas** serpentea por el corazón de **Rohan**, dividiendo los **Emnets**, mientras que sus principales afluentes -la corriente del Bajo y el Nevado- constituyen los principales cauces del sur.

El **Isen** es una ancha corriente que fluye desde las Montañas Nubladas; el mejor lugar para cruzarlo son los Vados del **Isen**, porque corre rápidamente sobre cantos rodados y plataformas de roca limpia. Bajando por la inclinada pendiente al suroeste; del Paso de **Rohan**, configura la frontera noroeste de la **Marca Occidental**. Su principal afluente, el **Adorn**, es algo más pequeño, pero tiene las mismas características que el **Isen**. Ambos son famosos por la cantidad de pesca que ofrecen, especialmente; salmones.

El **Entraguas**, que nace en las profundidades del bosque de **Fangorn**, es el principal río de **Rohan**. Cuando sale del bosque; para adentrarse en las llanuras de la Marca de los Jinetes, es una corriente modesta con riberas de profundo surco. Aumentado su cauce por las aguas subterráneas que fluyen del Páramo, el **Entraguas** se dirige rápidamente hacia el sur atravesando las llanuras de **Rohan**, hasta que cruza un gran saliente de roca en los Vados del **Entraguas**. Allí tiene tan poca profundidad que un hombre lo puede cruzar a pie.

Por debajo de los Vados, el **Entraguas** recibe nuevas fuerzas de los muchos arroyos que bajan de las Montañas Blancas, creciendo con cada kilómetro de su curso. El río es navegable para **canoas** y para barcas planas o de poco calado (**R. “cnearras”**) por encima de los Vados y hasta las lindes del **Fangorn**, y puede ser surcado por embarcaciones más grandes entre los Vados y el **Anduin**.

En el sur, en el Valle Sagrado, nace el Nevado, que fluye durante todo el año con gran caudal, obteniendo casi todas sus aguas de los manantiales, del deshielo y de los grandes glaciares en los altos valles alpinos. Claro como el cristal y muy frío, el Nevado puede ser vadeado fácilmente por hombres a caballo en casi todo su curso, excepto durante los deshielos primaverales. Sus aguas cristalinas están llenas de grandes truchas.

5.12 EL CLIMA DE ROHAN

Rohan suele disfrutar de un clima moderado, aunque a veces impredecible. Los veranos son agradablemente cálidos y los inviernos no suelen ser fríos. Es una tierra acogedora, aunque no tanto como para debilitar a sus orgullosos habitantes.

El invierno es fresco y húmedo. A pesar de la altitud y de las frecuentes nevadas, la nieve no suele ser muy alta y suele fundirse con rapidez. A principios de **narwain**, el primer mes después de **Yule**, vientos gélidos procedentes de **Eriador** soplan hacia el este a través del Paso de **Rohan**. El invierno más crudo se apodera del paisaje durante las siguientes ocho semanas. Es ésta una época en la que las familias rohirricas se encierran alrededor de sus chimeneas, aunque la vida al aire libre no cesa en absoluto. El clima de **Rohan** no es extremo de ninguna manera.

En las Montañas Blancas, naturalmente, las temperaturas son más bajas y el invierno más crudo; pero, por otro lado, las Montañas Blancas bloquean las tormentas que vienen del sur y atenúan sus efectos. En **Rohan**, casi todas las peores tormentas son traídas por los vientos predominantes que vienen del oeste o del noroeste. El aire del este tiende a ser seco, mientras que las raras brisas del sur son siempre agradables. Incluso durante los inviernos más fríos, hay un viento seco y cálido, el **foehn**, que sopla periódicamente hacia el norte desde la bahía de **Belfalas** y que atraviesa las montañas, fundiendo la nieve y aumentando el peligro de que se produzcan avalanchas. Si hay una gruesa capa de nieve

en las llanuras, puede fundirse de repente, inundando las tierras bajas cercanas.

Rohan oriental y septentrional, especialmente el Páramo, es muy ventoso, pero de clima seco. Aunque de menor altitud, la temperatura sigue siendo fresca y la mayor parte de las lluvias son chaparrones infrecuentes y bien recibidos, procedentes del valle del Anduin. La Marca Occidental no está protegida por las montañas y recibe más lluvias que el resto de **Rohan**, con la excepción del Paso. Los granjeros y pastores de la Marca Occidental se ven asaltados frecuentemente por imprevistas tormentas que se vuelven hacia tierra adentro desde el mar, lo que les ha convertido en gente precavida que, en algunos casos, sabe emplear la habilidad de Astronomía.

El otoño y la primavera en **Rohan** son exquisitos. El color muestra una variada paleta de grises y azules, rojos y naranjas, púrpuras y rosas. Las flores silvestres llenan los campos. Lluvias repentinas inundan el paisaje durante unos minutos, para alejarse en dirección este, dejando la calma y los **arcoiris** a su paso.

En las montañas, el otoño y la primavera significan días cálidos y noches gélidas y con escarcha. Las noches de verano también son frescas, pero los valles son agradables y vigorizantes, no importa la hora que sea.

5.13 LA ECOLOGÍA DE ROHAN

Rohan, dotado de una gran riqueza en animales y plantas, es el hogar ideal para los Jinetes. La caza, la pesca y el ganado, se encuentran a una altura difícil de igualar en todo Endor.

La flora

Las llanuras de **Rohan** están bien regadas y son fértiles, el don de los muchos cursos de agua procedentes de las Montañas Blancas. En campos cuya altitud varía entre los 240 y los mil metros por encima del nivel del mar, se encuentran los pastos más ricos de toda la Tierra Media occidental. El suelo negro y denso tiene más de seis metros de espesor en algunas partes del Folde Oeste y, aparte del Páramo, tiene una riqueza excepcional. Los pastos de **Rohan** llegan hasta el mismo pie de las Montañas Blancas, con escasas colinas que rompan la uniformidad. Las distancias pueden resultar engañosas, y las montañas, que pueden verse desde cualquier lugar del Folde Oeste, suelen estar más lejos de lo que parece. Esta confusión de la distancia, junto con la ondulante semejanza del paisaje de hierba exuberante, produce a menudo una sensación soñolienta, tranquila y de que el tiempo se detiene, que puede hacer que los viajeros no estén todo lo alertas que deberían.

Los pastos del Folde Este son casi tan ricos como los del Folde Oeste. Aquí, una estrecha cordillera de colinas separa las montañas de las llanuras. Esta es la zona más arbolada de **Rohan**, el hogar del bosque de Nevado y de Firien. Hacia el este quedan las colinas más abruptas y arboladas de Anórien, mientras que al norte quedan los Emnets que casi no tienen árboles. Tanto el Emnet Oeste como el Emnet Este son una transición gradual desde los pastos tremendamente fértiles cerca de las montañas a las secas colinas del Páramo.

El Páramo, aunque verde, no tiene árboles. Estas colinas están cubiertas de hierba corta y de brezo. Las laderas ondulantes no tienen más que vegetación del tipo páramo. La roca debajo de la primera capa de suelo es tan permeable que el agua se filtra a través de ella, arrastrando los preciosos nutrientes que necesita el campo hambriento en la superficie. Sólo las plantas más resistentes arraigan en este suelo pobre en minerales y gran parte de la superficie del suelo del Páramo ha sido arrancada por el viento al no tener raíces que lo fijen. Así, la hierba del Páramo es corta y se seca en cuanto no tiene lluvia reciente. Es buena para las ovejas pero para poco más.

Fauna

Los rohirrim cazan el jabalí por deporte. Es una práctica peligrosa, ya que los jabalíes adultos tienen una altura de 90 a 120 centímetros y tienen colmillos de veinte a treinta centímetros de longitud. Son animales feroces, de mal carácter y peligrosos, que

se agazapan en los matorrales, en los bosques densos, o en los grandes plantíos de hierbas altas, buscando tubérculos y otras formas de forraje. Si se les sorprende, rara vez huyen, prefiriendo arremeter de pronto y enfrentarse a sus enemigos. El jabalí es un adversario digno de cualquier hombre y muchos son los cazadores que han sido muertos por uno, incluso reyes. Hasta las hembras son peligrosas, porque son **tenaces** y astutas. Los ejemplares excepcionalmente grandes pueden tener aterrorizado a todo un distrito, ya que casi no temen al hombre y les encanta destrozar los campos que no están vigilados. Sólo están tranquilos en invierno. La primavera les hace salir de sus guaridas.

Los otros predadores de **Rohan** no son tan numerosos. Los Gatos de la Llanura, que en tiempos fueron los principales cazadores de Calenardhon, han disminuido drásticamente en su número al haber desaparecido su principal víctima, el toro salvaje. Los gatos son ahora muy raros y, al ser tímidos, casi nunca se les ve. Aun así, abundan los testimonios de su presencia, como evidencian sus rugidos que hielan la sangre y que provocan la estampida de las manadas de caballos.

La población de lobos grises también ha disminuido desde la llegada de los rohirrim. Aunque siguen siendo corrientes en las montañas, estos carnívoros nocturnos casi no se ven en las tierras bajas. Sus incursiones sólo se producen en los inviernos más fríos, cuando grandes manadas salen de los valles o cruzan el Limclaro helado en busca de presas.

En las Montañas Blancas viven tres clases de osos: los osos negros, los pardos y los azules. La gran cantidad de arroyos ricos en truchas y la buena cantidad de depósitos subterráneos de miel (de abejas silvestres) hacen que las alturas alrededor de **Rohan** sean un territorio adecuado para estos animales. El oso negro no suele ser peligroso para el hombre, a menos que se le provoque, pero los pardos y azules no son tan pasivos.

Los osos pardos son criaturas enormes y temibles que a veces alcanzan estaturas de más de tres metros y que a menudo atacan simplemente porque están de mal humor, sobre todo en los días calurosos de verano, durante la estación de apareamiento. Por fortuna no son los más numerosos. Los encuentros con osos pardos suelen ocurrirles a los buscadores de tesoros que exploran cavernas en las montañas, o a los que montan expediciones en busca de hierbas en los valles de las Montañas Blancas.

Los osos azules son aún más escasos y más retraídos. Animales siniestros, de un azul grisáceo, cazan al hombre, igual que si fuese cualquier otra posible pieza. Poseen un sentido innato (análogo a un sortilegio continuo de Presencia) que les permite percibir a todos los animales vivos en un radio de 15 metros, sin importarles los obstáculos olfativos, visuales o **aurales**. Este poder es formidable y les permite proteger sus territorios en las tierras altas con una sorprendente eficacia. Por suerte, sus hogares suelen estar en lugares muy recónditos y con ello causan pocos problemas.

La única serpiente verdaderamente venenosa de **Rohan**, el áspid verde, vive en las praderas. Es muy común en el cuadrante meridional del Emnet Este. Los áspides verdes habitan madrigueras comunales, que suelen haber arrebatado a los conejos o ardillas de tierra tras devorar a los habitantes originales; pero pasan casi todas sus horas de actividad al aire libre, tomando el sol en las laderas de las colinas. Hasta cincuenta de estas serpientes pueden estar en la misma colina soleada en una tarde calurosa. No es una escena a despreciar, porque los áspides más grandes tienen el tamaño del brazo de un hombre.

El cuerpo hinchado y lento de un áspid verde acaba en un estrecho cuello y en una delgada cola. Sus glándulas venenosas se encuentran detrás de los ojos y sobresalen cuando están repletas. Estas serpientes desprenden un fétido olor, parecido a fresas podridas. Puede ser a la vez un cebo y un aviso. Los animales lo bastante inteligentes como para temerlas huyen de este olor, que es intenso a distancias entre 30 cm. y 30 metros.

Los caballos se encabritan inevitablemente cuando huelen a estos terribles reptiles. Tienen motivo; la mordedura de un áspid verde, aunque rara vez es mortal, causa un dolor intenso en el miembro o parte del cuerpo afectado (que enseguida adquiere un color rojizo o púrpura. El tejido en tomo a la **morde-**

dura, ni no se cura, puede gangrenarse y desprenderse, dejando el hueso al descubierto. En algunos casos, todo el miembro por debajo del lugar de la mordedura se desprende. La víctima de un áspid verde sufre fiebre alta y alucinaciones, incluso si se le administra el tratamiento adecuado, y queda completamente incapacitada durante un mínimo de tres días.

Los otros habitantes animales de Rohan son menos peligrosos. Hay con frecuencia nidos de abejas silvestres en el suelo de los valles y de las praderas. Los zorros blancos y rojos cazan a los roedores en las mismas zonas. Hay muchos pájaros que son nativos de Rohan, especialmente el sabroso gallo lira y el tenaz faisán verde, mientras que decenas de especies migratorias habitan en las corrientes y tierras húmedas de la región.

Naturalmente, en Rohan también abundan los halcones y los azores. Suelen anidar en los riscos de las Montañas Blancas. Además de estas aves indígenas, muchos halcones migratorios bajan desde el norte siguiendo las estribaciones de las Montañas Nubladas y pueden verse cada primavera y verano en los cielos por encima de los vados del Isen.

Las águilas tienen nidos en los picos más altos tanto en las Montañas Blancas como en las Nubladas. De vez en cuando, una de las grandes águilas -aves enormes que poseen una inteligencia casi humana y que son capaces de transportar a un ser humano plenamente desarrollado- planea en las alturas por encima del Emnet Este. Nunca se les molesta, pues se les considera animales sagrados, aunque cacen ovejas y de vez en cuando se lleven algún ternero pequeño.

5.2 LOS JINETES DE ROHAN

Los rohirrim conservan muchos rasgos del carácter de los éothéod; sin embargo, la benévola influencia de la tierra en la que viven les anima a atenerse a algunas de las costumbres que caracterizaban su vida en las llanuras de Rhovanion. Una vez más, llevan la vida de un pueblo semi-nómada, de gentes que se pasan casi todo el tiempo a caballo. La mayoría de los Jinetes, como sus antepasados éothraim, evitan las ciudades y pueblos, excepto durante el invierno y en los días de mercado o festivos.

Pero a diferencia de los éothraim, los rohirrim son un único pueblo. Son súbditos de la Marca, fieles a un Señor, y son los herederos de los éothéod unificados. Ya no viven en la frontera del oeste de Endor; su reino ocupa un céntrico lugar para el comercio y los viajes. Numerosos y relativamente ricos, tienen más asentamientos que sus antepasados.

Las ciudades de Rohan muestran influencias de los años pasados en los valles del Anduin. La mayoría de los asentamientos se encuentran en las laderas de las Montañas Blancas y en los valles alpinos protegidos, levantándose generalmente sobre un altozano fácil de defender. o junto a inexpugnables muros montañosos. Edoras conserva muchos de los rasgos de Framsburgo. Los pueblos, construidos en piedra y alimentados por tumultuosos torrentes de agua fresca, traen a la memoria a los éothéod, al tiempo que incorporan los beneficios tecnológicos de los aliados de Rohan en el vecino Gondor.

Aunque se sientan cómodos en los pueblos, los Jinetes prefieren la silla de montar. Aquellos que poseen una casa en un pueblo, siguen pasando la mayor parte de las horas del día en el campo, pastoreando o realizando faenas agrícolas; de ahí su nombre. Una ciudad rohirrica con un censo de unos pocos miles de personas, en realidad es habitada a lo largo del año tan sólo por unos cientos.

5.21 LAS GENTES

Los rohirrim son altos y rubios; la mayor parte suelen tener pelo muy claro, casi pajizo, y ojos azules o grises. Tanto los hombres como las mujeres son fuertes, ágiles y bien parecidos -atractivos podría decirse en la mayoría de las ocasiones. La piel blanca y los rasgos angulosos les dan una calidad encantadora, como si formasen parte del territorio y no fuesen tan sólo sus ocupantes mortales. Este aura se ve enfatizada por su porte serio, casi austero. Sólo los matices sonrosados de sus mejillas y el brillo de

sus ojos revela el fuego que se esconde tras esa apariencia fría. Sigue siendo una raza nórdica y noble, forjada en un vigoroso estilo de vida.

Vestido

Los hombres llevan pantalones y zapatos o botas altas para; protegerse las piernas de las hierbas; el polen, las semillas y el roce continuo puede producir erupciones, y los animales escondidos o las raíces pueden inmovilizar una pierna desprotegida; Se protegen de los a veces impredecibles elementos con camisas de algodón de manga larga y justillos de lana, aunque rara vez necesitan ropas de verdadero abrigo. Cuando así ocurre, los rohirrim usan capas de lana y abrigos. Estas capas suelen ser de color gris carbón, azul oscuro, verde bosque o negro.

Las mujeres prefieren tejidos en tonos grises y a veces llevan capas con ricos bordados, tintadas en azul brillante o verde, claro. Cuando cabalgan, cubren sus camisas y pantalones con túnicas adornadas, pero generalmente, cuando están en su casa, se ponen un vestido de algodón o de lino.

Casi todos los rohirrim poseen un escudo y algún tipo de armadura. La cota de malla es la más común, e incluso el hombre más corriente tiene una camisola de malla guardada en alguna parte. Los guerreros usan cotas de malla enteras o armaduras completas. Los Jinetes prefieren viajar ligeros, sin que las armaduras les resten libertad de movimiento, así que son pocos los que llevan normalmente la armadura de guerra. Los jinetes con armadura se ven solamente en las zonas fronterizas. Sin embargo, casi todos los rohirrim llevan una lanza y un arco normalmente, así como un cuchillo de tamaño respetable y una espada ancha.

5.22 LA ECONOMÍA

La economía rohirrica es pujante, a pesar del hecho de que el trueque impera en casi todas las zonas rurales. El comercio es intenso y todo el mundo trabaja. A lo largo del Gran Camino del Oeste (S. "*Turmen-i-Numen*") el comercio es de lo más floreciente que se puede ver en Endor occidental, a pesar de la caída de Arnor y de sus estados sucesores en Eriador. Los lazos con Gondor siguen siendo fuertes, y la posición estratégica de Rohan lo convierte en el paso natural para el comercio entre el valle del Anduin, Gondor y Rhovanion en el este, y Minhiriath, la Marca occidental y las empobrecidas pero siempre presentes ciudades eradorianas en el oeste.

Rohan usa la moneda de Gondor y, en raras ocasiones, la moneda de Dol Amroth y de Arnor. Los Jinetes no mantienen acuñaciones propias para el comercio, aunque las victorias y los acontecimientos relacionados con la corona suelen celebrarse con encargos especiales del pening de plata rohirrico. Esta moneda muestra en su anverso el Caballo al galope de Rohan y la inscripción conmemorativa en Certas en el reverso, y equivale en valor a la moneda de plata de Gondor. Los penings, como todas las buenas monedas, demuestran su valor con el uso, pero los rohirrim siempre prefieren las mercancías a las monedas, a menos que piensen emprender un viaje. Los Jinetes son gente práctica.

Agricultura, pastoreo y caza

Las granjas, los caseríos y las haciendas albergan casi a la mitad de los 103.000 habitantes de Rohan. La riqueza de la tierra negra de las llanuras anima a la agricultura en gran escala en el Folde Este y en el Oeste. Las principales cosechas son la avena, el centeno, la cebada, el trigo, las bayas y el heno.

El heno se cosecha en otoño, almacenándose en montones para el invierno, aunque éste sea tan suave que en la mayoría de las veces los rohirrim no necesitan recurrir al heno almacenado. Los Jinetes aprendieron la necesidad de guardar forraje para el invierno en el País del Norte, y siempre son precavidos manteniendo una reserva para combatir el hambre en aquellos raros años en que el frío se apodera de la región, especialmente en las épocas en las que la Sombra se manifiesta. El heno almacenado, apilado en torno a un palo hundido en la tierra, alcanza una altura de hasta siete metros. El techo de estos apilamientos se hace a

base de fardos de heno atados muy prietos con cuerdas, mientras que una serie de amarraduras ayudan a que el apilamiento mantenga su forma.

Generalmente, sin embargo, los rebaños de **Rohan** se alimentan de la hierba. Abundan el ganado bovino y ovino -las ovejas principalmente en los Emnets y en el Páramo, y el ganado bovino casi todo en el Folde Oeste. La agricultura aumenta una dieta a base de pescado, aves y carne de ganado, porque aunque los rohirrim pueden vivir de la caza con facilidad casi todos los años, sus cultivos alimentan a sus rebaños y completan la dieta. La avena y el centeno de las tierras bajas dan buena harina para hacer pan, y la cebada de las tierras altas es un ingrediente esencial para la cerveza y sirve para hacer sabrosas sopas.

Pero las vastas praderas están dedicadas en su mayor parte a los caballos. En **Rohan** hay espacio para muchos caballos, y las manadas equinas han aumentado espectacularmente de tamaño desde el 2510 T.E. Las mujeres, de nuevo, asumen un papel principal en la doma, monta y cuidado de los caballos, como ya hicieran en Rhovanion. Aunque todas tienen casa en las montañas, disfrutan siguiendo a las manadas de caballos, volviendo al abrigo de sus asentamientos en los tiempos de guerra o cuando hay mal tiempo.

El corazón de **Rohan** se encuentra lejos de las fronteras del reino, y está relativamente a salvo de los azares de la guerra, si lo comparamos con el vulnerable País del Norte, así que no sorprende que los principales pasatiempos sean el montar a caballo, las carreras y la caza. Sin embargo, la habilidad en el manejo de las armas es bien apreciada y muchos de los jóvenes sirven en la caballería de Gondor.

5.23 LA SOCIEDAD

La forma de vida rohírrica se parece mucho a las de sus antepasados. Un pequeño núcleo de población urbana proporciona una actividad constante en los centros comerciales de las aldeas, mientras que la mayoría de las familias viajan con sus rebaños en amplios circuitos de pastizales o, en algunos casos, controlan sus rebaños desde haciendas esparcidas en el campo. Cuando el tiempo es malo o cuando es **época** de festividades, la gente vuelve a sus hogares en ciudades y pueblos, aumentando la población urbana entre tres y diez veces. Los rohirrim también abandonan sus pastos siempre que hay hostilidades pero, a diferencia de los éothraim y los éothéod, no buscan refugio en pueblos fortificados o en fuertes en colinas (Rh. "*buhrs*" o "*burgs*"). Hay mejores defensas que aseguran **Rohan**.

Los valles montañosos de **Rohan** son buenos refugios, fortalezas naturales en las que los rohirrim se encierran en tiempos de necesidad. El antiguo Sagrario, cerca de **Edoras**, y el Abismo de Helm en el Folde Oeste son los principales de estos bastiones montañosos, y ofrecen refugio en tiempo de guerra a casi toda la población. Hay numerosos valles más pequeños a lo largo de las estribaciones de las Montañas Blancas que permiten una defensa más localizada, pero en su mayor parte son pastos fortificados que sólo pueden acoger un número reducido de Jinetes. Sin embargo, toda la población de las regiones más pobladas del Folde Este y del Oeste puede esconderse en estos escondrijos de las tierras altas, a menudo sorprendentes.

Aldeas y caseríos

Al existir refugios naturales, los pueblos de la Marca pueden dedicarse a su propósito natural. En las aldeas de la Marca de los Jinetes prevalecen el comercio y la comodidad. Los muros de los pueblos dan protección contra los bandidos y los ataques por sorpresa, nada más. El terreno reviste menos importancia, ya que la ubicación de las murallas deja de ser una preocupación esencial. Los rohirrim pueden justificar plenamente el construir sus casas un tanto alejadas las unas de las otras y a menudo lo hacen así, con patios y corrales para los animales más preciados dentro del recinto de la aldea o ciudad.

Los Jinetes, gente conservadora, respetan las costumbres antiguas. Las ciudades siguen levantándose en altozanos terraplenados o en terreno elevado, siempre por encima de un curso de agua, y se organizan de acuerdo con el esquema circular **adopta-**

do por los éothéod. El edificio principal se levanta en la cima de la colina, dominando las vistas de los alrededores. Un foso y terraplén coronado por una muralla de piedra rodean todo el recinto. Aparte de que las murallas son menos imponentes y que la edificación no es tan rústica, una aldea rohírrica muestra una sorprendente semejanza con las aldeas del pueblo de Eorl.

Arquitectura

Las Montañas Blancas y las Montañas Nubladas proporcionan abundante madera y son una fuente prácticamente inagotable de buena piedra para la construcción. La gente rica vive en casas de piedra, con cómodos interiores en madera, disfrutando de la robustez y del buen aislamiento. Las casas hechas mitad en madera y mitad en piedra de mortero, también son corrientes. Las viviendas más pobres, y especialmente los grandes graneros, se construyen con troncos. Lo normal son los tejados muy inclinados de piedra, madera o paja, y cada casa tiene postigos por dentro y por fuera en sus pequeñas ventanas. Las modernas casas rohírricas siempre tienen chimeneas de piedra y hogares interiores, aunque los edificios más grandes y los centros tradicionales y ceremoniales recuerdan a veces el estilo antiguo, cuando el humo salía por lumbreras en el techo. Los rasgos de arquitectura antigua aparecen también en la forma de las columnas, el diseño de los tejados y en la decoración.

Vida familiar y de parentela

Los grupos de parentesco siguen siendo fuertes, pero es la familia, y no el clan, el elemento básico de la sociedad rohírrica. Igual que las afinidades tribales se borraron y desaparecieron en los valles del Anduin, los lazos de clan se fueron soltando en **Rohan**. Las funciones de clan y tribu se han amalgamado en un nuevo sistema de mando militar a nivel nacional. Aun así, las casas construidas unas cerca de otras suelen pertenecer a gentes con relaciones de parentesco. Dos o más familias emparentadas pueden sacar adelante una hacienda y los barrios de las ciudades a menudo se parecen a las zonas de los clanes en las aldeas de los antepasados.

La familia rohírrica funciona como un patriarcado: el varón de mayor edad y en plenas facultades es el señor, y el linaje se traza a través del padre. Las mujeres se van a vivir al hogar del marido, pasando a formar parte de la familia de éste. La propiedad, sin embargo, es individual, ya sea del varón o de la mujer, y las mujeres tienen derecho a votar, hablar en el Thing o Moot, y a divorciarse unilateralmente de sus maridos.

Los rohirrim no viven solos, a menos que sea a la fuerza. Las familias permanecen unidas, ampliándose a partir del núcleo central. Los varones primogénitos se quedan en la casa del padre, con sus esposas e hijos, si es que los tienen. Los hijos menores se marchan de la casa paterna al nacerles su primer hijo. Las mujeres, naturalmente, se van al casarse.

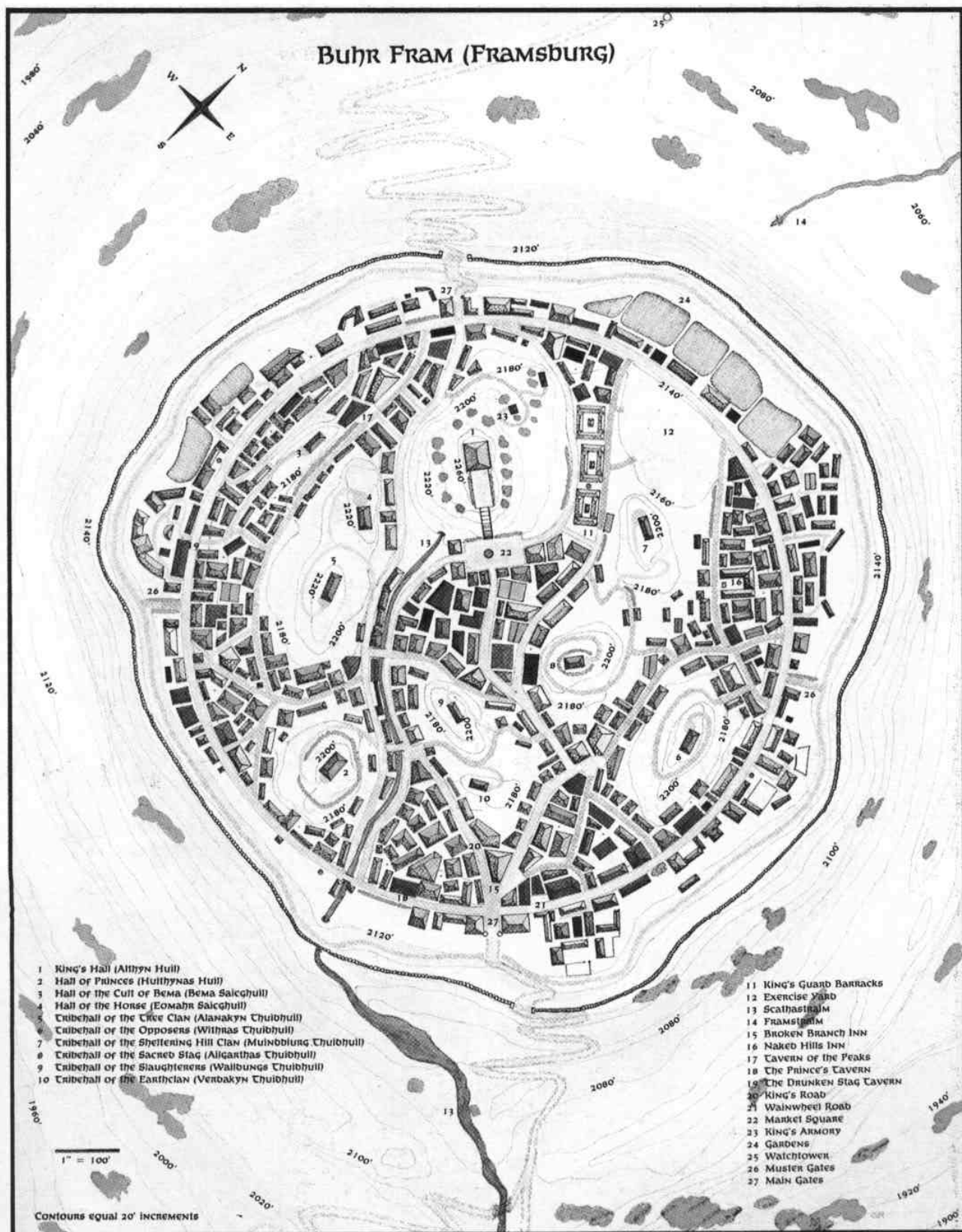
Los ritos marcados por la edad se celebran a los 6, 12, 18, 36 y 72 años. Cuando cumple los seis, un niño comienza a aprender las habilidades básicas de supervivencia y a demostrar sus intereses. Los chicos de doce años empiezan a recibir instrucción militar. A los dieciocho, un rohirrim es considerado un adulto joven, y a los treinta y seis un hombre hecho y derecho. Setenta y dos es la edad mínima para ser un anciano.

5.24 POLÍTICA Y PODER

Eorl, Althegn de los éothéod, fue coronado rey de los rohirrim en Yule, 25 10 T.E. Fue el primero del Primer Linaje, y con su subida al trono, su tribu unificada se convirtió en la ciudadanía de un reino soberano.

Con el establecimiento de la Marca de los Jinetes, el poder del rey aumentó y la política, y no el parentesco, pasó a ser el factor predominante a la hora de ordenar el **estatus** social y las estructuras militares. Los lazos personales y familiares siguieron siendo importantes, pero ya no eran primordiales. El precio de cabeza de un hombre ya no determinaba su valor para la sociedad.

Claro está que el Althegn (*posteriormente R. "Althane" o "Cining"*) seguía obteniendo su poder en parte por ser el dueño de



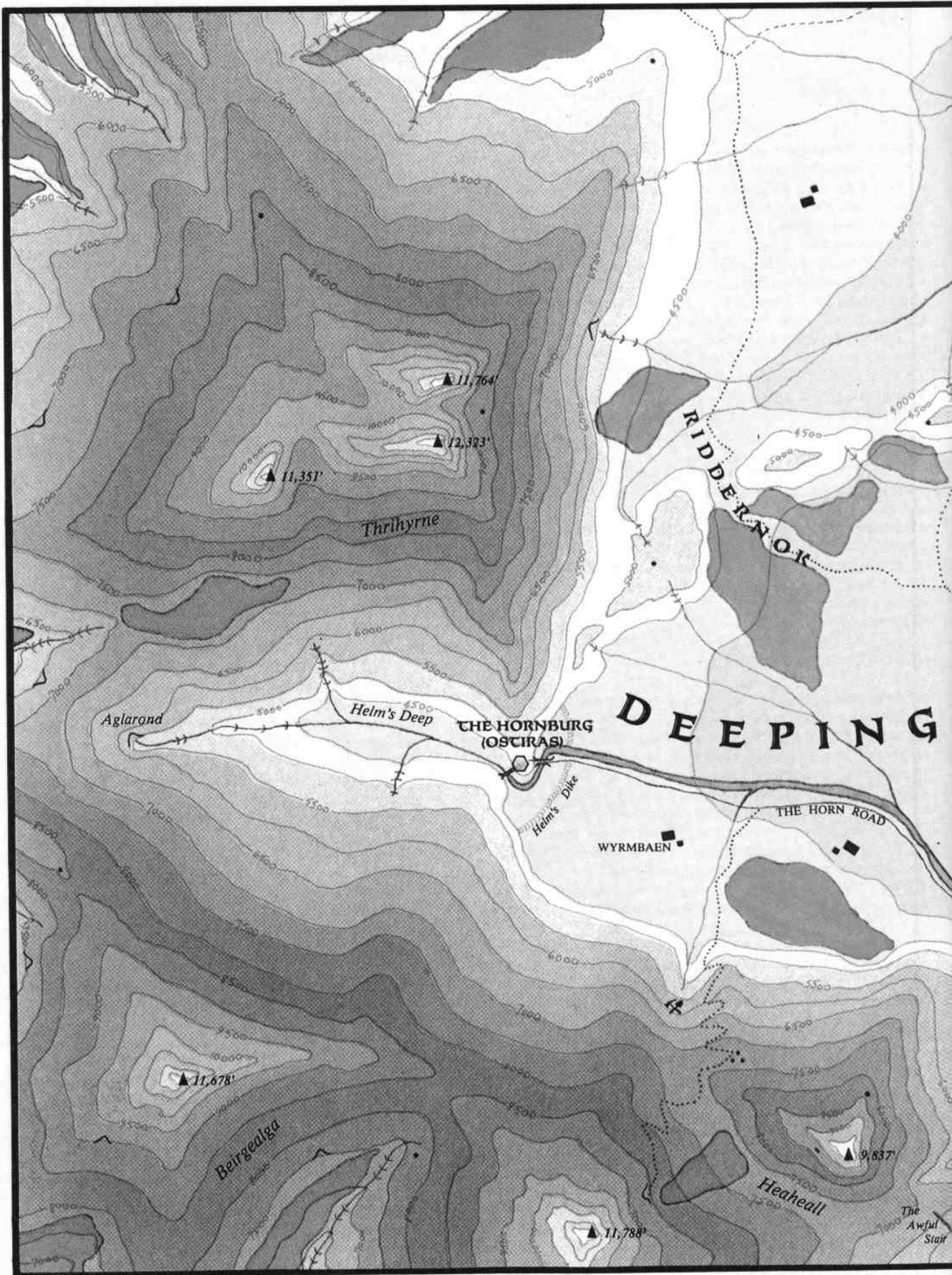
BUHR FRAM (FRAMSBURGO)

- 1: Palacio Real
- 2: Palacio de los Príncipes
- 3: Templo del Culto de Bema
- 4: Templo del Caballo
- 5: Sede Tribal del Clan del Árbol
- 6.: Sede Tribal de los Opositores
- 7: Sede Tribal del Clan de la Colina Protectora
- 8: Sede Tribal del Venado Sagrado
- 9: Sede Tribal de los Matarifes

- 10: Sede Tribal del Clan de la Tierra
- 11: Cuarteles de la Guardia Real
- 12: Patio de Adiestramiento
- 13: Scathasralm
- 14: Framstralm
- 15: Posada de la Rama Rota
- 16: Posada de las Colinas Peladas
- 17: Taberna de las Cimas
- 18: La Taberna del Príncipe
- 19: La Taberna del Venado Borracho
- 20: Camino Real

- 21: Camino de las Carretas
- 22: Plaza del Mercado
- 23: Armería Real
- 24: Jardines
- 25: Atalaya
- 26: Puertas del Acantonamiento
- 27: Puertas Principales

1" = 100:2,5 cm. = 30 m.
 Las curvas de nivel equivalen a incrementos de 6 metros.



