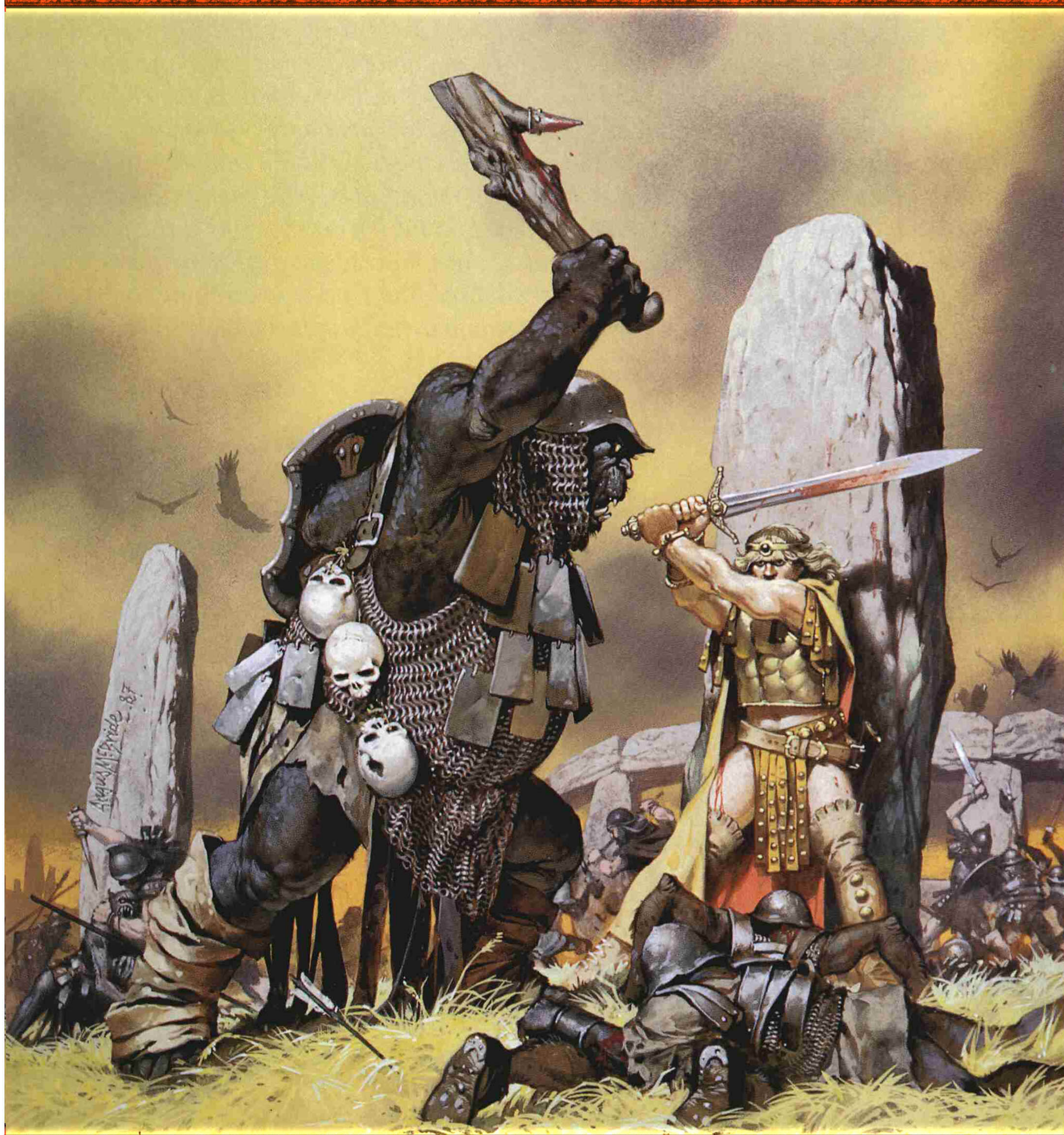


Reino perdido Cardolan



LA COMPAÑÍA

El Reino Perdido de CARDOLAN™

1.0 NOTAS GENERALES	2	7.4 THARBAD.....	34
1.1 TÉRMINOS Y DEFINICIONES.....	2	7.5 CAPITANES MERCENARIOS.....	34
1.11 Abreviaturas.....	2		
1.12 Definiciones.....	3	8.0 THARBAD	35
1.2 CÓMO ADAPTAR ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA.....	4	8.1 VISIÓN DE CONJUNTO.....	35
1.3 CONVERSIÓN DE DATOS.....	4	8.2 EL PLANO DE LA CIUDAD.....	35
1.31 Conversión de Bonificaciones y Puntos de Vida.....	4		
1.32 Conversión de Datos a cualquier sistema de JRF.....	4	9.0 LOND DAER ENEDH	36
1.33 Conversión de Características.....	4	9.1 VINYALONDË.....	36
1.34 Conversión de Habilidades de Combate.....	5	9.2 LOND DAER.....	36
1.35 Conversión de Sortilegios y Listas de Sortilegios.....	5	9.3 LAS MINAS DE LOND DAER.....	37
1.36 Nota sobre los Niveles.....	6	9.31 Mapa de la zona: Las ruinas de Lond Daer.....	38
1.37 Bonificaciones por Habilidad.....	6	9.32 Mapa de la zona: Las ruinas de Vinyalondë.....	38
1.38 Cerraduras y Trampas.....	6	9.33 Minas Iaur.....	38
		9.34 Minas Mellon.....	40
2.0 INTRODUCCIÓN	6	9.35 Tiras Formen.....	41
2.1 RESUMEN.....	6	9.36 La casa de Aldarion.....	42
2.2 LA HISTORIA DE CARDOLAN.....	7		
2.3 CARDOLAN EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS.....	10	10.0 SUDÚRI Y LAS CIUDADES	43
2.4 UNA BREVE CRONOLOGÍA.....	10	10.1 SUDÚRI.....	43
		10.2 LAS CIUDADES.....	43
3.0 EL PAÍS	12		
3.1 GEOGRAFÍA.....	12	11.0 FORTALEZAS	44
3.2 CLIMA.....	15	11.1 EL ARGOND.....	44
		11.2 BARAD GIRITHLIN.....	46
4.0 LA ECOLOGÍA DE CARDOLAN	15		
4.1 FLORA.....	15	12.0 OTROS SITIOS	47
4.2 FAUNA.....	16	12.1 EL VIEJO PALACIO DE THALION.....	47
4.21 Depredadores.....	16	12.2 CREB DURGA.....	49
4.22 Herbívoros.....	17		
4.23 Aves y Criaturas voladoras.....	17	13.0 AVENTURAS	53
4.24 Reptiles.....	18	13.1 LA CAZA DEL SEÑOR DE LA GUERRA.....	53
4.25 Animales domésticos.....	18	13.2 UN SOPLO PARA LA PAZ.....	53
		13.3 LA HABITACIÓN DE MITHRIL.....	55
5.0 GENTE Y CULTURAS	18	13.4 LA TRAICIÓN.....	56
5.1 LOS DÚNEDAIN DE CARDOLAN.....	19	13.5 CARAVANAS, JARDINES	
5.2 ERIADOREANOS.....	19	Y CANALLAS A DOS PATAS.....	56
5.3 LOS CLANES DE SARALAINN.....	20	13.6 OTRAS AVENTURAS.....	57
5.4 GENTE COMÚN.....	21		
5.5 TRIBUS.....	21	14.0 TABLAS	58
5.6 OTRAS RAZAS DE CARDOLAN.....	21	14.1 TABLA MAESTRA DE ENCUENTROS.....	58
5.61 Hombres del Norte.....	21	14.2 TABLA MAESTRA DE BESTIAS.....	59
5.62 Hobbits.....	22	14.3 TABLA MAESTRA MILITAR.....	60
5.63 Los Beffraen.....	22	14.4 TABLA DE PNJ.....	62
5.64 Elfos Errantes.....	22		
5.7 RELIGIÓN.....	22		
6.0 POLÍTICA Y RELIGIÓN	23		
6.1 GOBIERNO.....	23		
6.2 WARCRAFT.....	25		
6.21 Las clases guerreras.....	25		
6.22 Las compañías de mercenarios.....	26		
6.3 LA SITUACIÓN POLÍTICA.....	27		
6.4 LA ECONOMÍA.....	28		
6.5 LAS INSTITUCIONES.....	29		
6.51 Los gremios de Tharbad.....	29		
6.52 Ferias y festivales.....	30		
7.0 PERSONAJES DE RENOMBRE	30		
7.1 LOS PRÍNCIPES DE CARDOLAN.....	30		
7.2 EL NORTE DE CARDOLAN.....	32		
7.3 EL SUR DE CARDOLAN.....	33		

CRÉDITOS

Autor/Diseñador: Jeff McKeage
Editor: Coleman Charlton
Editor de la serie y Mapas Color: Peter C. Fenlon
Ilustraciones e interiores: Liz Danforth
Planos: Calolyn Savoy, Carrie Gaston
Ilustración de portada: Angus McBride
Diseño plano: Kim Keziah Robinson McKeage
Colaboraciones especiales: Terry Amthor, Kevin Barrett, Evil Brad, Deane Begiebing, Rob Bell, Karl Borg, John Breckenridge, Bill Downs, Preston Maxwell Bennett Eisenhower IV, Ernest Lewis Jr., Bruce Neidlinger, Kurt Razmussen, Swink, Jeff's "the old gangs"
Producción: Montserrat Vilà Planas
Traducción: Andrés Asenjo, José Ángel Jiménez, Carlos Montero
Director de la colección: José López Jara

© 1993 Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley, CA. *El Reino de Cardolan*, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, así como todos los personajes y lugares que en ellos aparecen, son marcas registradas propiedad de Tolkien Enterprises.