DEEPING COMB (MAPA DEL VALLE DEL BAJO)

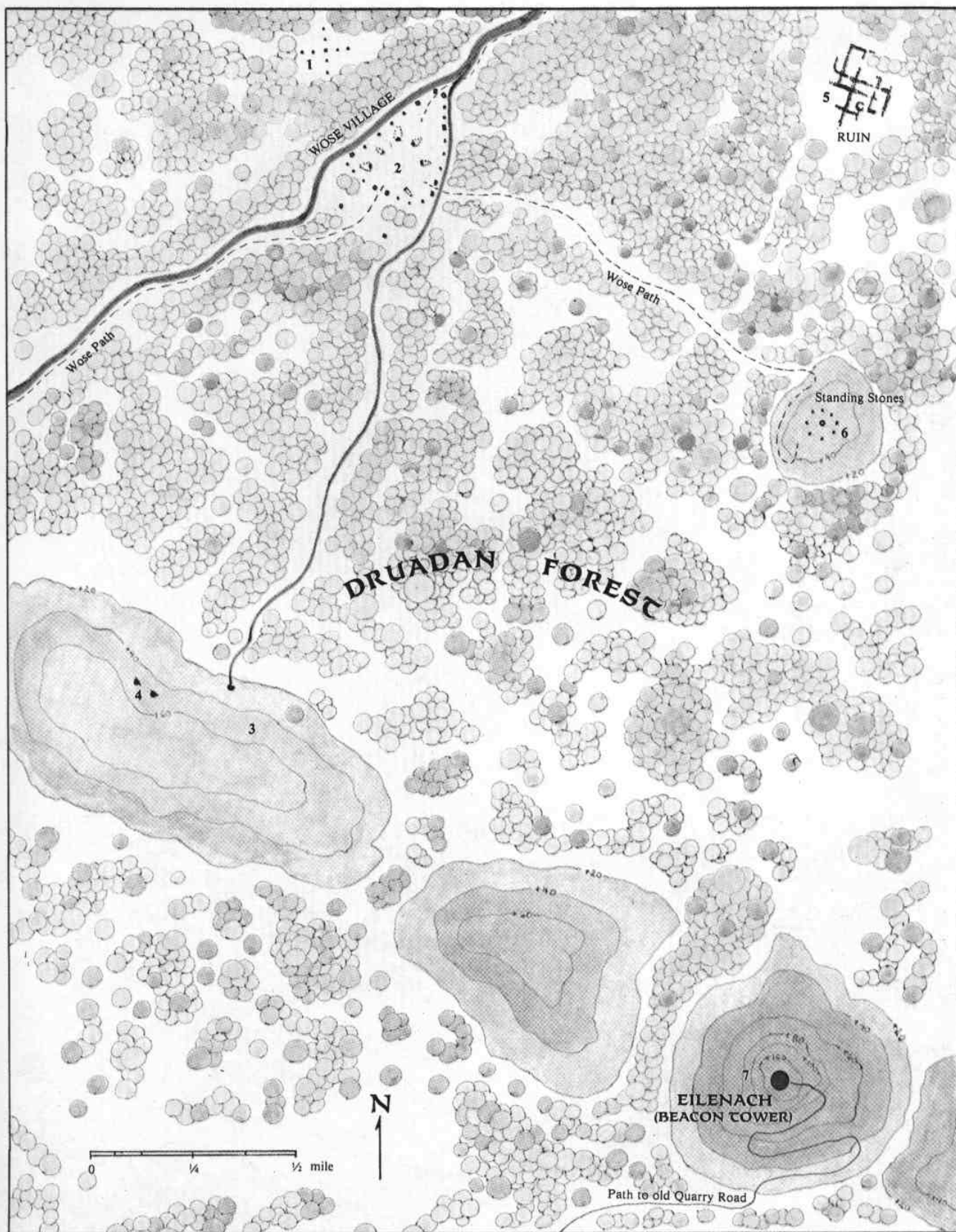
Helm's Deep: Abismo de Helm

Helm's Dike: Empalizada de Helm

The Hornburg: Cuernavilla

The Horn Road: Camino del Cuerno

The Awful Stair: La Escalinata Abominable



DRUADAN FOREST: BOSQUE DRUADAN

Ruin: Ruinas

Wose Village: Aldea Wose

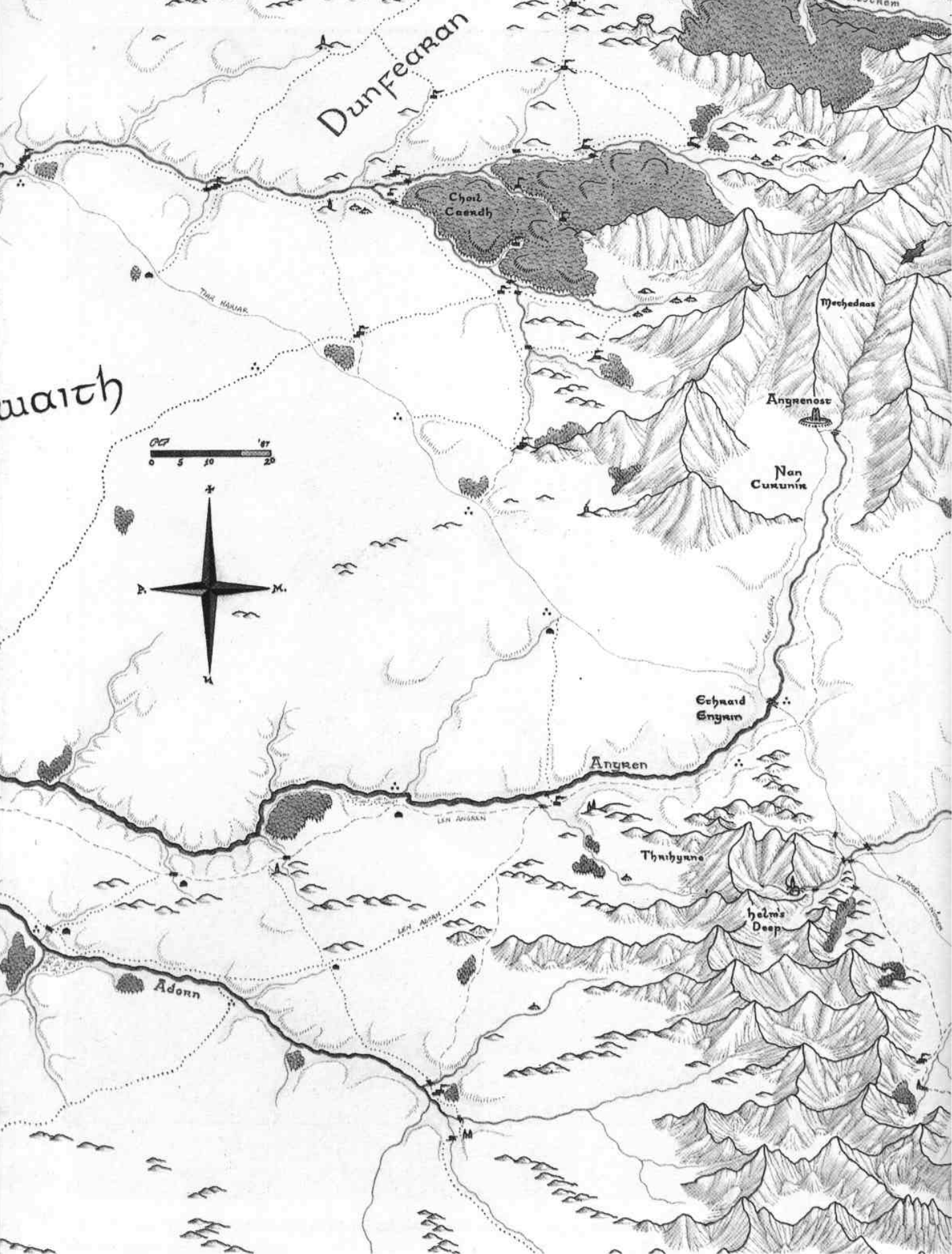
Wose Path: Senda Wose

Standing Stones: Piedras Vigías

Beacon Tower: Torre Vigía/Atalaya

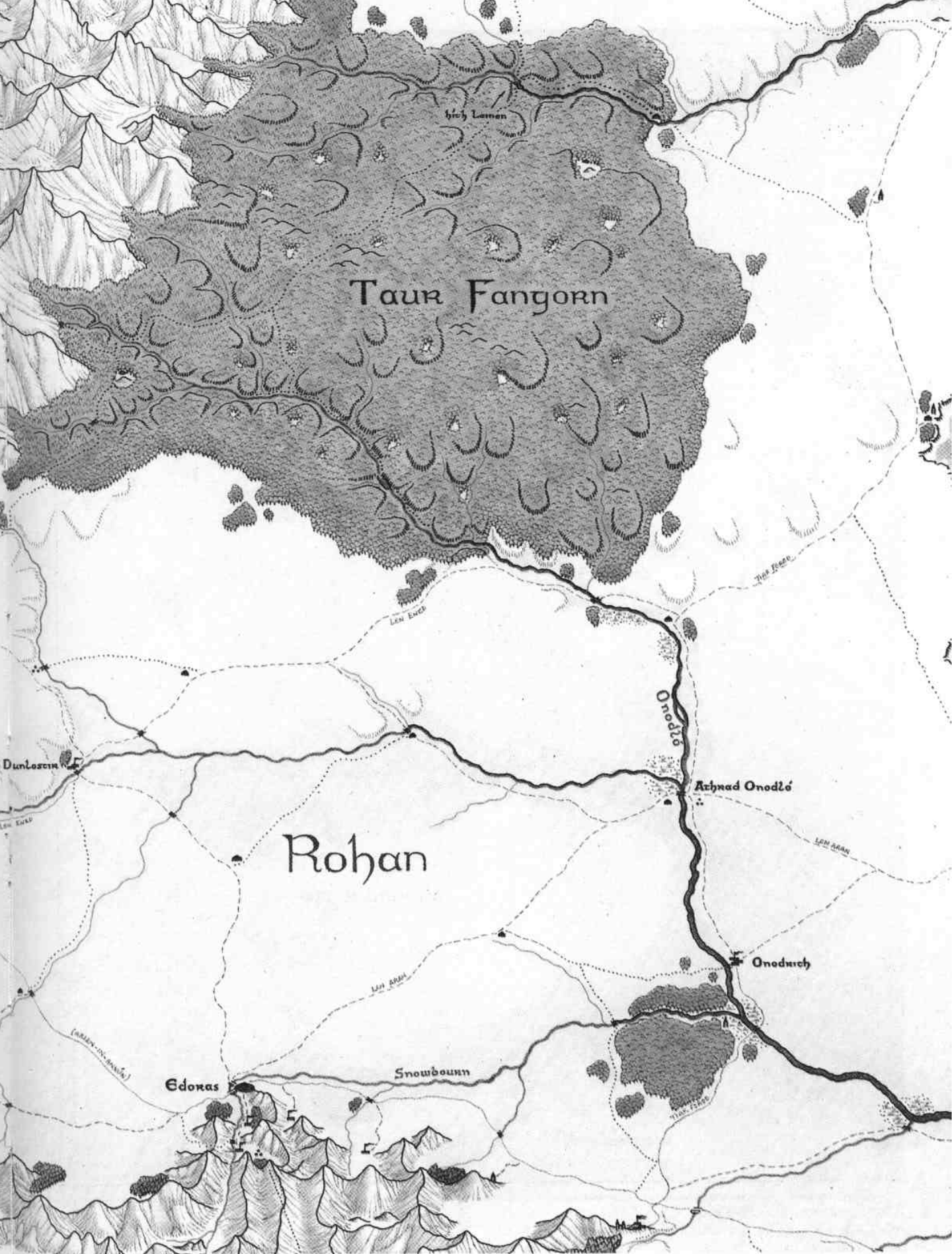
Path to Old Quarry Road: Senda al Viejo Camino de la Cantera

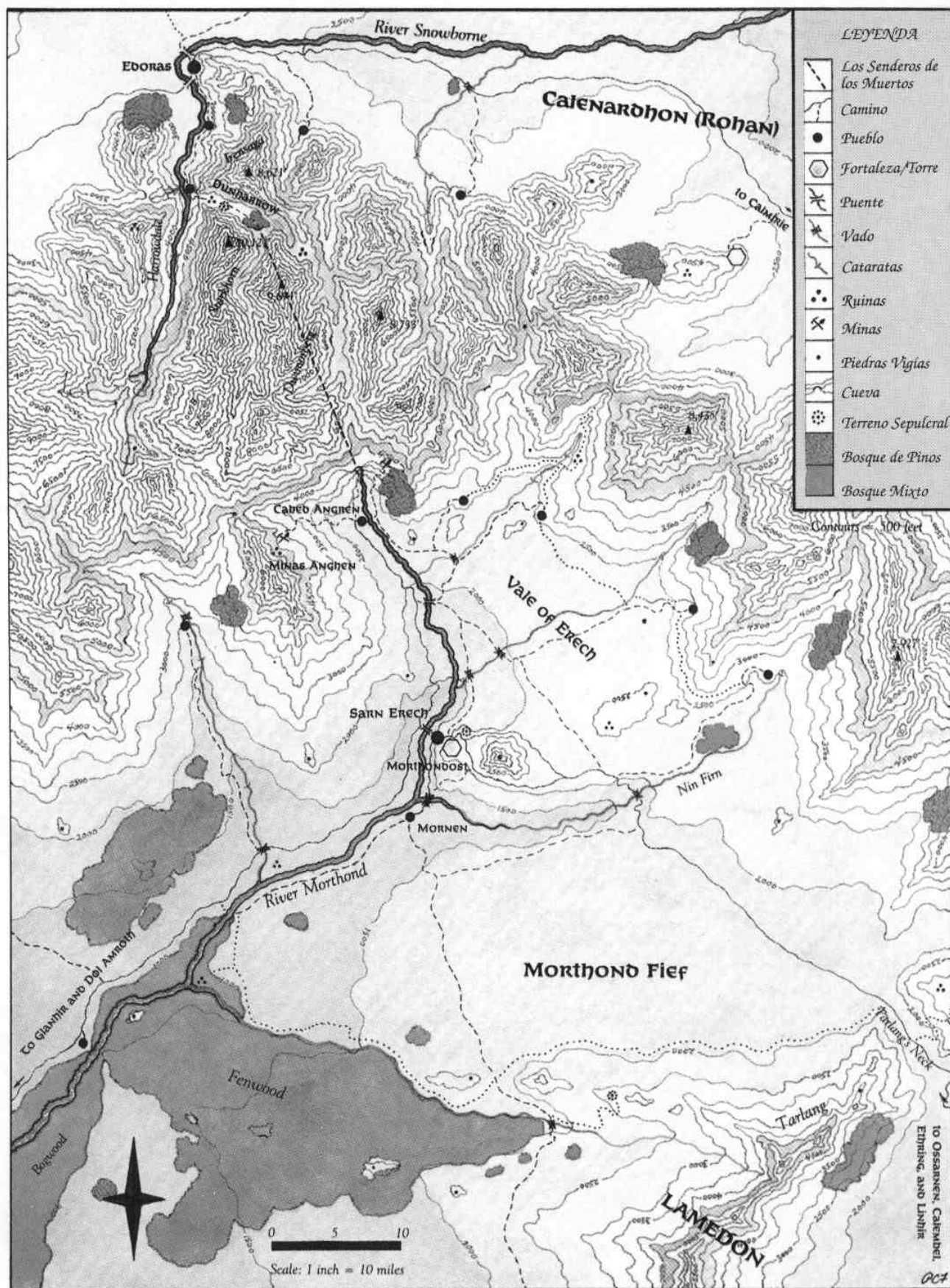
Escala en Millas : 1 milla = 1,5 km.



Helm's Deep: Abismo de Helm
Snowbourn: Nevado

Escala en Millas: 1 milla = 1,5 Km.





River Snowborne: Río Nevado

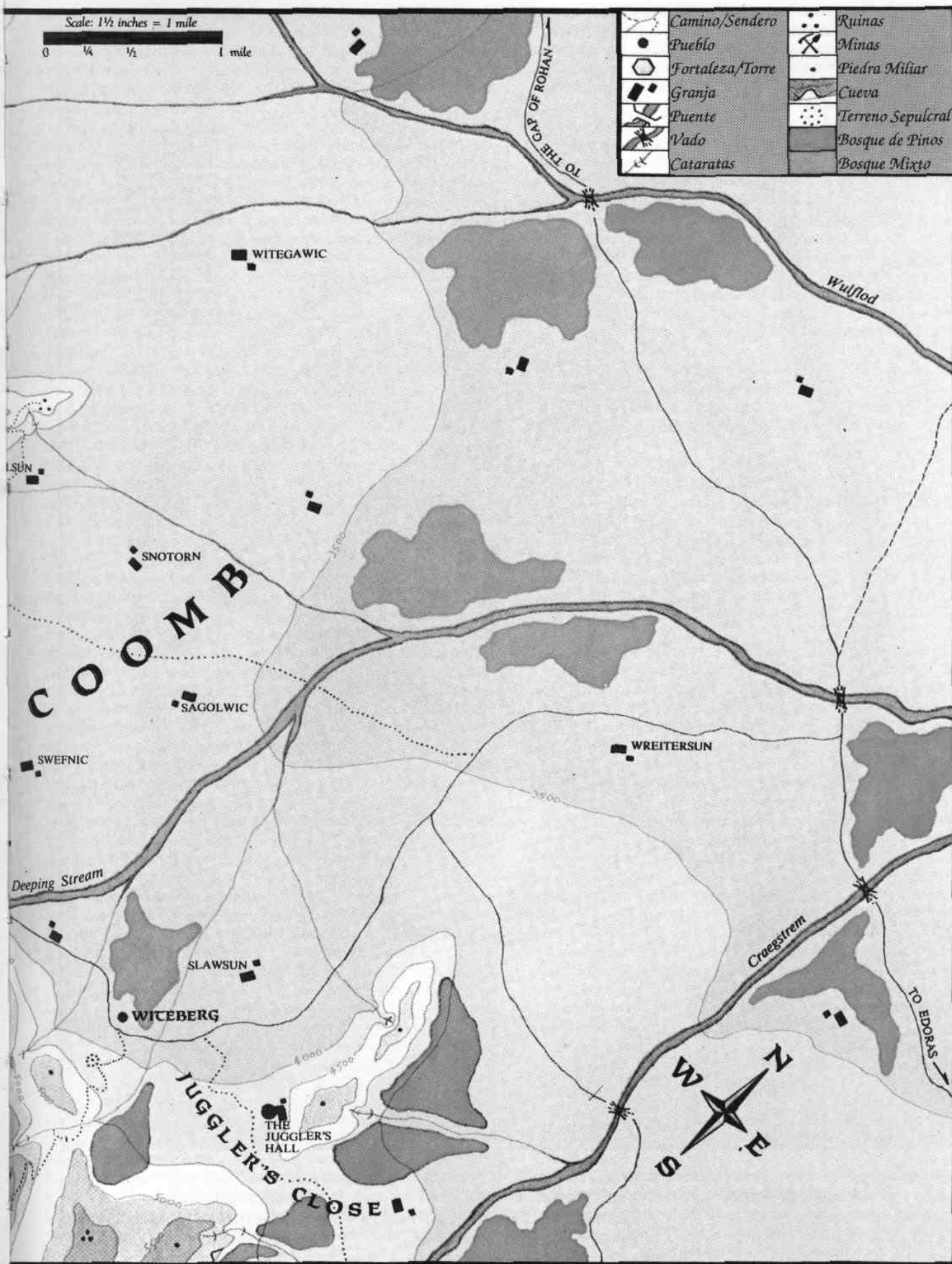
Dunharrow: Sagrario

Vale of Erech: Valle de Erech

Morthond Fief: Feudo de Morthond

Escala 2,5 cm. = 15 Km.

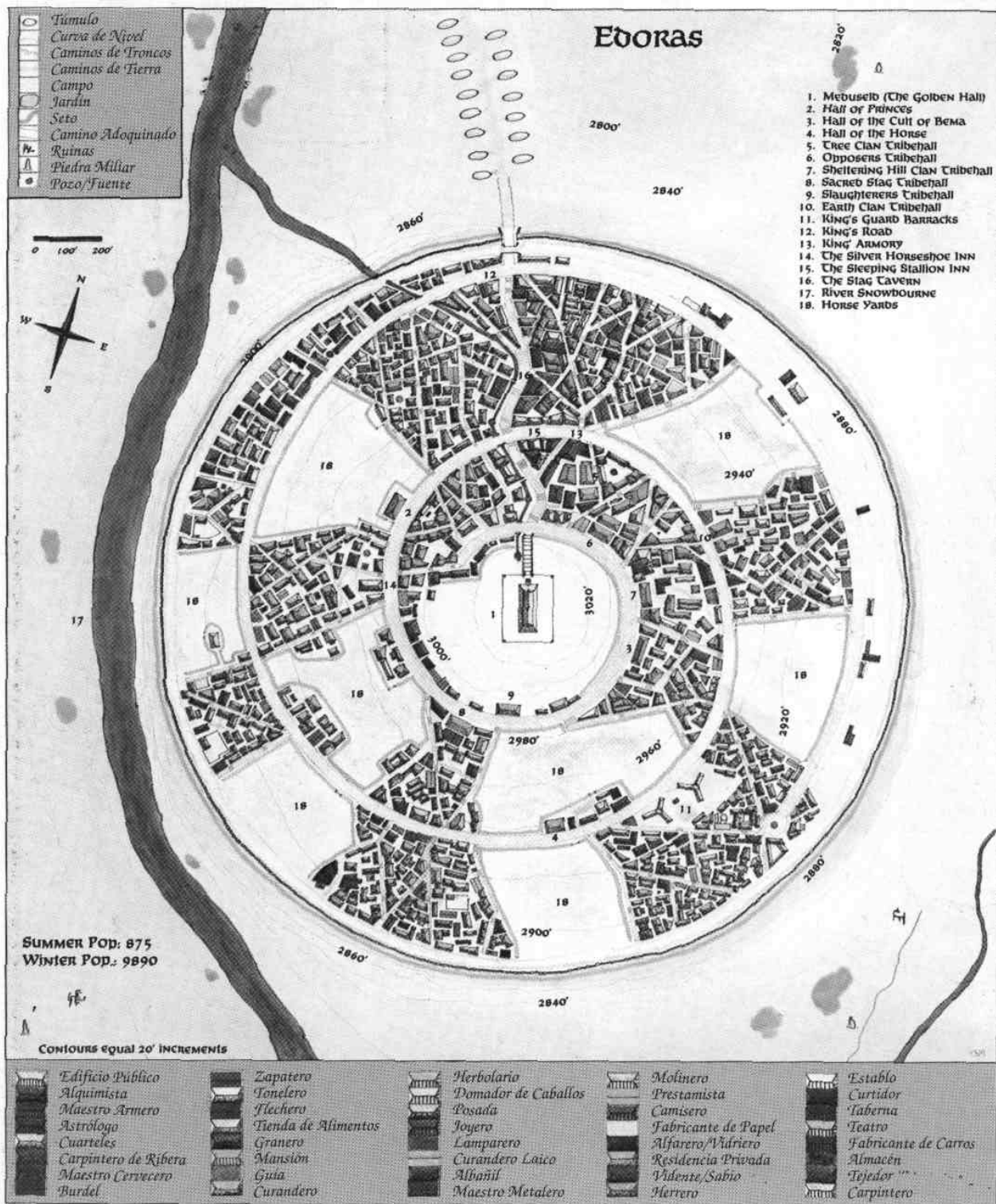
Las Curvas de Nivel equivalen a incrementos de 150 m.



To the Gap of Rohan: Al Paso de Rohan
 Deeping Stream: Arroyo del Bajo
 Juggler's Close: Recinto del Malabarista
 The Juggler's Hall: La Mansión del Malabarista

Scale: 1 1/2 inches = 1 mile; 3,75 cm. = 1,5 Km.

Nota: Las alturas de las montañas vienen en pies.
 Un pie = 30 cm. aprox.



EDORAS

Summer Pop.: Población de Verano

Winter Pop.: Población de Invierno

- 1: Castillo de Oro
- 2: Palacio de los Príncipes
- 3: Templo del Culto de Bema
- 4: Templo del Caballo

- 5: Sede Tribal del Clan del Árbol
- 6: Sede Tribal de los Opositores
- 7: Sede Tribal del Clan de la Colina Protectora
- 8: Sede Tribal del Venado Sagrado
- 9: Sede Tribal de los Matarifes
- 10: Sede Tribal del Clan de la Tierra
- 11: Cuarteles de la Guardia Real

- 12: Camino Real
- 13: Armería Real
- 14: La Posada de la Herradura de Plata
- 15: Posada del Semental Dormido
- 16: Taberna del Ciervo
- 17: Río nevado
- 18: Caballerizas

muchos caballos, como había ocurrido en el norte, pero su fuerza principal residía en la mayor autoridad de su cargo; en **Rohan** era el rey. Reconocido y respetado por su poderoso equivalente de Gondor, era el socio oficial (**junior** por decirlo) de una gran alianza, esencial para la buena marcha de los asuntos de los Pueblos Libres en Endor occidental.

Por otro lado, el ascenso de su Señor, recortaba aún más el poder de los **Heah-thanes** (Caciques o Aldors) de las seis tribus. Los que habían sido en tiempos jefes autónomos de sus propios pueblos se convirtieron en una pequeña pero importante clase social tras el desarrollo de los éothéod. Su principal función antes de 25 10 era la de comandantes militares; después pasaron a ser consejeros y administradores y, en algunas ocasiones, emisarios del rey. Sin embargo, muchos de los mariscales de la Marca de los Jinetes (aquellos que no pertenecían a la familia real) habían sido **Heah-thanes**.

El Frathing de Rhovanion dio paso al Althing de los éothéod, que a su vez fue predecesor del parlamento anual de **Rohan** -el Algemaet- la reunión de mitad de año (*S. "Loénde"*) de los ciudadanos de la Marca. Como siempre, el Consejo del Señor preside este congreso, aunque el Consejo Real rohirrico (*R. "Cining-maet"* o *"Stonor-maet"* o *"Maethelthane"*) tiene más poder que sus precursores. El Consejo no sólo funciona como conciencia del rey, también actúa como guardián de la nación. Su palabra se basa en una autoridad bien fundada y, aunque no es absoluta, puede ser bastante obligatoria, incluso para el rey. Un rey sin heredero, por ejemplo, tiene prohibido acudir a la guerra.

El príncipe heredero de **Rohan**, el cargo de heredero al trono, salió de las deliberaciones del Consejo tras la muerte de Helm en 2759 T.E. Formalizado después de la Guerra del Anillo, ha demostrado ser una fuente de estabilidad para la Marca de los Jinetes durante cientos de años.

Las estructuras políticas locales también proporcionan una fuerza continua y un gobierno bien organizado y rápido. Por debajo del rey, su familia, y los seis **Heah-thanes**, se encuentran los thanes. Estos hombres forman una clase de nobles libres que administra las sub-marcas (*R. "Neahmaercs"*), o condados locales. Cada sub-marca se reconoce como la distancia que "un caballo robusto puede recorrer en un día normal a un paso regular" y **Rohan** tiene cien de estas demarcaciones.

Los thanes hacen circular la palabra del rey y sirven en tribunales de doce hombres (*R. "Twalf Wetans"*) que deciden y dictan en los litigios locales y resuelven los casos que implican "daño a los hombres" (agravios). Sus otros deberes incluyen supervisar la recaudación de impuestos, el adiestramiento del acantonamiento local y el mando de las éoredas.

Organización militar rohirrim

En el norte, la división entre hombres que de verdad cumplían servicio militar y aquellos que simplemente estaban disponibles quedaba desdibujada a menudo. Aunque en teoría los thegns, caerls, guardaburgos y cniths eran los únicos guerreros permanentes, la guerra obligaba al fyrd corriente a estar más o menos siempre sobre las armas. La distinción es clara en la hueste de la Marca de los Jinetes.

El mando militar de **Rohan** recae directamente sobre el rey. A su vez, el rey nombra a tres mariscales de la Marca. Estos hombres son a menudo, pero no siempre, miembros de la familia real, duros guerreros con gran experiencia o pericia en el combate.

El mando del primer mariscal incluye Edoras, la capital, y las adyacentes tierras reales, incluyendo el Valle Sagrado y una buena parte del Folde Este hasta Adburgo (conocida como Calmirie bajo Gondor). Los hombres de la parte oriental del Folde Oeste también se acantonan en Edoras cuando se estima conveniente. Normalmente, el rey delega este mando en su heredero, pero a veces el mismo ocupa el cargo de Primer Mariscal; en otras ocasiones el honor recae en un hijo o menor o en un campeón de confianza.

En circunstancias normales, el cargo de segundo mariscal incluye el mando de Cuemavilla y la defensa del distrito militar conocido como la Marca Occidental. Esta responsabilidad in-

cluye la vigilancia de todo el territorio en la Marca Occidental, el Folde Oeste y el Emnet Este, excepto Edoras y el Valle Sagrado. La Marca Este, que abarca el Emnet Este y el Folde Este, es el dominio del tercer mariscal. Tiene el mismo estatus que su equivalente en la Marca Oeste. (Estas Marcas sólo son de naturaleza militar y su frontera corre a lo largo del Nevado hasta el Entraguas, y luego hacia el norte siguiendo al río más grande hasta el bosque de Fangom).

Como ya ocurría en los valles del Anduin, la unidad militar básica es el éored (*R. "partida a caballo"*) o tropa de caballería. Entre los éothéod, sin embargo, no había unos límites precisos fijados en cuanto al tamaño de estas unidades. Cualquier tropa numerosa de jinetes de un clan determinado podía ser llamada éored. Los éoreds típicos de la época de Eorl contaban entre sesenta y ciento veinte guerreros.

El éored rohirrico es una unidad más regulada. Al no estar ya relacionada con las tribus o los clanes, es una tropa de ciento veinte jinetes. Cien de estas unidades componen el acantonamiento de todos los rohirrim -que recibe el nombre, como en los tiempos de los éothéod, de éoherë (*R. "Ejército montado"*). Junto con la guardia personal de ciento veinte hombres (*R. "Húscairls"*) del rey, estos doce mil guerreros constituyen el éoherë o acantonamiento de la Marca de los Jinetes.

Armas y armaduras

La estrecha alianza con los hombres de Gondor tuvo un efecto decisivo sobre las armas usadas por los Jinetes de **Rohan**. No sólo los sementales de procedencia gondoriana añadieron tamaño a sus caballos, sino que las armas y armaduras usadas por los rohirrim sufrieron una evolución considerable. Las armas son más recias ahora y estandarizadas de acuerdo con las necesidades de la caballería pesada y ligera. Ahora todos los guerreros llevan cota de malla, yelmos de acero y usan un escudo redondo.

La caballería pesada de la Marca de los Jinetes incluye los 100 thanes, 120 húscairls, 400 cairls y 4400 cnaiths (*R. "caballeros"*). Estos hombres bien armados son expertos combatientes que llevan cotas de malla enteras o camisolas de malla largas. Sus yelmos tienen protector de la nariz o celada, o un visor. La mayoría son puntiagudos, pero algunos tienen el extremo llano. El peso del casco descansa sobre los hombros del Jinete.

La caballería pesada monta grandes caballos de guerra con sillares de montar reforzadas, extraordinariamente resistentes, estribos flexibles que pueden absorber el impacto de una carga. Siempre se usan herraduras de hierro. Sus lanzas de 360 cm. de longitud son de madera de tejo o de fresno, con un diámetro variable entre 5 y 7,5 cm. Junto con la lanza, los guerreros llevan un arco compuesto y una pesada espada ancha, diseñada para cortar las protecciones más pesadas.

Los Jinetes ligeros son menos expertos o menos ricos que sus compatriotas de la caballería pesada. Sus armas son del tipo tradicional que llevaban sus antepasados éothéod: una lanza 5 cm. de diámetro y 270 cm. de longitud, una espada ancha y un gran cuchillo. La mayoría llevan escudos ligeros y sólo llevan camisolas de malla o corazas ligeras, junto con yelmos de metal sin visor, a menudo con trozos de cota de malla que cuelgan y protegen el cuello de los guerreros. Los arqueros a caballo, otra clase de caballería ligera, llevan arcos compuestos y dos aljabas de flechas en lugar de la lanza.

Tácticas

Las tácticas de combate de los rohirrim son bastante sencillas, pero muy efectivas. Una moral alta, un equipo excelente y un entrenamiento sólido les permiten superar a casi cualquier enemigo en combate cuerpo a cuerpo en terreno descubierto, incluso en inferioridad numérica. Para los rohirrim, la cosa está en acercarse y aplastar al enemigo. Los jinetes ligeros actúan como exploradores y patrullas, cubriendo los flancos del ejército cuando se entabla batalla. Entonces los arqueros a caballo lanzan sus flechas sobre las correspondientes alas de la fuerza enemiga, manteniéndolos a raya e impidiendo que apoyen al enemigo.

Los lanceros ligeros también protegen los flancos de los rohirrim contra un posible ataque.

Mientras, la caballería pesada se reúne en el centro, con cada éored en una formación en V. Estos caballeros atacan en masa, con las lanzas en posición, chocando con el centro del enemigo en una carga lanzada en determinado momento. El asalto se compone de una a tres oleadas. Una vez atravesada la línea enemiga, se vuelven y cargan otra vez pero, si se ven frenados en combate cuerpo a cuerpo o prefieren permanecer en contacto, desenvainan sus espadas y comienzan a dar tajos.

Si el enemigo huye, o si un pequeño grupo se separa del cuerpo principal del ejército enemigo, los Jinetes ligeros se adelantan y les acosan. Una situación semejante ocurre cuando el enemigo se **colapsa** sobre su centro en el intento de rechazar la carga de la caballería pesada, con lo cual permite a la caballería ligera rodear a su presa.

Naturalmente, la mayoría de los ejércitos de la Marca de los Jinetes son acantonamientos parciales de unos seis mil jinetes. Mandados por un mariscal de la Marca, puede que se les unan el rey y sus húscails; el resto de los jinetes queda como reserva para la defensa del país y las posibles emergencias. Los rohirrim son gente conservadora y no quieren arriesgar a más de la mitad de sus hombres de armas, lo que en la mayoría de los casos basta y sobra para hacer frente a la situación.

Unidad	nº unidades	nº hombres	comandante
ÉOHERE	1	12.120	REY
HUSCAIRLS	1	120	REY
HAFHERE	2	6.000	MARISCAL
ÉORED	100	120	THANE
TWALFRED	1000	12	HEAH-CAIRL
HAFRED	2000	6	CAIRL

5.25 ALIADOS Y ENEMIGOS

Al vivir en un territorio cerrado y de situación central, los Jinetes tienen muchos vecinos: los gondorianos en el este y en el sur los dunlendinos en el oeste, las fuerzas de Saruman en el noroeste, los ents del Bosque de Fangorn y los elfos de **Lórien** en el norte, y los woses en las tierras salvajes de los bosques más densos y en las lejanas tierras altas. Algunos son amigos, otros enemigos.

Los eradorianos y hombres del norte

Los hombres de la Marca de los Jinetes cuentan con pocos aliados verdaderos, pero aquellos que lo son, son amigos poderosos. Gondorianos, nórdicos de Rhovanion y diferentes **eradorianos** (por ejemplo, los hombres de Tharbad y de Bree) vienen a la mente, porque estos pueblos son socios en el comercio que comparten una herencia común o que vilipendian a los mismos enemigos. En el caso de los nórdicos de las Tierras Salvajes, los rohirrim se encuentran con hermanos de sangre y cultura. Los eradorianos, aunque escasos, buscan en **Rohan** casi todas las mercancías no esenciales, así como el uso del Gran Camino del Oeste (la misma ruta que el Camino Verde y el Viejo Camino del Sur) para enviar sus productos a los mercados de Gondor.

Los gondorianos

Sin embargo, para los Jinetes, ningún lazo es tan importante como la alianza de **Rohan** y Gondor. La pasión detrás del Juramento de Eorl sigue viva. Hay atalayas que dominan las colinas más altas en las estribaciones de las Montañas Blancas y que se extienden a lo largo de las alturas de Anórien, formando una hilera de estaciones de señales entre **Alburgo** en el Folde Este de **Rohan** y la capital de Gondor, Minas Tirith. Estos siete emplazamientos se sitúan a intervalos de unos 38 kilómetros en una paralela al Gran Camino del Oeste que varía entre 7 y 30 kilómetros de dicha ruta. Servidas por centinelas gondorianos, pueden enviar una llameante petición de socorro con sorprendente velocidad.

Dado que la defensa de ambos reinos es recíproca, las llamadas de socorro pueden ir en ambas direcciones. Si **Rohan** es atacado, los fuegos se encienden de oeste a este, alertando al Reino

del Sur y convocando a las unidades militares estacionada4 cerca de **Rauros, Cair Andros** o Minas Tirith. (En semejante ocasión, el primer fuego arde en la cima de **Halifrien**,siguiendo luego a Calenhad, Minrimmon, **Erelas**, Nardol, Eilenach y finalmente **Amon Din**).

El comercio es intenso entre **Rohan** y Gondor. Los rohirrim envían al este caballos, carne salada, cordero ahumado, gemas! metales, lanas, cerveza y miel, cambiándolos por vino, algodón, herramientas de metal (incluyendo armas), especias y otros **productos** manufacturados en, o distribuidos por, el Reino del Sur.

Los elfos de Lórien

Los elfos de Lórien, aunque se mantengan aislados y apartados de la mayoría de los asuntos de los hombres, **mantiene** unas relaciones limitadas y en cierto modo amigables con **Rohan**. Ello se **debe** en parte a razones de proximidad; la **Marca** de los Jinetes está separada de Lórien tan solo por una **estrecha** franja de tierra, los campos al norte del Limclaro y al sur del **bosque** que élfico. Pocos son los hombres que cruzan estas praderas **onduladas**, pero aquellos que lo hacen son cazadores amigos o enviados que van a advertir a los elfos de las necesidades **o** intenciones de los rohirrim. Por el Anduin, sin embargo, **la** mercancías enviadas entre **Rohan** y los Hombres del Norte siempre pasan cerca de la ciudad **élfica** de Caras **Galadon**. La mayor parte de las embarcaciones en ruta no se detienen, **pero** unas pocas atracan en los muelles **élficos** que están en el Limclaro, justo por encima de su confluencia con el Gran Río. Allí, una pequeña cantidad de las mercancías que hacen este viaje van a parar a manos de elfos a cambio de los excelentes productos **manufacturados** del Bosque Dorado. Aun así, los elfos y rohirrim suelen mantener las distancias, dejando que cada cual se **ocupa** de sus asuntos.

Los ents del bosque de Fangorn

Los elfos no son la única raza reservada que ocupa **territorio** fronterizo con la Marca de los Jinetes; los ents (R. "gigantes", **S. "onodrim" o "enyd"**) y ucomos del bosque de Fangorn **evitan** prácticamente todo contacto con los hombres de **Rohan**. Usando los imponentes y densos confines de su antiguo bosque como refugio y protección contra los hombres, los pastores de **árboles** y sus parientes se mantienen alejados de los Jinetes. Los rohirrim creen que un hechizo protege las lindes de Fangorn, y no **se** **atreven** a entrar en el oscuro bosque a menos que sean **especialmente** osados. Los cazadores y los aventureros curiosos se **adentran** ocasionalmente en las antiguas sendas del bosque, pero **incluso** estos hombres limitan sus visitas a las horas de luz y se mantienen cerca del lindero meridional. Después de todo, **el** nombre rohirrico de los ents significa "gigantes" y hay pocos **estúpidos** entre los rohirrim. Los Jinetes evitan entrar en los **dominios** de los ents, o al menos eso creen. En realidad, los rohirrid sencillamente no ven a los onodrim. Los escasos ents y ucomod activos viven en lo más profundo de los bosques, mientras **que** sus hermanos menos entusiastas parecen árboles a los ojos **de** aquellos que no sean realmente sabios en la materia.

Los servidores de la Mano Blanca

Los agentes de Saruman tratan a los ents con menos respeto. A partir de 2975 T.E., los hombres y medio orcos de Isengard **marcan** en dirección noreste con regularidad, siguiendo las **estribaciones** de las Montañas Nubladas, para cortar árboles y **hacer** leña. En sus esfuerzos por servir a la Mano Blanca, estos **intrusos** se han convertido en una plaga para el bosque de Fangorn, **dejando** en paz a los nobles olvar. Lentamente se han ganado **el** odio eterno de los ents, provocando la ira de Fangorn y sus **compatriotas**.

Los servidores de Saruman también se enfrentan a los rohirrim. Se sospecha que mantienen tratos con los antiguos **enemigos** de la Marca de los Jinetes, los dunlendinos, y que **conspiran** para que **Rohan** caiga, por lo que la mera presencia de las **fuerzas** de la Mano Blanca es como una espina clavada en el **costado** de los Jinetes. Sólo la traición de los espías de Saruman (**como**

Grima Lengua de Serpiente, por ejemplo) y la tremenda fortaleza de Isengard protegen la zona de una guerra inmediata. En lugar de ello, se mantiene la tensión a lo largo de la intranquila e informal frontera que corre a través de la boca del valle de Isengard (*Nan Curunír*) y que separa a Rohan de su enemigo más próximo.



Los dunlendinos

No muy lejos al oeste y al norte de Isengard, en las estribaciones surorientales de las Montañas Nubladas, se encuentran las Tierras Brunas. Allí entre las alturas rocosas y los abruptos valles de Eriador, viven la mayoría de los dunlendinos (*Dn. "Daen Lintis"*). Son los más numerosos, y casi los más antiguos, enemigos de los rohirrim. Trece tribus pobres dunlendinas forman una sociedad deslabazada, a menudo envuelta en luchas intestinas. Sus clanes comparten una misma lengua y herencia, así como una meta que les une: la destrucción de la Marca de los Jinetes.

Los pastores, cazadores y campesinos de las Tierras Brunas están emparentados con los clanes dunlendinos que habitan en las tierras salvajes de las Montañas Blancas. También tienen lazos de sangre con los campesinos no rohirrim de la Marca Occidental de Rohan, que según los dunlendinos son parientes que viven subyugados. Los lazos son muchos porque los dunlendinos dominaron en tiempos todas las Montañas Blancas y habitaron en las llanuras altas y colinas de lo que ahora es Rohan.

Sojuzgados o diezmados por los gondorianos, la mayoría de los dunlendinos huyó a Eriador. Algunos se dispersaron por el norte, otros encontraron su hogar en las Tierras Brunas. Estos montañeses, duros y hoscos reconstruyeron su sociedad, pero muchos jamás olvidaron sus tierras ancestrales. Los dunlendinos que ya habitaban las Tierras Brunas se unieron a este odio y desarrollaron un fuerte deseo de venganza y renovación. Las incursiones procedentes de las Tierras Brunas fueron una prueba permanente para los hombres que vivían en Calenardhorn occidental, y la situación empeoró con la llegada de los Jinetes en 2510 T.E. Con la conquista por parte de los rohirrim de la Marca Occidental poco después, las tensiones casi llevaron a un conflicto a gran escala. Aun así, la guerra tardó más de doscientos años en estallar.

El preludio de la catástrofe fue cuando en 2710 los dunlendi-

nos ocuparon la entonces desierta ciudadela de Isengard. Pero no fue hasta la rebelión **dunlendina** de 2758-2759 que este pueblo se levantó como un solo hombre para invadir la Marca de los Jinetes y restaurar su antigua supremacía. Mandados por Wulf, un exiliado en parte dunlendino de la Marca Occidental, las trece tribus dunlendinas atravesaron el Paso de Rohan en el punto culminante del despiadado Largo Invierno.

Los rohirrim les hicieron frente en una batalla en los vados del Isen, pero fueron derrotados en la nieve profunda y los **dunlendinos** siguieron avanzando. Muchos de sus compatriotas se rebelaron en Rohan. En el este, los Jinetes se retiraron a Sagrario, mientras que el rey Helm y los habitantes del oeste se refugiaban en Cuernavilla. Helm pereció, al igual que sus dos hijos, pero el reino de Rohan se salvó gracias a Freáláf, sobrino de Helm. Freáláf mató a Wulf y derrotó las tropas dunlendinas justo después de que ocuparan Edoras.

La derrota de Wulf sigue viva en las mentes de los Jinetes y los dunlendinos. Los muertos por ambas partes fueron muchos en la corta pero **brutal** guerra, y fueron cientos los dunlendinos muertos en el esfuerzo de décadas de los Jinetes para recuperar la Marca Occidental. Las hostilidades nunca cesaron; el conflicto simplemente pasó del campo de batalla a las mentes de ambas razas. Esta animosidad sigue vigente, ya que los dunlendinos consideran a los rohirrim como mortales enemigos que residen en la tierra sagrada de los dunlendinos. Hasta la fecha, Rohan no tiene enemigo más acérrimo o decidido.

Los Orientales

Aunque los dunlendinos representan una amenaza mayor, los Orientales son los enemigos más antiguos. Las tribus orientales han atacado a los rohirrim y a sus antepasados éothéod y éothraim desde principios de la Tercera Edad. Fue la migración de la Confederación de los balchoth orientales lo que provocó la batalla del Campo de Celebrant y el asentamiento en Rohan. Fueron Orientales los que mataron a Eorl en el Páramo y los que amenazaron las fronteras del Emnet Este durante los siglos siguientes. Como en una saga interminable, la historia de los rohirrim recoge periódicamente los ataques de estos pueblos diversos, hombres que cruzan el Gran Río desde sus hogares en las amplias tierras del sur de Rhovanion.

Esta amenaza continúa presionando las fronteras de la Marca de los Jinetes, especialmente en el noreste. En las llanuras más allá de las Colinas del Terror viven tribus de magriags y **as-driags**, mientras que los restos de los balchoth **-los** grupos tribales de los manvul y hurgung- siguen ocupando el territorio al sur del Bosque Negro. Por fortuna, estos pueblos esperan ahora su oportunidad y no quieren malgastar su fuerza atacando en columnas desunidas; pero su paciencia puede agotarse y entonces Rohan tendrá que enfrentarse otra vez al espectro de las oleadas de celosos Orientales en busca de nuevos pastos.

Los orcos de las Montañas Nubladas

Pocas tribus independientes habitan en las alturas al sur de Moria, ya que la mayoría han caído bajo el dominio de Saruman o se han retirado al **norte** en las últimas décadas. De los que ahora acechan en las Montañas Nubladas, solo la tribu de los **Barz-Thrûgim** (Or. "asesinos nocturnos") de orcos comunes (*S. "yrch"*) representa algún peligro. Son los lejanos descendientes de los restos de los orcos que lucharon contra **Cirion** y Eorl en Parth Celebrant, y vagan por los valles orientales entre los nacimientos del Cauce de Plata y el Enraguas. Su guarida original está excavada en las Cavernas del Sufrimiento (*S. "Ngwal-magryd"*), por encima de los manantiales en los que nace el **Lim-claro**. Desde este escondite de muchas cuevas, realizan incursiones de vez en cuando en los pastos de las tierras bajas en el Páramo norte, causando problemas a los rohirrim del Emnet Este. Algunos incluso montan campamentos temporales en las Colinas del Terror.

Los orcos y medio orcos de Saruman representan una amenaza más grave. El Mago Blanco usa a sus secuaces para instaurar el pánico en los corazones de los Jinetes que están cerca de Isengard, esperando acabar con la moral de sus vecinos enemigos.

De noche, los pastos noroccidentales del Emnet Oeste no son seguros, puesto que hay docenas de bandas orcas que recorren las llanuras en busca de carne y de botín. La mayoría de estos forajidos son orcos verdaderos, guiados de vez en cuando por un duro uruk, pero algunos son medio orcos.

Los medio orcos (S. "phiryrch")

El odioso don de Saruman, los medio orcos (o, como les llaman los Jinetes, los orcos-hombre) descienden de una raza creada por el Señor de los Anillos. Están emparentados con los uruk-hai, pero tiene algunos rasgos humanos. Algunos, de hecho, pasan por hombres de tez morena, aunque la mayoría son demasiado feos y malvados para poder aparentar semejante origen. Todos irritan a los rohirrim porque, a diferencia de los orcos comunes, los medio orcos forrajea de noche o de día y usan tácticas escurridizas para escapar a la venganza de los rohirrim.

Algunos grupos semi-independientes de medio orcos viven en los valles del saliente rocoso que se adelanta de las Montañas Nubladas entre Isengard y el bosque de Fangom. Mandados por el señor de la guerra Dûrbuhûk, estas bandas llegan a veces hasta el Entraguas e incluso asaltan a los viajeros en el camino que pasa al norte de la corriente del Bajo.



Los drúedain (Wo. "drûgs")

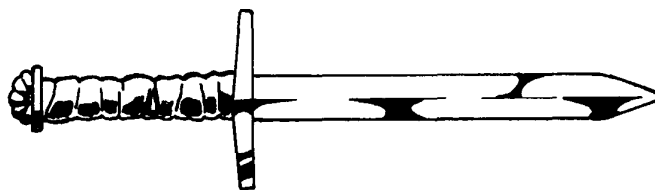
Los rohirrim consideran a los drúedain (o woses) como hombres salvajes, criaturas bajas, de recia complexión y pintarrajeadas que son poco más que bestias. Por esta razón, los Jinetes cazan a los woses por diversión, ya que los woses son el animal más listo que hay a su alcance. No hay animal tan astuto como los drtigs, excepto los grandes dragones.

Es una desgracia que los rohirrim no comprendan a estos peculiares hombres. Para los Jinetes, los drûgs no son adversarios, son caza inteligente, y matar un wose es un acto semejante a cazar un ciervo enorme. El hecho de que los woses respondan matando a su vez a alguno de los Jinetes que les persiguen no hace nada desde luego para que las dos razas se quieran más. Pero para los hombres de Rohan el riesgo de morir es algo común a todo buen deporte.

Para los drtigs, sin embargo, los rohirrim son enemigos despiadados, extraños hombres con cotas de malla, que cortan árboles

y matan animales sólo porque son diferentes a ellos. Los drûgs son pocos y la pérdida de uno de sus hermanos les entristece de una manera desconocida por los demás humanos. Pero los woses no pueden detener a los Jinetes, sólo pueden buscar escondites cada vez más recónditos.

Los drúedain, que en tiempos fueron dueños de los bosques de las estribaciones de las Montañas Blancas y de los valles alpinos se encierran ahora en las tierras silvestres y de densa vegetación de el Tawar-in-Drúedain de Anórien y en el bosque Firien en la frontera de Rohan y Gondor. Otros viven en los bosques de las tierras altas, o en los de la Marca Occidental, donde los rohirrim rara vez cazan. (Hay más todavía que viven en las lejanas tierras salvajes de Andrast y en el sur de Eriador). Allí construyen casas en los árboles y fogos subterráneos, estos últimos hogares cubiertos de tierra y rocas consistentes en túneles y cámaras excavados. Protegidos por anillos de piedras vigías animadas –los legendarios hombres Pûkel– los drtigs viven encerrados en sí mismos, esperando que algún día los Jinetes aprenderán a contener sus diversiones.



5.3 PERSONAJES NOTABLES (PNJs)

5.31 HELM MANOMARTILLO (NACIDO EN 2691 T.E.)

Helm Manomartillo fue el noveno y último rey del Primer Linaje de Rohan. Era un hombre severo de gran fuerza y poderosa voluntad. Un aspecto exterior tranquilo ocultaba las grandes pasiones que bullían en su interior; Helm jugaba a menudo con sus enemigos, usando frases y actitudes geniales. Bajo su continente controlado acechaba la violencia, pero pocos, excepto su hermana Hild, se daban cuenta de ello antes de que su puño cerrado derramase sangre o que una decisión despiadada, tomada en un súbito acceso de rabia, ofendiese a sus compatriotas.

Físicamente, Helm era imponente, medía metro noventa y cinco y pesaba ciento treinta kilos, y tenía la musculatura de un gigante. Durante la invasión dunlendina que ocurrió al final de su reinado, combatió al enemigo con las manos desnudas, seguro de que ninguna hoja podría herirle mientras el no llevase a su vez un arma. Tal era su fuerza que más de un enemigo fue muerto de un sólo puñetazo. Su cabello era rojo brillante en su juventud, pero encaneció prematuramente, cogiendo el tono herrumbroso del granito. Sus ojos también eran grises, y a menudo mostraban en el fondo un inmenso desprecio.

En 2754 T.E., un hombre llamado Freca, dueño de muchas tierras más allá del río Adorn, pidió en un consejo la mano de la hija de Helm, Fréawyn, para su hijo Wulf. Helm se indignó ante la presunción de Freca, porque el terrateniente era moreno y atezado, debido a tener sangre dunlendina (a pesar de que decía descender del rey Fréawine). Además, Freca hacía poco caso a la voluntad real en su alejado feudo. Pero Helm disimuló su rabia y con tranquilo ingenio, comparó el ego de Freca a la grasa de su tripa. Los hombres se rieron de esto, mientras que Freca resoplaba furioso e injuriaba al rey.

Después, cuando el consejo hubo acabado, Helm obligó a Freca a separarse de su séquito y censuró la audacia de aquel hombre con una corta declaración. Al acabar su reprimenda, las observaciones de Helm se dirigieron otra vez al vientre de Freca, comparando su tamaño con el de la locura del terrateniente. Dicho esto, el rey le dio a Freca tal golpe en la cabeza que éste cayó al suelo aturdido, y murió a los pocos minutos.

Cuatro años después, el hijo de Freca, Wulf, mandó a una poderosa fuerza de dunlendinos a través del Paso de **Rohan**. Los Orientales avanzaron desde Rhovanion, cogiendo a los rohirrim entre dos fuegos. Gondor no pudo enviar ayuda debido a una gran ofensiva lanzada por los Corsarios de Umbar. La Marca de los Jinetes fue totalmente invadida y aquellos que consiguieron escapar a la muerte y a la esclavitud huyeron a los valles alpinos de las Montañas Blancas. El heredero del rey, Haleth, **murió** defendiendo **Edoras**, mientras que Helm permanecía sitiado en Cuernavilla, donde su hijo menor, **Háma**, **murió** en una salida. El Largo Invierno mató a muchos de los enemigos, que se sumaron a los muchos que se llevaron por delante las letales manos del rey, pero el frío intenso de la **estación** también mató al rey. Una mañana, después de una incursión nocturna, encontraron a Helm de pie como un horrible **troll** de las nieves que el sol hubiera convertido en piedra.

En primavera, Fréaláf, hijo de Hild, salió de Sagrario para matar a Wulf, que se hacía llamar rey en el Meduseld. Las grandes inundaciones alimentadas por el deshielo ayudaron a limpiar la tierra de invasores, y la ayuda gondoriana llegó por fin para rechazar a los dunlendinos de su último bastión en **Isengard**. Helm fue llevado desde Cuernavilla para descansar en el noveno túmulo delante de **Edoras**, donde las flores blancas, **simbelmynë**, crecían tan apretadas que parecían nieve.

5.32 FRECA (NACIDO EN 2696 T.E.)

Freca fue el único hijo que tuvo su padre dunlendino cuando ya era anciano, y fue malcriado por su joven y estúpida madre desde que muriera su esposo. Como niño displicente y **colérico** creció acostumbrado a salirse siempre con la suya, y con el tiempo desarrolló un temperamento muy malo cuando se le llevaba la contraria. Al acercarse a la adolescencia, Freca fue a vivir con su tío, quien era dueño de grandes territorios al sur del río **Adorn**. Los modales de malcriado no le sirvieron allí de mucho, desarrollo untuosas mañas para conseguir lo que su vana ambición le dictaba.

Estas tretas triunfaron a la muerte de su tío, pasando Freca a ser el dueño de las tierras de aquel rico hombre. Su orgullo creció y, a pesar de ser de mezcla rohirrica y dunlendina, dijo en público que era descendiente del rey Fréawine. Construyó un gran baluarte cerca del nacimiento del **Adorn** y mediante malas artes consiguió nuevas tierras para su feudo al norte del río. Comenzó a asistir a las sesiones del **Ciningmaet** para darse aún más auto-bombo. Al final, pidió para su hijo Wulf la mano de **Fréawyn**, la hija del rey Helm y fue muerto de manera ignominiosa por su imprudencia.

A pesar de la sangre rohirrim que corría por sus venas, Freca se parecía a su moreno padre dunlendino mucho más que a su rubia madre. Era un hombre grande, pero su corpulencia le venía de su gordura (115 kilos) y no de su estatura (metro ochenta). El pelo castaño y ralo le caía sobre los hombros, y tenía largos bigotes que le colgaban a ambos lados de las quijadas y sus ojos eran castaños, no azules, grises o verdes.

5.33 WULF (NACIDO EN 2729 T.E.)

A diferencia de su padre, Wulf era un hombre cínico y endurecido a quien importaban poco el prestigio o el orgullo, pero que valoraba mucho el poder político y militar. Atribuía la muerte de Freca sobre todo a la vanidad e incompetencia de su padre, pero hizo planes para vengarse (por las ventajas personales que obtenía obrando así). Durante cuatro años manipuló y consolidó las fuerzas dunlendinas al sur del **Adorn**, esperando la ocasión para dar el golpe. Cuando los Orientales invadieron **Rohan**, mientras que los Corsarios atacaban Gondor, Wulf juzgó que el momento había llegado y marchó con sus fuerzas atravesando el Paso de **Rohan**.

Wulf era una regresión a la sangre rohirrica que corría debajo de las morenas pieles de su familia. El mismo era de piel blanca, con pelo rubio que envolvía sus rasgos duros y marcados. Sus ojos eran azules y su estatura era lo único que traicionaba sus antepasados dunlendinos, ya que era bajo (metros ochenta y cuatro) si se le comparaba con muchos de los Jinetes. No se parecía

a Freca en nada, cuya tosca rotundidad oscura contrastaba con la finura de su hijo y con la ágil fortaleza que se adivinaba en los músculos de Wulf.

Las fuerzas de Wulf barrieron **Rohan**, capturando **Edoras** al principio de la lucha. En el Meduseld constituyó una corte como si fuese rey, tomando el nombre de Wulf **Fréawinesun** para respaldar su demanda. Combinaba la eficacia con un cierto grado de encanto personal y podría haber comenzado con **éxito** un nuevo linaje real de no ser por las circunstancias. En la primavera de 2759 T.E., unos meses después de que Wulf asumiera el poder. Fréaláf, hijo de la hermana del rey Helm, bajo de Sagrario, cogiendo a Wulf por sorpresa y matándolo. Los **dunlendinos**, sin su jefe, se vinieron abajo, huyendo de la tierra en la que durante un corto espacio de tiempo habían sido señores. **Fréaláf** fue coronado rey y comenzó la larga tarea de restaurar sus tierras penosamente reducidas a su antiguo esplendor.

5.34 THÉODEN (NACIDO EN 2948 T.E.)

Engañado por las mentiras de Gríma Lengua de Serpiente, Théoden Ednew cayó en la enfermedad y la **desesperación** al final de su reinado. Encogido en su trono de Meduseld, los años torcieron tanto su cuerpo que los extraños podrían pensar que era un enano. Pero su blanca cabellera seguía siendo larga y espesa, cayendo en sólidas trenzas desde la diadema dorada y **fin**a que lucía en la frente. Y su barba le cubría el pecho como nieve. A pesar de su decrepitud, los ojos le brillaban, y cuando Gandalf curó al rey de su enfermedad espiritual, **Théoden** volvió a mostrarse alto y orgulloso.

Inmediatamente **después** de su recuperación, Théoden llevó a los rohirrim a la victoria contra las fuerzas de Saruman en el Abismo de Helm. Luego atendiendo a la llamada de la Flecha Roja de Gondor para que acudiese con todas sus fuerzas, llegó con seis mil lanzas a Minas Tirith. En la batalla de los Campos de Pelennor contra las macabras huestes de Mordor, Théoden derrotó aun ejército de haradrim, pero cayó bajo la ira del Señor de los **Nazgûl**. Durante un tiempo, su cuerpo reposó con todos los honores entre los reyes muertos de Gondor. Luego fue devuelto a **Rohan** para descansar bajo el octavo túmulo de su linaje.



Théoden

5.35 GRIMA LENGUA DE SERPIENTE (NACIDO EN 2984 T.E.)

Grima, hijo de Gálmód, llegó joven a **Edoras** y se hizo adulto en el Meduseld junto a Éomer y Éowyn. De niños jugaron juntos y se llevaban muy bien; pero Grima sentía celos si Éowyn jugaba sola con su hermano y no le hacía caso a él. De joven, comparó el amor de prima que ella le confería, con el amor fraternal por Éomer, pero fue la edad madura la que trajo pasiones más fuertes. Grima quería que el casto aprecio de Éowyn se convirtiese en amor romántico, y cuando eso no ocurrió, su anhelo se convirtió en rabia y deseo.

A través de su obsesión por Éowyn, Grima se hizo vulnerable a las suaves mentiras las falsas promesas de Saruman. Al irse acercando a Théoden, ganándose la confianza del rey, la persuasiva voz del Mago acabó con los restos de lealtad a **Rohan** de Grima. Al final, acabó siendo un siervo total de Saruman, albergando poco más que malicia y desesperación en su engañoso corazón. Mientras que el rey enfermaba siguiendo sus retorcidos consejos, Grima se ganó el frío odio de Éowyn, pero eso no hizo

más que aumentar su deseo de poseerla. En la perdición de Théoden y la ruina de la Marca de los Jinetes, Gríma preveía su triunfo, y para lograr esos fines trabajó con diligencia.

Todos sus planes se fueron abajo cuando Gandalf le puso en evidencia, y huyó a Saruman, deteniéndose sólo para escupir a los pies del rey. Siguió a su señor a la Comarca, haciendo el mal en aquella feliz región mientras que el Mago abusaba de él todo lo que quería. Sin embargo, la última vez que Saruman le dio una patada como si fuese un perro fue la gota que colmó el vaso; Gríma se levantó y le abrió la garganta al Mago, para morir a manos de los hobbits una vez realizado su acto.

5.36 ÉOWYN (NACIDA EN 2995 T.E.)

Obligada a cuidar de Théoden y a contemplar angustiada como caía en una deshonrosa y maligna chochez, Éowyn sufrió mucho por la traición de Gríma. Poseía un espíritu y una valentía iguales a las de su hermano, pero le faltaban los hechos de armas y la responsabilidad del mando para apartar de su cabeza las preocupaciones. Toda su energía estaba dedicada a impedir el declinar de Théoden, pero aún así, cada día que pasaba éste perdía más salud y determinación. Para Éowyn, su papel era más innoble que el del bastón en el cual se apoyaba el rey; al menos el bastón servía para que andase con paso incierto, mientras que ella no podía hacer nada para devolver la salud al rey.

En Aragorn atisbó la promesa de grandes hazañas, de tierras lejos de casa y la oportunidad de la gloria. Un ardiente deseo de escapar de las cosas mezquinas y terrenales surgió en su pecho, un ansia de huir de los muros con gravados de su cenador, que parecían cerrarse más en tomo suyo cada amarga noche. Con la rapidez que da la última esperanza, entregó su corazón al encanto que rodeaba al gran señor, para volver a caer en la desesperación cuando Aragorn sólo le mostró comprensión y pena.

Disfrazada de joven, cabalgando con el nombre falso de Dernhelm, Éowyn llegó a la batalla de los Campos de Pelennor. La resplandeciente cota de malla sustituyó al vestido blanco con bordados de plata, y un yelmo recogió su larga cabellera, que le llegaba si no hasta más allá de la cintura como un río dorado. Sólo los claros ojos grises podían traicionar su identidad, y ellos sólo buscaban la muerte.

Éowyn no encontró la muerte en la batalla de los Campos de Pelennor, sino gran fama y renombre. Su brazo armado trajo la caída del Señor de los Nazgûl cuando desafió al terrible espectro sobre el cadáver del rey. La hazaña rompió su espada y ensombreció su alma, de forma que la salud y la tranquilidad huyeron de ella. Aun así, cuando logró sobreponerse a las tinieblas traídas por el espectro, Éowyn sanó completamente. Dejó a un lado la desesperación y la búsqueda de la muerte y aceptó la promesa de amor de Faramir, Senescal de Gondor, así como el reto de dar vida como curandera.

5.37 ÉOMER (NACIDO EN 2991 T.E.)

Éomer, un gran guerrero muy apreciado por el rey, era joven todavía cuando Théoden le nombró Mariscal de la Marca. Se le dio el mismo puesto de su padre en las fronteras orientales, y riñó muchas escaramuzas con los orcos aue cruzaban el río para robar caballos. Pero el favor del rey por el hijo de su hermana disminuyó cuando Éomer habló en contra de su consejero, Gríma. Y Éomer no podía callarse mientras veía los ardientes ojos de Gríma convertir a su hermana en hielo estéril, y mientras escuchaba cómo la lengua retorcida de Gríma transformaba a Théoden, el hermano de su madre, en un viejo achacoso.

Gríma supo aprovecharse de la honestidad de Éomer, haciendo que el rey desconfiase del hombre al que en tiempos había llamado hijo con orgullo. Cuando Éomer regresó de su primer encuentro con Aragorn y sus compañeros, Théoden encarceló al Mariscal por dejar que los supuestos extraños vagasen libremente por Rohan sin el consentimiento del rey.

La intervención de Gandalf devolvió a Théoden su amor por su sobrino y nombró a Éomer su heredero, ya que su hijo había perecido en la primera batalla de los Vados del Isen contra Saruman. Éomer fue rey tras la muerte de Théoden en la batalla de

los Campos de Pelennor. Tras la victoriosa conclusión de la Guerra del Anillo, renovó el juramento de Eorl con el rey Elendil, luchando a menudo junto a él en tierras lejanas en el este en el sur.

Por aspecto y por carácter, Éomer personificaba el ideal rohannés. Era alto (2,02 m.), de miembros largos y con una fuerza hercúlea, acerada que no debía nada a la masa. Severo y agudo, su rostro era hermoso, con ojos grises. Por debajo de su yelmo asomaban trenzas de color rubio claro, mientras que una cola de caballo blanca coronaba dicho casco.



Éowyn y Éomer

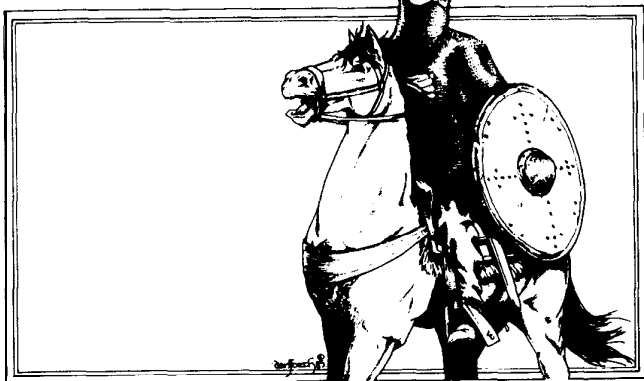
5.4 LUGARES DE INTERÉS EN ROHAN

Rohan tiene muchos lugares interesantes. Las ruinas de las antiguas ciudades, fuertes y lugares sagrados de los Daen Coentis, los drúedain y los dunlendinos salpican el paisaje, aunque muchos de estos emplazamientos no resulten tan evidentes como sus omnipresentes piedras vigías. Los emplazamientos de las ciudades y fuertes gondorianos -muchos de los cuales fueron abandonados durante la decadencia de Calenardhon- siguen marcando las colinas por encima del Gran Camino del Oeste. Son estas ruinas del pasado que invitan a la aventura, pero para tener una idea mejor de los Jinetes de Rohan, vale más visitar los lugares que siguen activos, las fortalezas y hogares de los rohannés.

De estos, los más notables son los dos grandes refugios de Saruman y del Abismo de Helm, y Edoras, la capital de Rohan.

5.41 EDORAS

Brego, segundo rey de Rohan, completó el Meduseld (R. "Castillo de Oro") en 2569 T.E., cumpliendo el sueño de su padre. Al final de ese mismo año trasladó a su familia desde la vieja casa



pita1 de Aldburgo a unos noventa kilómetros al oeste, a la nueva ciudad real de **Edoras**.

Aldburgo era más grande, pero era una ciudad gondoriana (Calmirië) y los rohirrim necesitaban una ciudad propia que sirviera como centro de su joven reino. **Edoras** (S. "*Los Patios*") se construyó en una colina, dominando un importante vado sobre el río Nevado, sobre un antiguo asentamiento dunlendino. La colina se alza en la vertiente noroccidental de una **estribación** montañosa que aparece recogida en las leyendas dunlendinas y pre-dunlendinas. Se encuentra en el centro de **Rohan** y domina la entrada al gran Valle Sagrado hacia el sur, era el lugar ideal para una capital rohirrica. Hasta la fecha ha sido el hogar de los reyes de **Rohan**.

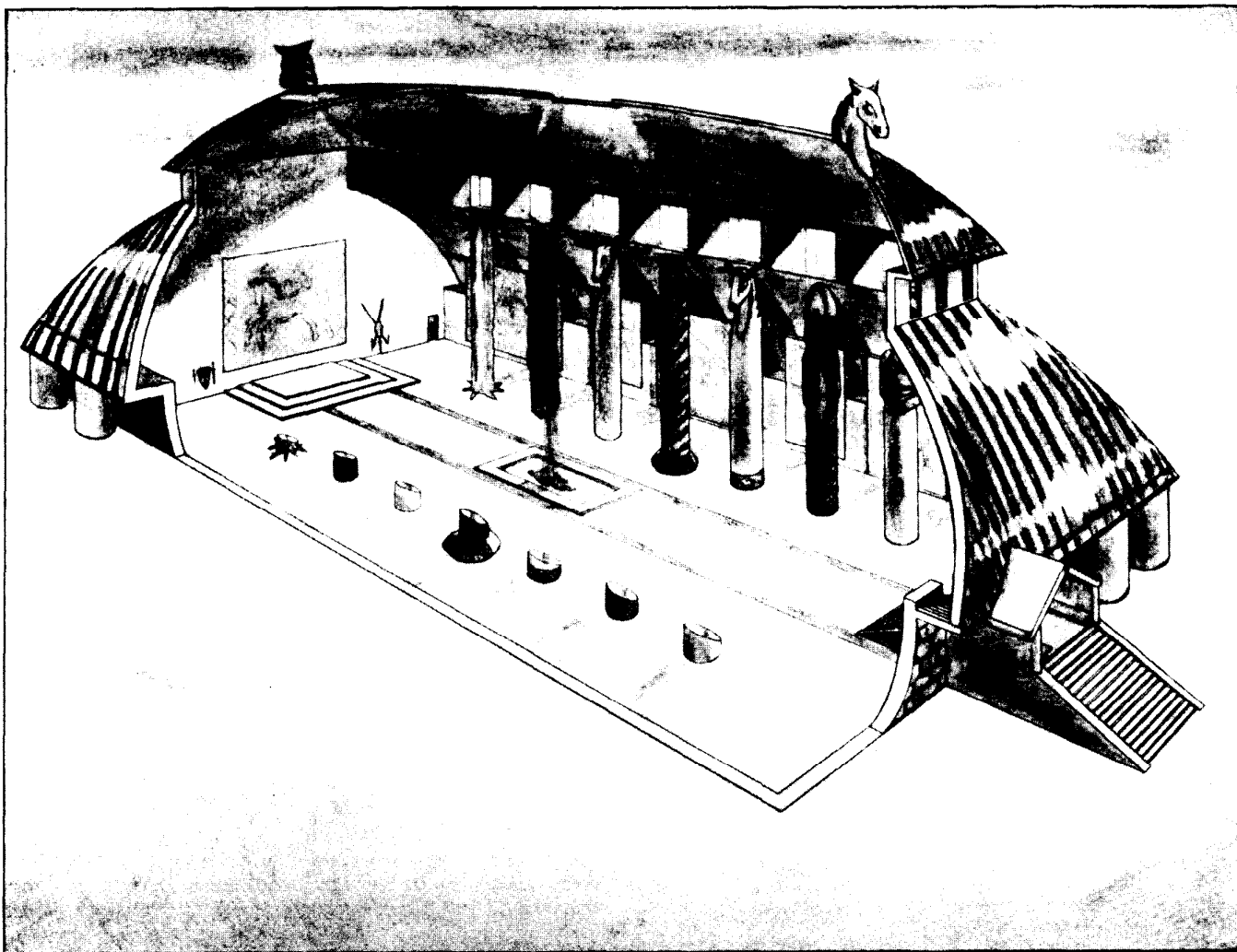
Como ya hemos dicho, **Edoras** se alza en la cima de una colina baja y circular. Surge a partir del **final** de un saliente rocoso que se extiende en la llanura por debajo del imponente Irensaga, una montaña que se alza cual centinela en la entrada del Valle Sagrado. Por aquí, el Gran Camino del Oeste pasas cerca de las empinadas laderas de las Montañas Blancas, justo antes de cruzar las frías y rugientes aguas del Nevado en un ancho vado. Los sauces dan sombra a la embarrada intersección donde el concurrido camino de **Edoras** se une a la gran vía comercial.

Los túmulos de los reyes

El camino que lleva a **Edoras** discurre al sur y un poco al este del vado, subiendo a través de un campo de túmulos presidido por las altas tumbas de los reyes de los Rohirrim. Al acercarse el camino a la ciudad, dos hileras de altos túmulos flanquean la ruta, dándole el aire de una gran avenida. Al este quedan las tumbas más recientes del Segundo Linaje de **Rohan**. Un poco desgastados, pero no menos espléndidos, los nueve túmulos del Primer Linaje se alzan en una orgullosa sucesión al oeste del camino. Durante todo el año, la cara occidental de cada túmulo resplandece con una alfombra de blancas siemprevivas (S. "*Simbelmynë*, o "*Alfirin*"; Q. "*Oilossë*") flores silvestres encantadas de las que se dice que contienen el espíritu de quien está sepultado bajo ellas. Su presencia demuestra la fuerza de los hombres que gobernaron la Marca de los Jinetes.

La ciudad

La entrada principal de **Edoras**, por el norte, se encuentra mas allá de los túmulos cubiertos de hierba, tras una serie de modestas defensas. La ciudad está circundada por un sólido terraplén, que a su vez está rodeado por un seto y un foso. Sobre el **terra-**



plén se levanta una baja muralla de piedra. Un anillo de plantas espinosas crece de la muralla, recordando las antiguas defensas de los antepasados éothraim de los Jinetes. Dentro de la muralla se encuentra **Edoras**, una ciudad de distintos niveles de altura, hecha según el molde de la antigua Framsburgo (ver 4.41).

Las puertas de la ciudad se abren bajo la ancha muralla barrida por el viento. Hay guardias que patrullan por encima en la muralla, y la puerta está siempre vigilada por un mínimo de tres guerreros. Pasada la puerta, hay una pequeña plaza en la que se cruzan dos de las principales vías de la ciudad. Una es una calle adoquinada que serpentea en tomo a la colina hasta llegar a su baja cima.

Diversas casas y establecimientos se agrupan en las laderas. Separadas por amplios patios de hierba que albergan a los caballos, los animales de corral y los jardines de los residentes, parecen una serie de pequeñas aldeas de piedra y de madera, distritos unidos por escalinatas y por unas cuantas calles serpenteantes. En estos barrios habitan menos de mil personas durante todo el año, y en el momento álgido del verano, son menos de trescientos los habitantes de la ciudad, pero este escaso número engaña. Los mercaderes, viajeros y aventureros a menudo llenan las posadas y los mercados de **Edoras** y, cuando el clima refresca, la mayoría de los ciudadanos regresan a sus hogares urbanos procedentes de los lejanos pastos de **Rohan**. Más de diez mil personas se refieren a **Edoras** como su hogar. Hay otras dos mil personas que viven en las cercanías, valle arriba del Valle Sagrado, hacia el sur, en las aldeas de Nevado Alto o Bajo Sagrario.

El segundo camino que lleva hacia arriba desde las puertas principales es una amplia senda, pavimentada con piedras talladas, que avanza en zig-zag a través de la ciudad, entre las casas construidas en la colina. De vez en cuando, sube mediante pequeños tramos de escalones; y siempre hay agua clara que discurre al lado de esta vía, deslizándose alegremente por un elegante canal de piedra. Esta corriente es la mística Cinta de la Reina. Surge de un manantial en la explanada cerca de la cima de la colina, donde brota de una piedra esculpida en forma de cabeza de caballo. Los antepasados de los dunlendinos –los **Daen Coentis**– en tiempos adoraban a su Diosa de la Tierra en un plantío que rodeaba este manantial sagrado.

Los edificios importantes se alinean en la colina debajo del manantial, entre ellos la armería principal. Aquí tienen sus hogares los thanes y **heah-thanes**. Muchos asisten a la corte del rey y tienen aquí su hogar **fijo**, menos en las semanas más calurosas. Por encima de las saltarinas aguas, se levanta el glorioso Castillo de Oro.

El Meduseld

El Meduseld se levanta en el punto más alto de **Edoras**, igual que las estancias de los Althegns de antaño. Es un gran edificio rectangular, que brilla como una monumental casa larga recubierta de oro. En realidad, su aspecto es menos imponente cuando se lo contempla de cerca, porque las filigranas doradas y el tejado de pan de oro juegan con la luz del sol y engañan visualmente. El Castillo de Oro es, de hecho, un edificio de dos pisos, de piedra, paja y madera, construido siguiendo el estilo de una estancia sagrada nórdica, pero en gran dimensión y con detalles soberbios.

Una explanada de hierba circular rodea el Meduseld, que se levanta bastante por encima de las casas vecinas. Una amplia escalinata de piedra cruza esta explanada y lleva hasta la entrada cubierta al Castillo. El último tramo de la escalera está flanqueado por un par de asientos de piedra, donde permanecen seis de los famosos Húiscarls del rey (guardias de **corps**), con las espadas desenvainadas que descansan sobre sus rodillas cubiertas de cota de malla. Vigilan las doradas puertas que se abren hacia adentro del Castillo del rey, y su jefe es el ujier de armas del rey. Desde este lugar, pueden mirar en dirección norte, donde las centelleantes aguas del Nevado se abren camino a través de las praderas ondulantes y verdes de **Rohan** meridional.

Aunque ricamente decoradas, las puertas del Meduseld son de recio roble, reforzadas para aguantar los golpes de los arietes más poderosos. Hay unas barras de acero que bajan, por dentro

y por fuera, bloqueando su apertura a menos que se consiga abrir su mecanismo de apertura (extremadamente difícil, -30) y retirarlas.

Una vez en el interior, una escalera desciende hacia el gran salón. Esta estancia es espaciosa y de altos techos, con catorce columnas muy bien trabajadas que soportan el techo. Cada par de columnas, con la forma de uno de los siete símbolos tribales de los éothéod y de sus antepasados éothraim, representa los aspectos masculino y femenino de los lineaes más nobles de los rohirrim. La luz entra a través de altas ventanas, mientras que las paredes están adornadas con tapices que representan escenas de caza, carreras de caballos y batallas. Un amplio hogar en mitad de la estancia proporciona calor y confort. Al estilo de las antiguas casas alargadas, el humo escapa por una abertura en el techo. A su lado hay un magnífico tapiz que representa a Eorl sobre su caballo Félaróf en la época de la batalla de Parth **Celebrant**, con el cabello agitado por el viento y el salpicar de los cascos en el agua espumeante. Pasado el hogar, en el extremo sur de la estancia, tres amplios escalones llevan al estrado del rey. su superficie de mármol sostiene una silla dorada.

5.42 SAGRARIO Y EL VALLE SAGRADO

Edoras domina el acceso al Valle Sagrado, el cañón más importante en las Montañas Blancas centrales y septentrionales. El río Nevado baja por este estrecho valle, deslizándose por una empinada garganta de 52 km. de longitud, y pasa por las aldeas de Valle Bajo y Nevado alto, antes de llegar a **Edoras** y a las llanuras de **Rohan**. En la boca del valle, los escarpados riscos que lo encierran se encuentran separados por unos cuatro kilómetros, pero el valle se estrecha según se adentra en las montañas, en dirección sur. A la altura de Valle Bajo la anchura del valle es sólo de 750 metros.