Publicado por JOC Internacional, S.A. con autorización de Iron Crown Enterprises.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España

Compaginación: Edilínia, S.L.

Impreso en Hurope, S.A. – c/. Recared, 2 – Barcelona
D. L.: 16995-1992 I. S. B. N.: 84-7831-1-085

Impreso en España – Printed in Spain

El humo se arremolinaba a través del ardiente cielo de primavera mientras los hombres del rey realizaban su última defensa. Los aullidos de orcos moribundos resonaban como un odioso coro, haciendo más grande el terror que atenazaba las Quebradas de los Túmulos. Próximo estaba el fin de Cardolan.

Con su espalda apoyada en uno de los monolitos, Osther vigilaba el campo de batalla, mientras rezaba una plegaria de salvación a Varda. Sus leales guerreros parecían estar en inferioridad numérica y sin esperanza, pese a haber matado a más de cien de los seguidores del Rey-brujo. Todavía quedaba mucho para que amaneciera.

Rogrog había atacado por la noche, no dándoles tiempo a los cardolani a vestirse, y mucho menos a preparar una adecuada línea de defensa. El rey Osther peleó sin calzas, sin camisa e incluso sin ninguna protección bajo su pechera mágica. Se maldijo a sí mismo por no haber previsto que el Señor del Nazgûl forzaría la marcha al comienzo de la noche. Mientras se giraba al oír un sonido pensó, “¿Por qué deben pagar estas nobles almas mi error?”

Osther blandió su espadón atravesando a la primera pareja de orcos. Se movió hacia la izquierda y derribó a otro con un terrible golpe que partió el casco de hierro que llevaba.

Fue entonces cuando a través de negro humo vio la gran sombra de su enemigo. El rey volvió a girar apoyándose en la fría roca que guardaba a sus ancestros. Mientras el troll se acercaba, lanzó su último juramento. -Puede que mi sangre manche esta noche la verde colina, pero los Espíritus de los Edain descansarán en paz.

1.0 NOTAS GENERALES

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

Esta colección está pensada para directores de juego que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de aventuras 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 y Rolemaster. Pero estos mismos módulos pueden adaptarse a cualquier otro sistema de juego de rol. Lo que aquí se dan son consejos creativos, no datos absolutos o definitivos para el juego.

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

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

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

1.1 TÉRMINOS Y DEFINICIONES

Las siguientes abreviaturas y términos se usan en esta colección.

1.11 ABREVIATURAS

Sistemas de juego

SA	El Señor de los Anillos
RM	Rolemaster

Características del personaje

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

Términos de juego

AM	Artes marciales
As	Asalto
BD	Bonificación defensiva
BO	Bonificación ofensiva
CA	Clase de Armadura
Car	Característica
Crít	Impacto crítico
D	Dado o dados
DJ	Director de Juego
D100	Dado percentil
JRF	Juego de rol de Fantasía
Mod	Modificador
mb	moneda de bronce
mc	moneda de cobre
me	monedas de estaño
mh	moneda de hierro
mj	moneda de jade
mm	moneda de mithril
mo	moneda de oro
mp	moneda de plata
N	Nivel
PJ	Personaje Jugador
PNJ	Personaje No Jugador
PP	Puntos de poder
R o Rad	Radio
TR	Tirada de resistencia

Términos de la Tierra Media

A	Adunaico
Be	Bethteur (Elfo Silvano)
C.E.	Cuarta Edad
Cir	Cirth o Certar
Du	Dunael (Dunlendino)
D	Daenael (Dunael antiguo)
E	Edain
El	Eldarin
H	Hobbítico (dialecto del Oestron)
Har	Haradaico (Haradrim)
Hob	El Hobbít
Kd	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh	Khuzdul (Enano)
LN	Lengua Negra (Morbeth)

MO.....	Montañés
O	Oestron (lengua común)
Or.....	Orco
P.E.	Primera Edad
Q	Quenya
R	Rohirrico
Rh	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA.....	Señor de los Anillos
S.E.	Segunda Edad
Si.....	Elfo Silvano
T.E.	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V	Variag
Wo	Woses (Drúedain)

1.12 DEFINICIONES

La mayor parte de los términos exclusivos de El Hobbit y El Señor de los Anillos se describen en el texto.

Arnor: (S. “Tierra del Rey” o “tierra real”). Arnor, que comprende la mayor parte de Eriador, es el más septentrional de los “Reinos en el exilio” de los Dúnedain. 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 dúnedain fieles que huyeron del hundimiento de Númenor. Estos dúnedain dominaron a los belicosos Eriadorianos durante todo su reinado. En 861 T.E. Arnor se divide en tres estados: Arthedain, Rhudaur y Cardolan.

Arthedain: (S. “Reino de los Edain”) Originalmente fue la parte noroccidental de Arnor, y tras 861 T.E. es independiente. Sobrevive como reino dúnadan hasta que las huestes del Rey-Brujo de Angmar lo arrasan, en 1764 T.E. Con su caída, el último vestigio del Reino del Norte cae en el olvido. El nombre de Arthedain es usado también por su población dúnadan, pequeña y uniforme.

Baranduin: (S. “Largo río dorado-marrón.” O. “Brandivino”) Un gran arroyo alimentado por el lago Evendim (Nenuial), en Arthedain. La corriente del río cruza el centro y el oeste de Eriador y desemboca al norte del Rast Vorn (S. “Cabo Oscuro”) en Minhiriath. El Baranduin forma parte de la frontera Oeste de Cardolan.

Beffraen: Un pueblo relativamente primitivo que se encuentra en el sur del Minhiriath. Los Beffraen son parientes de los Drúedain o Woses, de Drúwaith Iaur (Vieja tierra-Pûkel). Como los montañeses de Rhudaur, también descienden del antiguo pueblo conocido como Mebion Bron.

Bosque viejo: (S. “Taur Iaur”) El Bosque viejo está en la esquina noroeste de Cardolan, entre las quebradas y el río Baranduin. Hogar de Tom Bombadil, es un vestigio del antiguo bosque que otrora cubría la mayor parte del noroeste de Endor.

Camino rojo: (S. “Men Caran”) El camino rojo se llama así por el pavimento rojo que los forma. Comienza en Sarn Ford, en el Baranduin y corre hacia el sureste, a través de Cardolan occidental y se une al Viejo Camino del Norte (Camino verde) en Metraith (Thalion).

Camino verde: (S. “Men Galen”) La sección del Viejo Camino del Norte entre Bree y Tharbad, cortando Cardolan. Se llama así por la hierba que crece entre el empedrado.

Cardolan: (S. “Tierra de la Colina Roja” o “Tierra de Colinas Rojas”) Es la parte meridional de Arnor, haciéndose independiente en 861 T.E., hasta 1409 T.E. Se hunde bajo los ataques de los angmarim del Rey-Brujo, y su último Príncipe perece luchando en las quebradas de los túmulos, en el borde

del Bosque viejo. Cardolan es el área más densamente poblada del antiguo Arnor y tiene población dúnadina, eriadoriana, dúnadan y de hombres del norte, así como grupos escasos de Beffraen.

Dunedain: (S. “Edain del oeste”, sing. dúnadan) Estos Altos Hombres son descendientes de los Edain que se establecieron en el continente de Númenor en el 32 S.E. Los dúnedain volvieron para explorar, comerciar, colonizar y más tarde conquistar grandes regiones a lo largo de las costas occidentales, meridionales y septentrionales de Endor en la Segunda Edad. Desgraciadamente su ansia de poder les llevó a intentar la invasión de Valinor. Como resultado, Eru (El Único) destruyó a su isla en el 3319 S.E. Los llamados Fieles se opusieron a la política y el odio hacia los elfos que propiciaron esta “Caída”. Los Fieles fueron salvados cuando Númenor se hundió, y navegaron al oriente, hacia la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundaron los Reinos en el Exilio, Arnor y Gondor. El término *dúnedain* se refiere a los Númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad, y una cultura ricamente influenciada por los elfos. Su lengua nativa es el Adûnaico.

Dunlendinos: (Dn. “Daen Lentis”) Los dunlendinos son descendientes de los Daen Coentis. Una dura raza de hombres comunes, muchos migraron desde las Montañas Blancas en la Segunda Edad y se asentaron en Eriador. Su mayor concentración estaba en Dunland, en Acebeda oriental. Son pastores de colina o montañeses, y se conocen por diversos nombres: Dunmen, pueblo dúnico, Dunlanders, Eredrim, montañeses, etc.

Eriador: (S. “Tierras vacías”) Todo el territorio al norte del río Isen y entre las Montañas Azules y las Nubladas. Su frontera norte es el risco de las tierras altas que va hacia el noroeste desde Carn Dûm y llega a la Bahía de Hielo de Forochel. Incluye las regiones de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain, y (mayormente) Dunland y Enedhwaith.

Gwathló: (S. “Gwathir” o “Río de las sombras”; O. “Fontegrís”; A. “Agathurush”) El río ancho y lento que corta a través de Eriador sudoriental. Formado por los ríos Mitheithel y Glanduin, llega, hacia el suroeste, al Belegaer. El Gwathló separa Minhiriath de Enedhwaith (Acebeda) y forma la frontera sudeste de Cardolan. Tharbad y Lond Daer se sitúan en sus orillas.

Minhiriath: (S. “Entre los ríos”) La región de Eriador situada entre los ríos Gwathló y Baranduin. Forma la mitad suroeste de Cardolan.

Mitheithel: (S. “Manantial gris pálido” o “Manantial gris”) Un arroyo rápido y estrecho que aparece en las Montañas Nubladas. Cruza Rhudaur y se ensancha y enlentece tras recibir al Bruinen (Sonorona). Se une al Glanduin en las Marismas de los Cisnes, dando lugar al Gwathló. El Mitheithel forma parte de la frontera noreste de Cardolan.