Nevado Alto y Valle Bajo

El camino de Sagrario, que discurre al sur de **Edoras**, recorre unos siete kilómetros y medio de terreno abrupto antes de llegar a la aldea de Nevado Alto (**R. “Upburnan”**). Sobre un saliente montañoso se acomodan una serie de casas largas de madera y una posada de piedra, colgadas sobre el impetuoso Nevado. El camino adoquinado se abre paso por la aldea y sigue en dirección a Valle Bajo, siguiendo un estrecho risco.

Valle Bajo se encuentra siete kilómetros y medio al sur de Nevado Alto. Ambas aldeas tienen un tamaño y forma parecidos, pero Valle Bajo es algo más pequeña, y ocupa una serie de jardines en forma de terrazas. Otra garganta, la Puerta de Aldor, da al Valle Sagrado en el oeste, al otro lado del valle. De esta garganta cae una gran cascada, dando lugar a un afluente que se une al río principal por debajo de la aldea de Valle Bajo.

Justo al sur de Valle Bajo, una senda serpenteante se separa del camino y baja hasta un vado del Nevado. Tras cruzar el vado, la senda asciende hasta la Puerta de Aldor, subiendo al lado de la cascada y de una serie de saltos más pequeños para desaparecer por un estrecho desfiladero, a unos cuatrocientos cincuenta metros por encima del Nevado.

Enfrente del lugar donde la senda abandona el camino de Sagrario, la ruta principal sube por un escarpado risco que forma la pared este del Valle Sagrado. En las alturas se encuentra la antigua fortaleza de Sagrario.

Sagrario

La única forma de llegar a Sagrario desde el valle es una inclinada y estrecha escalinata muy desigual. Los escalones, muy fáciles de defender, están excavados en la pared casi vertical de la roca. Los artesanos **daen** coentis los hicieron hace mucho tiempo y para vigilar el camino dejaron guardianes. En cada revuelta de la escalera hay extrañas estatuas de raros hombres retorcidos y rechonchos. Estos **púkel-men** encantados, aunque desgastados por el tiempo, siguen siendo los guardianes de Sagrario. La leyenda dice que están habitados por espíritus, pero los rohirrim piensan que, al haberse erosionado sus rasgos, las almas han partido.

En la cima de la escalera se extiende una amplia llanura de alta

montaña, en dirección sur, hacia las montañas. Este es el refugio llamado Sagrario (**R. "Dúnharg"**) que se encuentra en un saliente a 360 metros por encima del Valle Sagrado. Tres picos encierran este estrecho valle: el Pico Afilado en el sur, el **Zrensaga** en el norte y el **Dwimorberg** en el este. Las impresionantes laderas de estas grandes montañas protegen a Sagrario de los ataques, convirtiendo el lugar en prácticamente inexpugnable. Aquí se reúnen los rohirrim de **Rohan** oriental en tiempos de guerra.

La avenida, en su camino a través de la pradera -el legendario **Firienfeld** (**R. "Campo Montañero"**)- está alineada por monolitos. Según se avanza hacia el este, el Firienfeld se estrecha, terminando en un pequeño y oscuro bosque, cerca del final del elevado cañón. Este plantío de árboles es conocido como el **Dimholt**. El camino se adentra a través de los pinos y oscuras piceas del tranquilo bosque, hasta llegar a una pequeña cañada cubierta de hierba. Aquí la senda desaparece delante de una gran columna negra. A 360 metros por detrás de la columna se encuentra la escarpada pared del Dwimorberg, e incrustada en la pared está la Puerta Oscura de las Sendas de los Muertos.

Las Sendas de los Muertos

La Puerta Oscura da a un antiguo túnel-camino que corre por debajo de las Montañas Blancas, uniendo Sagrario en **Rohan** con Iamedon en Gondor. Poblada por los Muertos, es un lugar hechizado. Desde el camino túnel se abren cientos de cavernas, adentrándose en las entrañas del Dwimorberg, y formando un lugar sagrado de sepultura de los antiguos **daen** coentis. Los rohirrim evitan estas sendas, y se contentan con saber que ningún posible agresor **vendrá** por allí.

5.43 EL ABISMO DE HELM

Cuernavilla, a la que los hombres de Gondor llaman **Ostiras**, se alza en un saliente rocoso, en la embocadura de un estrecho valle que se adentra en las Montañas Blancas. Se la llama Cuernavilla porque una trompeta que se toque en la torre resuena de forma espléndida en el valle que se encuentra detrás de ella. Una pequeña corriente -la Corriente del Bajo- sale del valle, que fue llamado Abismo de Helm en memoria del heroico rey rohirrim que se refugió y **murió** aquí durante el Largo Invierno.

Cuernavilla

La ciudadela rohirrica se construyó sobre los cimientos de una fortaleza anterior (**Ostiras**) que fue edificada poco después de establecerse los Reinos en el Exilio, por los hombres de Gondor (ver **Isengard** de **ICE**). Durante siglos fue un bastión en la defensa de su frontera occidental. Luego la Gran Plaga asoló el continente con devastadores efectos. La consiguiente despoblación de Calenardhon hizo disminuir la importancia **estratégica** de la fortaleza que acabó siendo abandonada en un intervalo de décadas. La ciudadela permaneció vacía durante casi un milenio, cayendo en ruinas lentamente por los efectos del paso del tiempo y la climatología. Entonces Calenardhon pasó a ser de los **éothéod**, cuyo inquieto vigor comenzó a renovar la agotada provincia. Una nueva fortaleza se levantó a partir de las ruinas de la antigua para vigilar el Paso de **Rohan**.

La fortaleza, de recia construcción en piedra, está protegida por una muralla exterior y una interior, ambas **concéntricas**. Otra muralla, la muralla del Bajo, va desde los contrafuertes de Cuernavilla, cruzando la boca del Abismo de **Helm**, hasta las paredes escarpadas del otro lado del valle. La Corriente del Bajo discurre por debajo de esta muralla en un canal de piedra.

El Peñón del Cuerno, un saliente bajo de roca que se proyecta desde las escarpadas laderas del valle, forma la base fácil de defender para la fortaleza. Abruptas escarpaduras descienden hacia la Corriente del Bajo, donde **ésta** rodea al promontorio, y en la parte posterior la protegen paredes casi verticales. La muralla exterior tiene una altura de nueve metros y sale hacia afuera como un acantilado excavado por el mar. Las Grandes Puertas se abren en el lienzo **norte** de la muralla. Tienen una altura de seis metros y están hechas de resistentes maderas de roble, con placas de acero que la recubren, sujetas con hierro. La entrada está protegida por cuerpos de guardia a cada lado, equipados

con saeteras y con agujeros asesinos en el nivel superior directamente encima de la puerta. Por encima de las puertas hay un pesado arco de piedra, con una estrecha pasarela. Desde las puertas y hasta el valle discurre una amplia rampa que cruza la Corriente del Bajo y que tiene capacidad para que un éored completo de jinetes realice una salida.

En la muralla exterior, cerca de las paredes de las montañas, una pequeña poterna da a una estrecha senda que discurre al pie de las murallas, cerca del borde acantilado del Peñón. La poterna se abre en la base de una pequeña torre. Está bien protegida por centinelas que pueden disparar flechas desde saeteras en la torre o desde las troneras de la muralla contra cualquiera lo bastante temerario como para aventurarse por esta estrecha senda. Justo en el lado opuesto de las Grandes Puertas se encuentran las Puertas Posteriores. Estas se abren a una empinada escalinata que lleva al valle detrás de la Muralla del Bajo.

La muralla interior es ligeramente más alta que la exterior y defiende el patio interior, al tiempo que alberga muchos de los servicios corrientes que requiere la vida en la fortaleza. Cocinas, establos, una fragua y varios talleres diferentes ocupan las cámaras inferiores mientras que en las superiores hay aposentos para los guerreros e invitados. El Mariscal de la Marca Occidental y su familia, así como el Rey y la suya tienen aposentos en el segundo piso.

La Villa en sí es una torre octogonal algo más estrecha en la punta que en la base. Su tejado es de planchas de metal, para evitar el peligro de incendio y los pisos inferiores tienen numerosas saeteras para defender esta torre del homenaje, en caso de que el patio interior fuera ocupado por el enemigo. Las necesidades de la guerra dictaminaron la colocación de casi cada piedra de la torre, excepto en los dos últimos pisos. El comandante militar de la villa, un **heah-thane** que sirve a las órdenes del Mariscal de la Marca Occidental, suele tener en la torre su principal residencia durante los años en que ocupa el cargo. Grandes ventanales vidriados adornan los cómodos aposentos donde él y su familia pasan el tiempo libre.

Las Cavernas Centelleantes

Hechas por la naturaleza y no por la mano del hombre, estas cavernas son sin embargo una parte importante del refugio del Abismo de Helm. Su origen está en la acción del agua sobre la caliza soluble y se **adentran** profundamente en las Montañas Blancas. Hay magníficas cámaras y estancias excavadas en la roca brillante, y que llevan hasta cascadas y **lagos** subterráneos en lo más profundo de la tierra. En el corazón mismo de la montaña hay ricas vetas de oro y plata, junto a depósitos de gemas de incalculable valor.

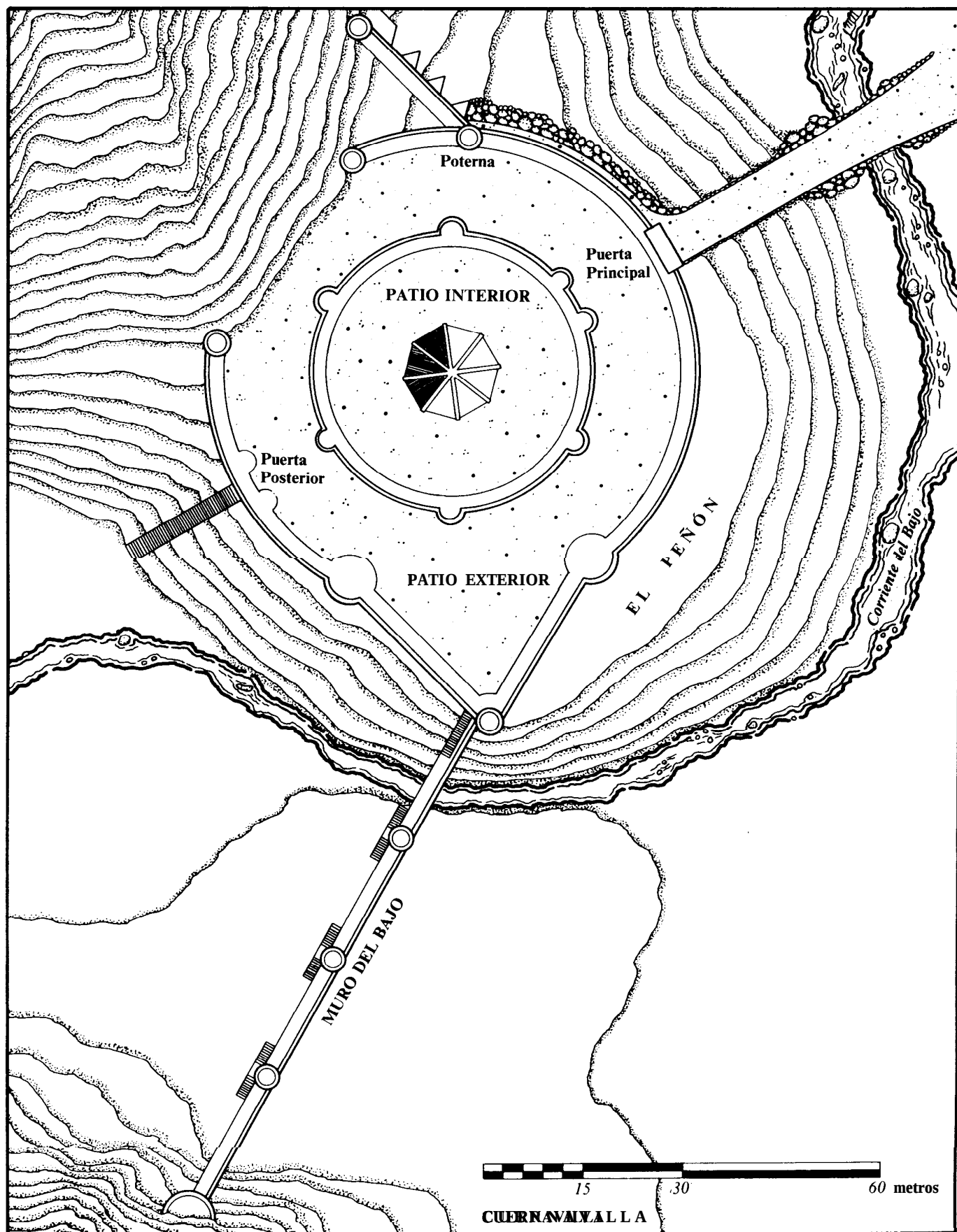
Los rohirrim centran su interés en las cavernas superiores, menos impresionantes, donde los habitantes del Valle del Bajo pueden retirarse cuando los enemigos queman y saquean sus granjas. La entrada principal está protegida por varios rastrillos y las provisiones almacenadas en su interior les permitirían resistir incluso el asedio más decidido. Pequeñas aperturas o fisuras en las rocas permiten que la ventilación sea buena, mientras que hay salidas secretas en las montañas por encima del valle que permiten forrajear en las laderas alpinas.

Plano de los muros exteriores de Cuernavilla

LA PUERTA POSTERIOR

1. Puerta. Un túnel abovedado pasa por la muralla exterior, para dar al patio exterior. La entrada está protegida por pesadas puertas de madera, con clavos de acero y ceñidas de hierro, junto con dos rastrillos. Dos cerraduras (una difícil, -10; la otra muy difícil, -15) y una barra cierran estas puertas.

-**Trampa 1.** Un peso que sobrepase los 25 kilos, aplicado al escalón inmediato a la puerta activa una serie de contrapesos que controlan los rastrillos. Los intrusos muy rápidos tendrán tiempo para deslizarse por debajo del primer rastrillo, pero serán empalados por el segundo al descender. Los enemigos rápidos se encontrarán atrapados en el reducido espacio entre los dos rastrillos. Los lentos sufrirán bajo las **afiladas** puntas del primer rastrillo, mientras que los precavidos de verdad o realmente lentos lo verán caer delante de sus narices. La trampa se desconecta mediante unas palancas que hay en ambos cuerpos de guardia, protegidas por unos paneles cerrados (muy difícil, -20) de los



cuales **sólo** poseen llave los oficiales. Una cuerda que cuelga junto a la puerta por la parte exterior, hace sonar una campana que hay junto a cada uno de los paneles, de manera que los visitantes de buena voluntad puedan entrar sin que les pase nada. (La trampa es extremadamente difícil, -20, de descubrir). Todas las trampas dentro de la ciudadela están protegidas por un sistema parecido de paneles y campanas, y la llave maestra que tienen los oficiales proporciona acceso a todos los paneles cerrados que protegen las palancas de activación.

2. **Patio exterior.** Un **césped** suave se eleva hacia la muralla interior. La pendiente es difícil de escalar (-20).
3. **Cuerpo de guardia.** Contra las paredes se alinean algunos bancos y armeros. La palanca que activa o desactiva la trampa 1 se encuentra al lado de las escaleras. La puerta que da al patio exterior tiene una cerradura (dificultad media, -5).
4. **Galería de los arqueros.** Las saeteras permiten disparar a cualquiera que pase por las puertas.
5. **Escalera.** La escalera de caracol que gira en el sentido de las agujas del reloj (lo que le da ventaja a alguien que baje por ellas y sea diestro) llevan a un pequeño cuarto directamente encima de las puertas. En el suelo de esta **habitación** hay agujeros que permiten verter aceite hirviendo y otras sustancias desagradables sobre los atacantes. Las saeteras en el lienzo exterior permiten disparar contra los enemigos que se encuentren en el valle. Las escaleras siguen subiendo hasta dar al adarve de la muralla exterior.
6. **Adarve.** Se alternan las almenas de la altura de un hombre con las estrechas troneras en la parte externa del adarve, mientras que la parte interior tiene como **protección** un parapeto bajo.

LA POTERNA

7. **Puertas.** Una pequeña puerta de doble hoja de hierro, con cerradura doble (difícil, -10) y una barra impide la entrada desde el estrecho sendero que se pega a la muralla exterior.

-**Trampa 2.** Cuando se abren las puertas, un complicado mecanismo de muelles y palancas conectado a los goznes de la puerta dispara cinco dardos de ballesta ligera **desde la pared** situada enfrente de la puerta y que encierra a la escalera. (La trampa es extremadamente difícil, -20, de descubrir). El sistema de paneles y campana descrito en la **trampa 1** también se aplica **aquí** y en todas las trampas descritas más adelante.

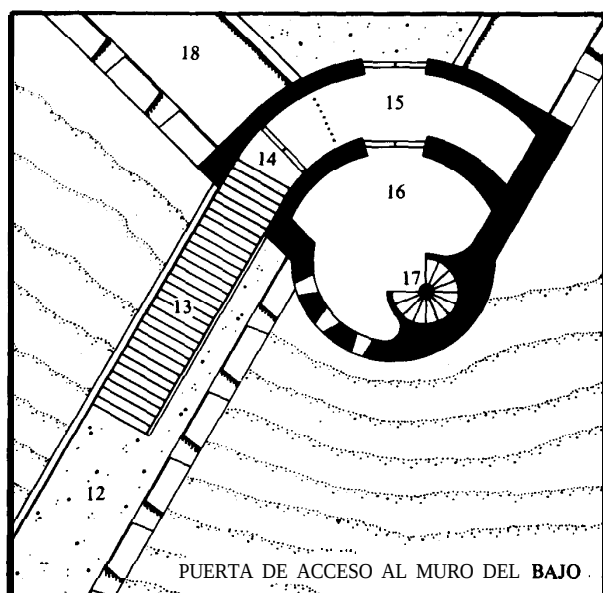
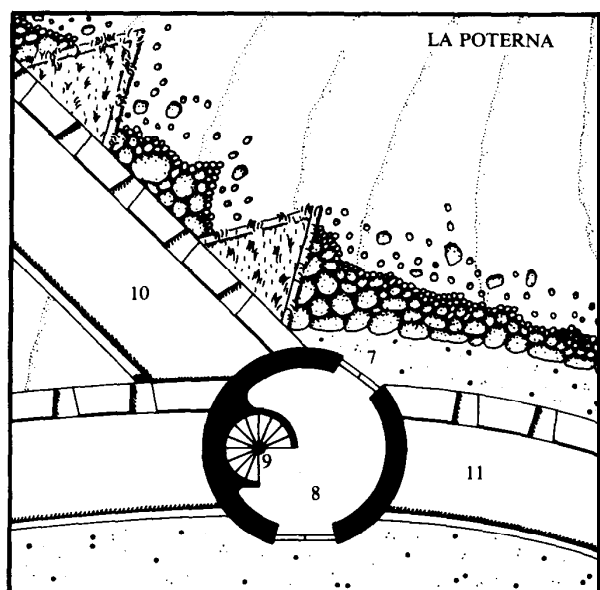
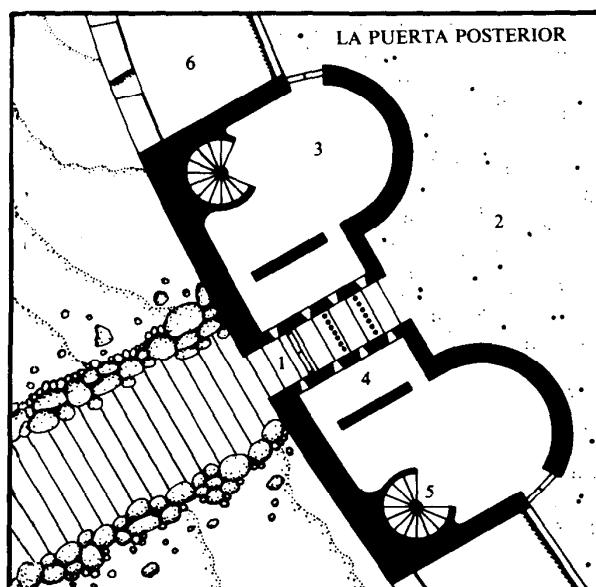
8. **Cuerpo de guardia.** Contra las paredes se alinean bancos y armeros. Una palanca escondida en la columna de la escalera de caracol activa la trampa 2. Las puertas que dan acceso al patio exterior pueden ser cerradas y atrancadas (difícil, -10).
9. **Escalera.** La escalera de caracol gira en el sentido de las agujas del reloj (lo que le da ventaja a alguien que baje por ellas y sea diestro). Dan a un tejado almenado que da sobre la muralla exterior y dan acceso a otros dos cuerpos de guardia, cada uno con muchas saeteras.
10. **Adarve.** El adarve, que arranca del cuerpo de guardia situado encima de la poterna, corre sobre el muro exterior de Cuemavilla hasta las paredes verticales de las montañas a sus espaldas.
11. **Adarve.** El adarve del muro exterior atraviesa la torre de la poterna, donde el segundo de los cuerpos de guardia superiores proporciona cobertura a los arqueros.

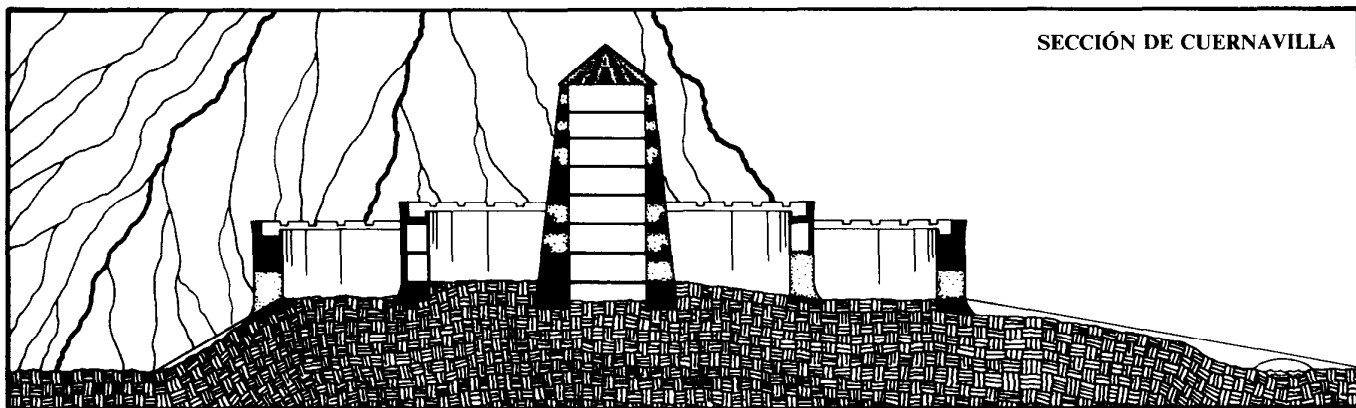
PUERTA DE ACCESO AL MURO DEL BAJO

12. **Adarve.** Un adarve va sobre el muro del Bajo desde la muralla exterior de Cuemavilla, atravesando tres torres de escaleras hasta la torre vigía anclada en las escarpadas laderas del otro lado del valle.
13. **Escalera.** Unos escalones de piedra conducen **desde el Muro del Bajo** hasta la puerta de la muralla exterior.
14. **Puerta.** Hecha de robusto roble y ribeteada de acero, esta puerta está protegida con dos cerraduras (dificultad media, -5; difícil, -10) y una barra.
15. **Pasillo de combate.** Unos desagües en el techo permiten a los ocupantes del piso superior tirar aceite hirviendo sobre los enemigos en el pasillo.
-**Trampa 3.** Hay una placa de presión justo dentro de la puerta que activa un mecanismo de contrapesos cuando se le aplica una presión superior a 25 kilos. Los intrusos extremadamente rápidos podrán pasar el rastrillo, para caer en el pozo que se abre en el suelo, entre las dos puertas que dan al pasillo de combate. El pozo tiene cuatro metros y medio de profundidad y el fondo está lleno de estacas afiladas (entre 5 y 10 ataques de lanza + 15). Los enemigos rápidos llegarán bajo el rastrillo justo cuando éste caiga, clavándolos al suelo. Los más lentos se encontrarán con que el rastrillo no les deja pasar (la trampa es muy difícil, -15, de descubrir).

16. **Cuerpo de guardia.** La puerta está protegida por una barra y una cerradura (difícil, -10). Inmediatamente **a la izquierda** (según se entra) hay una panel en la pared que oculta la palanca que activa la trampa 3. Tres **saeteras** cubren el Muro del Bajo y la escalera contra la posibilidad de que sean capturadas por el enemigo.

17. **Escalera.** La escalera de caracol lleva a otro cuerpo de guardia, pasando por esta **cámara** para salir a una pequeña sala de reuniones. La escalera sigue





subiendo hasta un tejado almenado desde donde se domina la muralla exterior.

18. **Adarve.** Una puerta de la sala de reuniones da al adarve de la muralla exterior.

UNA TORRE DE ESCALERA EN EL MURO DEL BAJO

19. **Valle de la corriente.** Esta es la parte del valle del Bajo que se estrecha de manera repentina.

20. **Escalinata.** Escalones de piedra que llevan, por la parte posterior del Muro del Bajo, desde el valle hasta la muralla.

21. **Rellano.** Un rellano al terminar las escaleras da a la puerta por la que se entra a la torre. La puerta puede cerrarse (dificultad media, -5) y atrancarse.

22. **Cuerpo de guardia.** Esta pequeña habitación dentro de la torre está ocupada por bancos y armeros. Dos puertas dan al adarve del Muro del Bajo. Una escalera de caracol lleva al techo almenado de la torre.

23. **Adarve.** Uno de los lados del adarve esta protegido por almenas, pero el otro solo esta defendido por un parapeto bajo. El Muro del Bajo es vulnerable si el enemigo consigue invadir el valle que se encuentra en su parte posterior.

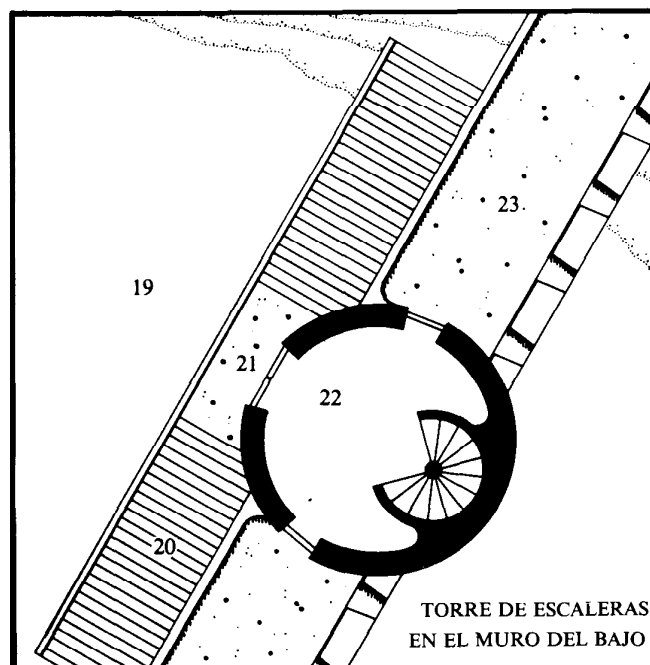
26. **Cuerpo de guardia.** Cómodas sillas se mezclan con armeros y bancos más funcionales, ya que el cuerpo de guardia sirve también de lugar de descanso y tertulia en tiempos de paz. Las ventanas que dan al patio interior dejan pasar la luz y el calor. Hay saeteras que dan a la puerta. Una puerta situada frente a las saeteras da a un pasillo que recorre el perímetro exterior de la muralla interior. En una esquina del cuerpo de guardia, una escalera de caracol lleva al piso superior y al adarve en el techo.

27. **Pasillo perimetral.** El pasillo recorre el perímetro externo de la muralla interior, donde numerosas saeteras dominan el patio exterior. El pasillo se ve interrumpido por varias estancias de gran tamaño y hay puertas de roble (con cerraduras de dificultad media, -10) que dan privacidad a los aposentos. Cada segmento del pasillo tiene una letrina empotrada en el muro.

28. **Aposentos de la servidumbre.** Las puertas que se abren al pasillo llevan a estos apartamentos pequeños pero alegres. Hay ventanas de tamaño respetable que dan al patio interior y que iluminan estos aposentos.

29. **El salón menor.** Mesas normales y de caballete, flanqueadas por bancas, ocupan el centro de la sala, en la que comen las sirvientas, los pajes, cocineros y otros sirvientes. Hay dos puertas en lados opuestos que se abren a al pasillo perimetral. Una gran puerta, que tiene escalones, interrumpe el gran ventanal que da al patio interior.

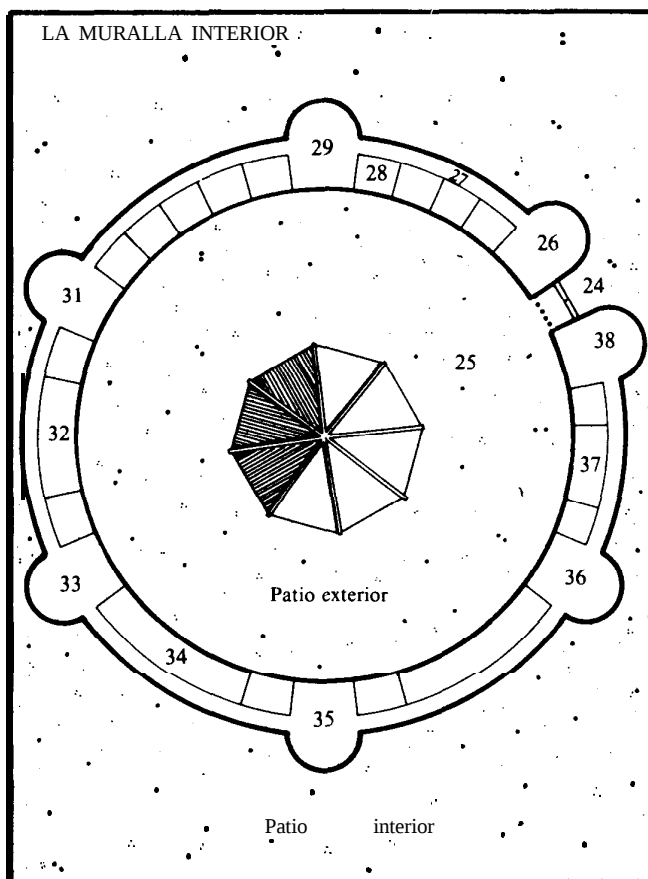
30. **Habitaciones de la servidumbre.** Aposentos parecidos a los de 27, a lo largo del pasillo perimetral. No todos los sirvientes poseen aposentos privados, ya que muchos viven y duermen en sus zonas de trabajo.



Plano de la muralla interior de Cuernavilla

24. **Puerta interior.** La superficie de esta puerta de doble hoja está protegida con placas de acero, mientras que en su interior se cierra con dos barras y una cerradura (difícil, -10). Además, la entrada está protegida por un rastrillo que se opera desde los cuerpos de guardia que flanquean la puerta.

25. **Patio interior.** Una explanada de hierba corta se extiende en suave pendiente hasta la torre que se levanta en el centro del patio. La pendiente es fácil (+10) de subir).



31. **Despensa.** Aquí se destila cerveza e hidromiel, que se almacenan en una bodega situada justo debajo. Una puerta de madera se abre al patio interior.

32. **Cocinas.** Aquí trabajan durante todo el día los cocineros y sus ayudantes, preparando las comidas para la multitud que reside en la fortaleza. Ahí **bodegas** debajo de las cocinas-que proporcionan lugar de almacenamiento para los víveres percederos. Justo fuera de las cocinas hay un pozo que suministra agua.

33. **Despensa.** Aquí se preparan y almacenan panes y pasteles. La puerta que da al patio interior suele estar cerrada (cerradura de escasa dificultad, 0), incluso durante los días calurosos, para impedir los hurtos por parte de los **pajes** hambrientos.

34. **Establos.** Unas puertas dobles acceden directamente al patio interior. Los pequeños cuartos que flanquean el granero contienen sillas de montar, bridas y otro equipo.

35. **Granero.** Aquí se almacena el forraje para los caballos, junto con el trigo, la cebada y el centeno para consumo humano.

36. **Fragua.** El herrero de Cuernavilla fabrica buenas armas y cota de malla, aunque también se dedica a reparaciones y a herrara los caballos. Unas grandes puertas que dan al patio interior contienen yunques, arados e incluso pequeños carros.

37. **Perreras.** Las puertas que dan al patio interior suelen estar abiertas, dejando que los perros, bien entrenados, vaguen libremente.

38. **Cuerpo de guardia.** Parecido al otro cuerpo de guardia (26), este también da acceso al adarve y al piso superior. En el segundo piso hay aposentos para guerreros e invitados, con dormitorios, salas de estar y otra salas de reuniones. Una armería, que contiene una serie de espadas anchas, dagas, arcos compuestos y flechas, lanzas y lanzas de caballería (todo de buena calidad, +5 a +15) quita algo del aire residencial a este segundo nivel.

Plano de la Torre

Planta baja

39. **Las grandes puertas.** Grandes puertas de hierro, ribeteadas y reforzadas con acero, protegen la única entrada a la torre. Dos barras y una cerradura las sellan contra los intrusos. Además, la entrada está **también** protegida por un rastrillo **que** se acciona desde el cuerpo de guardia. En tiempos de paz, las puertas se dejan abiertas a menudo, aunque nunca sin vigilancia. Siempre hay dos **guerreros** en la parte exterior, mientras que otros cuatro ocupan el cuerpo de guardia dentro de la torre. La guardia cambia cada seis horas.

40a. **Pasillo de combate.** Las saeteras del cuerpo de guardia cubren el pasillo.

40b. **Zona de la guardia.** Aquí hay los bancos y armeros típicos de todos los cuerpos de guardia de la fortaleza.

41. **Escalera.** La escalera conduce al primero y segundo pisos, así como a una bodega debajo de la cocina. Tras una puerta escondida y con trampa (locura completa, -50, el descubrirla) en la bodega, se abre un túnel sinuoso que lleva desde Cuernavilla a las cuevas por debajo del Thrihyme. Un laberinto de pasadizos subterráneos las conecta con las Cavernas Centellantes de Aglarond.

-Trampa 4. Debajo de cada escalón, entre la planta baja y el segundo piso hay un enrejado de acero con afiladas púas que surge a través de la superficie de la huella cuando se aplica sobre esta un peso superior a 25 kilos. Un pie o cualquier otra parte del cuerpo que descansa sobre la huella del escalón **recibirá** entre uno y diez ataques de daga +30. Una palanca escondida en la **cámara** del consejo activa la trampa. Esta trampa es difícil (-10) de percibir.

42. **Alma&. Las estanterías** de esta **habitación** están llenas de provisiones para la cocina.

43. **Cocina.** Aquí se preparan las comidas para el gobernador militar y su familia.

44. **Cuarto del pozo.** Un muro bajo rodea la boca del pozo y sostiene un tomo que se usa para subir o bajar el cubo de madera.

45. **Escalera.** Esta escalera conecta la planta baja con el segundo piso.

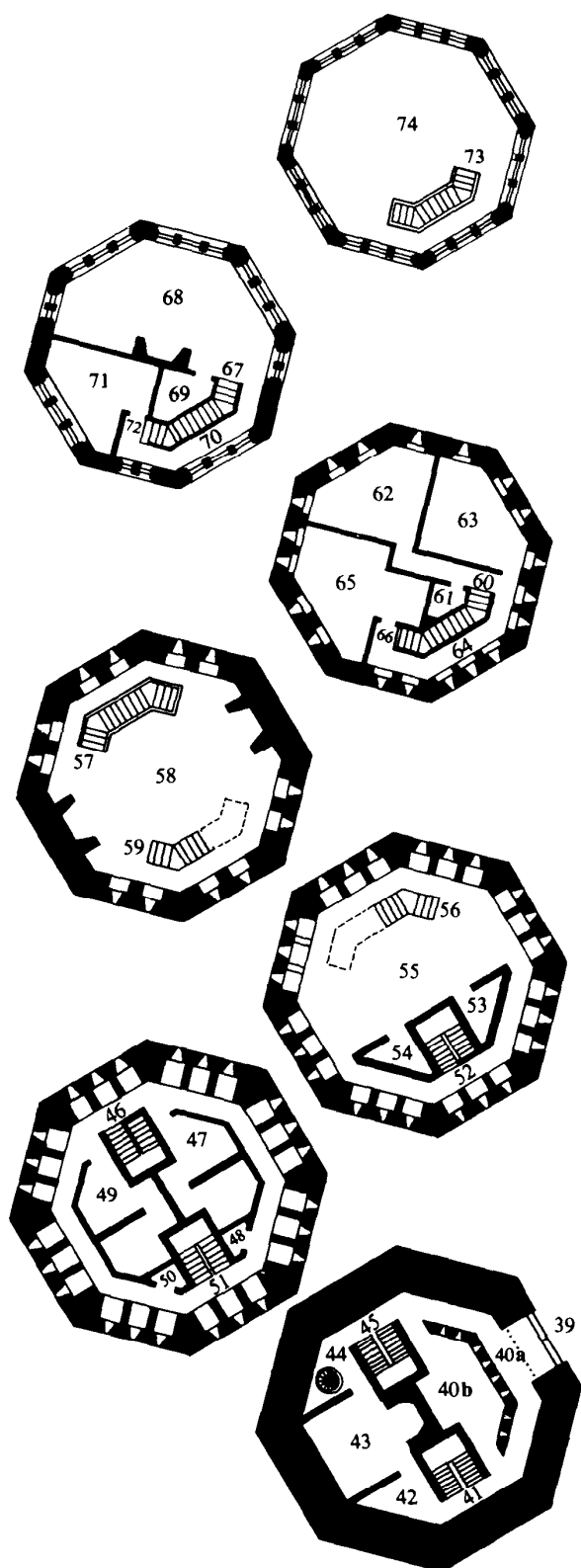
-Trampa 5. Cada **escalón** por encima del primer rellano tiene unas bisagras en el punto en que se une a la pared y responde a una presión de más de 50 kilos cediendo de pronto y haciendo que también cedan los escalones inmediatamente superior e inferior. Cualquier cosa que descansa sobre estos escalones sufrirá una mala caída. La trampa se activa mediante una palanca escondida en la cámara del consejo. La trampa es extremadamente difícil (-20) de descubrir.

Primer piso

46. **Escalera.** La escalera de 45 que viene desde la planta baja termina en un pasillo que sigue el perímetro de la torre. Las saeteras dominan el patio interior.

47. **Despacho del gobernador.** Un gran escritorio y muchas estanterías llenas de papeles llenan las habitaciones. Un pequeño cofre, en la **habitación** trasera, contiene cinco dosis de harfy. (El cofre tiene una cerradura extremadamente difícil de abrir, -20).