Quebradas de los túmulos: (S. “Tyrn Gorthad”) Un cementerio antiguo, constituyendo el enterramiento más viejo y venerado de los Adan. Los montículos con hierba contienen tumbas de túnel reales y coronan los páramos salvajes de Cardolan noroccidental.

Rhudaur: (S. “Bosque del Este”; D “Lugar del rugido rojo-dorado”) El más oriental de los tres reinos de Arnor y la región más salvaje, ruda y deshabitada del Reino del Norte. En 861 T.E. Rhudaur se hace independiente, al dividirse Arnor. Su aristocracia dúnadan pierde el control del reino en 1349 T.E. y en el año siguiente Rhudaur entra en guerra con Cardolan y Arthedain. Hasta 1409 T.E., será un estado títere del Rey-Brujo de Angmar.

1.2 CÓMO ADAPTAR 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, D18 y D10 puede hacerse con relativa facilidad (ver la sección 1.32 con una tabla de conversión). Las características de los PJs y PNJs también se dan de una manera determinada, de nuevo se ha puesto especial énfasis en la sencillez y coherencia, de manera que una conversión a otro sistema de juego no sea difícil.

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

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

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

1.3 CONVERSIÓN DE DATOS

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

y que en algunos casos la conversión puede no ser tan sencilla. Puede que quieras diseñar tus PNJs usando este módulo sólo como base.

1.31 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

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

1.33 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

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

1. Asignar la característica apropiada 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, estamina, 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: apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.

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

1.34 CONVERSIÓN DE HABILIDADES DE COMBATE

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

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

Tipo de Descripción armadura

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

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

- Las bonificaciones defensivas están basadas en la 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 qué tipo es.

1.35 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

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

- Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, Ley del Fuego indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).
- Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que poseería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel de poder de los sortilegios que tendría el PNJ (por ejemplo,

un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios, dos de tercer nivel, tres de segundo y tres de primero).

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 ó 12 respectivamente. Recuerda reducir las bonificaciones de la misma manera.

1.37 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se 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; c) por cada nivel de habilidad entre 1 y 10 se aplica una bonificación de +5 (es decir, nivel siete da una bonificación de +35); d) en los niveles 11 a 20 la bonificación adicional por nivel es +2 (por ejemplo, nivel 19 da +68); e) para los niveles 21 a 30 la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que nivel 28 tendría una bonificación +78), y f) se da una bonificación de 1/2 por cada nivel por encima de 30.

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad de abrirlas o desactivarlas. Se restan modificadores a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar una columna específica o una tabla de acción/maniobra (como en Rolemaster) o una sustracción adicional a la tirada del intento. En cualquier caso, los términos se explican por sí mismos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa tiene una dificultad por encima de la media y en qué medida. El término descriptivo es una constante relativa basada en el siguiente orden de modificadores: rutina (+30), fácil (+20), escasa dificultad (+10), dificultad media (0), difícil (-10), muy difícil (-20), extremadamente difícil (-30), locura completa (-50), absurdo (-70). La poca iluminación, la condición física del personaje, la actividad en las cercanías, etc. pueden afectar 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.

2.0 INTRODUCCIÓN

Incluso cuando la Tercera Edad estaba llegando a su fin muchas de las historias favoritas que se contaban en las acogedoras tabernas de la Comarca, giraban en torno a los antiguos reyes allá en Norburgo, muy al norte. Sólo aquellos hobbits muy interesados en la historia antigua, como algunos Bolsones, recordaban que una vez hubo un rey dúnadan no muy lejos de allí, en el sur. Esta historia hacía sonreír, ya que en las planicies que se extienden entre el Brandivino y el Fontegrís solo viven en la actualidad unos cuantos locos o desterrados. De hecho cuando los hermanos Albos, Marcho y Blanco, fundaron la Comarca, allá por el 1601 T.E., el Reino de Cardolan (S. “La tierra de las Rojas Colinas”), era sólo un mero nombre en los antiguos mapas. Lo único que se conservaba de los esfuerzos y deseos llevados a cabo por aquellos hombres, eran las criptas infectadas de espectros que se encontraban en las Quebradas de los Túmulos, y las engañosas ruinas del Gran Puente sito en Tharbad. Incluso los más sabios habían recluso a Cardolan a viejos y olvidados tomos. Solo Tom Bombadil lo recuerda (El Señor de los Anillos, página 141)

Esta es su historia, la de los Príncipes dúnedain que vivieron en el Reino perdido de Cardolan.

2.1 RESUMEN

Cardolan se compone de las tierras que se encuentran entre los dos grandes ríos de Eriador, el Baranduin y el Gwathló/Mitheithel, y de aquellas que se extienden sobre la gran planicie de En Eredoriath. La frontera norte tradicional de Cardolan era la Men Rhúen o Camino del Este. Aunque la temperatura es agradable sólo una pequeña porción de las tierras son especialmente fértiles. La prosperidad de Cardolan fue debida al Gwathló (S. “Camino fluvial”), que permitía una fácil vía de comunicación entre Eriador y el resto de la Tierra Media.

El centro de esta vía de comunicación es la gran ciudad de Tharbad, autoproclamada Reina del Norte. Fue levantada sobre los pantanos que la rodean gracias al tesón de muchas generaciones de hombres de Oesternesse, datándose la edificación de su primera torre por Tar-Aldarion hacia el año 880 T.E. El resultado de dichas construcciones son el inmenso dique que protege a la ciudad de las inundaciones de primavera, el camino elevado que une Eriador y Gondor por tierra y los maravillosos puentes que se extienden sobre el Gwathló. La última expansión de Tharbad llegó poco después de la División de Arnor en el 861 T.E. Los sitios, guerras civiles, plagas, incendios e inundaciones, han hecho que Tharbad pierda mucha de su influencia, pese a que sus industrias y su estratégica situación la harán difícil de olvidar.

Las vías de comunicación, Men Caran (O. “Camino rojo”) y Ianur Men Formen (O. “Viejo camino del norte”), que unen Tharbad con Arthedain dividen de forma clara a Cardolan en dos distritos geográficos: Minhiriath (O. “La tierra de los arroyos”) al sudoeste y Mintyrnath (O. “La tierra de los túmulos”) al noreste. Esta última zona es en donde se encuentran las montañas que dan nombre a esta región, pero ambas zonas

son desoladas y sin ningún tipo de árbol aunque poseen cierta austera belleza. Las tierras fértiles que en otro tiempo alimentaron a la mayor parte del norte se encuentran concentradas en la zona sur del centro de Cardolan. Este país se encuentra dividido en siete principados, el número tradicional que se remonta a la época de los antiguos reyes guerreros eriadoranos. Estos principados incluyen el Reino de Saralainn, el Hírdyr (O. "Las tierras del señorío") de Girithlin y Tyrm Gorthad, el Dominio del Señor de la Guerra, las tierras de Irnil (O. "Príncipe") de Tinarë y Calantir y los Cantones de Feotar. Además los Beffraen de Rast Vorn y los eriadoranos de Pinnath Ceren prestan poca atención a sus correspondientes señores. En teoría Gondor administra Tharbad hasta que se restaure el Reino dúnadan; en la práctica la ciudad es ingobernable, ya que si lo fuera Gondor regiría sobre todo Cardolan.

Al principio del siglo diecisiete parecía que Cardolan podía recuperarse de las rapiñas de principios del 1400. Estas esperanzas se desvanecieron cuando Argil, llamado en la actualidad el Último Príncipe, fue asesinado en Amon Sûl en el año 1634 T.E., y cuando la Gran Plaga llegó al año siguiente. El flujo de refugiados procedentes del sur hizo mucho por equilibrar de nuevo la población después de la Gran Plaga, pero las esperanzas de la gente de Cardolan parece que ya se han desvanecido y no tienen ánimo para enfrentarse al actual deterioro de las tierras como ya ha ocurrido en el este de Mintyrnath.

Para la mayoría de las personas que viven en Cardolan la vida es dura y desagradecida. Pero para aquellos que posean ambición, sean fuertes, o no tengan demasiados escrúpulos, es el momento de encontrar fortuna. Los príncipes de Cardolan siempre están en guerra contra alguno de sus vecinos o, si no es así, se encuentran metidos en alguna alianza contra algún extranjero. Sólo las bandas de mercenarios de élite pueden elegir el empleo, un lujo que muchos de los mercaderes y de los pequeños señores no pueden permitirse. Dichos mercenarios se distinguen por tener su alta moral y por cobrar poco dinero, es por esto por lo que muchos aventureros son arrastrados hacia las constantes intrigas políticas, o hacia la exploración y el saqueo de las muchas ruinas que salpican la zona. Los más poderosos pueden soñar con conquistar un reino para ellos solos, como hizo Gordaigh Azote de Trolls. Hay muchas oportunidades para aquellos que saben compaginar su búsqueda de gloria con metas más elevadas. El Rey-brujo mantiene en Cardolan a muchos espías y el horrible Señor de Angmar ha podido en muchas ocasiones atacar como ha querido. Su más ferviente servidor es el Señor de la Guerra cuya desaparición pocos lamentarán.

2.2 LA HISTORIA DE CARDOLAN

Las primeras personas en entrar en Cardolan fueron los antepasados de los beffraen que llegaron a estas tierras en la Primera Edad. Fueron desplazados hacia las costas cuando los antepasados de los dúnedain y los eriadoranos llegaron a mediados de la misma. Los pendencieros Hombres del Norte fueron poco a poco creando una sociedad forestal relativamente avanzada que era liderada por los temerarios Reyes Guerreros. Al principio estos pequeños reinos se enriquecían con el comercio que tenían con sus lejanos primos los marinos númenóreanos, los mercaderes, y los profesores que volvían a las costas de la Tierra Media. Cuando Númenor fue cayendo en la oscuridad, sus habitantes llegaban sólo para pedir tributos y talar los bosques para conseguir la madera que necesitaban para sus flotas. Hubo enfrentamientos cada vez mayores entre los númenóreanos y los eriadoranos, siendo esto lo que

contribuyó a la destrucción de los bosques primigenios que en otro tiempo cubrían todo Cardolan.