LA TORRE



0 1,5 3 4,5 metros

48. Lavabo.

49. **Despachos.** Los ayudantes principales del gobernador usan estos despachos.

50. Lavabo.

51. **Escalera.** La escalera de 41 que viene de la planta baja sale aquí al pasillo perimetral y sigue hacia el segundo piso. La trampa 4 también afecta a esta sección de la escalera.

Segunda planta

52. **Escalera.** La escalera de la planta baja (41) y del primer piso (5 1) acaba en un estrecho pasillo.

53. **Almacén.** Una puerta de roble, con una cerradura que es locura completa abrir (-50), protege esta habitación. Dentro hay colgados en las paredes cinco arcos compuestos +25, junto con varias aljabas de flechas +20. En el suelo hay un cofre que contiene dos espadas anchas +30 envueltas en seda y depositadas sobre una bandeja de cedro. Debajo de la bandeja hay diez lingotes de oro que valen 50 mo. cada uno.

54. **Almacén.** Hay una puerta parecida a la de 53 que protege esta habitación. Dentro hay cuatro arcos cortos +20 colgados de las paredes, junto con cuatro aljabas de flechas +25. En el suelo hay un cofre con 500 monedas de plata.

55. **Cámara del consejo.** El centro de esta estancia está ocupado por una imponente mesa de roble. Un mapa estratégico de todo Rohan cuelga en la pared entre los dos almacenes. Un panel que hay al lado del mapa protege las palancas que controlan las trampas 4 y 5.

56. **Escalera.** Una escalera abierta, protegida por barandillas, sube al tercer piso.

Tercer piso

57. **Escalera.** La escalera de 56, que viene del segundo piso sale a la gran sala.

58. **La gran sala.** El gobernador, con su familia, invitados y oficiales de rango, cena en esta sala llena de estandartes colgados. Hay dos enormes chimeneas enfrentadas, que calientan la habitación en los días y noches fríos, a diferencia de casi todos los demás aposentos que se caldean con pequeños braseros portátiles.

59. **Escalera.** Una escalera abierta sube desde el tercer piso, para luego cerrarse con paredes en el cuarto. Un compartimento secreto, al que se llega desde el sexto escalón, se encuentra en la pared izquierda de la escalera. Es muy difícil (-15) descubrirlo y está cerrado (extremadamente difícil, -20). Dentro hay cuatro herraduras; un caballo que las lleve puede viajar por encima de cualquier terreno relativamente llano (incluso agua) a una velocidad de 45 kilómetros por hora durante ocho horas, sin sufrir cansancio.

-**Trampa 6.** Si se aplica un peso de más de 25 kilos a partir del sexto escalón, se abren unos conductos en las paredes que rodean la escalera en el cuarto piso. De ellos fluye con rapidez un líquido viscoso, mezcla de aceite y agua, que se derrama por los escalones, haciéndolos muy resbaladizos. Cualquiera que se encuentre en la escalera tiene un 50% de probabilidades de sufrir una caída seria (por cada asalto que permanezcan en la escalera. Una palanca escondida en el pasillo del cuarto piso desactiva la trampa. Es locura completa (-30) descubrir esta trampa.

Cuarto piso

60. **Escalera.** La escalera 59 que viene del tercer piso da a un pequeño pasillo.

61. Lavabo.

62. **Dormitorio.** Una puerta de roble pulido, con una cerradura decorativa (dificultad media, -5, abrirla) da a un dormitorio lujosamente amueblado. Normalmente se reserva para los invitados oficiales, pero ha sido usada para acomodar a los hijos de los gobernadores con familia numerosa.

63. **Dormitorio.** Parecido a 62.

64. **Pasillo.** Un pasillo normal que pasa alrededor de la escalera y lleva a un tercer dormitorio.

65. **Dormitorio.** Parecido a 62.

66. **Escalera.** Lleva desde este piso al quinto.

-**Trampa 7.** Hay un pasamanos en el lado izquierdo de la escalera. Un conducto oculto en toda su longitud alberga afilados dardos de unos 7,5 cm. de longitud, que se disparan cuando se aplican más de 25 kilos al último escalón. Cualquiera que se encuentre en la escalera cuando se dispara la trampa recibirá entre 5 y 15 impactos de daga +40, al salir disparados los dardos de su escondite. Hay una palanca que desactiva la trampa cerca de la chimenea en el solarío. Esta trampa es extremadamente difícil de descubrir (-20).

Quinto piso

67. **Escalera.** La escalera 66 del cuarto piso da al solarium.

68. **Solarium.** Esta espaciosa cámara está iluminada por muchos ventanales, y es donde la familia del gobernador pasa la mayor parte del día. La Señora de la fortaleza cose o hila, o revisa las cuentas de la casa, mientras que da órde-

nes para que la fortaleza funcione de manera eficaz en lo doméstico. Los niños juegan o estudian durante el día y duermen aquí de noche. Sin embargo, cuando el tiempo es bueno, casi toda la familia, excepto los bebés, sale al aire libre para montar a caballo, cazar o ejercitarse con las armas.

69. Lavabo.

70. **Pasillo.** Pasa alrededor de la escalera y lleva a un cuarto más recogido.

71. **Dormitorio.** El gobernador de la fortaleza y su esposa duermen en esta lujosa cámara, que también se usa como sala de estar privada cuando hay que hacer alguna tarea que necesite cierta concentración. Detrás de un tapiz colgado de la pared, justo a la derecha de la puerta, hay una puerta de piedra que da a un rincón escondido. El suelo de este escondite está cubierto de cojines de seda; en uno de ellos hay una bolsa que contiene 10 mo. un diamante que vale 100 mo. y una cajita de plata que contiene un winclamit. Hay una capa hecha de ropa de oro que cuelga de un gancho en la pared. Cuando una persona se envuelve en ella, la capa se hace invisible y oculta a quien se la ha puesto y lo que lleve durante ocho horas al día.

72. **Escalera.** Lleva al observatorio en el sexto piso.

Séptimo piso

73. **Escalera.** La escalera 72 sale al observatorio en el piso séptimo. Hay una barandilla que guarda la apertura.

74. **Observatorio.** Hay unas ventanas de cristal fino y claro en marcos corredizos que dan a todos los caminos de aproximación a la fortaleza. Hay sillas de hermosa factura y un pequeño telescopio, en un elegante soporte con ruedas. Hay una trampilla en el techo que da a una pequeña buhardilla debajo del tejado. Un tubo flexible descende desde el pico para quedar enrollado en el pequeño espacio. El tubo atraviesa el tejado hasta donde se encuentra fijado un gran cuerno de toro salvaje. Un soplo firme de unos pulmones poderosos produce un sonoro trompeteo que resuena por todo el valle.

5.44 EL RECINTO DEL MALABARISTA

Hay un espolón de roca en el lado este de la entrada al valle del Bajo. Este risco de peculiar roca azul, de 4,5 kilómetros de longitud y 1600 metros de altura, está coronado por un par de picachos conocidos como *Gaestende* (R. "Lugar fantasmal"). Su cresta separa el gran Bajo del valle del turbulento torrente conocido como *Craegstrem*.

Un desfiladero (1260 m de altitud) pasa entre el Gaestende y el macizo principal de las montañas, constituyendo un atajo cubierto de hierba para quienes quieren viajar de un valle a otro. Los lugareños le llaman el Recinto del Malabarista. Flanqueado por bosques al este y por campos de flores silvestres rojas al oeste, un sendero bien trillado atraviesa el paso.

La historia del malabarista

El Recinto recibe su nombre por *Godrinc Slawsun* (nacido en 2803), un bardo ciego que murió al lado del rey Walda (reinó entre 2842 y 285 1) cuando el séquito del rey fue emboscado por los orcos en el 285 1 T.E. Godrinc era famoso por su extraordinaria intuición y por su penetrante ingenio, y recitaba largas historias a la manera de los trovadores dunlendinos. Su talento más notable era, sin embargo, el poderse mover hábilmente sin ver. Godrinc era un buen espadachín que se llevó por delante un buen número de orcos y forajidos.

Cuando todavía era un simple joven, Godrinc se marchó de su hogar ancestral en el valle del Bajo y se construyó una casa en los que ahora es el Recinto del Malabarista. El primer edificio que construyó el bardo era una casa larga con un enorme porche. Allí recibía a los invitados y les cantaba canciones, les contaba historias y hacía trucos de magia –los más asombrosos eran malabarismos. Pronto fue conocido como el Maestro Malabarista del Recinto de Slawsun.

Pasaron algunos años y Godrinc se hizo bastante famoso. Reunió un gran círculo de amigos, muchos de los cuales eran actores que buscaban nuevos trucos. Era lógico que Godrinc acabara fundando una escuela. Con la ayuda de una multitud de aspirantes a alumnos construyó un edificio circular de dos pisos en piedra en el emplazamiento de su hogar y le llamó la Escuela del Malabarista.

La idea le vino de la famosa actividad docente de Duoervis Cleg, un bardo de Cabed Angren, en Lamedon (Gondor septentrional) que vivió en el siglo diecisiete. Parecía lógico, porque Duoervis fue el hombre al que se llamó Maestro Malabarista. Al

igual que el antiguo establecimiento de Duoervis al sur de las Sendas de los Muertos, la escuela de Godrinc contenía una posada y un teatro, así como una biblioteca y aposentos para el joven bardo.

Así fue como el Recinto de Slawsun se convirtió en el Recinto del Malabarista, y como Godrinc el bardo se convirtió en un famoso maestro. La suya era una buena vida. Luego, un día, una joven llamada **Eyfura** vino buscándole y le pagó la tarifa para pasar la prueba de ingreso en la escuela. Su aprobado jamás fue puesto en duda. Aguda y gentil, fascinó a sus compañeros de clase y le robó el corazón a su maestro. Godrinc y Eyfura se casaron en 2848.

Seis meses después, el Maestro Malabarista del conocido y renombrado Recinto del Malabarista actuó ante el rey Walda cuando el monarca pasó el invierno en Cuemavilla. Se hicieron amigos, y durante los siguientes tres veranos fueron juntos en campaña en varias ofensivas en las tierras altas. Eyfura se quedó en la Escuela de Malabaristas y se hizo cargo de la instrucción. En 2851 Godrinc murió bajo las flechas de los orcos. Solo tenía cuarenta y ocho años.

La Orden de los oficiales malabaristas

Eyfura heredó las posesiones de su marido y procedió a reorganizar su “escuela para actores y trovadores”. Organizada, con visión de futuro y de una diplomacia que desarmaba, moldeó el plan de estudios y a los estudiantes según sus deseos, y desarrolló un sistema que le proporcionó una fortuna cuando llegó a los treinta años. Unos cuantos alumnos escogidos personalmente residían en la escuela durante seis años, hasta alcanzar los veinticuatro años. Si lo hacían bien, pasaban entonces un riguroso examen (que siempre cambiaba). Los aspirantes que aprobaban entraban en una segunda etapa de aprendizaje, que implicaba tres años de viajes y el realizar seis “tareas” que les eran asignadas.

Las misiones, sin embargo, a menudo incluían crímenes e imprudencias, aunque muchas fuesen actos de valentía y servicio desinteresado. Era una inteligente mezcla de misiones, a la medida de las necesidades de Eyfura, así como según las capacidades de sus aprendices. La herencia de Godrinc se convirtió en un instrumento de intriga y contrabando. Una sociedad secreta creció y floreció al abrigo de la viuda. En 2870 nació la Orden de los oficiales malabaristas.

Eyfura, la Maestra Malabarista, se volvió a casar, escogiendo un marido joven (**Léod**) que continuara su obra. Le educó para la sucesión. No era una tarea sencilla, porque, según pasaban los años y más y más oficiales salían al mundo, se creaban nuevas escuelas. Incluso las tres que precedieron a la de Godrinc (**Cabed Angren**, **Glanhir** y **Sol Amroth**) cayeron en el redil hasta hacer un total de doce para 2900. La Orden de los oficiales malabaristas se convirtió en un gremio de la **farándula** que funcionaba en todo Gondor y **Rohan**. Su jefe era el Maestro Malabarista, el Señor del Recinto del Malabarista.

La mayor parte de los cantantes, actores, escritores, narradores, jugadores y estafadores de la Orden han sido buenas personas, algo pícaras, pero aquellos adiestrados en el Recinto del Malabarista tienen un **curriculum** un poco más picante. Junto con hermanos seleccionados de otras escuelas, estos oficiales forman un culto eficaz y secreto dentro de una Orden ya de por sí poco clara.

El Círculo del Maestro

Eyfura aseguró el futuro de su empresa instituyendo una nueva forma de sucesión. De la misma manera que ella se casó con su sucesor **Léod**, éste volvió a casarse a la muerte de Eyfura, en 2891. Su segunda esposa imitó sus pasos. Así, cualquiera que se convirtiera en Maestro Malabarista, debía casarse antes con su antecesor o antecesora.

Y así ocurre con la Orden en estos momentos. Folcomer Brandsun, el Maestro Malabarista, recibió las bolas doradas de su cargo el año pasado, tras la prematura muerte de su esposa **Fréawyn**. Preside una orden con más de doscientos oficiales, de

los cuales veinticuatro forman parte del Círculo del Maestro (es decir, son ladrones y forajidos).

Cada noche de luna nueva, el Círculo del Maestro celebra una reunión ceremonial en una impresionante cámara de una caverna muy por encima del Recinto del Malabarista. Siempre acuden como mínimo seis miembros del Círculo, y preside la reunión el Maestro Malabarista. Discuten sobre el comercio ilegal, latrocinios, política, y como no, sobre atracciones; siempre con un gran plan en la mente. Se hacen planes y se deciden destinos. Se trata de vigorosos debates, constructivos, dramas que ocurren en una cámara que los dunlendinos tuvieron en tiempos como lugar sagrado, un lugar llamado la Cámara de la Escalinata Abominable.

La Escalinata Abominable

Un sendero asciende por las Montañas Blancas, en el lado occidental del Recinto del Malabarista, en el lugar donde la gran cima del **Heahall** (**S.** “Alta Estancia”) domina el límite del valle del Bajo. Dejando el Camino del Cuerno en la base del Heahall, esta senda pasa junto a un antiguo cementerio dunlendino y serpentea subiendo hasta una mina de cobre abandonada. Allí, el camino se mete en la montaña, siguiendo los túneles húmedos y vacíos.

Por fin, el tortuoso sendero sale de la mina y alcanza el cauce de un río subterráneo, junto al punto en el que la corriente (**Heallstrem**) desaparece en el último tramo de su viaje hacia el arroyo del Bajo. Entonces la senda sube por una estrecha escalera de granito, al lado de las aguas que caen en cascada. Tras subir cientos de escalones se llega a la Cámara de la Escalinata Abominable. Amplia y aireada, fresca y húmeda, extraña y encantada es uno de los dones más maravillosos de la Tierra Media.

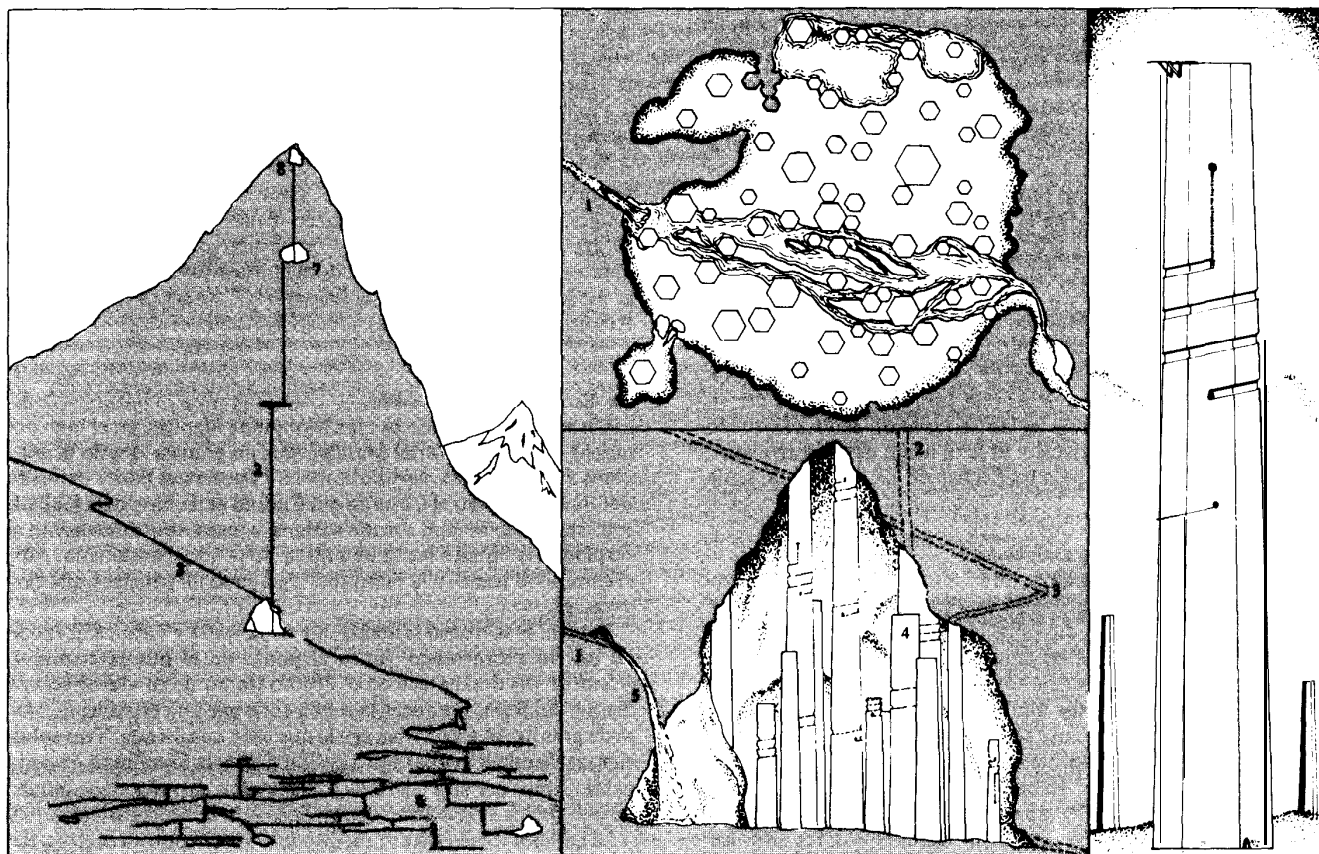
La cámara tiene una altura, de suelo a techo, de 75 metros. Su techo cubierto de estalactitas es una sinfonía de formas. Muchos cortinajes y telones de piedra, de diversos tonos, caen hacia el suelo, como congelados en el clímax de un ballet encantado. Hay núcleos de cristal que reflejan la luz de las antorchas desde nichos de colores, como tesoros atrapados en la roca viva. En el suelo desigual se ven estalagmitas y rocas de corriente. En la pared sur hay una gran cascada que da lugar a la corriente que atraviesa la Cámara.

Las verdaderas maravillas de la caverna son las docenas de columnas naturales de basalto, hexagonales, que desde el suelo llegan en algunos casos a atravesar el techo. Se trata de bloques formados a partir de lava que se enfrió rápidamente y son las mayores de su clase que se pueden ver en Endor occidental.

Las sacerdotisas **Daen** Coentis descubrieron la Cámara a principios de la Segunda Edad. Consideraron que el lugar estaba santificado y lo convirtieron en una catedral natural, donde se celebraban ceremonias llenas de cánticos y oraciones. Se esculpieron escaleras en y alrededor de las columnas, y se colocaron plataformas para los coros en lugares adecuados a las extrañas cualidades acústicas del lugar. Cada columna estaba coronada por una plataforma, lo que permitía que un coro de más de cien personas se reuniese en tumultuosa armonía. En la base de las columnas se grabaron poemas que servían para guiar a los cantantes, porque sin direcciones, la Cámara es un laberinto de mil formas. La confusión protege a la Cámara de la Terrible Escalinata.

La Terrible Escalinata es la mayor de las escaleras esculpidas. Sube alrededor de una columna azulada, llegando hasta el techo, para convertirse entonces en camino más llano y alejarse de la Cámara. Tiene tres kilómetros de longitud y sale a gran altura en la cara sur del Heahal, sirviendo como única vía de acceso al Sendero Terrible.

El resguardado Sendero Terrible atraviesa las Montañas Blancas y tiene dos desviaciones. Una acaba en el valle del **Adorn**, junto al nacimiento del río **Adorn**; la otra atraviesa una serie de túneles y por encima de numerosos riscos montañosos, hasta llegar al manantial del que surge el río **Lefnui**. Es un camino escondido y **corto** que lleva a Eriador meridional y a Gondor occidental. Hay pocos caminos tan estratégicos.



Plano de la Cámara de la Terrible Escalinata

1. El **Heallstrem**. Esta corriente subterránea sale de la montaña cerca de la entrada a la mina, y luego baja para unirse al arroyo del Bajo a unos cuatro kilómetros y medio mas al norte.

2. La **Gran Escalinata**. Las seis secciones de la escalinata que son visibles (las que están en la parte exterior de la columna) son difíciles (-10) de subir. Tras una subida de novecientos metros, esta escalinata llega a un observatorio excavado en la cima del Heahall (la altitud de esta cámara es de 2.961 metros). Esta cámara recibe el nombre de "Alta Cámara" (ver 8), lo que explica el origen del nombre del pico.

3. La Terrible **Escalinata**. Esta escalinata atraviesa el techo de la Cámara y luego sigue subiendo hasta la unión con el Sendero Terrible (ver 9). Los doce tramos descubiertos de la escalinata son muy difíciles (-20) de pasar. Hay tres trampas a lo largo de los tramos.

- **Trampa 1**: A unos treinta metros escalera arriba, en el sexto tramo expuesto, hay nueve escalones de 90 centímetros de ancho cada uno. Los pares (2, 4, 6 y 8) tienen una trampa. Si se aplican quince o más kilos de peso a cualquiera de ellos, el escalón se hunde treinta centímetros, activando un sistema de contrapesos accionado por agua dentro de la columna de basalto. Una serie de barras con cabeza de piedra surgirán de la columna, a lo largo de los nueve escalones. Es una maniobra extremadamente difícil (-30) evitar ser arrojado al vacío por una de estas barras, y una maniobra de dificultad media (0) el evitar caer al hundirse el escalón de manera repentina. Las víctimas que caen **recibirán** entre uno y tres ataques de maza +50, y un ataque de **Caída/Aplastamiento** +100 al llegar al suelo.

- **Trampa 2**: Esta trampa, parecida a la 1, se encuentra a una altura de 36 metros y corresponde a la séptima sección por fuera de la columna. Aquí hay seis escalones, y son los pares (2, 4 y 6) los que tienen la trampa, que se dispara cuando se aplica un peso de 20 kilos o más, haciendo que los seis escalones se metan dentro de la columna durante diez segundos (1 asalto). Para no caer, la víctima debe realizar una maniobra muy difícil (-20), restando además el número de escalones en que se encuentra desde el inicio de la trampa. Si **falla**, recibe un ataque de **Caída/Aplastamiento** +120.

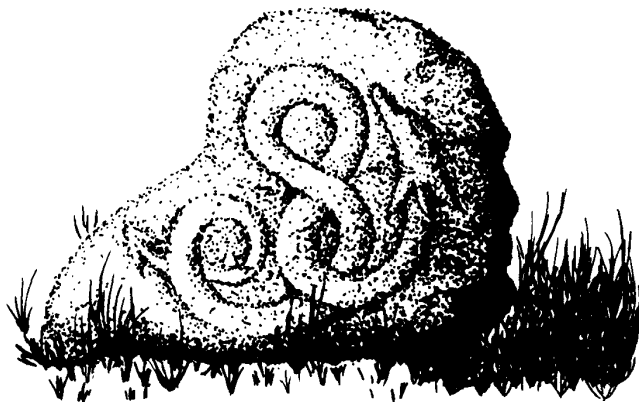
- **Trampa 3**: Hay una de estas trampas en el interior de cada columna. En este caso, se encuentra en una de las secciones interiores de la escalera, a una altura de 54 metros. Hay dos pares de escalones que activan la trampa, separados por un par de escalones en los que no pasa nada. Cuando se aplica un peso de 25 kilos o más, estos escalones, los dos que hay entre ellos y los veinte que hay por debajo se giran para formar una superficie lisa. Inmediatamente surge agua de una apertura en el centro de la columna, que lubrica el **tobogán**. Al final, surgen una serie de estacas afiladas

desde el techo, la escalera y las paredes. Una víctima debe realizar una maniobra de locura completa (-50) para no caer. En caso de que no lo consiga, la víctima recibe entre dos y seis ataques de espada ancha (BO de 25 más la cifra en la que falle la maniobra).

4. La gran **escalera**. Las Sumas Sacerdotisas usaban esta escalera para llegar a su plataforma ceremonial. Está protegida por dos trampas (iguales a las trampas 2 y 3 citadas anteriormente), colocadas a una altura de 22 y 33 metros respectivamente.

5. La pequeña cascada. Esta cascada de unos 16 metros da lugar al **Heallstrem**. A través de una apertura situada en su base detrás de las espumeantes aguas se llega a una pequeña cámara (3x3x3 metros), que es difícil (-10) descubrir. Dentro de la cámara hay tres cofres. Dos son pequeños y uno grande. Todos están cerrados y **fijados** (desde dentro) al suelo.

- **Cofre grande**: Tiene noventa centímetros de alto, es de roble y de ancho y largo mide 120 centímetros. Dentro y debajo del cofre hay un pozo con una escalera de cuerda, que desciende nueve metros hasta una cámara de 1,5 por 1,5 metros, donde el Consejo del Maestro guarda mercancías de contrabando hasta el momento de venderlas. Hay almacenadas entre 100 y 1.000 mo (1 d 1 Ox 1 OO), en sacos colocados en nichos de la pared. También se guardan gemas y reliquias por un valor semejante. Efectuar una tirada de d100. 0-25: no hay objetos mágicos. 26-50: un arma mágica + 10 escogida al azar. 51-70: un sumando de sortilegios +2. 71-85: un **multipli-**



cados x2 de sortilegios. **86-95: un arma mágica +15. 96-99:** una capa (+10 para deslizarse, volar, caer y +30 para **acechar/esconderse**) o unas botas mágicas (+10 al equilibrio y permiten andar sobre aguas tranquilas).

-Cofres pequeños: Están cerrados, pero son fáciles (+20) de abrir. Al abrirlos, liberan una puerta de acero por medio de contrapesos, que cae desde el techo cerrando la habitación. Al mismo tiempo, el cofre grande se cierra (siendo entonces extremadamente difícil, -30, abrirlo). Luego la cascada es dirigida parcialmente, inundando el cuarto en seis asaltos (1 minuto). El agua sale por unas parrillas en la parte inferior de los muros, que son muy difíciles (-20) de descubrir. Tras llenar una cisterna (en unos diez minutos) se dispara otro mecanismo que abre la puerta de acero y deja salir el agua de la **cámara**. La trampa vuelve a quedar lista y el agua sale de nuevo por la cascada.

6. La **mina**. La mina, que parece agotada, está abandonada. Sus peligrosos túneles y galerías están llenos de pozos (3-30 m.) que pueden hacer desaparecer aun viajero descuidado sin que nadie lo note. **Los pozos** son numerosos (5% de probabilidad de encontrar un pozo cada 30 metros), **difíciles** de descubrir (-10) y muy peligrosos (uno o dos ataques de **Caída/Aplastamiento +10-100**).

7. Tumba de **Ialanna**. Esta cámara, que fuera en tiempos sala de reuniones y **almacén**, se convirtió en cripta a finales de la Segunda Edad. La habitación está vacía, pero en su centro hay una vasija de granito azul, de dos metros diez de altura. Hay un corte en uno de sus lados, que simboliza el crimen de su ocupante, y que permite que tste se mueva libremente por la habitación (y sólo en la habitación). **Aquí** fue enterrada la sacerdotisa maldita dundlendina **Ialanna**. El castigo por haber asesinado a su hijo es sencillo: se le **confió** la vigilancia de la Alta Escalinata. Iannana es un tumulario menor.

8. La Alta **Cámara**. Siete asientos presiden esta **cámara** de 3x9x2.1 metros. Hay pequeñas ventanas en los muros que permiten mirar hacia el noroeste, el este, el sureste, el sur, el suroeste y el oeste. Una ventana de 90x2 **10x90 centímetros** se abre al noroeste y al norte. Las paredes fuera de la **cámara** son de dificultad absurda (-70) si se intenta escalarlas. En las paredes hay inscripciones **simbólicas** y el techo tiene incrustadas gemas azules.

9. El **Sendero Terrible**. La unión de la Terrible Escalinata con este desfiladero se encuentra en la cara sur del Heahall. Una puerta de piedra gravada, que se abre hacia dentro (**90x180x60 cm.**) cierra el camino. El Sendero discurre durante un tramo en **dirección** sureste y luego tuerce hacia el norte para acabar en la parte alta del valle del **Adorn** en Eriador meridional. La desviación del sureste tiene una longitud de 120 km. y acaba en la parte alta del valle de **Lef-nui** en Gondor occidental. Ambas salidas **están** ocultas tras **pequeñas** arboledas de pinos y son muy **difíciles** (-20) de descubrir. Cada 15 kilómetros hay cavernas que sirven de alojamiento a los viajeroskontrabandistas. Cada una de estas cavernas tiene una chimenea y contiene raciones conservadas para dos días. Hay grupos (cada uno de dos oficiales guardianes) que por turnos y procedentes de la Escuela de Malabaristas recorren la senda y vigilan que no haya intrusos.

La casa del Malabarista (La escuela del Malabarista)

La casa del Malabarista es un edificio de piedra grande y **circular**, de dos pisos, que se alza sobre una pequeña loma en el lado norte del Recinto del Malabarista. La senda que atraviesa el recinto pasa a unos cien metros al sur. El pueblo más cercano, Witeberg, se encuentra a poco más de kilómetro y medio en **dirección** oeste, en el valle del Bajo. Cuernavilla se encuentra a unos seis kilómetros más **allá** de Witeberg.

La casa del Malabarista, construida en un raro granito color crema y adornada con piedra arenisca de tono azul, es digna de ser visitada. Su tejado de cobre se mantiene siempre pulido, y en los días soleados brilla como una almenara. El edificio tiene dos secciones. Una, (la parte principal) es un ala en forma de L que alberga la entrada principal, la biblioteca, las oficinas, las salas de reuniones, el comedor y una cocina. Se abre a una zona de camerinos y un escenario que da al centro del edificio. El resto de la casa (el círculo) linda con este ala. Es de diseño circular, rodea aun patio central y tiene pocas ventanas que miren hacia afuera. Hay secciones de asientos que ocupan gran parte de su segundo piso, mientras que en la planta baja se encuentran los aposentos de los invitados (o estudiantes).

El acceso a la planta baja del círculo **sólo** puede realizarse mediante unas puertas que lo comunican con el ala principal. Este nivel está orientado hacia el patio y el escenario. Hay una empalizada que corre por su lado interior y que sirve como adarve exterior o galería. Aquí duermen, estudian y disfrutan de los espectáculos los estudiantes y los invitados de honor.

El nivel superior del círculo está pensado **para** los visitantes y es más accesible. Hay dos escaleras que permiten a la gente subir directamente a este nivel desde el exterior del edificio, sin entrar en el ala principal. La mayor parte de este nivel está ocupado por bancos y asientos. Miran hacia el patio y el escenario y permiten

una buena visión, sin que el espectador se sienta molestado por lo que ocurre en el nivel inferior.

Los aposentos del Maestro Malabarista ocupan una parte de ambos niveles del ala circular, y dan al ala principal en cuatro puntos. Una galería en el segundo nivel -un puente de tejo- le permite acceder directamente a la biblioteca (así como a su despacho) mientras que dos puertas secretas le llevan a la sala de reuniones de la planta baja y a la sala de bebida del primer piso. La entrada principal a sus aposentos da a la galería de la empalizada y permite pasar al vestido detrás del escenario.

Plano de la casa del Malabarista

1. **Entrada principal.** Una puerta con revestimiento de piedra, muy particular, sirve como entrada principal. Generalmente hay de guardia dos estudiantes un oficial encargado. Cuando está cerrada (90% de las veces) es extremadamente difícil (-30) de abrir. **Sólo** tienen llaves el encargado y el Maestro Malabarista. El vestíbulo **está** decorado con tapices que muestran escenas teatrales y el suelo está cubierto de alfombras del Este.

2. **Aulas.** El Maestro y sus tres oficiales ayudantes dan clases a los estudiantes de la Escuela (aprendices) en estas tranquilas aulas.

3. **Sala de reuniones.** Esta habitación **está** amueblada con lámparas, braseros y una mesa de tejo para doce personas. Las paredes están recubiertas de paneles de madera ricamente trabajados.

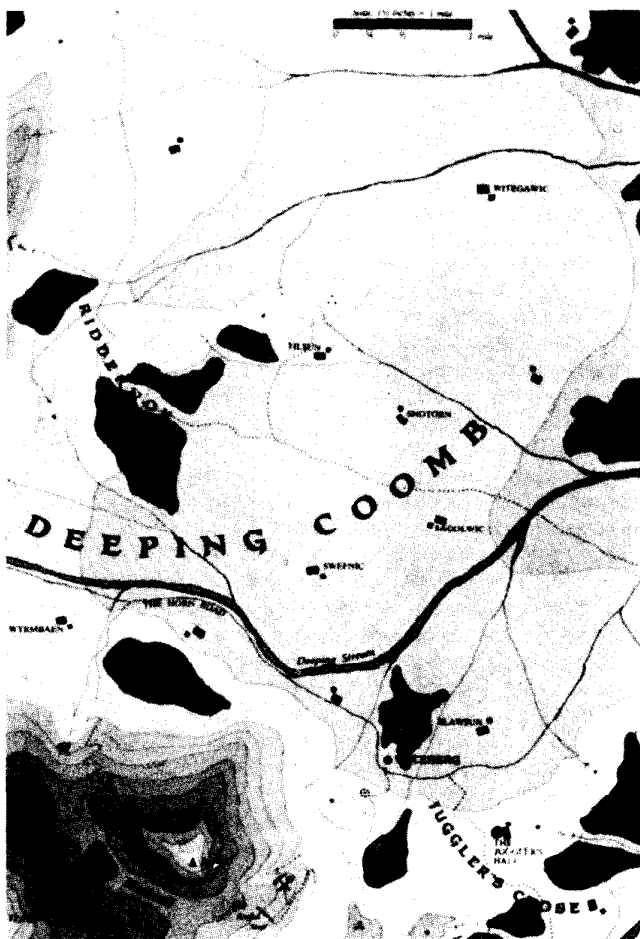
4. **Almacenes.** Vestidos, equipo, puntuales y trastos varios se guardan en estas frescas habitaciones.

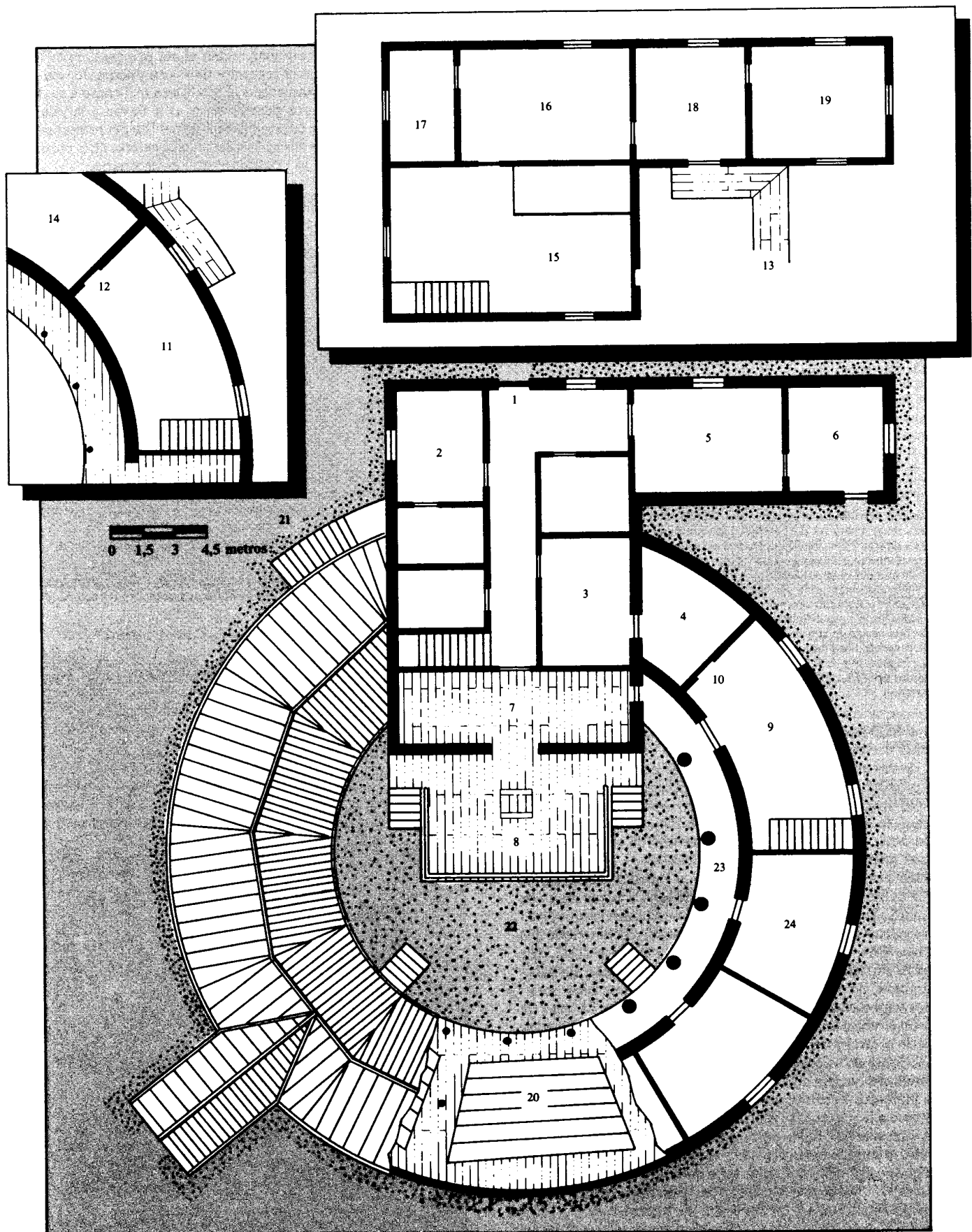
5. **Comedor.** La mesa de roble tiene capacidad para entre doce y quince **comensales**.

6. **Cocina.** En medio de la habitación hay un pozo de 15 metros de profundidad. Una puerta trasera permite a los cocineros (que son estudiantes) ir a buscar leña o carne de la despensa de ahumados que se encuentra unos treinta metros colina arriba.

7. **Camerinos.** **Aquí** se preparan los **qu**e van a actuar, antes de salir al **escenario**.

8. **Escenario.** Tiene una trampilla en el centro que da a un pequeño espacio debajo de Cl. Las salidas a los lados y en el frente permiten a los actores y tramoyistas moverse.





9. Salón del Maestro Malabarista. Aquí descansa el Maestro, recibe a sus estudiantes y huéspedes, y lee.

10. Puerta secreta. Este panel cubierto de piedra se desliza, permitiendo el acceso al almacén que hay detrás de la sala de reuniones. Es muy difícil (-20) descubrirlo.

11. Dormitorio del Maestro. Hay un par de enormes escritorios, un armario y una gran cama que preside esta habitación.

12. Puerta secreta. Al igual que la de 10, también es de piedra. Da a un almacén secreto (14) que a su vez se abre a la sala de bebidas.

13. Galería. Esta galería de madera en arco conecta el dormitorio del Maestro con la biblioteca.

14. Almacén secreto. Aquí guarda el Maestro su pequeño tesoro. En un pequeño cofre de hierro hay gemas por valor de 100 mo (esta cerrado y es difícil de abrir, -10). Dos bastones (ambos para sortilegios generales) se encuentran en estuches de madera apoyados en la pared. Uno es de roble negro (sumando de sortilegios +4) y lanza una niebla cuando se le ordena (3 veces al día, duración 12 minutos, 7,5 m. de radio, la visibilidad de todos menos quien tiene el bastón a -50). El otro es de madera de carpe (multiplicados $\times 4PP$) y lanza rayos +10 (3 veces al día, alcance 9 m.). Hay un libro encuadernado en cuero azul que describe los secretos (pero no las trampas) de la Terrible Escalinata, colocado sobre un atril en una esquina. La primera página contiene una runa de Miedo de tercer nivel.

15. Sala de bebidas. Aquí pasan el tiempo libre los estudiantes.

16. Sala de juegos. Esta sala amplia está diseñada para los juegos de habilidad y de azar.

17. Bodega y despacho de celador. Aquí se guarda el vino y la cerveza en estantes a lo largo de las paredes. El oficial encargado de controlar los festejos de la velada usa y vigila esta habitación.

18. Biblioteca. En las estanterías hay libros de historia, cancioneros y tomos sobre entretenimientos.

19. Despacho. Aquí guarda el Maestro los informes sobre los progresos de sus estudiantes (y secuaces).

20. Palcos. Los invitados contemplan el escenario desde estos asientos del nivel superior.

21. Escalera exterior. Estas escaleras sólo llevan a los palcos del nivel superior del círculo.

22. Patio.

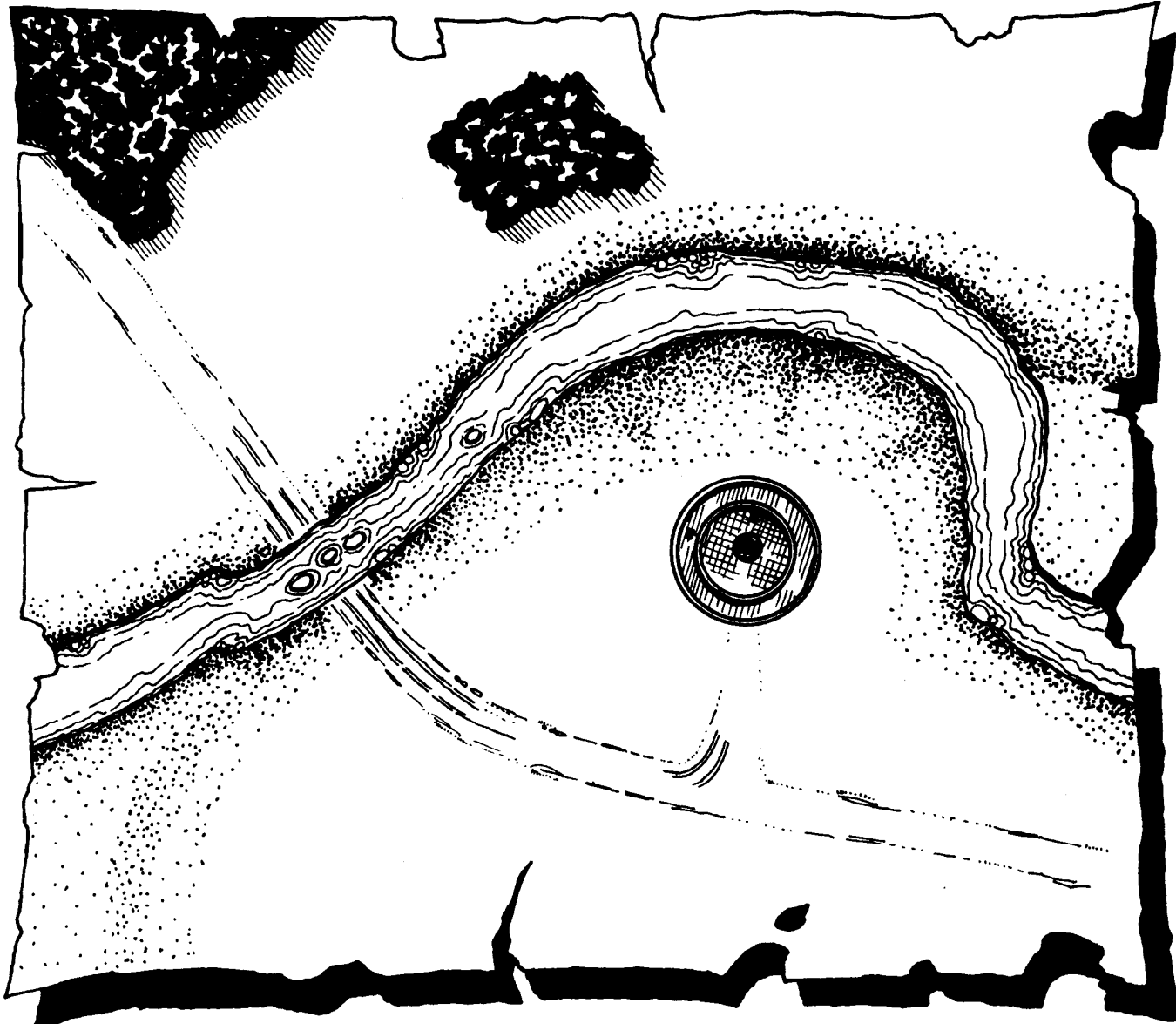
23. Adarve empalizada. Este adarve recorre el perímetro interior del nivel inferior del círculo. Los invitados de honor y los estudiantes traen aquí sus sillas para contemplar el escenario.

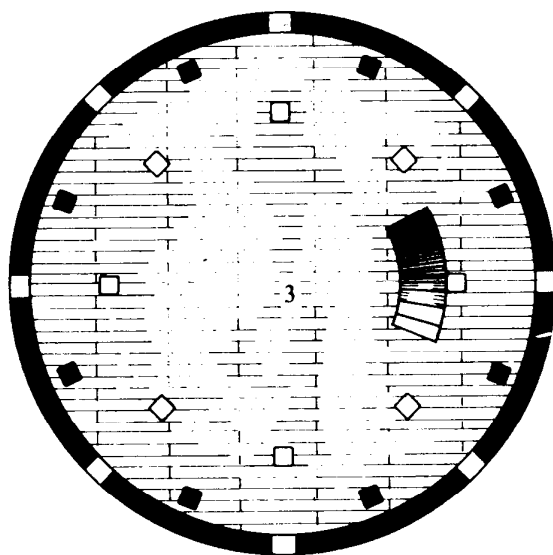
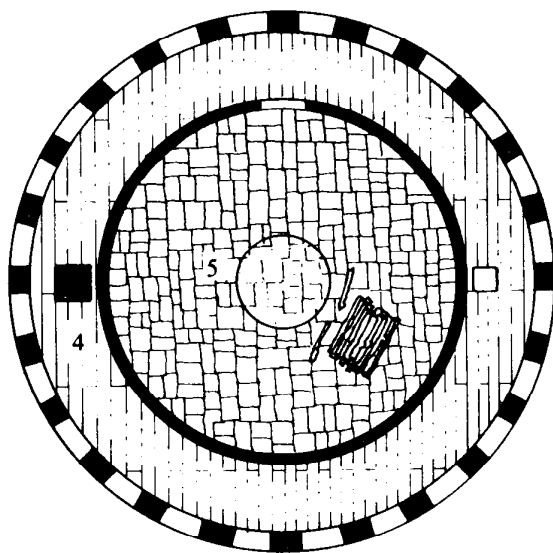
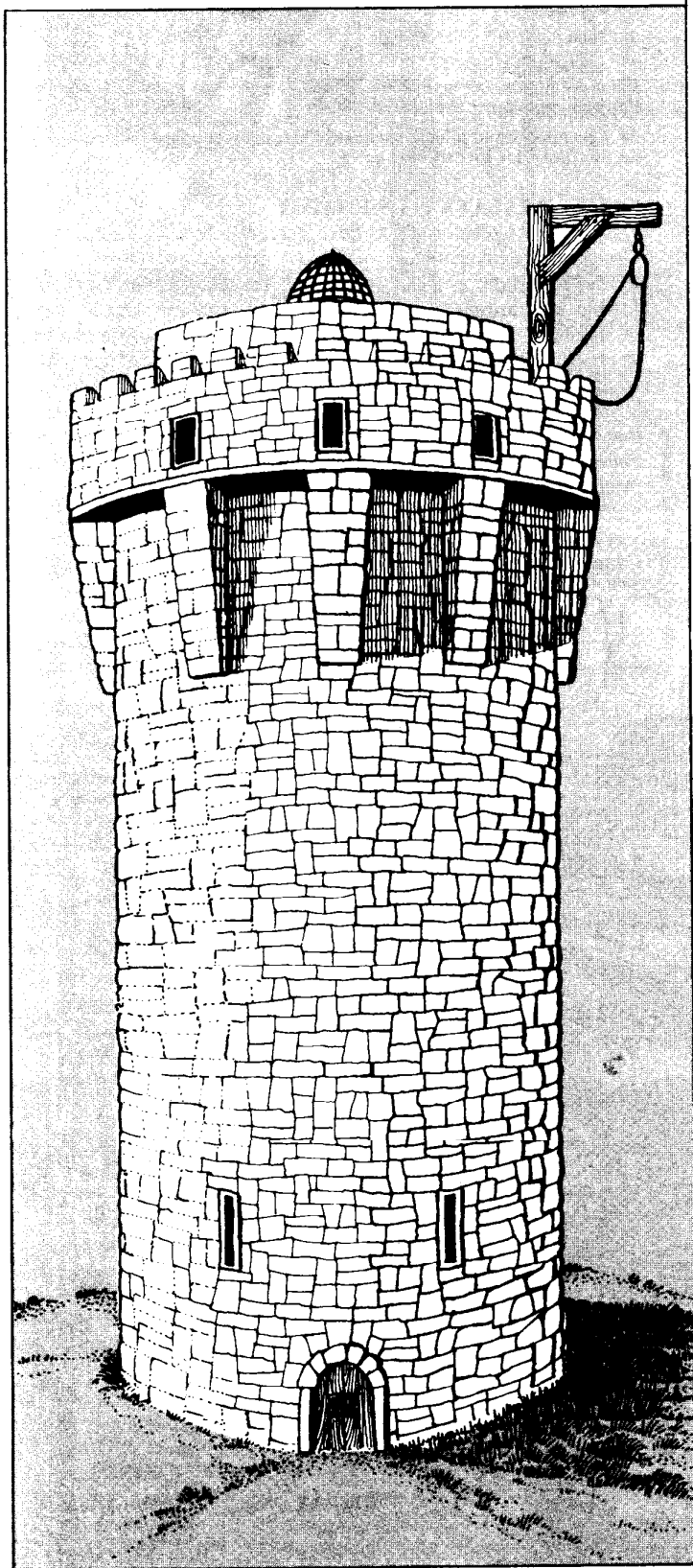
24. Aposentos. En estas habitaciones se albergan los estudiantes (aprendices), los oficiales y los invitados de honor.

5.45 LA ATALAYA (ALMENARA)

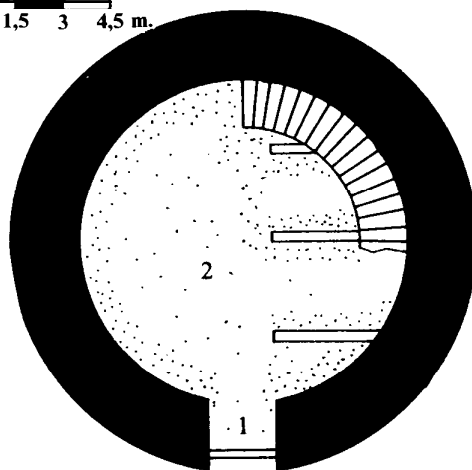
Durante los primeros días de la Tercera Edad, los hombres de Gondor construyeron atalayas en las estribaciones septentrionales de las Montañas Blancas. Estas torres reemplazaron a plataformas más antiguas, que eran poco más que emplazamientos de hogueras al aire libre. Las atalayas, altos edificios de piedra, se crearon como torres vigías y como postas, y tenían lugar para acomodar a pequeñas guarniciones permanentes. Sus tejados estaban coronados por unas jaulas para el fuego, lo que permitía a los vigías hacer señales a las estaciones vecinas. Situadas a intervalos de 38 kilómetros, podían enviar una señal de auxilio por medio de almenaras desde Ostiras a Minas Tirith en menos de media hora.

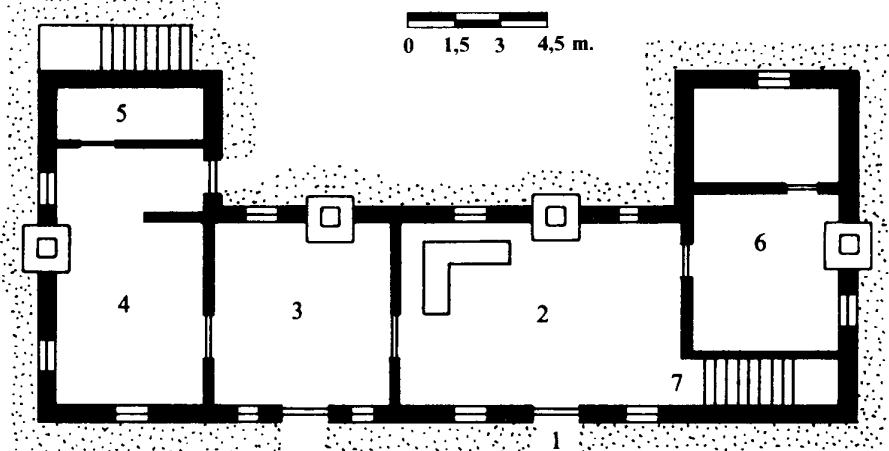
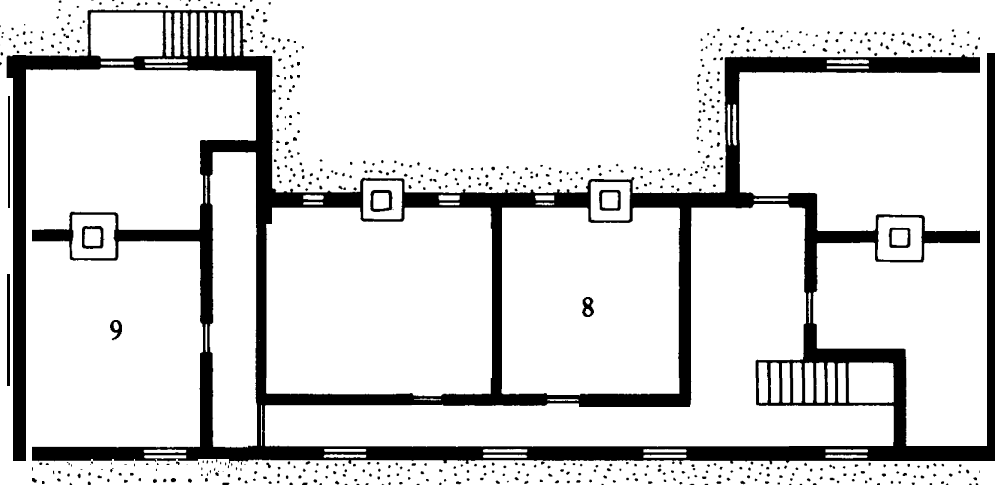
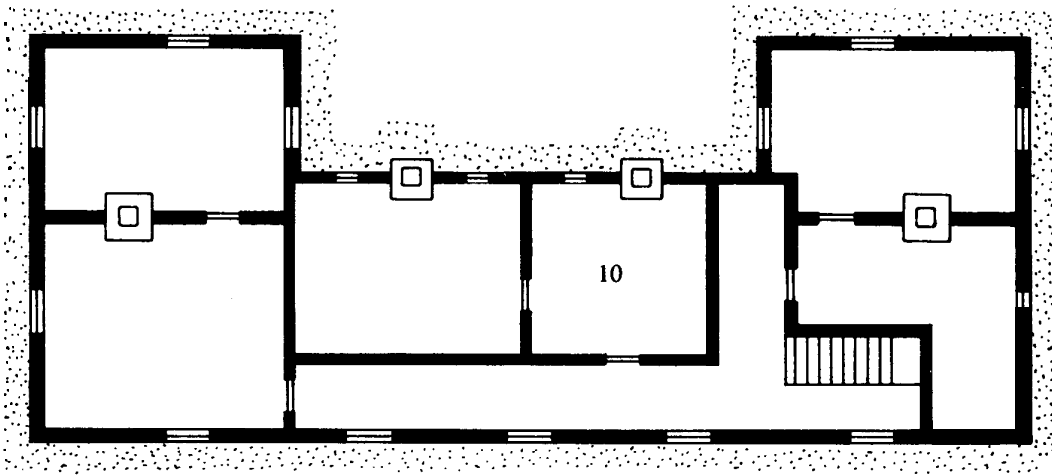
A mediados de la Tercera Edad, especialmente después de la Gran Plaga (1636-1637), las siete torres más occidentales caye-





0 1,5 3 4,5 m.





ron en desuso. Al alzarse en la despoblada provincia de Calenardhon, estos puestos estaban casi del todo abandonados para 25 10 T.E. Sin embargo, las siete atalayas construidas en Anórien nunca dejaron de funcionar.

La descripción que sigue es válida para todas las atalayas gondorianas. Las de *Falifrien*, *Calenhad*, *Minrimmon*, *Erelas*, *Nardol*, *Eilenach* y *Amon Din* siempre están preparadas. Sus iguales en ruinas o semi en ruinas que se encuentran al sur del Gran Camino del Oeste de Rohan son usadas de vez en cuando.

Plano de una atalaya

1. Puerta principal. Una puerta de roble, revestida de hierro, sirve como única entrada. La puerta está cerrada y es muy difícil (-20) abrirla. Incluso en caso de abrir la cerradura, detrás de la puerta -que se abre hacia adentro- hay tres barras de acero, para detener a los intrusos. Hay dos ventanas, situadas a unos seis metros de altura, que dominan la puerta. Estas ventanas se encuentran en unos nichos a los que se llega por la escalera.

2. Nivel inferior. Este nivel dominado por la escalera y por pesebres para dos caballos, es esencialmente un granero. Aquí dejan sus monturas los mensajeros y los ocupantes de la torre. Normalmente, suele haber un guardia encargado de servicio aquí, para cuidar de los caballos y abrir y cerrar la puerta. Sólo se permite entrar a aquellos que dan el santo y seña adecuado.

3. Segundo nivel. Este nivel, a unos treinta metros de altura, sirve como morada de la guarnición. Sólo se llega a él mediante la escalera. En el camino, hay dos nichos, uno lleva a un pozo y el otro a una letrina. Una escalera de cuerda une el segundo nivel con el adarve y el nivel superior. Las ventanas, además de iluminar, permiten a la guarnición disparar flechas contra los atacantes. Hay unos orificios en el suelo pensados para verter aceite hirviendo sobre los intrusos que se encuentren cerca de la base de la torre.

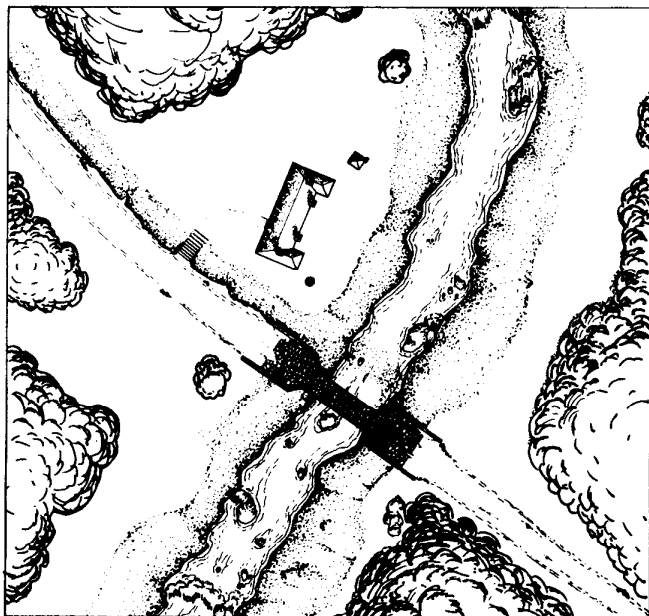
4. Adarve. La única forma de llegar es una escalera de cuerda, que atraviesa el suelo de piedra. Esta es la principal defensa exterior de la torre. Una grúa de madera permite a la guarnición subir madera y equipo sin tener que recurrir a las escaleras. Normalmente hay un guardia que pase por el adarve cada diez minutos.

5. Nivel superior. Aquí se mantiene siempre una jaula de hierro llena de madera seca y astillas. A su lado hay un brasero de carbón que siempre está encendido y preparado. Pensado todo para un rápido encendido y ventilación, se adecúa a las necesidades de la torre. Dos hombres se encargaban de este montaje.

5.46 LA POSADA GRIS

Construida por tres hermanos en 2745 T.E., la Posada Gris se alza sobre una plataforma de roca, al lado del Puente del Bosque de Firien. En este punto, el Gran Camino del Oeste cruza la corriente de Mering, que se encuentra en la frontera entre Rohan y Anórien. Alrededor de la posada de tres pisos se encuentra el bosque de Firien. Un plantel cercano de enormes y peculiares robles grises, que en tiempos fueron sagrados para los drúgs del bosque, da su nombre a la posada. A dieciocho metros por debajo de la posada y del camino, la corriente se desliza sobre rocas recubiertas de musgo, camino de las Bocas de Entraguas.

La Posada Gris tiene fama de buena taberna y lugar de alojamiento. Se la considera la primera y última posada en Rohan y es la favorita de los viajeros que usan el Gran Camino del Oeste.



Todas las habitaciones de este edificio de piedra gris con cómodas.

Plano de la Posada Gris

1. Entrada principal.

2. Taberna.

3. Comedor.

4. Cocina.

5. Despensa.

6. Aposentos de la servidumbre. Aquí hay alojamiento para una familia de cinco personas, incluyendo un tabernero, un cocinero, un mozo y dos sirvientas.

7. Escalera central.

8. Habitaciones privadas. Alojamiento para una a cuatro personas.

9. Vivienda del posadero. Aquí vive el posadero y dueño Léofric con su mujer Aris y su hija Léosine y su hijo Léorl.

10. Suites privadas. Tres suites especiales para viajeros ricos o nobles.

5.47 EL BOSQUE DRUADAN (ver ilustración a color)

El Tawar-in-Druadan es un bosque salvaje y frondoso, que se encuentra a 2 13 kilómetros del puente del Bosque de Firien y de la frontera de Rohan. Se encuentra en mitad de Anórien y es una especie de anomalía, protegido por encantamientos y por el terreno abrupto. Ciénagas y extrañas salpican el paisaje, entre ramas retorcidas y pantallas de parras. Arroyos cantarines y colinas en miniatura recubiertas de musgo dan a la tierra un aire de jardín natural. Desde las rocas de formas retorcidas y el suelo rico y negro brillan los líquenes llenos de color y las flores silvestres.

Aunque se encuentre fuera de la Marca de los Jinetes, el bosque Druadan tiene profundos lazos con la tierra de los Jinetes. La cultura drúg se centra en el extraño bosque y sus Señores influyen en los woses de regiones tan lejanas como la antigua tierra de los Púkel (S. "*Drúwaith laur*") en Eriador.

Plano de la cañada de Eilenach

El bosque está salpicado de extrañas ruinas subterráneas y de monolitos. Púkel men de piedra protegen su núcleo, donde se asoman pasajes-aldeas circulares, justo bajo la superficie de las cañadas cubiertas de hierba. Esos son los indicios de los verdaderos dueños del bosque, los drúgs (woses). (Ver 5.25). Más que meros habitantes, los woses forman parte de este lugar y lo hacen muy especial.

No hay lugar más sagrado para los woses que la alta cañada de Eilenach, el abrupto terreno cercano a la atalaya gondoriana del mismo nombre.

1. Cruz de piedra. Aquí los woses observan el movimiento del sol y las estrellas. Es un lugar sagrado que dicta el ciclo de los rituales drúg, así como su vida cotidiana. Las sacerdotisas guardan la Cruz e interpretan la disposición de la luz y de las sombras.

2. Aldea wose. Siete numerosas familias sacerdotales viven en los siete fogos conectados de esta aldea circular. Hay once hombres Púkel que vigilan el perímetro, marcado por diecisiete monolitos rojizos. Las casas cubiertas de piedra y hierba son difíciles (-10) de descubrir desde los caminos vecinos.

3. Cueva acuática de Woowics. Esta caverna de 36x6x3 metros sirve como cámara del manantial de un fresco arroyo.

4. Cuevas púkel. En estos huecos de 3x3x3 metros en la roca se encuentran dos hombres Púkel, si se les molesta atacarán en 1-100 asaltos, siguiendo a sus víctimas hasta 15 kilómetros, pero no más. Pueden ser convocados por un drúg que se encuentre en el centro exacto de la Cruz de piedra o en la aldea wose y grite: "*¡I-yanan Arr-un Yan!*". En tal caso, tardarán diez minutos en llegar; su venganza será cuestión de segundos tal vez.

5. Ruinas. Unas antiguas ruinas Daen Coentis (predrug) recuerdan los días de antes de la llegada de los dúndain.

6. Círculo de los muertos. Un círculo de piedras marca el cementerio wose. Hay recipientes de piedra, enterrados bajo túmulos de roca contienen los huesos desmembrados de los muertos.

5.5 AVENTURAS CON LOS JINETES

Las aventuras que vienen a continuación son buenos puntos de arranque para campañas en Rohan. Cada una refleja algún aspecto de las tierras de los Jinetes, de las gentes con que tratan y del drama de su experiencia.

5.51 LA SENDA DUNLENDINA (2759 T.E.)

Escenario: Edoras y el Valle Sagrado, a finales del Largo Invierno de 2758-2759. La rebelión dunlendina se adueña de Rohan, y los ejércitos dunlendinos, mandados por Wulf se han apoderado

de más de la mitad de la Marca (ver 5.25). El rey Helm ha muerto, al igual que sus hijos, y Fréaláf ha tomado la corona. Los dunlendinos ocupan la capital de Edoras y los rohirrim de la región se han refugiado en el Sagrario. Allí, el nuevo rey de los rohirrim espera el ataque final del ejército de Wulf.

Requisitos: Un grupo pequeño de poco a medio nivel, capaz de escalar, esconderse y vérselas con antiguas ruinas Daen Coentis.

Ayudas: Un mapa de las regiones del Valle Sagrado y Sagrario (ver ilustraciones en color), junto con un libro que explica cómo es la región (ver 5.42).

Recompensas: Un caballo a elección de cada aventurero. Además, o bien 100 mo o el derecho a usar una de las atalayas abandonadas hasta la muerte (pagando 1 mo al año) (ver 5.45).

La historia

Eoric, un hechicero rohirrico demente y desencantado, cree que su padre Lodéor es el rey por derecho de Rohan. Basa su reclamación en la creencia de que Lodéor es el hermano menor ilegítimo del recientemente muerto rey Helm. Por desgracia, Eorein sólo tiene un diario para respaldar su historia. El libro fue escrito por su abuela, ya fallecida, Ethelwyn, la supuesta amante del rey Gram.

Eorein y su facción se retiraron a Sagrario con el resto de la población de Edoras. Allí, conspiran para asesinar al rey Fréaláf. Fréalor, joven amigo de Eorein, es uno de los pinches de cocina del rey y tiene la intención de envenenar al nuevo monarca.

Sin que lo sepan ni Eorein ni Fréalor, su viejo compatriota Léodurth trabaja para los dunlendinos. El delincuente Léodurth tiene la intención de deshacerse de Eorein cuando muera el rey, causando más confusión entre los rohirrim. Eso traería el fin de los rohirrim, ya que Wulf está preparado para atacar raudamente.

Una sirvienta de Edoras, en parte dunlendina. Llamada Hilfwyn, se enteró de la conspiración de Eorein (pero no de los planes de Léodurth) un día antes de que Eorein saliese para Sagrario. Como no le gustaba nada la política y tenía miedo de Sagrario, Hilfwyn se quedó en Edoras con su vieja madre dunlendina, Ainwyn.

Ainwyn se enteró del secreto de su hija y quiere advertir al río. Desde que los dunlendinos han ocupado Edoras se ha convencido de que Wulf es demasiado resentido para ser rey. Al ser la posadera del Jabalí Frío, ve a muchos aventureros y tiene la esperanza de convencer a un grupo para que intente llegar a Sagrario y frustrar la conspiración.

Los dunlendinos vigilan el acceso al Valle Sagrado, pero Ainwyn nació cerca de Bajo Sagrario y conoce una senda no vigilada a través de la Puerta de Aldor (ver 5.42), llamada la Senda Dunlendina.

Los PNJs

Aunque normalmente esté lúcido, Eoric tiene tendencia a beber. También se sospecha que asesinó a una niña en Aldburgo hace dos años. No cabe duda de que es violento. Alto, ágil y pelirrojo, tiene una cara agradable pero unos ojos severos y verdes. Vive en una tienda cerca de Dimholt, en Sagrario, bastante alejado del campamento principal de los Jinetes.

Para ser un rohir, Fréalor es sorprendentemente mediocre. Aparte de hacer crujir constantemente sus dedos, es inofensivo y simple. Sus buenos modales y su capacidad de dejar a los demás con la sensación de que no está allí, le convierten en un buen camarero. Fréalof vive en una tienda roja cerca del acantilado de Sagrario que da sobre el Valle Sagrado.

Léodurth, un explorador real, está, cerca del rey Fréalaf, pero no quiere comprometer su posición. Sin embargo, si hace falta, matará a su señor. Es excepcionalmente rubio, incluso para un Jinete, y parece la antítesis de un espía dunlendino, pero su amor por Pranwen, la prima de Wulf (que ahora está en Edoras) cambió su corazón.

La misión

El grupo debe llegar a Sagrario e impedir que Fréalor envenene al rey. Además deben descubrir o torcer los planes de Léodurth. Ainwyn sugerirá que cojan el camino al oeste de Edoras,

dando un rodeo alrededor del primer gran risco, para cruzar la Puerta de Aldor a través de la Senda Dunlendina.

5.52 LA TERRIBLE ESCALINATA (2 C.E.)

Escenario: El Folde Oeste de Rohan durante el reinado de Éomer Éadig, unos tres años después de la Guerra del Anillo. Las aventuras se centran en el valle del Bajo y el Recinto del Malabarista, incluida Cuemavilla, la Casa del Malabarista y las entrañas de la montaña conocida como el Headeall.

Requisitos: Un grupo de nivel medio, emprendedor y valiente, capaz de trepar, explorar cuevas y detectar trucos y engaños.

Ayudas: Un mapa de la zona del valle del Bajo (ver páginas a color).

Recompensas: 25 mo si se da información sobre la verdadera naturaleza de la orden de los Oficiales Malabaristas. Si se consiguen pruebas de delitos graves, 1 mo por adelantado y luego 5 hectáreas de tierra junto al Craegstrem o 200 mo. Además, el grupo recibirá el 10% de todas las monedas y gemas robadas que se recuperen, más todos los objetos cuyo propietario no pueda ser identificado.

La historia (leer 5.44)

Folcomer Brandsun es el Maestro Malabarista del Recinto del Malabarista. También es un bandido, el jefe de una organización de contrabandistas que transporta mercancías robadas por las Montañas Blancas. Los oficiales malabaristas de Folcomer traen contrabando desde las lejanas costas de Endor subiendo por los ríos Lefnui y Adorn, y luego lo venden en los mercados de Rohan y Gondor. Las mercancías robadas en Gondor se distribuyen en Rohan y viceversa. Algunos objetos llegan hasta Umbar o Riavod junto al mar de Rhun. Es un comercio lucrativo.

Folcomer, que ha tenido cuidado de vigilar a sus potenciales enemigos, ha conseguido puestos para sus oficiales en las cortes de Rohan y Gondor. También tiene acceso a los edictos del Mariscal de la Marca Occidental, Erkenbrand, ya que el bardo del Abismo de Helm es uno de los alumnos de mayor confianza de Folcomer. Son pocas las decisiones que se toman en Rohan sin que el Maestro Malabarista reciba pronta noticia de ellas.

La Escuela del Malabarista le sirve de hogar a Folcomer. Es un teatro y colegio para artistas, con buena fama entre las gentes del valle del Bajo y los territorios vecinos. Sus estudiantes viajan por todo el Occidente, difundiendo sus canciones, leyendas, comedias, tragedias y trucos.

El Colegio es simplemente una tapadera, ya que es el foco del Círculo del Maestro; aquellos oficiales que realizan los fines ilícitos de la línea de Malabaristas delincuentes. Dentro del extraño colegio, las reuniones secretas del Círculo dictan el destino de miles de monedas de oro y también la suerte de muchas vidas.

Pero el movimiento y almacenamiento del botín ocurre en otro lugar. El centro de las actividades del Círculo se encuentra bajo el gran pico que se alza sobre la Escuela, la montaña de Heaheall. Dentro de la montaña se encuentra el almacén donde se esconden las mercancías hasta que se distribuyen para ser vendidas. No muy lejos se encuentra la ruta subterránea por la que se transporta el botín, la Terrible Escalinata.

A pesar de las precauciones del Malabarista, Erkenbrand sospecha que algo va mal en el Colegio. Sus exploradores encontraron las tumbas de dos aprendices malabaristas que habían desaparecido hace poco, y los informes sobre movimiento en la mina abandonada del Heaheall han despertado su curiosidad. Quiere saber qué pasa.

El escudero de Erkenbrand está convencido de que hay un espía que difunde información sobre las acciones emanadas de Cuemavilla, y el Mariscal busca agentes que no sean conocidos en el Folde Oeste. Ofrece una recompensa sustanciosa (25 mo) a quien dé información consistente sobre las actividades de los Malabaristas y aún más si se aportan pruebas que sirvan para condenar a los asesinos y ladrones que son una plaga en las tierras a su cargo.

Los PNJs

Folcomer es el Maestro de la Escuela, que alberga a dieciocho aprendices (estudiantes) y tres oficiales instructores (ayudantes). Los tres oficiales -Hedric, Arcwine y Aldwic- son miem-

bros del Círculo del Maestro y elementos decisivos en los planes de Folcomer. Además de enseñar, hacen de reclutadores, guardaespaldas, mensajeros y (en algunos casos) de asesinos.

Folcomer es brillante, ingenioso, alegre y creativo. Le gusta la comida, las canciones, las mujeres y los juegos de palabras, aunque no necesariamente en ningún orden de preferencia. Tiene una presencia imponente, pues mide metro noventa, tiene el pelo cano y ojos grises.

Sus tres oficiales son un grupo variopinto. Hedric es un dramaturgo severo y recio. Arcwine es alto (dos metros), fuerte, muy ruidoso y un cantante bien dotado. Aldwic es un poeta bizco, buen malabarista y que camina cojeando. Pero es el más hábil y peligroso de los tres.

El adversario de los Malabaristas, Erkenbrand, es un hombre según el clásico arquetipo de los Jinetes. Mide metro noventa y cinco, es musculoso y un poderoso guerrero. Su cabello rojo está mezclado con mechones blancos y sus ojos arden con una pasión que surgió durante su lucha contra Saruman. Hay pocos hombres que sean tan capaces, tan seguros de sí mismos y tan pacientes, pero también es verdad que pocos hombres son los que pueden aspirar al puesto de Mariscal de Rohan.

La misión

Explorar la escuela del Malabarista y obtener cualquier información disponible sobre la Orden de los oficiales Malabaristas. Si obtienen pistas, se encargará al grupo la consecución de pruebas, que deberán llevar a Cuernavilla, evitando que les maten.

5.53 OSCURIDAD EN EL BOSQUE DE LOS WOSÉS (2 C.E.)

Escenario: Se empieza en la Posada Gris, que da a la corriente de Mering, en la frontera oriental de Rohan (ver 5.46). Gran parte de la aventura ocurrirá en las cercanías de la aldea wose en el Bosque Drúadan (Bosque de los Woses) de Anórien, y en la atalaya llamada Aclea Reach, a unos treinta y ocho kilómetros de la posada.

Requisitos: Un grupo de nivel bajo a medio, capaz de moverse con facilidad en terreno boscoso y abrupto.

Ayudas: Un mapa de la sección del Bosque Drúadan correspondiente a la cañada de Eilenach (ver páginas a color).

Recompensas: Todo el botín que se obtenga de los woses o del Culto de las Botas, además de 50 mo en monedas. Se ofrece un adelanto adicional de 10 mo. al encargarse de la misión. Y podría conseguirse la valiosa Piedra Colorante.

La historia

La Guerra del Anillo trajo la paz y acabó con la Sombra de Sauron, pero también provocó un odio implacable en algunos hombres. Estas gentes, preocupadas pero equivocadas, harán lo que sea para evitar cualquier otra amenaza externa a sus tierras. Guiados por Dolimir, un bardo dúnadan nacido en Aldburgo, un grupo de dunedain de Rohan ha decidido limpiar Endor de "razas impuras". Estos fanáticos llaman a su círculo el Culto de las Botas, ya que todos sus miembros llevan botas de montar encantadas de color azul (+25 a montara caballo). Son un grupo un tanto penoso: pretenciosos, arrogantes, avariciosos y más bien débiles (aunque siguen siendo peligrosos).

El cuartel general del Culto se encuentra en Aclea Reach. Es la típica atalaya en ruinas que ha sido restaurada recientemente (ver la atalaya de 5.45) y que se encuentra en un altozano, al lado de un sendero, a unos quince kilómetros al sur del Gran Camino del Oeste. El cruce del sendero con el camino se encuentra a treinta y ocho kilómetros al oeste de la corriente de Mering. Dolimir vive en la torre con otros cuatro de los cinco miembros del Culto: Amrahir, Borothor, Imrohir y Eamas.