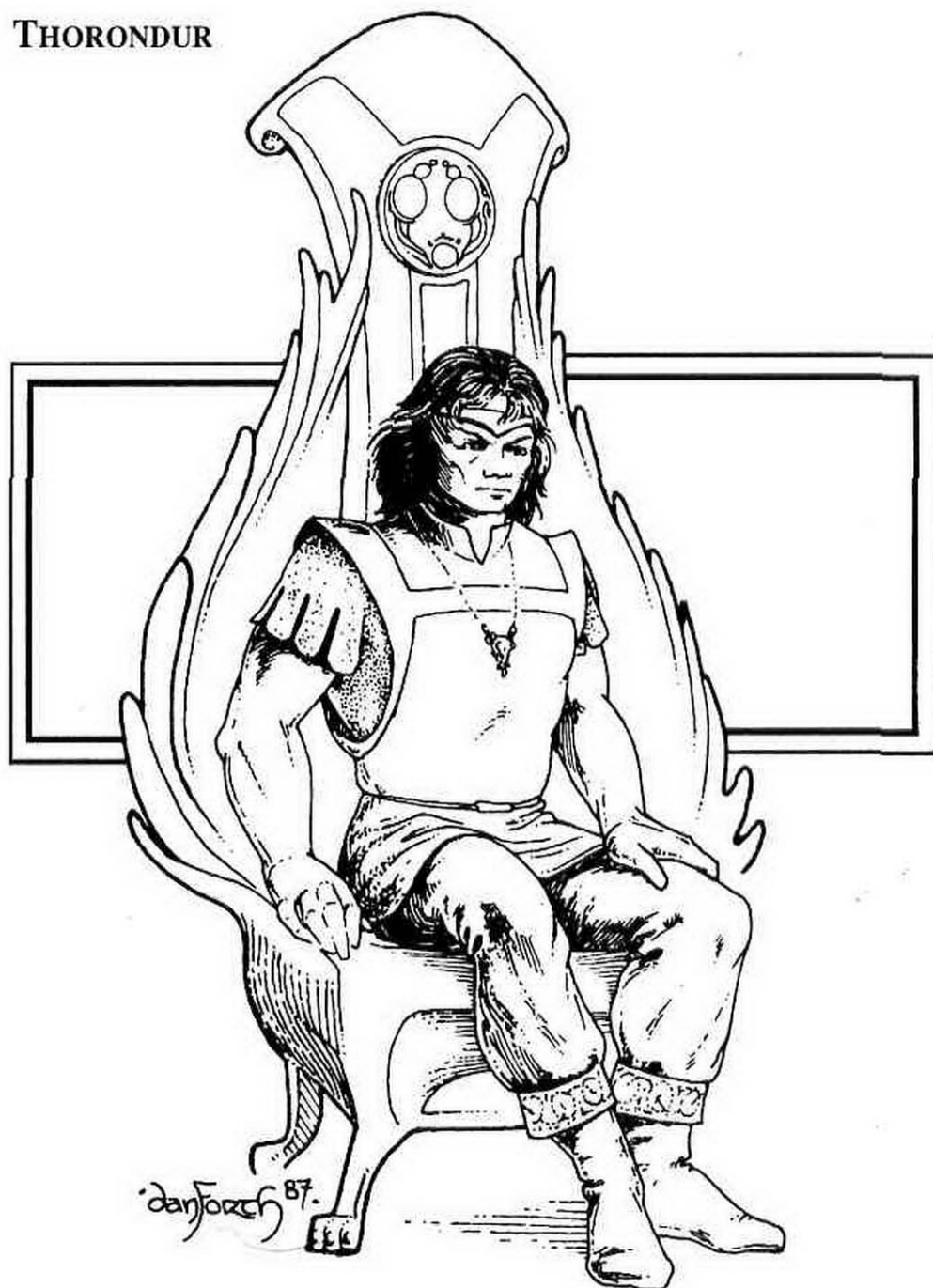
Los númenóreanos llegaron como colonizadores al igual que como conquistadores. Antes de las guerras comenzaron la construcción de puertos en Lond Daer y Tharbad, y algunos atrevidos se asentaron permanentemente, pero la mayoría de los Fieles pasaron a través de estas tierras en su camino hacia lo que sería Arthedain. Lond Daer fue azotada por grandes tormentas y fue así como Tharbad se convirtió en la ciudad más importante de la región, mientras sus primeros colonizadores crecían y prosperaban. El ineficaz Ar-Sakalthor en el año 3304 S.E., y origen de los príncipes de Cardolan, ofrecía a sus líderes grandes zonas no muy bien delimitadas e incluso ofrecía mayores y peor definidos poderes.

ARNOR

El noreste de Endor fue considerado por los númenóreanos como una oscura cienaga, y los Fieles inmigrantes solían pasar para ir hacia mejores tierras cerca de Pelargir. Es por esto por lo que los colonos tuvieron poco relieve en los conflictos entre los Hombres del Rey y los Fieles, Númenor y Sauron, y Ar-Pharazôn el Dorado y los Valar - esto es hasta que Elendil el Alto y sus cuatro navios vapuleados por una tormenta, llenos de lo que quedaba de los Fieles a Númenor, llegaron a la desembocadura del Baranduin. Pese a que los antiguos colonos superaban con mucho a los nativos del lugar, sus logros palidecían cuando se comparaban con el arte y la tecnología del sitio real de los dúnedain en el hundido Númenor; fue por esto por lo que cuando Elendil de la estirpe de Elros Tar-Minyatur (el fundador de Númenor) llegó, no hubo objeción para que creara el Reino de Arnor.

Los primeros años de Arnor fueron un tiempo de crecimiento, ya que los inmigrantes deseaban mitigar su dolor a través del trabajo duro: este incluía la transformación de las

THORONDUR



grandes vías de tránsito en caminos pavimentados, la construcción de torres, y la ardua tarea de construir un puente a través del Gwathló en Tharbad. Pese a todo ello Sauron no tardó mucho en atacar a los hijos de Elendil, Isildur y Anarion, en su reino de Gondor. Elendil se unió con Gilgalad, Gran Rey de los Elfos, en la guerra de La Última Alianza, en donde, con gran coste de vidas, pudieron en última instancia vencer al señor del Mal. Las fuerzas de Arnor fueron las que sufrieron mayor número de bajas y los dúnedain del norte, con una baja tasa de natalidad, nunca volvieron a recuperarse.

Los primeros años de la Tercera Era fueron tiempos felices y tranquilos para Arnor. Los dúnedain de Cardolan guardaron rencor a su príncipe por la falta de influencia que este tenía en la cámara, la cual era dominada por las Familias de los Exiliados; fue por ello por lo que sentían que sus intereses no eran bien defendidos. En cualquier caso y a excepción de las tensiones en el seno de la Casa Real, el reino nunca se encontró en peligro de desintegración. El rey Eärendur, décimo rey de Arnor tenía tres hijos, pero su preferido era el segundo, Eldacar. Este príncipe era más conocido por su apodo, Thorondur (O. "Aguila Negra"), ya que estaba muy capacitado, tanto física como intelectualmente, incluso para los altos niveles a los que estaban acostumbrados los dúnedain. Eärendur hubiese pasado el cetro a Thorondur, pero este hecho no hubiese sido permitido por los Señores. Thorondur era un hombre de gran orgullo que rechazó prestar obediencia a su hermano mayor Amlaith (de quien pensaba era "un burro espástico"). Finalmente Eärendur decidió dividir el reino a su muerte y a su tercer hijo Aldarion le fue ofrecido el dudoso honor de regir las tierras salvajes al este de Arnor, llamándolas el Reino de Rhudaur.

EL REINO DE CARDOLAN

Thorondur ganó popularidad con rapidez en Cardolan cuando eliminó las restricciones que había en el comercio. Su gran programa de obras públicas, especialmente la reconstrucción de las murallas de Tharbad, estimuló la economía. Pero los problemas no tardaron en aparecer, porque el testamento de Eärendur especificaba que las fronteras de los tres reinos hermanos debían coincidir en La Colina del Tiempo (Amon Sûl). La ciudadela que se erigía en la cima de Amon Sûl era la fortaleza más importante de Eriador y dentro de sus muros se alojaba la más poderosa de las Palantíri del norte (O. "Las Piedras de Visión"). A causa de esto se firmó un tratado en el que se establecía una rotación para así poder usar Las Piedras y mantener una guarnición en la ciudad; pero las tensiones continuaron siendo altas.

El primer conflicto entre los Reinos Hermanos llegó cuando el desventurado Aldarion quiso reestablecer Arnor tras la muerte de sus hermanos. Este hecho desembocó en la absurda batalla de Nen-i-Sûl, un enfrentamiento que se llevó a cabo cerca del pequeño río que discurre entre Amon Sûl hasta Mitheithel y donde muchas de las tropas se negaron a combatir. Sin embargo, fue un peligroso precedente, ya que en el 1084 comenzó la Guerra de los Doce Años. Los bandos cambiaron en ocasiones, pero en casi todas las ocasiones Arthedain y Rhudaur se opusieron a que Cardolan se hiciera con Amon Sûl. La guerra no fue decisiva pero su coste, agravado por las grandes obras de Thorondur, causaron la entrada de Cardolan en una época de depresión.

El rey Tarandil reorganizó el reino y lo elevó a su máximo poder. Mitigó el poder de los Irnil, reduciendo su autoridad, dándoles el título de Hir (O. "Señores"), y creando un ejército nacional pagado por diezmos de la tierra. Pero lo más importante de todo fue que Tarandil disgregó las tierras de

los campesinos, y de esta forma alento la cría de oveja a gran escala. Dió incentivos a los gremios que trabajaban la lana y a los mercaderes que la exportaban, reconstruyendo de esta forma la economía. Todas estas medidas fueron un éxito mayor del que Tarandil esperaba y en poco tiempo pudo mantener una corte, un ejército y una armada.

DESASTRE Y GUERRA CIVIL

Calimendil, quinto rey de Cardolan e hijo único de Tarandil, trató de demostrar que era merecedor del legado de su padre y estableció su poder derrocando al Montañés Rhugga que había usurpado el trono de Rhudaur. Reclamó el trono a través de su madre, pero Rhugga era un buen líder y también popular pese a sus métodos algo infames. Esta guerra duró veinte años antes de que Calimendil acorralara a Rhugga y a su ejército en Cameth Brin, la capital de Rhudaur. Pese a ser una gran fortaleza, en el 1235 Cameth Brin no se encontraba preparada para otro asedio (S.E.). Dándose cuenta de que el victorioso final estaba cerca Calimendil llamó a sus señores y a su corte al campo de batalla para que fueran testigos de su segunda coronación y cuando llegaron, lanzó un asalto que arrebató los niveles inferiores de la fortaleza a los ya hambrientos defensores. Este logro fue celebrado por la realeza, aunque era desconocido para ellos el hecho de que los orcos de Gundabad habían atendido las súplicas de Rhugga y en secreto habían comenzado a marchar hacia el oeste desde Montañas Nubladas. Fue así como cayeron sobre las despreocupadas fuerzas de Cardolan aquella misma noche. Pese a que los alarbarderos de Cardolan, que eran tropas profesionales, abrieron un camino para poder salir de aquella bolsa, La Tienda Real cayó y con ella gran parte de los señores de Cardolan.

Los orcos y los hombres de Rhudaur persiguieron al ven-

AMON SÛL



cido ejército y rapiñaron en el este de Cardolan. Siete personajes reclamaron el trono y la situación era igual de mala en otros cuatro de los Hírdyr. La guerra civil estalló a nivel nacional, provincial y local. Los reyes de Arthedain y Gondor mandaron expediciones para explorar potenciales reclamaciones al trono. Durante los siguientes quince años Tharbad cambió de manos ocho veces y el complejo real en Thalion dieciocho. En última instancia los enanos de Moria, que se encontraban desalentados por el colapso del comercio, mandaron su ejército para forzar la tregua deseada por los sabios. Se celebró un gran consejo en Thalion y finalmente se eligió a Tarcil, un marinero del linaje de Isildur, que había estado comerciando en el sur durante gran parte de la Época de los Problemas. Siendo la única persona aceptable que pretendía el trono, probó ser un insospechado buen dirigente.

LA ASCENSIÓN DEL REY BRUJO DE ANGMAR

Hacia el 1276 T.E. el Señor de los Nazgûl llegó al norte enviado por Sauron, con la misión de destruir a los dúnedain del norte. La vuelta a la guerra entre Cardolan y Arthedain por sus respectivos derechos en Amon Sûl que duró desde el 1284 al 1287, hizo que el asentamiento de su reino en Angmar, en el nordeste de Eriador, fuera más sencillo de lo esperado. Esta guerra llevó a la pérdida del linaje de Isildur, ya que quedó demostrado que el rey Tarastor era un inepto líder militar. Cedió la regencia del reino a su hermano bastardo Minalcar, quien tomó el trono cuando Tarastor murió en el 1332.

La corona de Cardolan no estaba todavía lo suficientemente afianzada sobre la cabeza de Minalcar, cuando aceptó volver a renovar la Alta Alianza de Arnor con Argeleb de Arthedain, y ayudar a éste en su lucha contra el recalcitrante Rhudaur. Esta guerra fue un fracaso cuando el Rey brujo reveló todo su poder, aliándose con Rhudaur y haciendo de éste un mero estado títere. Argeleb y Minalcar fortificaron las Colinas del Tiempo contra las embestidas de Angmar, pero Argeleb cayó en la batalla. Afortunadamente, el Rey Brujo tuvo que terminar con la campaña y esperar a que una nueva generación de orcos estuviera lista, para de esta forma reemplazar las pérdidas sufridas.

LA CAÍDA DEL REINO

La segunda campaña del Rey Brujo comenzó hacia el 1408 con una serie de asaltos en los cuales se demostró que los dúnedain se encontraban mejor preparados. El rey Ostroher y el ejército de Cardolan, compuesto casi en su totalidad por infantería, debía de jugar el papel de yunque manteniendo Amon Sûl y las Quebradas de los Túmulos, mientras que la caballería de Arthedain y los elfos debían maniobrar en las planicies para de esta forma hacer de martillo. Por desgracia, fue el propio Rey Brujo quien dirigió el asalto sobre Amon Sûl. Después de su caída, el ejército de Cardolan junto con el rey y sus hijos, fueron casi aniquilados mientras trataban de retroceder hacia las Quebradas. Poco después, casi todas las tropas del Rey Brujo fueron atrapadas contra el Bosque Viejo, y lo que quedaba de ellas fue empujado hacia las puertas del Monte Gram y Carn Dûm. Casi medio milenio le llevó al Rey Brujo recuperarse de esta derrota, pero Cardolan nunca volvió a levantar la cabeza.

Ostroher no aprendió nada del Desastre de Cameth Brin, ya que la muerte de sus hijos le dejó sólo con su hija menor Nírnadel para hacerse cargo de la corona. Ella fue asesinada en compañía de su gran chambelán el competente Nímhír, en un abortado secuestro en el año 1412 T.E., sólo tres años después de su coronación. De nuevo se encontraba Cardolan en guerra civil, pero pasados dos años Gondor intervino. Annael

(Hir oa Foëotar), el líder de la entonces facción dominadora, fue hecho Canotar (O. "Comandante Supremo"), con grandes poderes sobre el papel pero pocos en la realidad.

CARDOLAN DESDE LA CAÍDA DEL REINO

Justo al término de la Segunda Guerra del Norte, Gondor poseía una prominente posición en Cardolan; pero fue perdida en gran medida por la proliferación de las revueltas campesinas del 1434 y los desordenes que fluyeron hacia el norte con la Guerra entre Parientes de Gondor en el 1439. El rey Araphor de Arthedain trató de imponer su autoridad como Gran Rey en Cardolan a partir de 1455. Trató de limitar sus ataques a meros sitios sobre los castillos de aquellos vasallos menos diligentes. A pesar de ello se derramó mucha sangre y esto minó la fuerza de los dúnedain que todavía quedaban en el norte. La filosofía guerrera de la época dió preponderancia a las compañías de soldados mercenarios de élite.

Los primeros años del siglo dieciseis vieron el declive de cualquier pretensión para la creación de una autoridad central en Cardolan. Este proceso comenzó en 1503 cuando Gordaigh expulsó a los dúnedain de Ethir Gwathló y se declaró a sí mismo rey de Saralainn. En 1509 los guardaespaldas del último Canotar, Daeron el Perverso, asesinaron al rey y a sus criados. El anterior Hirdor de Feotar estableció lo que él llamaba cantones, principado que podían regirse sin la ayuda o el consejo de señores. Después de la muerte de Daeron, el rey Aldamir de Gondor estableció su legado, el nuevo Canotar en Tharbad. Fue un paso práctico reconociendo que Gondor tenía influencia más allá de las murallas de esta ciudad -de hecho, sólo tenía influencia en lo que veían sus soldados. En cualquier caso esto llevó al colapso de la cooperación entre los príncipes. Los de Calantir y Tinarë hicieron restaurar el viejo título de Irnil, mientras que los de Tyn Gorthad y Girithlin se enfeudaron el de Araphor.

En el 1599 T.E. llegó a Tharbad un inusual pretendiente a la corona. Argil, que así se llamaba, pretendía que su linaje se remontaba a una hija ilegítima de Tarcil, la cual no era ni mejor ni peor que el resto. Además de esto, Argil era un hábil diplomático, buen espadachín y muy rico (se cuenta que su fortuna procedía del tesoro de un Dragón del Hielo). Se creó así mismo una gran reputación a partir de la Gran Inundación en el 1527 T.E., la cual causó un gran daño e incluso se llevó corriente abajo a la Zona Pobre de Tharbad. Argil se hizo con las esperanzas de la gente humilde y se granjeó el respeto de los príncipes. Estaba ocupado en la reconstrucción de Amon Sûl cuando unos guerrilleros del Rey Brujo, lo mejor de los Montaraces de los Montañeses, se filtraron por la frontera y le asesinaron. Poco después de su muerte, la Gran Plaga llegó a Tharbad, nacida en aquel maldito navío, La Gaviota Coja a las afueras de Pelargir.

La virulencia de la Plaga fue disminuyendo conforme se encaminaba hacia el norte, pero aún eran claros los terribles aromas de la muerte en el aire de Tharbad. Entre la propia enfermedad y el pánico que causaba, un ochenta por ciento de la población se fue al campo. Las olas de desalentados refugiados procedentes del sur incrementaron esta marcha. En los días del Reino los principados rurales hubieran podido hacer frente a esta inmigración, pero en esos momentos el hambre y el pillaje eran moneda corriente. Para agravar aún más la situación el Rey Brujo lanzó una invasión hacia la zona de las Quebradas de los Túmulos con una hueste de espíritus corpóreos, conocidos como Tumularios que casi no ha cesa-

do desde entonces. Más o menos al mismo tiempo el llamado Señor de la Guerra mandó a un gran número de Trolls de las Montañas hacia el centro de Minhiriath, donde se establecieron en una yesera subterránea a unos ciento quince kilómetros de Sarn Ford. Se quiera o no el Señor de la Guerra debe ser reconocido como el Príncipe de Cardolan, pese a que la designación de su reino como “El Dominio de Minhiriath” denota de por sí cierta inestabilidad mental.