El Culto quiere acabar con los woses (drugs) y ha decidido que la muerte del líder espiritual de los woses facilitaría las cosas. Esta decisión tiene algo de interesada porque algunos de los miembros del Culto buscan ciertos objetos de valor, Joyas de los woses. Usan su unión filosófica como pretexto para el robo y el asesinato.

El animista Earanas, ayudante de Dolimir, anhela un objeto de considerable poder llamado la Piedra Colorante. La Piedra es

un antiquísima reliquia, que los drugs consideran sagrada y que es un símbolo de su cultura. Sólo puede usarla el Guardián de los Colores y él es un poderoso animista. El Guardián es un enemigo peligroso que vive en la cañada de Eilenach en el bosque de los woses, en una aldea de extrañas casas enterradas.

La Piedra Colorante es en esencia una piedra suave, de color verde azulado, con la forma de un rombo de unos dieciocho centímetros de longitud, que lleva inscritas las palabras "Wal Wel" ("A cada uno el suyo"). Deja una marca de color sólo cuando se frota contra la carne, y se usa para tatuar a los animistas drug cuando llegan a la mayoría de edad, al cumplir once años. Cada tatuaje en espiral, sintonizado con el sentir del alma elegida, es único, tanto de forma como de color. Una vez realizado, sólo puede quitarse pasando la Piedra por encima del tatuaje (por la cara que no tocó la piel en la primera ocasión).

Estos tatuajes encantados pueden dar gran fuerza a quien los lleva. Generalmente hay una o más variaciones de los siguientes poderes:

(1) **Dureza** - Endurece la carne y hace que la piel de quien lleva el tatuaje equivalga a armadura de cuero (CA3).

(2) **Estado salvaje** - Camufla la piel del usuario (esconderse +50) en un medio determinado (por ejemplo, en el bosque). En esos casos, el tatuaje pasa a cubrir todo el cuerpo, pero es invisible cuando el usuario no quiere hacer uso de esta capacidad.

(3) **Amistad** - Un tatuaje con la forma estilizada de un determinado animal (no seres) protege al usuario de cualquier animal de este tipo, pero significa también que el usuario no podrá dañar dicho animal a menos que éste amenace seriamente a un amigo del usuario.

(4) **Poder** - Un tatuaje puede doblar los puntos de poder del usuario.

Dolimir es un cobarde y Earnas es demasiado práctico para hacer un viaje al bosque de los woses. Por eso, el Culto ha enviado al guerrero Derelon a la Posada Gris para reclutar ayudantes crédulos. Derelon lleva encima 70 mo y está dispuesto a pagar esa suma, 0 10 mo por aventurero (lo que sea menos) a un grupo de aventureros dispuesto a ir al Bosque Drúadan para recobrar la Piedra Colorante y llevarla al centro del Culto en Aclea Reach. Promete otras 50 mo por aventurero si la misión tiene éxito y se muestra dispuesto a que el grupo se quede con el botín que consiga durante la aventura.

Los PNJs

La Piedra Colorante la tiene Praga-ura-Praga, el sobrino de más edad y heredero del recientemente fallecido Ghan-buri-Ghan. Praga es el cacique de los woses del Bosque Drúadan y es el Guardián de los Colores. Reside en una aldea en la cañada de Eilenach y pasa las horas del día observando e interpretando una cruz de piedra que hay cerca de su hogar. Como muchos woses, no tiene cabello, excepto dos pares de trenzas; un par surge de cada esquina del mentón, el otro par cuelga por detrás de cada oreja.

Dolimir es un tipo tímido y estridente, aquejado de insomnio y paranoia. Delgado y elegante, viste ricas ropas de seda y lana. Su pelo negro siempre está bien cuidado y sus ojos grises sugieren una fuerza interior que todavía no se ha mostrado en una persona más bien joven (sólo tiene 32 años). Dolimir mantiene una apariencia que hace suponer gran fuerza, aunque sólo es de séptimo nivel.

Su compañero Earnas tiene una voluntad más poderosa. Pero, en realidad, Earnas es poco más que un ladrón. Bastante feo, gordinflón y bajo, es un tipo engañoso.

Derelon es bien parecido y tranquilo y tiene el aspecto de un comerciante joven. Le gusta la sidra, pero no comparte ni la cerveza, ni el vino ni los licores. Se mantiene apartado, y ocupa una suite en el tercer piso de la Posada Gris.

La misión

La misión diseñada por Dolimir incluye un viaje en dirección este hasta el Bosque Drúadan. Allí, el grupo debe apoderarse de la sagrada Piedra Colorante y llevarla al refugio de Dolimir en Aclea Reach.

Como alternativa, el grupo puede saquear el tesoro de Praga y quedarse con el botín y con la Piedra.

El tercer desenlace supone que el grupo informe a Praga acerca de las intenciones del Culto de las Botas y luego -posiblemente- acabe con el grupo de Dolimir, atacando Aclea Reach.

6. TABLAS

6.1. TABLA MILITAR GENERAL

NOTA: en esta tabla se representan las estadísticas militares del Pueblo de los caballos durante cada uno de sus tres periodos diferentes: como othraim, como othod y como rothrim. También presenta las estadísticas de las principales potencias opuestas a los Señores de los caballos durante estos mismos periodos. El número de combatientes que se da representa la fuerza típica de cada tropa para el periodo dado, aunque las cifras reales podrían variar con respecto a este número.

1-1857 T.E.: EN LAS PRADERAS DE RHOVANION

Nombre/n°	Raza	Nivel	PV	CA	BD	ES	Br/Gr	BO c.c.	BO proyectil /secundario	MM	Notas
LOS OTHRAIM											
Todas las tribus othraim montan a caballo y usan generalmente lanzas, espadas anchas y arcos cortos (unos cuantos arcos compuestos), excepto la tribu padaruk que prefiere las jabalinas a los arcos cortos. Para más detalles sobre la organización de los othraim ver la sección 3.2. Las estadísticas que se dan debajo suponen que el guerrero va montado. Cada guerrero othraim tiene 1 ó 2 caballos con los que mantiene una relación especial. Se dan las características de estos caballos especiales en términos de ligeros (para los «guerreros jóvenes»), medios (para los «guerreros») y pesados (para los restantes tipos de tropas). Las cifras que se dan son el total aproximado para las seis tribus.											
Althyn/1	Eothraim	25	180	CM/15	65	SI15	S/S	180lc	160acp	5	Manda a las tribus aliadas
(Guardia del Althyn/90)	Eothraim	15	150	CM/15	60	SI10	S/S	155lc	130acp	10	La guardia del Althyn
Huithyns/6	Eothraim	18	170	CM/15	65	SI15	S/S	170lc	150acp	5	Cada uno manda un ejército tribal (300-1000 h.)
Guardia de las tribus/540	Eothraim	12	140	CM/16	50	SI10	S/S	140lc	110acp	5	Escolta de los huithyns (60-120)
Thyns/38	Eothraim	15	160	CM/15	65	SI15	S/S	160lc	140acp	5	Cada uno manda la hueste de un clan (60-120)
Guardia de los clanes/456	Eothraim	10	125	CM/16	50	SI10	S/S	125lc	100acp	5	Escolta de los thyns (12 cada uno)
Druigan senior/315	Eothraim	8	115	CM/16	45	SI5	S/S	110lc	90acp	5	Cada uno manda una hueste (12 hombres)
Druigan junior/315	Eothraim	6	100	CM/16	45	SI5	S/S	100lc	80acp	5	Cada uno manda media hueste (6 hombres)
Guerreros veteranos/2500	Eothraim	5	85	CM/16	35	SI	S/S	90lc	70acp	5	Caballería pesada
Guerreros/1500	Eothraim	3	70	CM/13	40	SI	-	70lc6	5acp	10	Caballería de línea para los flancos
Guerreros jóvenes/1000	Eothraim	1	45	CE/9	20	-	-	45ea	55acp	20	Usados para pantalla y ataques con proyectiles
Caballos ligeros/1700	Caballos grandes	2	110	C/3	40	-	-	35GPI	-	40	Uno por guerrero en campaña
Caballos medios/2500	Caballos grandes	3	130	C/3	30	-	-	50GPI	-	30	Uno por guerrero en campaña
Caballos pesados/6500	Caballos grandes	4	150	C/3	20	-	-	65GPI	-	20	Uno por guerrero en campaña

LOS ASDRIAGS (Orientales, una de las 9 tribus)

Se trata de jinetes extremadamente aguerridos, armados con arcos cortos (arcos para jinete, atacan como arcos compuestos), una espada corta (que usa una BO c.c. a la mitad) una honda (se usa con BO de proyectil a dos tercios) y un usric (la c2, espada de dos manos que se menciona abajo) que puede usarse como espada a dos manos o como lanza. Todos montan caballos ligeros (ver arriba)

Hudriak	Asdriag	20	165	CM/13	65	SI20	-	160e2	160acp	10	Rey de todas las tribus
Señor de la Guerra/1	Asdriag	15	140	CM/13	60	SI15	-	140e2	140acp	10	Cada señor de la guerra manda una tribu
Comandantes/10	Asdriag	12	125	CM/13	55	SI15	-	120e2	120acp	10	Cada uno manda unos 66 guerreros
Oficiales/60	Asdriag	8	110	CM/13	50	SI10	-	100e2	100acp	15	Cada uno manda unos 10 guerreros
Guerreros de lite/100	Asdriag	5	90	CE/9	45	SI5	-	80e2	80acp	20	Guerreros profesionales
Guerreros básicos/300	Asdriag	2	50	SA/1	35	SI	-	55e2	55acp	10	Llamados a filas de entre los hombres libres
Guerreros jóvenes/200	Asdriag	1	40	SA/1	35	SI	-	45e2	45acp	15	Tropas ligeras de pantalla

LOS AURIGAS SAGATH (más Orientales, una de las 9 tribus)

Estos jinetes huyen cuando se ven en peligro, atacan cuando se sienten seguros, y en todo momento hostigan al enemigo. Usan arcos cortos, lanzas cortas arrojadizas y cimitarras. Utilizan en sus armas un veneno muscular de tercer nivel. Todos montan caballos ligeros (ver arriba).

Pattarca/1	Sagath	15	140	CM/13	60	SI15	-	145ci	100ac	5	Encabeza las tribus aliadas
Jefe/1	Sagath	11	125	CM/13	55	SI15	-	130ci	110ac	5	Usa carro, manda una tribu
Guardia personal/10-20	Sagath	9	110	CM/13	50	SI10	-	120ci	90ac	5	Usa carro, todos son montaraces
Caciques/4	Sagath	7	95	CE/9	50	SI10	-	100ci	75ac	10	Usa carro, cada uno manda un ala
Exploradores/16-40	Sagath	5	80	CE/9	45	SI5	-	80ci	60la	20	Los montaraces mandan patrullas de cinco hombres
Arqueros a caballo/16-40	Sagath	3	65	CE/9	40	SI	-	55ci	75ac	15	Uno por patrulla
Guerreros básicos/32-80	Sagath	2	50	SA/1	35	SI	-	60ci	50la	5	Dos por patrulla
Guerreros jóvenes/16-40	Sagath	1	40	SA/1	35	SI	-	45ci	45la	10	Uno por patrulla

LOS AURIGAS LOGATH (todavía más orientales, 100 tribus)

Los logath usan la misma estructura «militar»: equipo y tácticas que los sagath, con la excepción de que una tribu típica tiene cinco veces más combatientes por término medio.

1858-2510 T.E.: EN LOS VALLES DEL ANDUI

Nombre/n°	Raza	Nivel	PV	CA	BD	ES	Br/Gr	BO c.c.	BO proyectil /secundario	M	M	Notas
LOS EOTHEOD												
Los Eothod van armados con lanzas de caballería o normales, espadas anchas, arcos compuestos, dagas y escudos redondos. Llevan una mezcla de cotas de maila (CA 13), cota completa (CA15) y corazas de maila (CA16). Las características que se dan suponen que el guerrero está montado. Cada guerrero othod tiene 1 ó 2 caballos con los que mantiene una relación especial. Se dan las características de estos caballos especiales en términos de ligeros (para los «guerreros jóvenes»), medios (para los «guerreros») y pesados (para los restantes tipos de tropas). Las cifras que se dan son el total aproximado para las seis tribus.												
Althegn/1	Eothod	25	170	CM/15	65	SI15	S/S	175lc	150acp	5		Equipo +15
Thegn/50	Eothod	18	160	CM/15	65	SI15	S/S	160lc	140acp	5		Equipo +15
Guardia personal/60	Eothod	12	150	CM/15	55	SI10	S/S	140lc	120acp	10		Equipo +10
Caerls senior/500	Eothod	9	125	CM/16	50	SI10	S/S	120lc	100acp	5		Equipo +10
Caerls junior/500	Eothod	7	110	CM/16	50	SI10	S/S	110lc	90acp	5		Equipo +10
Guerreros veteranos/2500	Eothod	5	90	CM/16	45	SI5	S/S	95lc	80acp	5		Caballería pesada
Guerreros/1500	Eothod	3	70	CM/13	45	SI5	S/S	75lc	70acp	10		Caballería de línea para los flancos
Guerreros jóvenes/1000	Eothod	1	50	CM/13	35	SI5	-	50ea	50acp	15		Caballería ligera para pantalla
Caballos ligeros/1500	Caballos grandes	2	120	C/3	40	-	-	40GPI	-	40		Uno por guerrero en campaña
Caballos medios/2250	Caballos grandes	3	140	C/3	30	-	-	55GPI	-	30		Uno por guerrero en campaña
Caballos pesados/5972	Caballos grandes	4	160	C/3	20	-	-	70GPI	-	20		Uno por guerrero en campaña

LOS BALCHOTH (Uno de muchos ejércitos)

Las fuerzas de los balchoth son muy disciplinadas y altamente organizadas si se las compara con los jinetes bárbaros con los que se enfrentaban normalmente. Eso compensa el hecho de que las fuerzas balchoth son infantería sin armadura. Los balchoth son los soldados de a pie más móviles de toda la Tierra Media. Están adiestrados para marchar a «paso ligero» o «corriendo» en formación durante horas, o para «esprintar» sin perder la formación hasta durante cinco minutos. Un típico ejército balchoth consiste en dos o tres tomens (aproximadamente 10.000 hombres, cada tomen dividido según se especifica más abajo). El rey balchoth (el bom) suele marchar en campaña con entre dos y cinco de sus ejércitos y su Guardia Imperial (la keshak). Las armas que se usan son las espadas (normalmente sables, sa), arcos compuestos, mazas, lanzas y jabalinas.

(Bom)/1	Balchoth	25	160	C/5	60	SI20	S/S	180ma	180ja	10		Rey de todos los balchoth
(Guardia Imperial/1000)	Balchoth	12	120	C/5	45	SI10	S/S	130ma	110acp	10		Ejército personal del bom (keshak)
Comandante en jefe/1	Balchoth	18	150	C/5	50	SI15	S/S	160ma	160ja	10		Cada uno manda un ejército
Jefes de los tomen/3	Balchoth	15	130	C/5	50	SI15	S/S	150ma	150ja	10		Cada uno manda 10.000 hombres (un tomen)
Guardia/550	Balchoth	10	110	C/5	40	SI5	S/S	115ma	100acp	10		Tropas de lite de un ejército
Jefes de manghin/30	Balchoth	9	105	C/5	40	SI5	S/S	110ma	95acp	10		Cada uno manda 1.000 hombres (un manghin)
Jefes de jigon/300	Balchoth	7	95	C/5	40	SI5	S/S	100ma	100acp	10		Cada uno manda 100 hombres (un jigon)
Jefes de irbin/3000	Balchoth	5	85	C/5	40	SI5	S/S	90ma	100acp	10		Cada uno manda 10 hombres (un irbin)
Guerreros pesados/8000	Balchoth	3	75	C/5	35	SI	-	75ma	70ja	10		También usan arcos, mazas y lanzas
Guerreros ligeros/16000	Balchoth	2	65	C/5	40	SI	-	60la	60ja	15		También usan arcos y sables (sa)
Exploradores/6000	Balchoth	1	50	SA/1	45	SI	-	40sa	50acp	20		Jóvenes guerreros en periodo de adiestramiento

LOS ORCOS (una tribu típica)

Hay muchas tribus en las Montañas Nubladas y en las Montañas Grises, en las zonas que rodean los valles del Anduin (sobre todo en las zonas de Monte Gundabad y Monte Uglith). Las tribus orcas de este periodo son relativamente débiles debido a las pérdidas sufridas en las guerras de Angmar.

Comandante/1	Uruk-hai	15	150	CO/18	55	Si15	S/S	160ci	135ac	-	Equipo +15
Capitanes/3	Uruk-hai	12	135	CO/18	50	Si10	S/S	130ea	100acp	5	Equipo +10
Oficiales/18	Uruk-hai	9	120	CM/14	40	Si10	S/S	125ma	80acp	10	Equipo +5
Jefes de Lurg/120	Orco menor	6	70	CM/13	30	Si5	-	80ci	50ac	15	Algunos usan armas de asta, lanzas o hachas
Guerreros veteranos/240	Orco menor	3	55	CE/9	25	Si	-	60ci	50ac	10	Algunos usan armas de asta, lanzas o hachas
Guerreros adultos/600	Orco menor	2	45	C/8	25	Si	(S/S)	50ci	20ac	0	Algunos usan armas de asta, lanzas o hachas
Guerreros jóvenes/400	Orco menor	1	35	C/7	5	-	(-S)	40aa	10ac	5	Algunos usan lanzas y cimitarras
Exploradores/100	Orco menor	2	30	CE/9	30	Si	-	40ci	35ac	5	Para persecuciones, emboscadas y explorar
Exploradores de lite/60	Orco menor	4	45	CE/9	35	Si	-	65ci	55ac	10	Para persecuciones, emboscadas y explorar
Guardia de trolls/10	Trolls de cavernas	12	150	CE/11	30	Si	-	140mg	110GGa	5	En combate se vuelven berserk y no retroceden nunca.
Lobos/120	Grandes lobos	5	150	C/4	30	-	-	80GMo	60GGa	30	Muy rápidos, rápidos si alguien los monta

2511 T.E. EN ADELANTE: EN ROHAN

Nombre/n'	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Es	Br/Gr	BO c.c.	BO proyectil /secundario	MM	Notas
-----------	------	-------	----	----	----	----	-------	---------	--------------------------	----	-------

LOS ROHIRRIM

Los rohirrim van armados con lanzas de caballería, espadas anchas, arcos compuestos, dagas y escudos redondos. Las estadísticas que se dan suponen que el guerrero va montado. Cada guerrero rohirrim tiene 1 o 2 caballos con los que mantiene una relación especial. Se dan las características de estos caballos especiales en términos de ligeros (para la caballería ligera o los arqueros a caballo) y pesados (para las restantes tropas).

Rey/1	rohirrim	25	180	CM/15	70	Si20	S/S	185lc	160acp	5	Equipo +20
Mariscales/3	rohirrim	20	170	CM/15	70	Si20	S/S	170lc	150acp	5	Equipo +20
Thanes/100	rohirrim	16	160	CM/15	65	Si15	S/S	160lc	140acp	5	Equipo +15
Húscairs/120	rohirrim	12	150	CM/15	55	Si10	S/S	140lc	120acp	10	Equipo +10
Cnairs/4400	rohirrim	5	90	CM/16	45	Si5	S/S	95lc	60acp	5	Caballería pesada básica, veteranos
Heah-cairs/400	rohirrim	9	125	CM/16	50	Si10	S/S	120lc	90acp	5	Equipo +10
Cairs/400	rohirrim	7	110	CM/16	50	Si10	S/S	110lc	80acp	5	Equipo +10
Caballería ligera/3000	rohirrim	2	60	CM/13	45	Si5	-	80lc	50acp	10	Caballería ligera, guerreros jóvenes
Heah-cairs/300	rohirrim	8	115	CM/16	50	Si10	S/S	110lc	100acp	15	Equipo +10
Cairs/300	rohirrim	6	100	CM/16	50	Si10	S/S	100lc	90acp	15	Equipo +10
Arqueros a caballo/3000	rohirrim	3	65	CM/13	20	-	-	50ea	80acp	15	Sin lanza, pero con flechas de repuesto
Heah-cairs/300	rohirrim	9	125	CM/16	30	-	S/S	100ea	140acp	20	Equipo +10
Cairs/300	rohirrim	7	110	CM/16	30	-	S/S	90ea	120acp	20	Equipo +10
Caballos de guerra ligeros/10800	grandes caballos	3	130	C/3	35	-	-	50GPI	-	35	Uno por guerrero en campaña
Caballos de guerra pesados/7700	grandes caballos	4	160	C/3	25	-	-	70GPI	-	25	Uno por guerrero en campaña

LOS URUK-SHARAK (tropas de guarnición en Isengard a partir de 2963 T.E.)

Comandantes/12	uruk-hai	18	145	CM/16	35	Si15	(S/S)	160ea	135ac	20	Equipo +15; usan veneno
Subcomandantes/48	uruk-hai	9	120	CM/14	40	Si10	S/S	120ea	75ac	15	Equipo +10; usan veneno
Guardias de Alto Lurg/120	orco menor	7	90	CM/13	35	Si5	-	85ha	45ac	10	Equipo +5
Jefes Lurg/720	orco menor	6	70	CM/13	30	Si5	-	80ci	50ac	15	Cortan las narices como trofeos
Guerreros veteranos/2400	orco menor	3	55	CE/9	25	Si	-	60ci	50ac	10	Algunos usan armas de asta o hachas
Guerreros adultos/2400	orco menor	2	45	C/8	5	Si	(S/S)	50ci	20ac	0	Algunos usan armas de asta o hachas
Guerreros jóvenes/2400	orco menor	1	35	C/7	5	-	(-S)	40aa	10ac	5	Algunos usan lanzas y cimitarras
Exploradores/200	uruk-hai	4	65	CM/13	35	Si	-	70ea	70acp	15	Montaraces que se usan como exploradores y espías
Huargos/1000	huargos	8	160	SA/4	40	-	-	110GMo	80MGa	30	Muy rápidos, muy peligrosos
Lobos de guerra/3000grandes	lobos	4	115	SA/3	30	-	-	75GMo	40MGa	25	Muy rápidos, rápidos si alguien los monta

EL EJERCITO DE LA MANO BLANCA (más tropas reunidas por Saruman entre 2963 T.E. y la Guerra del Anillo)

Los medio orcos											
Lugartenientes de lite/50	medio orco	10	160	CE/12	55	Si15	S/S	110ec	150acp	10	Guerreros y montaraces; equipo +15
Jefes especiales/600	medio orco	8	100	CE/11	45	Si10	S/S	100ea	130acp	15	Guerreros y montaraces; equipo +10
Guardia especial/2000	medio orco	5	75	CM/16	30	Si	(S/S)	85ci	60la	5	Normalmente montan lobos de guerra
Guerreros especiales/4000	medio orco	3	55	CM/16	25	Si	(S/S)	60ci	50la	0	Normalmente montan lobos de guerra
Guerreros jóvenes/1000	medio orco	1	40	CM/13	25	Si	-	45ci	50ac	0	Usados como tropas con proyectiles
Exploradores de lite/200	medio orco	6	85	CM/13	45	Si5	-	95ea	90acp	20	Montaraces: se usan como exploradores y espías
Exploradores/500	medio orco	4	65	CM/13	35	Si	-	70ea	70acp	15	Montaraces: se usan como exploradores y espías

Los orcos											
Comandantes/20	uruk-hai	15	150	CO/19	65	Si20	S/S	155ea	120acp	5	Equipo +20
Subcomandantes/70	uruk-hai	12	135	CO/18	55	Si15	S/S	140ea	100acp	5	Equipo +20
Oficiales/150	uruk-hai	9	120	CM/14	40	Si10	S/S	125ma	80acp	10	Equipo +10
Jefes Lurg/1350	orco menor	6	70	CM/13	30	Si5	-	80ci	50ac	15	Equipo +5
Guerreros veteranos/4500	orco menor	3	55	CE/9	25	Si	-	60ci	50ac	10	Algunos usan armas de asta o hachas
Guerreros adultos/4500	orco menor	2	45	C/8	25	Si	(S/S)	50ci	20ac	0	Algunos usan armas de asta o hachas
Guerreros jóvenes/4500	orco menor	1	35	C/7	5	-	(-S)	40aa	10ac	5	Algunos usan lanzas y cimitarras

Los lobos											
Huargos/2000	huargos	8	160	SA/4	40	-	-	110GMo	80MGa	30	Muy rápidos y peligrosos
Lobos de guerra/7000	grandes lobos	4	115	SA/3	30	-	-	75GMo	40MGa	25	Muy rápidos, rápidos si se les monta
Lobos/750	lobos	2	70	SA/3	35	-	-	50GMo	25PGa	30	Muy rápidos; se asustan fácilmente

LOS DRUEDAIN (Woses) (en zonas boscosas en las estribaciones de las Montañas Blancas)

Los woses son excelentes en el conocimiento de los bosques, en el trabajo de la madera y en la discreción y sigilo. Normalmente no trabarían combate abierto sino que recurrirían a la guerra de guerrillas. Todos los grupos de woses se componen de un número prácticamente igual de guerreros y exploradores. Los dardos de sus cerbatanas suelen estar envenenados (normalmente un veneno de quinto nivel que ataca al sistema nervioso).

Cacique/1	druedain	20	160	SA/1	70	Si15	-	150ha	150Ce	30	Llama a las tropas: M Drugs
Guardia de lite/10	druedain	15	140	SA/1	60	Si10	-	120ha	140ce	25	Escorta del cacique
Guerreros de lite/30	druedain	10	110	SA/1	45	Si	-	100ha	115ce	20	Cada uno manda un grupo de 10
Guerreros/300	druedain	5	80	SA/1	35	Si	-	80ha	90ce	10	Se turnan en la protección de fronteras
Vigías/20	druedain	10	100	SA/1	50	Si10	-	90ha	110ce	15	Todos montaraces, jefes de exploradores
Cazadores/500	druedain	4	65	SA/1	30	Si	-	70ha	80ce	5	Con menos experiencia
Pukel-men/7	estatuas animadas	10	200	CO/20	30	-	-	100ma	120ce	0	No sufren los efectos del aturdimiento y las hemorragias

LOS DUNLENDINOS (una de muchas tribus) (En los valles de las Montañas Blancas y en el sur de las Montañas Nubladas)

Cacique/1	hombre menor	15	160	CE/11	40	Si10	S/S	165ha	120ac	10	Equipo +10; puede lanzar el hacha
Guardia del clan/40	hombre menor	10	130	CE/9	35	Si	-	110ec	80ac	10	Guardia personal del cacique
Guerreros de lite/400	hombre menor	6	100	C/8	30	Si	S/S	90ec	65ac	5	Cada uno manda 10 guerreros
Guerreros adultos/3000	hombre menor	3	60	C/7	25	Si	S/-	60ec	40ac	0	Guerrero normal, algunos usan lanzas
Guerreros jóvenes/1000	hombre menor	1	45	C/6	30	Si	S/-	40la	40ho	5	Algunos usan arcos cortos, espadas cortas, hachas o jabalinas

Código: Las características que se dan 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 **MM** (maniobras de Movimiento). Ver la tabla general de PNs para los demás códigos.

Nota: los uruk-hai, olog-hai y medio orcos pueden operar libremente a plena luz del día. Los orcos menores luchan restando -100 a plena luz, y -25 si se trata de luz mágica o encantada; la luz artificial no les representa ninguna penalización.

6.2 TABLA GENERAL DE PNJs

1-1858 T.E.: EN RHOVANION

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Es	Br/Gr	BO c.c.	BO proyectil /secundario	MM	Notas
INDIVIDUOS IMPORTANTES										
Eoarico AG194, CON67, ADI93, MEM83, RAZ97, FUE72, RAP91, PRE92, EMP56, 141, Armadura y armas +10, Juego de garras y trampas +15 Varios venenos de séptimo nivel. Trepas63, Nadar10, Montar75, Trampas83, Cerraduras95, Acechar/Escondese87, Per69, Emboscar35, 4 MA a +40.	14	130	CM/14	55	SI10	S/S	126ea	110acp	10	Explorador/delincente nórdico. Traidor y espía de lo...ent
Mahrared AG196, CON100, ADI88, MEM73, RAZ83, FUE96, RAP91, PRE85, EMP53, 145, Armadura y armas +15. Hacha +15, se lanza y vuelve sola con un alcance de 45 m. Trepas55, Nadar60, Montar140, Trampas45, Cerraduras55, Acechar/Escondese76, Per63, Emboscar12, 3 MA a +25.	18	175	CM/15	65	SI15	S/S	177ea	160ha	10	Guerrero/luchador éothraim, huithyn de los Ailgarthas
Marhwini AG193, CON101, ADI59, MEM78, RAZ64, FUE102, RAP90, PRE97, EMP45, 167, Armadura y armas +20, Amuleto: permite la telepatía con los caballos. Trepas35, Nadar20, Montar160, Trampas25, Cerraduras25, Acechar/Escondese55, Per87, Emboscar6, 4 MA a +45.	25	175	CM/15	70	SI20	S/S	190ea	150acp	10	Guerrero/luchador éothraim, althyn de los éothraim
Tras Heseaf AG1100, CON93, ADI56, MEM71, RAZ94, FUE90, RAP99, PRE85, EMP53, 145, Armadura y armas +15. Lanza +15, da un crítico de electricidad adicional, (dos veces al día) Trepas55, Nadar60, Montar140, Trampas45, Cerraduras55, Acechar/Escondese76, Per63, Emboscar12, 3 MA a +25	15	140	CM/13	60	SI15	-	150ci	120ac/la	20	Guerrero/luchador sagath. Un gran cacique.
Vidugavia AG199, CON98, ADI42, MEM89, RAZ88, FUE95, RAP99, PRE71, EMP73, 164, Armadura y armas +20, armadura +15, escudo +10. Trepas94, Nadar80, Montar14, Trampas59, Cerraduras59, Acechar/Escondese93, Per78, Emboscar28, 4 MA a +30, AM Go1:127 2:117, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)20	27	180	CM/14	60	SI10	S/S	197ea	175ac	0	Guerrero/luchador nórdico. Se proclamó Rey de Rhovanion

PNJs de la aventura «La muerte de un thyn»

Brinwica AG199, CON91, ADI52, MEM76, RAZ67, FUE91, RAP97, PRE78, EMP49, 155, Armadura y armas +10, Amuleto que puede realizar invisibilidad (dos veces al día) Trepas60, Nadar20, Montar140, Trampas50, Cerraduras50, Acechar/Escondese65, Per60, Emboscar12, 2 MA a +35.	8	60	CE/9	65	SI10	-	75ea	90acp	20	Exploradora/ladrona-guerrera éothraim Hija de Mahruc
Hos Harf AG183, CON91, ADI34, MEM84, RAZ52, FUE99, RAP85, PRE85, EMP98, 176, Armas +15. Técnica: +35 a la BD, dan la ilusión de que lleva armadura y escudo. Trepas20, Nadar10, Montar140, Trampas5, Cerraduras5, Acechar/Escondese40, Per75, Runas90, Bas/Var (RM) U. obj (SdIA)70, 12 listas, 22 PP. (Pendiente sumando de sortilegios +3).	12	93	SA/3	50	SI15	-	60ci	75ac	15	Mago/mago Sagath. Cacique supremo del clan Hos
Leowin AG196, CON74, ADI82, MEM72, RAZ53, FUE56, RAP98, PRE73, EMP32, 127, Armas y armadura +5. Puede comunicarse mentalmente con su halcón (300 m. de alcance) Trepas40, Nadar50, Montar110, Trampas30, Cerraduras30, Acechar/Escondese40, Per50, Emboscar5, 1 MA a +30, habla bien el logathig, conoce la ciudad de Ilanin.	4	45	CE/9	55	SI5	-	50ea	75acp	20	Exploradora/ladrona-guerrera éothraim. Amiga de Brinwica
Waulcho AG192, CON73, ADI37, MEM43, RAZ81, FUE96, RAP94, PRE62, EMP57, 159, Armas y armadura +5. Tiene las armas envenenadas (veneno que ataca al sistema nervioso de tercer nivel) Trepas30, Nadar5, Montar110, Trampas5, Cerraduras15, Acechar/Escondese40, Per45, Emboscar7, 3 MA a +30, habla bien el logathig.	7	97	CM/13	45	SI5	-	95ea	80acp	10	Guerrero/luchador éothraim. Agente de Hos Harf.

PNJs de la aventura «La traición de los aurigas»

Kay Makow AG198, CON44, ADI56, MEM53, RAZ75, FUE65, RAP99, PRE47, EMP54, 187, Armadura y armas +5. Equipo para trampas y cerraduras +10. Usa veneno que ataca a los músculos de tercer nivel. Trepas40, Nadar5, Montar100, Trampas40, Cerraduras40, Acechar/Escondese40, Per30, Emboscar4, 1 MA a +40.	4	60	CE/9	55	SI5	-	50ea	80acp	20	Explorador/delincente sagath. Uno de los compañeros de Eoarico.
Tros Aran AG191, CON84, ADI49, MEM23, RAZ55, FUE96, RAP90, PRE73, EMP32, 169, Armas y armadura +5. Equipo para trampas y cerraduras +5. Usa veneno que ataca los músculos de tercer nivel. Trepas20, Nadar5, Montar110, Trampas25, Cerraduras25, Acechar/Escondese30, Per20, Emboscar2, 1 MA a +40.	4	70	CE/9	45	SI5	-	75ea	55acp	10	Guerrero/delincentesagath. Uno de los compañeros de Eoarico.
Waulrics Alfwinn AG177, CON54, ADI48, MEM91, RAZ89, FUE91, RAP90, PRE23, EMP41, 199, Chaqueta de cuero: CA10, +5 a la BD. Tratar a sus seis perros como lobos (ver la tabla 6.1). Nadar20, Montar90, Acechar/Escondese40, Per50, Runas40, Bas/Var(RM)U.Obj(SdIA)40, Sort. Dir.35, 16PP, 8 listas de sortilegios, Bastón +5: sumando de sortilegios +3, BD frontal +30.	8	58	CE/10	45	-	S/S	60ba	50acp	10	Animista nórdico/sagath. Su verdadero nombre es Rof Paku
Wolwin AG196, CON47, ADI21, MEM90, RAZ89, FUE34, RAP98, PRE99, EMP45, 1100, Daga +5 que vuelve sola (veneno de quinto nivel que ataca al sistema respiratorio), anillo: sumando +2, Montar40, Acechar/Escondese80, Per40, Runas60, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)60, 8 listas de sortilegios, 1 8 PP. Técnica: +50 a la BD en el primer asalto que se le ataca, cada asalto posterior pierde 10 en la BD Capucha: quien la lleva puede sentir las variaciones de calor y sus fuentes co gran exactitud, hasta a una distancia de 90 metros delante de 1 las bonificaciones reflejan haberse entrenado co" ella.	6	58	SA/1	75	-	-	45da	65da	20	Bardo-guerrera éothraim. Ciega y asesina

1858-2510 T.E.: EN LOS VALLES DEL ANDUIN

Nombre/a	Nivel	PV	CA	BD	Es	Br/Gr	BO c.c.	BO proyectil /secundario	MM	Notas
INDIVIDUOS IMPORTANTES										
Eorl AG190, CON80, ADI92, MEM93, RAZ79, FUE100, RAP97, PRE63, EMP51, 153, Armas +25, Armadura +20, Escudo +15. Trepas84, Nadar35, Montar112, Trampas60, Cerraduras60, Acechar/Escondese83, Per77, Emboscar16, 3 MA a +30, AM LI 1:115, 2:105, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)20.	30	125	CM/13	70	SI15	-	208ea	182ac	5	Guerrero/luchador éothéod. Primer rey de Rohan.
Fram AG199, CON81, ADI80, MEM78, RAZ73, FUE84, RAP92, PRE62, EMP76, 171, Armas +20, Armadura +10, Escudo +5. Trepas94, Nadar80, Montar107, Trampas45, Cerraduras45, Acechar/Escondese55, Per54, Emboscar8, 1 MA a +40, AM Go1:90 2:85, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)20	20	125	CM/14	40	SI5	S/S	178ec	151ac	-5	Guerrero/luchador éothéod, Matador de Scatha el Dragón.
Frumgar AG195, CON93, ADI87, MEM83, RAZ78, FUE95, RAP92, PRE63, EMP71, 171, Ea +25, ac +15, armadura y escudo +10. Trepas89, Nadar75, Montar112, Trampas59, Cerraduras55, Acechar/Escondese76, Per66, Emboscar22, 2 movimientos de ataque +50, AM LI 1:115 2:105, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)20	25	130	CM/13	50	SI10	-	198ea	181ac	5	Guerrero/luchador éothéod. Un cacique.
Léod AG194, CON84, ADI84, MEM86, RAZ86, FUE92, RAP90, PRE71, EMP72, 178, Armadura y armas +15, escudo +10, 11sta (canalización) 24 PPs. Trepas86, Nadar70, Montar113, Trampas76, Cerraduras50, Acechar/Escondese85, Per80, Emboscar21, 2 MA a +35, AM LI 1:99 2:99 3:94 4:89.	24	125	CM/15	40	SI10	S/S	180ea	144ac	-5	Guerrero/luchador éothéod. Padre de Eorl

PNJs de las aventuras

Itangast Ataques: 160EMo/110EGa/135HTo/95ECu/90Al.fuego; cada asalto puede usar un ataque de impacto (Mo, Cu O Aliento de fuego), un ataque de garra y uno de topetazo (cola) Aliento de fuego (1/minuto, 50 al día): rayo, BO 90, alcance de 150 metros: bola, BO 50, alcance de 90 metros, radio de 15 metros. Lista de sortilegios: «Ley del Fuego», «Riendas de los sortilegios»; 165 PP. Los críticos que se consiguen contra 1 usan la tabla de críticos para grandes criaturas.	55	590	CO/20	60	-	-	Especial	Especial	10	Un dragón de fuego sin alas, muy viejo (dragón, negro/azul)
Meonid Ito AG183, CON37, ADI52, MEM90, RAZ89, FUE76, RAP93, PRE68, EMP51, 196, Justillo de cuero, CA8, +10 a la BD. Escudo de blanco +10. Trepas20, Nadar80, Montar20, Acechar/Escondese30, Per50, Runas40, Bas/Var(RM)U. obj (SdIA)50, Sort. dirg. 25, 14PP, 8 listas de sortilegios; vara sumando +3, ataca como una maza +10. Botas: camina sobre el agua; capa: quien la lleva puede tomar la apariencia de agua o piedra (no es un cambio de forma), debe estar tocando la sustancia apropiada.	7	63	C/8	55	SI10	-	65ma	45ho	10	Animista balchoth. Autoproclamado Señor de Langwell.
Abajo Bom AG197, CON57, ADI26, MEM33, RAZ49, FUE73, RAP96, PRE33, EMP77, 158, Armadura y armas +5. Equipo para trampas y cerraduras +5. Usa veneno de reducción de quinto nivel. Trepas30, Nadar20, Montar10, Trampas30, Cerraduras30, Acechar/Escondese65, Per20, Emboscar6, 1 MA a +30.	3	58	CI5	50	SI5	-	45ea	65acp	15	Explorador/delincente balchoth. Asesino al servicio de Meonid.
Nevidio Smood AG192, CON87, ADI39, MEM43, RAZ62, FUE97, RAP91, PRE63, EMP42, 154, Armadura y armas +5. Equipo para cerraduras y trampas +5. Usa veneno de reducción de quinto nivel. Trepas20, Nadar15, Montar10, Trampas20, Cerraduras20, Acechar/Escondese55, Per15, Emboscar6, 1 MA a +25.	3	64	C/5	45	SI5	-	65ea	45acp	10	Explorador/delincente balchoth. Asesino al servicio de Meonid

2511 T.E. EN ADELANTE: EN ROHAN

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Es	Br/Gr	BO c.c.	BO proyectil /secundario	MM	Notas
REYES DE ROHAN										
Fréa	23	125	CM/14	60	S/5	S/S	184ea	169ac	5	Guerrero/luchador rohírrico. Cuarto rey de Rohan
AGI99, CON82, ADI73, MEM85, RAZ79, FUE91, RAP100, PRE77, EMP69, 163. Armas +20, Armadura +15, Escudo +5, Trepar60, Nadar60, Montar110, Trampas59, Cerraduras25, Acechar/Esconderse96, Per78 Emboscar16, 4 MA a +25, AM LI 1:98, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)10										
Helm Manomartillo	24	130	CM/13	45	S/5	-	196ea	185ac	10	Guerrero/luchador rohírrico. Noveno rey de Rohan
AGI98, CON91, ADI89, MEM86, RAZ82, FUE98, RAP94, PRE76, EMP78, 173. Armas +20, armadura +10, escudo +5, 1 lista (esencia) 24PP, Trepar80, Nadar65, Montar110, Trampas59, Cerraduras25, Acechar/Esconderse92, Per85, Emboscar16, 4MA a +25, AM Go 1:114, 2:114 3:109 4:109.										
Fralf	23	130	CM/14	45	S/5	S/S	169ea	141ac	-5	Guerrero/luchador rohírrico. Décimo rey de Rohan
AGI91, CON92, ADI86, MEM77, RAZ92, FUE90, RAP90, PRE67, EMP77, 161. Armas, armadura +15, escudo +5, 1 lista de sortilegios (esencia) 23PP, Trepar70, Nadar92, Montar117, Trampas25, Cerraduras45, Acechar/Esconderse72, Per62, Emboscar12, 4 MA a +40, AM 1.1 1:93, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)40, Runas20										
Théoden	24	125	CM/13	70	S/5	-	187ea	1173ac	5	Guerrero/luchador rohírrico. Décimo séptimo rey de Rohan
AGI94, CON85, ADI86, MEM75, RAZ91, FUE96, RAP100, PRE69, EMP75, 172. Armas +15, armadura +20, escudo +5, dos listas (esencia), 24PP, Trepar84, Nadar84, Montar117, Trampas50, Cerraduras30, Acechar/Esconderse74, Per69, Emboscar13, 5 MA a +40, AM LI 1:99, 2:94.										
Eómer antes de 3018	10	114	CM/13	40	S/1	-	126ea	100ac	5	Guerrero/luchador rohírrico. Antes de convertirse en rey
AGI93, CON96, ADI91, MEM86, RAZ90, FUE90, RAP96, PRE82, EMP70, 162. Armas y armadura +10, Trepar57, Nadar57, Montar83, Trampas45, Cerraduras25, Acechar/Esconderse68, Per52, Emboscar8, 1 MA a +40.										
Eómer después de 3019	25	135	CM/14	45	S/5	S/S	178ea	160ac	0	Guerrero/luchador rohírrico. Décimo octavo rey de Rohan
AGI93, CON96, ADI93, MEM88, RAZ90, FUE91, RAP96, PRE82, EMP74, 162. Armadura y armas +10, escudo +5, 1 lista (mentalismo) 25PP, Trepar84, Nadar84, Montar117, Trampas55, Cerraduras35, Acechar/Esconderse92, Per80, Emboscar14, 3 MA a +40, AM SW 1:105 2:95.										
OTROS ROHIRRIM IMPORTANTES										
Fomund	20	125	CM/15	45	S/10	S/S	176ea	139ac	-5	Guerrero/luchador rohírrico. Padre de omer y owyn
AGI93, CON88, ADI83, MEM86, RAZ83, FUE95, RAP94, PRE55, EMP52, 154. Armas +15, armadura y escudo +10, Trepar50, Nadar50, Montar107, Trampas62, Cerraduras67, Acechar/Esconderse80, Per70, Emboscar8, 2 movimientos de ataque a +50, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)10										
Eowyn antes de 3018	8	93	CM/13	40	S/5	-	104ea	94ac	5	Guerrera/luchadora rohírrica
AGI96, CON96, ADI94, MEM83, RAZ80, FUE89, RAP95, PRE76, EMP65, 174. Armas +10, escudo +5, Trepar47, Nadar67, Montar67, Trampas25, Cerraduras25, Acechar/Esconderse73, Per55, Emboscar1, 2 MA a +25, AM LI 1:27										
Eowyn después de 3019	24	135	CM/13	55	S/5	-	175ea	166ac	5	Guerrera/luchadora rohírrica. Matadora del Señor de los Nazgul
AGI96, CON96, ADI94, MEM91, RAZ88, FUE89, RAP99, PRE76, EMP65, 175. Armas y armadura +10, escudo +5, 1 lista (canalización), 24 PP, Trepar80, Nadar89, Montar119, Trampas50, Cerraduras50, Acechar/Esconderse105, Per81, Emboscar21, 2 movimientos de ataque a +35, AM LI 1:299, 1:94, 4:89										
Lothiriel	10	130	CM/14	40	S/1	S/S	100ea	120ac	0	Guerrera/luchadora dúnadan. Esposa de omer
AGI99, CON94, ADI83, MEM86, RAZ86, FUE84, RAP96, PRE88, EMP70, 178. Armas +15, armadura +10, 1 lista (mentalismo), 12PP, Trepar72, Nadar72, Montar112, Trampas67, Cerraduras45, Acechar/Esconderse89, Per91, Emboscar12, 4 movimientos de ataque a +40.										
Théodwyn	11	118	CM/14	50	S/10	S/S	136ea	120ac	0	Guerrera/luchadora rohírrica. Madre de omer y owyn
AGI100, CON91, ADI84, MEM89, RAZ88, FUE94, RAP99, PRE79, EMP72, 172. Armas y escudo +10, armadura +5, Trepar76, Nadar56, Montar86, Trampas45, Cerraduras45, Acechar/Esconderse50, Per45, Emboscar12, 2 MA a +25, AM Go, 68 Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)10.										
INDIVIDUOS IMPORTANTES NO ROHIRRIM										
Cirion	31	130	CM/16	105	S/20	S/S	210ea	191ac	15	Guerrero/luchador dúnadan. Doceavo senescal de Gondor
AGI93, CON92, ADI85, MEM92, RAZ82, FUE97, RAP98, PRE65, EMP74, 177. Armas +25, armadura y escudo +20, 1 lista (canalización) 31 PP, Trepar84, Nadar50, Montar120, Trampas59, Cerraduras59, Acechar/Esconderse93, Per83, Emboscar24, 4 MA a +40, AM Go 1:116 2:43 3:11 4:106										
Freca	23	120	CM/14	50	S/5	S/S	172ea	152ac	-5	Guerrero/luchador rohírrico. Padre de Wulf, muerto por Helm
AGI94, CON73, ADI83, MEM79, RAZ81, FUE82, RAP95, PRE63, EMP71, 170. Armadura y armas +15, escudo +5, Trepar70, Nadar70, Montar112, Trampas45, Cerraduras45, Acechar/Esconderse84, Per70, Emboscar12, 2 movimientos de ataque a +40, AM LI 1:93 2:83										
Ghan-buri-Ghan	20	124	SA/I	45	S/5	-	85ec	152ac	20	Montaraz wose. Cacique de los woses
AGI100, CON100, ADI79, MEM80, RAZ97, FUE98, RAP95, PRE71, EMP63, 193. Arco corto +20, multiplicador x3PP, 8 listas, 60PP, Trepar130, Nadar130, Montar110, Acechar/Esconderse122, Per72, Emboscar16, 2 MA a +25, AM LI 1:60, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)25										
Grima Lengua Serpiente	8	80	SA/I	50	-	-	70da	-	5	Bardo humano de ascendencia mixta. Agente de Saruman
AGI96, CON65, ADI67, MEM65, RAZ88, FUE78, RAP96, PRE98, EMP98, 177. Espada corta +15, multiplicador x3PP, 5 listas, 48 PP, Trepar47, Nadar42, Montar57, Trampas37, Acechar/Esconderse88, Per67, Emboscar4, 4 MA a +30, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)32, Runas32										
Saruman el Blanco	50(100)	200	CE/12	120	-	(S/S)	100ea	-	30	Mago/alquimista/astrologo. Mago maia (istar)
AGI98, CON101, ADI75, MEM101, RAZ100, FUE90, RAP100, PRE103, EMP102, 1101. Espada de mithril +30, Túnica de colores cambiantes, +30 a la BD, Trepar20, Nadar20, Montar60, Trampas100, Cerraduras100, Acechar/Esconderse150, Per150, Emboscar25, Runas150, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)150, Canalización(125, 1500PP (150x10), Bastón (ajustado para Saruman): x10PP, +30 a la BD, +20 a todas las tiradas de sortilegios, «Protección verdadera» continua para quien lo esgrime, poderes especiales alquímicos. Anillo de mithril: almacena 10 sortilegios/día, doble daño en los ataques de fuego, inmunidad al fuego y al frío, +20 a la BD, poderes especiales de ilusión y confusión. Listas de sortilegios: listas básicas de alquimista y astrologo, «Ley del Fuego», «Ley de la Luz», listas abiertas y cerradas en los tres dominios hasta nivel diez.										
Wulf	25	130	CM/14	50	S/10	S/S	188ea	161ac	0	Guerrero/luchador rohírrico. Jefe dúnadan
AGI94, CON94, ADI88, MEM85, RAZ80, FUE92, RAP96, PRE60, EMP63, 166. Armas +20, escudo y armadura +10, Trepar70, Nadar50, Montar112, Trampas63, Cerraduras63, Acechar/Esconderse100, Per90, Emboscar14, 1 MA a +35, MA LI 1:2100, 3:95										
PNJs de la aventura «La senda de los dúnadanos»										
Eorein	5	26	SA/I	15	-	-	10da	40ac	15	Mago/hechicero rohírrico
AGI95, CON97, ADI73, MEM82, RAZ72, FUE66, RAP96, PRE70, EMP94, 198. acp +10, x2 PP, 7 listas, 20 PP, Trepar20, Nadar20, Montar25, Per15, Runas60, Bas/Var(RM)U.obj(SdIA)60, Canalización40.										
Frealar	3	68	CM, 3	40	S/1	-	83ha	49hal	10	Guerrero/luchador rohírrico
AGI98, CON90, ADI88, MEM88, RAZ84, FUE90, RAP96, PRE62, EMP63, 179. Hacha +10, escudo +5, Trepar38, Nadar33, Montar18, Trampas15, Cerraduras15, Acechar/Esconderse45, Per35, Emboscar3										
Leódurth	7	92	CE/10	45	S/1	S/S	121ma	96ac	0	Guerrero/delincuente rohírrico
AGI90, CON90, ADI87, MEM90, RAZ87, FUE90, RAP95, PRE80, EMP82, 190. Maza +20, arco corto +15, armadura +10, Trepar52, Nadar37, Montar32, Trampas69, Cerraduras64, Acechar/Esconderse86, Per67, Emboscar5, 1 movimiento adrenalítico a +20.										

PNJs de la aventura «Oscuridad en el bosque de los woses»

Alf Hael	5	55	CE/9	45	S/S	80ma	50acp	10	Montaraz dunlindino. Tiene llave maestra de todas las atalayas
AGI87, CON91, ADI65, MEM38, RAZ62, FUE95, RAP94, PRE57, EMP52, 192. Maza +10. Pluma en el yelmo: +5 a la BD, sumando de sortilegios +2. «Aterrizaje» (5 veces al día). Trepas45, Nadar25, Trampas15. Acechar/Esconderse50, Per40, Emboscar2. Seguir pistas40, Montar30, 3 listas de sortilegio y 5 PPs (+2 sortilegios). Esta en la Posada Gris									
Amrahir	3	40	CE/10	35	si	S/S	83ea	33al	15
AGI99, CON90, ADI83, MEM82, RAZ87, FUE100, RAP97, PRE72, EMP84, 198. Espada ancha +10, sumando +2 sortilegios, 2 listas, 6 PPs. Trepas34, Nadar34, Montar24, Acechar/Esconderse58, Per28, Canalización25.									
Borothor	5	48	CE/6	30	Si	86ea	35ac	10	Explorador/ladron dúnadan
AGI90, CON94, ADI93, MEM86, RAZ95, FUE86, RAP90, PRE68, EMP82, 197. Espada ancha +15, capa +15 a Acechar/Esconderse. Trepas35, Nadar35, Montar30, Trampas79, Cerraduras79, Acechar/Esconderse94, Per69, Emboscar12, 1 MA a +30.									
Derelon	3	67	CE/10	35	si	S/S	93ea	59acp	5
AGI98, CON90, ADI83, MEM85, RAZ88, FUE95, RAP95, PRE56, EMP73, 163. Espada ancha +15, Trepas38, Nadar28, Montar, 8, Trampas20, Cerraduras15, Acechar/Esconderse40, Per20, Emboscar4, 1 MA a +20									
Dolimir	7	52	CE/9	45	S/S	91mas	37ac	10	Bardo dúnadan
AGI97, CON88, ADI81, MEM90, RAZ86, FUE96, RAP95, PRE95, EMP49, 148. ms +15, Escudo +5, Multiplicador x3PPs, 4 listas, 42 PP. Trepas37, Nadar32, Montar22, Trampas12, Cerraduras17, Acechar/Esconderse62, Per47, Runas12, Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)27, 2 MA a +25									
Earnas	5	32	CE/6	10		10da	30acp	5	Animista/astrologo dúnadan
AGI98, CON88, ADI86, MEM93, RAZ86, FUE... RPYO. PRE90, EMP75, 100. Arco compuesto +10, Multiplicador x2 PP. Y listas, 20PPs, Trepas25, Nadar25, Montar10, Per45, Runas45, Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)45, Canalización50.									
Imrohir	7	122	CM/14	50	S/S	116mg	99ac	0	Guerrero/luchador dúnadan
AGI100, CON95, ADI93, MEM96, RAZ93, FUE90, RAP96, PRE66, EMP73, 184. Armas +15, armadura y escudo +10. Trepas57, Nadar52, Montar37, Trampas30, Cerraduras30, Acechar/Esconderse67, Per55, Emboscar8, 2 MA a +25, AM LI 1:56 2:51.									
Lhan	10	350	CO/20	20	(S/S)	120ETo	110GAp	0	Hombre pukel gigante, protege la aldea wose
El ataque de topetazo (ETo) son sus brazos, el ataque de roca (GAp) es su capacidad de lanzar rocas hasta a 100 metros de distancia, también puede usar un 70GPr, seguido de un 130EAp. El cuerpo de Lhan es de piedra, de manera que los críticos que se le infligan usan la tabla de Críticos para criaturas supergrandes, y las armas que le golpeen deben pasar una TR.									
Praga-uri-Praga	7	60	SA/3	40		60ga	20ho	20	Animista wose
AGI93, CON96, ADI52, MEM96, RAZ47, FUE90, RAP98, PRE39, EMP87, 199. Garrote +15, sumando sortilegios +4; la faldilla y sus tatuajes convierten su piel en CA3, +20 BD. Trepas45, Nadar30, Trampas30, Cerraduras30, Acechar/Esconderse75, Per50, Runas30, Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)30, Canalización65, 9 listas, 14 PPs (+4 sortilegios).									
Shan	12	400	CO/20	10	(S/S)	130ETo	90GAp	0	Hombre pukel gigante, protege la aldea wose
El ataque de topetazo (ETo) son sus brazos, el ataque de roca (GAp) es su capacidad de lanzar rocas hasta a 100 metros de distancia, también puede usar un 60GPr, seguido de un 140EAp. El cuerpo de Shan es de piedra, de manera que los críticos que se le infligan usan la tabla de Críticos para criaturas supergrandes, y las armas que le golpeen deben pasar una TR.									

PNJs de la aventura «La terrible escalinata»

Aldwic	9	80	CE/9	45	Si	80bs	40acp	10	Bardo rohirrico. Un malabarista oficial (poeta bizco)
AGI90, CON86, ADI52, MEM96, RAZ93, FUE43, RAP92, PRE64, EMP100, 143. Espada corta +10, justillo de cuero: CA9, +10 BD. Trepas15, Nadar10, Montar70, Cerraduras10, Acechar/Esconderse55, Per75, Runas65, Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)65, 9 listas de sortilegios, 54 PPs, bastón +10; multiplicador x2PPs, actúa como escudo (tres veces al día)									
Arcwine	6	65	CE/9	50	Si5	70ec	60acp	15	Bardo rohirrico. Un oficial malabarista (cantante)
AGI98, CON85, ADI55, MEM92, RAZ53, FUE97, RAP91, PRE83, EMP91, 143. Espada corta +10, justillo de cuero: CA9, +10 BD. Trepas35, Nadar20, Montar100, Cerraduras30, Acechar/Esconderse55, Per45, Runas40 Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)40, Cantar90, 3 listas de sortilegios, 5 PPs, Arpa sumando +3 sortilegios.									
Erkenbrand	20	145	CM/15	45	S/S	171ea	140acp	0	Guerrero/luchador rohirrico
AGI92, CON89, ADI81, MEM87, RAZ84, FUE91, RAP95, PRE49, EMP58, 163. Armas +15, Armadura y escudo +10. Trepas45, Nadar40, Montar135, Trampas53, Cerraduras47, Acechar/Esconderse65, Per82, Emboscar7, 3 MA a +60, Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)20.									
Folcomer	14	95	SA/4	55	Si10	85ec	65acp	25	Bardo rohirrico. Maestro Malabarista del Recinto de Malabarista
AGI100, CON78, ADI46, MEM93, RAZ94, FUE53, RAP96, PRE99, EMP97, 137. Espada corta +15, escudo +10, chaqueta y pantalones, CA4 Trepas45, Nadar40, Montar100, Cerraduras50, Acechar/Esconderse75, Per85, Runas80 Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)80, 10 listas de sortilegios, 28PPs, Flauta sumando de sortilegios +4									
Hedric	7	60	CE/9	45	Si5	55ec	50acp	10	Bardo rohirrico. Un oficial malabarista (dramaturgo)
AGI93, CON75, ADI78, MEM90, RAZ67, FUE73, RAP77, PRE94, EMP95, 153. Espada corta +10, justillo de cuero CA9, +10 BD Trepas25, Nadar10, Montar80, Cerraduras20, Acechar/Esconderse45, Per45, Runas50, Bas/Var(RM)U, obj(SdIA)50, Actuar90, 5 listas de sortilegios, 7 PPs, sombrero: sumando de sortilegios +3, sirve como yelmo.									

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, py (puntos de vida), Es (escudo) MM (maniotras de movimiento) Los códigos más complejos se detallan a continuación. Una referencia entre paréntesis significa que el PNJ posee un objeto o sortilegio equivalente. Un nivel entre paréntesis se usa para las tiradas de Resistencia.

CA (Clase de armadura) El código de dos o una letra 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, Si5, indica Si, escudo +5)

BR/GR (Brazales y grebas) Siempre se dan en este orden separados por una barra (/). S quiere decir Si, 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: bolicardas, lt: litgo, 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. Bas/Var(RM)U, obj(SdIA) se refiere a Bastones y Varas de Rolemaster y a Usar objetos de El Señor de los Anillos. MA significa Movimiento adrenaltico (RM) y AM Artes Marciales (Go: golpes, LI: llaves y barridos)

Especial: Todos los Señores rohirricos, othraim y othod (nivel 20 o más) tienen una bonificación por lanza (80%) o lanza de caballería (20%) igual a 10 menos que su BO principal cuerpo a cuerpo. Sólo se da el equipo mágico estandar para aquellos individuos más importantes que no intervienen directamente en las aventuras.

NOTAS PARA LA TABLA GENERAL DE ENCUENTROS:

(N): Estas criaturas son completa o primordialmente nocturnas. Si se trata de criaturas primordialmente nocturnas (orcos, gigantes, murciélagos) sólo aparecerán el 50% de las veces durante las horas de luz diurna, y nunca si son completamente nocturnas. Naturalmente, estas restricciones no se aplican bajo tierra (cuevas, etc.)

* El tipo exacto de lugareño/extranjero depende de cada una de las regiones de las que se trata. En las praderas de Rhovanion: asdriags, sagath, logoth, dorwinrim, gondoranos, etc. En los valles del Anduin: hombres del norte, gondoranos, dorwinrim, hombres de los bosques, balchoth, etc. En Rohan: gondoranos, dunlendinos, hombres del norte, etc.

§ Puede tratarse de marmotas, corzos, linceos, conejos, ardillas rojas, tejones, armiños, martas, zorros rojos, perros, gatos monteses, etc. o bien el DJ puede volver a tirar los dados, o, en el mejor de los casos, determinar el tipo y número consultando una tabla general, como la tabla ST-2 de *S&L*, o las tablas 11.52 y 11.62 de *Arms Law/Claw Law* de Rolemaster. Al consultar una tabla de este tipo, se tiran los dados una vez para determinar si el encuentro es con un animal o con un monstruo (por ejemplo, 01-80, animales, 81-00 monstruos). Luego se vuelven a tirar los dados y se mira en la tabla para determinar qué tipo de criatura es. Obsérvese que algunos tipos (por ejemplo, monstruos de una mitología que no sea la de la Tierra Media) pueden resultar inadecuados, lo que obligaría a una nueva tirada de dados.

† Este encuentro podría ser con cualquier Señor de los caballos especial, ver el siguiente párrafo. Ver también la tabla general de PNJs para más posibilidades

* Gente en general podría ser casi cualquier persona, pero probablemente no alguien muy conocido o muy poderoso. Podría tratarse de comerciantes de viaje, soldados sin empleo, mensajeros, otros aventureros, etc. Ver la tabla general de PNJs para más posibilidades.

£ Otros seres están casi siempre solos, suelen ser poderosos ya menudo, pero no siempre, malignos. Puede tratarse de hechiceros, nobles, monstruos, etc. El DJ puede tirar los dados otra vez, o crear un encuentro con un grupo especial o con un individuo, por ejemplo uno de los individuos importantes de la tabla general de PNJs..

6.3 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

	(1-1857 T.E.) -PRADERAS DE RHOVANION-		(1858-2510 T.E.) -VALLES DEL ANDUIN-			(2510 T.E. en adelante) -ROHAN-					
	Fronteras Orientales	Otros	Valles Superiores	Valles Inferiores	Montañas Nubladas y Grises	Folde Este/ Folde Oeste	Emnet Oeste	Emnet Este	Marca Occidental	Montañas Blancas y Nubladas	Bosque Drúedain
Encuentro											
Probabilidad (%)	20%	10%	15%	10%	15%	20%	10%	5%	15%	5%	25%
Distancia (kilómetros)	15	15	7,5	12	4,5	15	15	15	15	4,5	3
Tiempo (horas)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Peligros inanimados											
Trampa General	01	01	01	01	01-02	01	01	01	01	01-02	01-08
Avalancha	-	-	02	02	03-05	-	-	-	-	03-05	-
Inundación repentina	-	-	03-04	03	06-07	-	-	02-03	02	06-08	-
Incendio de la pradera	02	02-03	-	-	-	02	02-03	04-06	03-04	-	-
Lugares/cosas											
Cueva/caverna/guardia	-	-	05-07	04-06	08-12	03	04	07	05	09-15	09-10
Mina/cantera	-	-	08	07-08	13	04	05	-	06	16-17	-
Cementerios	03	04	09	09	14	05	06	08	07	18-19	11-15
Ruinas	04-05	05-06	10	10-11	15-16	06-08	07-09	09-10	08	20-22	16-18
Asentamiento/campamento	06-08	07-12	11-12	12-13	17	09-15	10-14	11-12	09-10	23	19
Animales (el tipo exacto varía)											
Murciélago (N)	09	13	13	14	18-19	16	15	13	11	24	20
Oso	-	-	14-15	15	20	17	16	14-15	12	25-27	21-24
Abejas/avispa/etc.	10-11	14-15	16	16	21	18	17-18	16-17	13-14	28	25-26
Jabalí salvaje	12	16	17-18	17	22	-	19	18-19	15	29-30	27-29
Felino grande	13-14	17	19-20	18	23	19	20-21	20-21	16-17	31-32	31-32
Ave grande	15	18	21	19	25-26	20	22-23	22-24	18-19	33-34	33
Bestia Maligna	16	19	22	20	27-28	-	-	-	20	35	-
Toro salvaje/alce/reno/etc.	17-21	20-24	23-24	21-22	29	21-23	24-28	25-29	21-23	36-37	34-35
Marta gigante	-	-	-	-	-	24	29	30	24	38	36
Araña reina	-	-	-	-	-	25	30	31	25	-	37
Serpiente venenosa	22-23	25-26	25	23	30	26	31	32	26	39	38
Víbora de Egil	24-26	27-28	-	-	-	-	32	33-35	27	-	-
Perros salvajes/chacales/etc.	27-29	29-31	26	24	31	-	33	36-37	28	40	39
Lobos/huargos/etc.	30-32	32-33	27-28	25-26	32-34	27	34-35	38-40	29-30	41-43	40-42
Otros animales (§)	33-47	34-45	29-39	27-40	35-43	28-38	36-48	41-57	31-40	44-55	43-52
Muertos vivos (N)	48	46	40	41	44	39	49	58	41-42	56-58	53-55
Orcos y medio orcos (N)											
Exploradores	49	47-48	41-45	42-45	45-50	40-41	50-51	59-60	43-44	59-61	56-57
Patrulla pequeña (2-6)	50	49	46-49	46-48	51-58	42	52	61	45-46	62-64	-
Patrulla normal (6-10)	-	-	50-52	49-50	59-63	-	53	62	47	65-67	-
Partida de guerra/caravana (12-30)	51-53	50	53	51	64-65	-	-	63	48	68	58
Señores de los caballos (éothrim, éothéod, rohirrim)											
Individuo	54-62	51-65	54-58	52-61	66-69	43-62	54-66	64-66	49-58	69-71	59-60
Patrulla pequeña (6-12)	63-65	66-71	59-63	62-69	70-71	63-67	67-68	67-69	59-61	72-73	61
Patrulla grande (24-60)	66-67	72-75	64-66	70-74	72	68-70	69-70	70-71	62-66	74	-
Éored (120)	68	76	67	75	-	71	71	72	67	-	-
Especial (†)	69	77	68	76	73	72	72	73	68	75	62
Otros hombres (N)											
Lugareños (*)	70-79	78-87	69-78	77-86	74-76	73-85	73-82	74-82	69-83	76-79	63
Extranjeros (*)	80-88	88-92	79-83	85-90	77-79	86-90	83-87	83-87	84-88	80-81	64-66
Forajidos	89-91	93	84-86	91	80-81	91	88-89	88-90	89-91	82-83	67
Mercaderes/caravana	92-93	94	87	92	82	92-93	90-91	91-92	92	-	-
Gente en general (†)	94-95	95	88	93	83	94	92	93-94	93	84	68
Otras razas no humanas											
Trolls (varia el tipo) (N)	-	-	89-91	94-95	84-88	-	-	95	94	85-87	69
Dragones	-	-	92	96	89-90	-	-	-	-	88	70
Enanos	96	96	93-94	97	91-93	95	93	96	95	89-90	71
Elfos	97	97	95	98	94	96	94	97	96	91	72-73
Ents	-	-	-	-	-	-	95	-	-	-	74
Gigantes	-	-	96	-	95-96	-	-	-	-	92	75
Grandes águilas	98	98	97	99	97-98	97	96	98	97	93	76
Ucornos	-	-	-	-	-	-	97-98	-	-	-	77
Drúedain (woses)	-	-	98	-	99	98	-	-	98	94-98	78-97
Otros seres (§)	99-00	99-00	99-00	00	00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	98-00

Cómo usar esta tabla y sus códigos: Esta tabla está pensada para servir de ayuda a un director de juego que use este módulo, en las tres regiones distintas ocupadas por los Jinetes de Rohan a lo largo de su historia. Las praderas de Rhovanion (1-1857 T.E.), los valles del Anduin (1858-2510 T.E.) y Rohan (2511 T.E. en adelante). Pueden usarse para determinar la localización y frecuencia de los encuentros que no han sido fijados en otro lugar, bien por este módulo, bien por el DJ. Si se obtiene un encuentro que no es adecuado, se vuelven a tirar los dados, hasta obtener uno que sirva. Ver la tabla general de PNJs, la tabla militar general y la tabla general de animales para más detalles sobre los encuentros obtenidos.

El DJ debe determinar dónde se encuentra el grupo y la columna que le corresponde y luego tirar los dados para ver si hay encuentro. El periodo de tiempo que cubre una determinada tirada es bien el tiempo que se da en la tabla o el tiempo que tarde el grupo en recorrer la distancia que se da en la tabla (se escoge el periodo más corto). Si la tirada para determinar si ocurre un encuentro es menor o igual a la Probabilidad de encuentro que se da en la tabla, se efectuará una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro.

Un encuentro no tiene por qué significar siempre un combate o actividad parecida; un grupo puede evitar o aliviar alguno de los peligros que se citan en la tabla mediante una acción apropiada o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo le da al DJ una guía sobre encuentros con lugares o criaturas poco corrientes o potencialmente peligrosos.

6.4 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Nivel	nº	Tamaño	Velocidad	PV	CA	BD	(Primario/ secundario/ terciario)	Notas
Animales									
Abejas	1	1-100	P	R/N	1	SA/1	40	DiAg-10/-	En enjambre el ataque es 40DAg
Aguila dorada	3	1-5	M	R/R	30	SA/1	30	45MGA/35PPi/-	Raramente ataca a criaturas de mayor tamaño (a menos que estén desamparadas)
Aguila, gran	8	1-5	G	MR/MR	150	SA/3	40	80GGA/60GPI/-	Inteligente y buena. Usar tabla de críticos para grandes criaturas
Alice, gran	4	1-4	G	R/R	200	C/4	20	65GCU/55GTO/-	Se encuentra en los bosques y tierras altas
Araña reina	3	1	M	N/MdR	55	CM/16	20	40MPi/veneno/-	Atrapa a sus víctimas en pozos, veneno paralizante
Arrendajo azul/ cardenal	0	9-25	D	R/R	5	SA/1	60	10DiGa/10ball/30Apr	Buenos en general, pero muy susceptibles ante los Reales
Aspid verde	8	1-2	P	L/MR	100	SA/4	60	75MMo/-	Veneno, rara vez mortal, causa pérdida de un miembro
Avispones	0	2-200	D	N/MR	1	SA/1	30	0DiAg/-	Sólo atacan si se les molesta
Avispón de los riscos	1	10-100	D	MR/MR	1	SA/1	40	0PAg/20MAG/veneno	Ataca en masa; 5 picadas o más pueden causar la muerte
Bestia maligna	20	1-2	G	R/MdR	240	CE/12	50	90EGA/90GApr/90GTO	Usar tabla de críticos para grandes criaturas. Puede usarse como montura
Cabra montesa	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/40MTO/10MPs	Sólo los machos tienen cornamenta. No muy agresivo
Dragón frío	30	1	E	N/MR	475	CO/20	50	120EMo/120EGA/120ETO	Dragón adulto inteligente, críticos de criatura Super grande.
Dragón de fuego	35	1	E	R/MR	550	CO/20	50	100EMo/140EGA/110ETO	Dragón adulto inteligente, críticos de criatura Super grande.
Ent	35	1	E	L/R	400	CO/20	30	80EApr/50EApr/160ambos	Usar tabla de críticos para criaturas super grandes
Gatos de las praderas	3	1-10	M	MR/MR	100	SA/3	50	40MGA/60MTO/60MMo	La piel de color verde claro en verano, por el polen de la hierba
Gigante	8	2-10	F	MdR/N	300	SA/4	30	150ETO/100FAp/-	Lanza rocas (90GAp, 60 m.) Críticos de grandes criaturas
Huargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	so	75GMO/60GGA/-	Operan en manada y avisan a los orcos de la presencia de intrusos
Jabalí	3	1	M	R/MdR	20	SA/4	30	40GCU/30MTO/20MPi	De mal carácter y solitario. Muy peligroso si se le acorrala
Lince	3	1-2	M	MR/MR	70	SA/3	50	40MGA/30MMo/-	Precavido, no ataca si no se le provoca
Lobo	3	5-15	M	R/R	110	SA/3	30	65GMO/-	No atacará a grupos si no se le provoca
Lobo gris	3	2-40	M	MR/MR	110	SA/3	30	60GMO/30MGA/-	Rara vez ataca a humanos
Marta gigante	4	1-2	M	MR/MR	75	SA/3	50	60MMo/50MGA/-	Loca, maliciosa, ataca casi al azar
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-	No atacará a menos que se le provoque
Murciélago cazador	2	10-30	P	MR/MR	20	SA/1	50	50PMo/-	Atacará a un enemigo que sangre; transmite enfermedad
Murciélago vampiro, gran	1	12-30	P	MR/MR	25	SA/1	40	40PMo/40PGA	Tras conseguir un crítico, causa 1-5 pv/asalto
Oso azul	7	1-6	G	MdR/MdR	200	C/8	25	80GApr/70MGA/30MMo	Semi-inteligente; usa "Presencia" (R 15m.)
Oso negro	4	1-5	M	R/R	150	C/4	30	60GApr/70GGA/30MMo	No atacará a menos que se le provoque
Oso pardo	5	1-2	G	MdR/MdR	170	C/8	10	70GApr/60GGA/20MMo	Puede cargar (60GTO); peligroso si se le provoca
Oso de las cavernas	12	1-5	E	MdR/R	300	CE/8	40	95ETO/90EGA 85EApr	Usar la Tabla de Críticos para grandes criaturas
Oso, gran	10	1-2	G	R/R	200	CE/8	40	80GApr/70MGA/30MMo	Semi-inteligente. Usar la Tabla de Críticos para grandes criaturas
Toro salvaje	5	1-10	G	N/N	200	SA/3	30	80GTO/90GAp/-	Animal enorme parecido a un buey
Troll de las cavernas	12	1	G	N/N	175	CM/11	25	100EGA/85Ar/-	Usar tabla de críticos para grandes criaturas
Troll de las colinas	10	1-3	G	L/N	150	CM/11	20	95GTO/85GGA/-	Usar tabla de críticos para grandes criaturas
Troll de los bosques	6	1-6	M	N/MdR	100	CM/11	10	70GGA/60GMO/-	Se encuentra en los bosques
Troll de piedra	7	1-5	G	L/N	120	CM/11	15	80GTO/65GGA/-	Usar tabla de críticos para grandes criaturas
Troll joven	4	1-4	M	N/N	80	CM/11	10	45GGA/35MMo/-	Todos los tipo, usar críticos normales
Ucomno	25	1-20	E	ML/ML	400	CO/20	0	60EApr/30EApr/120 ambos	Usar tabla de críticos para grandes criaturas
Uindariaif	3	1-20	M	R/R	90	SA/3	40	75MMo/-	Unos 60 kilos, perros astutos parecidos a chacales
Víbora de Egil	8	1-2	G	R/MR	100	SA/4	60	75MMo/100MAp/Especial	Escupe veneno hasta 9 metros, puede medir hasta 6
Víbora de pozo	2	1-2	P	L/RS	20	SA/1	40	40PAp/veneno/-	Veneno, veneno muscular de 2º nivel
Víbora de las rocas	1	1-4	P	MR/RS	15	SA/1	50	20MAG/veneno/-	Veneno, sólo ataca si se la provoca
Muertos vivientes (una muestra representativa)									
Esqueleto	5	cualquiera	M	R/R	80	SA/1	30	50Ar/60MTO/-	Lanza "Miedo" (radio de 3 metros)
Fantasma	7	1-5	M	R/R	100	SA/1	30	Especial/60MTO/50Ar	Críticos de criatura grande. Absorbe 3 puntos de CON/asalto (radio de 3 metros)
Gul	2	cualquiera	M	N/R	35	SA/1	15	30PTo/40PGA/20PMo	Cadáver animado, estúpido, infecta las heridas
Tumulario menor	10	1	G	N/N	90	CE/11	30	90Ar/80GTO/-	Críticos de criatura grande. Lanza "Miedo" (radio de 4,5 metros). Parálisis y dormir al contacto.

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).



Módulo de campaña para ser usado con *El Señor de los Anillos*, el juego de rol de la Tierra Media y la mayoría de juegos de rol de fantasía.

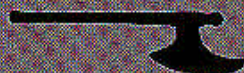


Casi todo cambió para los Hombres del Norte cuando consiguieron los caballos: sus métodos de caza; el enfoque de su religión; sus relaciones con otros hombres, hombres que no tenían caballos.

Lo que no cambió, sin embargo, fue su actitud hacia el Señor Oscuro. Le despreciaban a él y a sus creaciones y a todos los hombres malvados que adoraban la Oscuridad... y siguieron desconfiando de la magia y de los magos, no importa de qué lado dijese que estaban.

LOS JINETES DE ROHAN incluye:

- 6 PÁGINAS A TODO COLOR: un mapa de 2 páginas de la zona de Cuernavilla, y mapas de Framsburgo, el bosque Drúadan, Edoras y un mapa regional de Rohan.
- GRANDES PLANOS: de Buhir Marling (una aldea fortificada de los Señores de los caballos), Ilarín (una aldea de carros), Cuernavilla y la Estancia del Juglar, la Torre Vigía y la posada de Greys.
- LOS JINETES: una visión de conjunto de los Señores de los caballos nórdicos a lo largo de la Tercera Edad y hasta los primeros años de la Cuarta Edad.
- OTROS HABITANTES: los dunlendinos, medio orcos, servidores de la Mano Blanca y los drúedain.



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
Las ruinas malditas de los Dunlendinos
Los piratas de Pelargir
Los Jinetes de Rohan

en preparación

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. 309

ISBN 84-7831-034-7



9 788478 310340