La gran cantidad de hombres del sur que llegaron al contemporáneo Cardolan, ya que pocos fueron los que regresaron a casa, hizo que no disminuyera tanto la población en los años de la Plaga. A pesar de esto, para los temerarios hombres de Saralainn y los valientes habitantes de Tharbad, los años de crisis parecieron arrancar las raíces con el pasado que era todo lo que mantenía a los castigados habitantes de Cardolan con sus tierras. La tasa de nacimientos no ha vuelto a subir desde la Plaga, y los barcos que parten desde Tharbad hacia el sur, van cargados de aquellos que se pueden permitir el precio del pasaje para Gondor.

2.3 CARDOLAN EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

DESDE 1645 T.E. HASTA LA CAÍDA DE ARTHEDAIN

Tras otro medio siglo de lento pero inexorable declive, los pocos dúnedain que quedaban en Cardolan, incluyendo a los valientes defensores de los sagrados Túmulos, pensaron en marcharse. La mitad de ellos emigró hacia Arthedain y los restantes hacia Gondor. El reten militar gondoriano permaneció en Tharbad pero poco a poco la rotación de sus tropas y de sus comandantes cesó, haciendo que se convirtieran en una clase guerrera hereditaria dentro de la decadente ciudad. Las gentes de Saralainn llevaron todo este proceso algo mejor ya que comenzaron a realizar asentamientos en la otra orilla del Gwathló, en Enedhwaith, en vez de al este o al norte dado el incremento en la severidad de los inviernos. Gran cantidad del pueblo llano emigró hacia el sur y así aumentó la población de las Tierras Brunas. En 1974 T.E. el Rey Brujo lanzó su último ataque y destruyó el reino de Arthedain, pese a que la subsiguiente venganza llevada a cabo por los elfos y Gondor destruyó el reino de Angmar. Ingenieros gondorianos permanecieron en Eriador hasta que demolieron lo que quedaba de las plazas fuertes, para que estas no fueran utilizadas como guaridas del mal. En el 2052 se retiraron y las tropas estacionadas en Tharbad se desbandaron. Muchos de los personajes influyentes de la ciudad partieron hacia el sur en el convoy de las tropas de Gondor.

EN LA CUARTA EDAD

En el 2116 T.E. la capital de Saralainn cambió su sede desde Sudúri a las bocas del Isen, un nuevo puerto en la desembocadura del río Isen, por el movimiento de la población hacia el sur del Gwathló. La cultura de los clanes declinó por la fusión de sus individuos con las tribus de dunlendinos y beffraen que eran predominantes en el reino. Dichos clanes se convirtieron en la pequeña nobleza de los escasos pueblos que había entre medias de Saralainn y Drúwaith Iaur (O. “La Vieja Tierra Púkel”). Sudúri y Bocas del Isen se convirtieron en meros pueblos, ya que pocos eran los barcos que procedentes del sur se atrevían a surcar las peligrosas aguas del Cabo Andrast. Todavía se conserva el título de rey de Saralainn, pese a que su poder y autoridad son sólo cosas del pasado.

Los eriadoranos fueron de los últimos grupos en abandonar las tierras de Cardolan. Salieron de ellas en número cada

vez menor hasta la invasión orca del 2720. Los pocos que todavía quedaban fueron aniquilados o forzados a asentarse en la costa.

Tharbad fue la ciudad que más resistió, pese a que en los últimos años no era más que un pequeño pueblo entre los campos que aún se encontraban dentro de sus semi destruidas murallas. Tras el Feroz Invierno del 2911 T.E. los Pantanos de Moscagua no se deshelaron antes de las crecidas de primavera. Incluso la isla de Tharbad quedó sumergida y los Grandes Puentes, que habían sobrevivido sin conservación durante prácticamente mil años, fueron destruidos por el torrente. Los pocos que lograron sobrevivir a esta catástrofe no deseaban regresar. Tras la derrota que sufrió Saruman al intentar invadir la Comarca, muchos de los integrantes en su hueste buscan refugio en Tharbad, y piensan en convertirla en un centro de bandidaje. Estos forajidos son expulsados por fuerzas al mando de los Mensajeros del rey Elessar en el tercer año de la Cuarta Edad.

2.4 UNA BREVE CRONOLOGÍA

PRIMERA EDAD

Principio de la P.E.- Los antepasados de los beffraen, por aquel entonces imposibles de distinguir de otros drúedain, se instalan en los alrededores de Moscagua y de Nîn-in-Eilph (O. “Rápido Cisne”).

Mediados de la P.E.- Los proto-beffraen emigran hacia la costa cuando varios pueblos edain emigran hacia Eriador central y deciden establecerse allí. Estos antepasados de los eriadoranos, suelen mantener enfrentamientos con un grupo más avanzado de edain que se encuentran en el Tyrn Gorthad, y cuyos líderes son seducidos por Morgoth (en persona), quien espera bloquear cualquier intento por parte de los Noldorin de retirarse de Beleriand.

Final de la P.E.- Los primeros grupos dúnicos emigran hacia Enedhwaith; algunos son esclavizados y asimilados por los eriadoranos.

SEGUNDA ERA

1 - Creación del Reino Élfico de Lindon por Gil-galad, Alto Rey de los Noldor.

32- Elros Tar-Minyatur guía a la mayoría de los Edain a Númenor.

hacia el 400- Los primitivos eriadoranos alcanzan una avanzada edad del bronce, en los bosques de la zona central de Cardolan.

617- Los primeros barcos númenóreanos exploran las costas de Saralainn mientras se dirigen hacia los Puertos Grises.

750 - Los elfos Noldorin, fundan el reino de Acebeda en Eregion. Durante los siguientes doscientos años, construyen tres ciudades a lo largo de la ribera meridional del Mitheithel.

777 - Anardil Aldarion, en aquel entonces Príncipe Electo de Númenor, comienza la construcción de Vinyalondë (O. “El Nuevo Puerto”), en la ribera sur del Gwathló.

880 - Aldarion levanta una atalaya en una pequeña aldea Eriadorana en la parte alta del Gwathló. Esta es la fecha que se toma como referencia para la fundación de Tharbad. Es allí donde se reúne con Celeborn y Galadriel.

1078 - Tar-Ancalimë, reina de Númenor, rechaza los deseos de su padre (el retirado Aldarion), y abandona Vinyalondë tras ser dañada por un severo huracán. Pese a la oposición de la reina el comercio númenóreano aumenta.

hacia el 1100-1600 - Época dorada de los reinos eriadoranos en el sur de Eriador. Su declive comienza cuando Sauron incrementa su influencia en la región.

hacia el 1590 - Los herreros elfos de Acebeda forjan los Tres Anillos.

hacia el 1600 - Sauron completa el Anillo de Poder en Mordor.

1644 - Tar-Minastir, siendo aún Príncipe Electo, comienza la reconstrucción de Vinyalondë. Lo bautiza con el nombre de puerto Lond Daer Enedh (O. "El Gran Puerto Medio").

1693 - Guerra entre los elfos y Sauron. En seis años Sauron devasta Eregion e invade la mayor parte de Eriador. Elrond dirige a los refugiados y funda Rivendel. Los eriadorianos de Pinnath Cerran se mantienen al igual que los númenóreanos del bastión de Lond Daer.

1700 - Tar-Minastir lidera un ejército que llega en ayuda de los elfos. Su capitán, Pharconatar, usa la armada en unas brillantes operaciones anfibia a lo largo del Gwathló, y contribuye en gran manera a la posterior destrucción de las fuerzas de Sauron.

1793 - Pharconatar comienza la construcción de Tharbad como colonia númenóreana y es aceptado como Protector por casi todos los pequeños reyes eriadorianos.

1914-1943 - Los habitantes del sur de Eriador se unen para oponerse a la extensiva tala que están llevando a cabo los númenóreanos para la construcción de la gran flota de Tar-Ciryatan. Este conflicto degenera en una guerra de guerrillas que acaba con la desforestación de la mayor parte de Saralainn.

hacia el 2000 - Afligidos por el aumento del materialismo en su isla natal, algunos de los númenóreanos más religiosos comienzan a emigrar, estableciéndose principalmente en la región del Lago Evendim. Tharbad comienza a prosperar ya que es su punto de entrada.

2350 - Se funda Pelargir que se convierte en el puerto más importante para la emigración de los Fieles númenóreanos.

hacia el 2500-2600 - Segunda revuelta de los eriadorianos. A raíz del ansia de Tar-telemmaite por conseguir mithril, los númenóreanos avanzan hacia las colinas y las quebradas de

Cardolan, provocando a los que allí viven. Esta es la más destructiva de las guerras y responsable en gran medida de la desforestación de Cardolan.

2511 - Lond Daer queda muy dañada tras un gran huracán, nunca volverá a ser totalmente reconstruida.

3262 - Sauron es hecho prisionero por Ar-Pharazôn el Dorado. Logra seducir al rey y a muchos de los númenóreanos según la vía del mal.

3319 - Ar-Pharazôn invade Valinor. Númenor queda cubierta por las aguas. Elendir y sus hijos, Isildur y Anarion, escapan con los Fieles que aún quedaban. Fundan Gondor y Arnor, los Reinos en el Exilio.

3430 - Se crea la Última Alianza entre hombres y elfos como respuesta al ataque de Sauron sobre Gondor.

3441 - Sauron es vencido y muerto, pese a que Elendil y Gilgalad también pierden la vida. Arnor nunca se recuperará de sus pérdidas ya que sus dúnedain siempre fueron la vanguardia de las tropas aliadas.

TERCERA ERA

2 - El desastre de los Campos Gladios. Isildur muere y el Anillo Único se pierde.

hacia el 200-400 - Una nueva ola migratoria dunlendina hacia Eriador producida por la separación y caída de los Daen Coentis. Muchos son asimilados en el centro de Cardolan, pero en las zonas poco pobladas del sur muchos retienen sus costumbres nativas.

hacia el 600-860 - Aumentan las tensiones entre los señores de Arnor, los cuales viven casi todos en la zona norte, y sus más mundanos compatriotas que pueblan las zonas del sur del reino.

652 - Muerte de Eärendur que divide el reino de Arnor entre sus tres hijos. Se fundan los Reinos Hermanos de Arthedain, Cardolan y Rhudaur.

REYES DE LOS REINOS EN EXILIO DESPUÉS DE LA DIVISIÓN DE ARNOR, 861 T.E.			
DE CARDOLAN	DE ARTHEDAIN	DE RHUDAUR	DE GONDOR
Thorondur*	Amlaith	Aldarion	Tharannon Falastur
861-936	861-946	861-951	830-913
Turambar	Beleg	Orodreth	Earnil*
936-1001	946-1029	951-988	913-936
Ciryon	Mayor	Eldathorn*	Ciryandil*
1001-1079	1029-1110	988-1031	936-1015
Tarandil	Celepharn	Eldarion	Hyarmendathil
1079-1153	1110-1191	1031-1107	1015-1149
Calimendil	Celebrindol	Forodacil	Atanatar II
1153-1235*	1191-1272	1107-1176	1149-1226
Tarcil	Malvegil	Rhugga(Usurpado)	Narmathil
1235-1287	1272-1349	1176-1231	1226-1294
Tarastor	Argeleb*	Elewen	Calmacil
1287-1332#	1349-1356	1231-1307	1294-1304
Minalcar	Arveleg	Aldor	Minalcar
1332-1381	1356-1409	1307-1347#	1304-1366
Ostohor*	Araphor	Elagost*	Eldacar
1381-1409	1409-1589	1347-1355	1366-1437, 1447-1490
Nirnadel*	Argeleb II	varios	Castamir(Usurpado)
1409-1412	1589-1670	demandantes	1437-1447
varios	Arvegil		Aldamir*
demandantes	1670-1743		1490-1540
			Hyarmendacil II
			1540-1621
			Minardil*
			1621-1634
			Telemnar*
			1634-1636
			Tarondar
			1636-1798
			etc.

NOTA: Tarcil III y Aldor fueron los últimos reyes de Cardolan y Rhudaur de la línea legítima de Isildur. Argeleb de Arthedain reclamó estos reinos en 1349, pero los subsiguientes soberanos de Cardolan y Rhudaur fueron reconocidos por Gondor y los Elfos. Aunque algunos líderes posteriores alcanzaron un reconocimiento amplio, ninguno fue aceptado universalmente.

*=Muerte no natural.

862 - Thorondur el Magnífico asciende al trono como primer rey de Cardolan.

949-950 - Aldarion de Rhudaur, el último de los hijos de Eärendur, intenta la reunificación de Arnor. La guerra termina siendo sólo una mera escaramuza, pero es la primera vez en la que se enfrentan dúnédain contra dúnédain.

1084-1092 - Arthedain, Cardolan y Rhudaur vuelven a tener un enfrentamiento algo mayor, esta vez a causa de Amon Sûl y su Palantír.

1100-1200 - Cardolan alcanza su época de mayor prosperidad bajo el reinado de su cuarto rey, Tarandil, el cual introduce la cría de ganado lanar a gran escala. Tharbad prospera como centro de comercio y manufactura.

hacia el 1100 - Los hobbits Albos entran en Eriador, y en los siguientes cincuenta años son seguidos por los Pelosos y los Fuertes. Los Albos se asientan a lo largo de En Eredoriath con los Pelosos asentándose al norte y los Fuertes al sur.

1197 - Calimendil trata de conquistar Rhudaur que ha caído bajo el reinado de un usurpador de los Montañeses.

1235 - Desastre de Cameth Brin. Calimendil, tratando de asediar la capital de Rhudaur, es sorprendido por un ejército de orcos de Gundabad. Las tropas profesionales de Cardolan se abren paso y escapan pese a sufrir graves pérdidas, pero Calimendil, sus hijos y todos los Barones de Cardolan (que se habían dado cita para celebrar una prematura victoria), son asesinados cuando los orcos capturan el expuesto Pabellón Real.

1235-1248 - La Época Turbulenta. Guerra civil a nivel nacional y de baronías, intervención extranjera, y ataques de Rhudaur. La Dieta de Thalion, que es convocada por los sabios, elige a Tarcil entre los muchos que aspiran al trono en 1258.

1276 - El Rey Brujo, más conocido como El Señor de los Nazgûl, establece su reino en Angmar ya que Sauron pensaba que los divididos dúnédain del norte podían así ser más fácilmente destruidos.

1284-1287 - Guerra entre Arthedain y Cardolan por la posesión de Amon Sûl. Minalcar se corona regente de Cardolan, al haberse demostrado que su hermanastro Tarastor no es un buen líder militar.

hacia el 1300 - Los hobbits se trasladan hacia el oeste, y muchos se asientan cerca de Bree. Los Fuertes crean un asentamiento estable en el Angulo y las tierras abandonadas de Eregion.

1332 - Muerte de Tarastor, del que se piensa fue el último miembro del linaje Isildur en Cardolan. Minalcar, coronado como rey, acepta las peticiones de Argeleb de Arthedain al Gran Reinado de Arnor en 1349 y se le promete autonomía.

1352-1359 - Primera Guerra del Norte. Arthedain y Cardolan contra Rhudaur y Angmar.

1408-1410 - Segunda Guerra del Norte. El rey Ostroher de Cardolan muere con sus hijos en la batalla de Tryn Gorthad, tras la cual Amon Sûl es asediado y conquistado, pese a que el Palantír es salvado.

1412 - La princesa Nirnadel y el Regente Nimhir son asesinados en un golpe de estado que no tiene éxito. Guerra civil en Cardolan.

1414 - Annael de Tryn Gorthad es reconocido como Canotar (O. "Gran Comandante") de Cardolan, con poderes nominales iguales a los de un rey.

1503 - Gordaigh, un aventurero dunlendino, crea el reino de Saralainn. Poco después, muchas de las baronías que todavía quedan y otros de los estados sucesores, declaran su independencia del Reino de Cardolan. Son abandonadas las tierras al este del Nen-i-Sûl.

1601 - Los hobbits se establecen en la comarca.

1636-1637 - La Gran Plaga llega a Eriador. Pese a no ocurrir nada serio en el norte, este hecho causa el suficiente daño como para descabalar los doscientos años de gradual recuperación de Cardolan.

hacia el 1700 - Los pocos dúnédain de Cardolan que todavía quedan, abandonan sus tierras y se distribuyen en igual número entre Arthedain y Gondor.

hacia el 1800 - Los duros inviernos fuerzan a los campesinos a emigrar hacia el sur.

1973-1975 - Tercera Guerra del Norte. El Rey Brujo destruye Arthedain pero Angmar cae bajo la vengativa ira de los elfos y gondorianos.

2052 - Tras demoler la mayor parte de los fuertes en la zona central de Cardolan, el destacamento gondoriano de Tharbad es retirado. Gran cantidad de los hombres influyentes parten con ellos.

2116 - La capital de Saralainn cambia su emplazamiento de Sudúri a Bocas del Isen.

2720-2750 - Los orcos invaden Cardolan matando o desalojando a los pocos eriadoranos que quedaban. El ataque sobre Tharbad no tiene éxito, y los orcos abandonan la zona dada la poca posibilidad de lograr un botín.

2912 - Tras el Duro Invierno, unas terribles inundaciones destruyen los Grandes Puentes y devastan Tharbad (que es abandonada).

3018 - Boromir de Gondor pierde su caballo mientras vadea el Gwathló cerca de las ruinas de Tharbad.

3019 - Parte de las fuerzas de Saruman se establecen en Tharbad.

CUARTA ERA

3 - Las fuerzas del rey Elessar expulsan a los bandidos de Tharbad y abren de nuevo el Viejo Camino del Sur.

3.0 EL PAÍS

Las tierras de Cardolan, como su gente, son muy diversas. Dentro de sus fronteras uno puede encontrar antiguos y espesos bosques, escarpadas costas, colinas que parecen dispuestas como columnas de fieros guerreros, y algunas de las tierras de labor más ricas de todo Eriador. Sin embargo, la mayor parte del paisaje lo constituyen desoladas planicies barridas por el viento, un páramo interrumpido únicamente por la bulliciosa ciudad de Tharbad, la Reina del Norte.

3.1 GEOGRAFÍA

El reino de Cardolan comprende todas las tierras que se encuentran entre los ríos Brandivino, Fontegris y Sonorona, que son generalmente conocidos por sus nombres élficos: Baranduin, Gwathló y Mitheithel, y hasta aquellas que se encuentran cerca del Gran Camino del Este. Es decir, que el reino tiene un área de novecientos cincuenta kilómetros de largo por doscientos cuarenta de ancho. El viejo Camino del Norte, Iaur Men Formen, cruza y divide Cardolan en dos regiones geográficas claramente diferenciadas; Minhiriath (O. "Región de los Arroyos") al sureste, y Mintyrnath (O. "Región de las Quebradas") el noroeste.

ORÍGENES DEL PAISAJE

Hace muchos años Cardolan se encontraba cubierto por el gran bosque que cubría todo el sur de Eriador. La costa se extendía entonces mucho más hacia el oeste, hasta llegar a las regiones del antiguo Beleriand. Estas tierras se hundieron

bajo las aguas tras la gran Guerra de la Ira que dio por finalizados los Días Antiguos. Todo lo que queda de aquello es el Cabo Oscuro (O. "Rast Vorn") y su Bosque Oscuro (O. "Eryn Vorn"). Los grandes bosques fueron destruidos durante la Segunda Era dejando al descubierto una tierra pobre y poco fértil, como la que se encuentra en los bosques lluviosos más al sur. Mucha de esta tierra fue barrida por los fuertes vientos que soplan desde el mar y es por ello por lo que las áreas más fértiles de Cardolan son aquellas que se encuentran bañadas por los regulares aluviones de sus grandes ríos.

LOS RÍOS DE CARDOLAN

Pese a los pequeños y numerosos ríos que dan el nombre a Minhiriath y las quebradas que dan el suyo a Mintyrnath, la geografía de Cardolan esta dominada por las cuencas de los grandes ríos que lo delimitan.

El Baranduin (O. "Largo Río Pardo") traza un lento camino desde el lago Evendim en Arthedain hasta el mar, formando a su paso la frontera norte y oeste de Cardolan. Obtiene su color y su nombre de la rica tierra que baña sus orillas. El Baranduin es un río viejo, ancho y de corriente tranquila; pero es también poco profundo, es por ello por lo que en sus aguas no se desarrolla mucho comercio.

Al este el Mitheithel (O. "Fontegrís") nace en las nieves y los manantiales de las tierras altas de Rhudaur. Es un pequeño y turbulento torrente que sólo se apacigua cuando se une a él el Brunien en la cima del Angulo. Continúa su recorrido hacia Nîn-in-Eilph, los Pantanos de los Cisnes. Justo sobre Tharbad, donde el Mitheithel se une al Río Glanduin que llega desde Enedhwaith, da vida al Gwathló (O. "Sombrio Río de los Pantanos"). El Mitheithel es difícilmente navegable desde Tharbad hasta el Angulo, pero imposible de vadear en lo restante de su recorrido.

El Gwathló es un río ancho y lento como el Baranduin a excepción de las épocas de crecidas. Es un río profundo y puede ser navegado por barcos hasta Tharbad. Los vientos que predominan en la zona son del este y su cauce esta lleno de bancos de arena móviles, es por ello por lo que los barcos de menor calado suelen quedarse con la mayoría del comercio que discurre por el río. La cantidad de comercio que pasa por esta zona es considerable ya que la ruta por mar a Gondor es más rápida que la ruta terrestre que ha hecho de Tharbad el centro del comercio que sale del norte. Los desbordamientos del Gwathló son los mayores de los ríos de Cardolan, especialmente en su orilla norte. Tras un duro invierno Tharbad puede verse convertido en una isla durante algunas semanas de la primavera.

MINHIRIATH

La zona suroeste de Cardolan recibe su nombre de la gran cantidad de arroyos y ríos que vierten sus aguas al Baranduin, al Gwathló y al mar. Minhiriath puede subdividirse en cuatro regiones geográficas; Eryn Vorn (O. "Bosque Oscuro"), la planicie central de Saralainn (D. "Tierra Eminente"), las tierras altas de Girithlin que se extienden desde el centro de Cardolan hasta la orilla sur del Baranduin y la cuenca del Gwathló. El Eryn Vorn incluye al Rast Vorn, una gran península que se extiende al sur de la desembocadura del Baranduin. A excepción de una región pantanosa al suroeste toda la zona está cubierta por bosques muy antiguos. Los árboles influenciados quizás por los cataclismos de la Antigua Era, parecen compartir la malicia de sus antiguos ocupantes, los beffraen. En cualquier caso el Eryn Vorn se ha conservado casi inexplorado a lo largo de la historia de Cardolan.

La planicie central de Minhiriath apenas contiene nada destacable a excepción de sus innumerables arroyos. Con una suave inclinación hacia el mar, sus tierras sólo sirven como



pasto para las ovejas, a excepción de aquellas más cercanas a los arroyos las cuales son algo fértiles. Una marca característica que puede aún llamar la atención, es la cama de ámbar que se puede encontrar a lo largo de la orilla sur del Baranduin cerca de su desembocadura. El nombre de Saralainn es atribuido a un bardo dúnico que con su gran facilidad de palabra, trataba de atraer a la gente para que se asentara en el área, dándole el adjetivo de "exultante", que es como tratar de nombrar "verde" a una zona cubierta de hielo.

Las tierras altas de Girithlin se elevan sobre las planicies de Saralainn unos cuantos cientos de metros a través de las estribaciones de una suaves colinas. El aspecto general que ofrecen estas tierras no difiere demasiado del de las planicies pese a que la erosión es aquí un grave problema.

La cuenca del Gwathló comprende la región que se encuentra bañada por las crecidas del mismo. Cerca del mar se convierte en un río estrecho el cual se extiende de forma irregular hasta encontrarse a unas ochenta millas de Tharbad. Las crecidas son un engorro para los habitantes de la región, pero el limo que se deposita gracias a ellas hace de estas tierras de labranza unas de las más ricas del norte. Es por ello por lo que la cuenca del Gwathló sirve de reserva alimenticia a Eriador, pese a que mucho de su excedente sirve para alimentar a Tharbad.

MINTYRNATH

En comparación con la sencilla orografía de Minhiriath la de esta región es algo más compleja. Se pueden realizar hasta seis divisiones territoriales. Una sustancial parte de la cuenca del Gwathló se extiende por encima del Camino del Norte. Al norte se encuentra el páramo montañoso de Pinnath Ceren, las montañas rojas que dan nombre a Cardolan. Un poco más hacia el este se encuentra el Bosque Viejo y más allá las colinas de Tyrn Gorthad, las Quebradas de los Túmulos, y Tyrn Hyarmen las Quebradas del Sur. Las tierras Altas de Girithlin se extienden hacia el sur y hacia el oeste de estas cadenas montañosas. El este de Cardolan se funde en la gran planicie de Eriador, el En Eredoriath.

La marca geográfica más característica de Mintyrmath son las quebradas al sur del Camino Este. Estas quebradas se enmarcan dentro de una sola cadena de colinas pero por costumbre se las ha dado dos nombres: Quebradas de los Túmulos en la zona más noroeste y Quebradas del Sur en el resto del territorio. Las quebradas son una serie de picos enfilados hacia el noreste con sus caras sur muy abruptas, las cuales llegan hasta la estribación de la siguiente colina. Esta región es inhóspita, poco fértil y casi deshabitada. Al Tyr Gorthad se le conoce por los túmulos o montículos de enterramiento que se cree son de la época de los antepasados de los dúnedain en los primeros tiempos. Los príncipes de Cardolan acostumbraban a realizar aquí sus enterramientos.

Justo al oeste de las Quebradas de los Túmulos se encuentra el Bosque Viejo. Este es un lugar peligroso y oscuro en donde los árboles parecen recordar y odiar a aquellos que en otro tiempo destruyeron a sus innumerable parientes. La casa de Tom Bombadil se encuentra en algún lugar dentro de este bosque. Por la gente de Cardolan es más conocido como Oraldo, pese a que no suele inmiscuirse demasiado en la vida de otros.

Al sur oeste del Bosque Viejo se encuentran los Pinnath Ceren y más allá las Tierras Altas de Girithlin. Las Pinnath Ceren (O. "Crestas Rojas") son un grupo de colinas tintadas de un tono carmesí que dominan una pequeña planicie. Las minas de hierro que las dan ese color fueron intensivamente utilizadas por los hombres del norte que vivían en los bosques de Eriador antes de la llegada de los númenóreanos. Estas minas fueron el foco de la resistencia ante el colonialismo de los númenóreanos, ya que allí se encontraba la única fuente de una extraña aleación de estaño y cobalto que tratada en los hornos de los hombres de norte proporcionaba el latón de Cardolan, un rojizo metal que podía compararse con el acero de Númenor. Las Tierras Altas de Girithlin se elevan al este sobre la cuenca del Gwathló. Incluyen una cordillera llamada Pinnath Nimren (S. "Cordillera Blanca"), llamada así por la blancura del mármol de sus piedras. A parte de su clima algo más duro, las tierras altas son por lo demás similares a Saralainn.

LAS COSTAS

La costa norte de Cardolan, desde la desembocadura del Baranduin hasta Rast Vorn, es generalmente rocosa y según sus habitantes, tiene cierta escabrosa belleza. Hay pocos puertos pero el área se encuentra bien protegida de las tormentas y sus recursos, como moluscos o pequeñas ballenas, son ampliamente utilizados.

Las costas de Rast Vorn son, según los marineros dúnedain las más traicioneras que conocen. Hay gran cantidad de bajíos y escolleras las cuales suelen estar escondidas tras grandes bancos de niebla. En las costas del norte y oeste se encuentran muy pocas zonas donde poder amarrar. La costa sureste se encuentra jalonada por extensiones de pantanos en los cuales se supone que habitan extrañas criaturas. Los nativos Beffraen suelen atacar a aquellos que encuentran algún lugar donde amarrar dentro de estas costas.

Por contraste las costas de Saralainn son conocidas por sus grandes playas de arena. Los habitantes de la zona no prestan mucha atención a las mismas, debido a las tormentas que se ciernen sobre la zona cada década devastando el área. La gran cantidad de comercio que discurre por el Gwathló pasa por el puerto de Sudúri, el cual se encuentra a 145 Km. subiendo el río. La situación en donde se halla la ciudad, resuelve muchos de los problemas con que se encontraron los númenóreanos hace milenios al construir Long Daer.

ENEDHWAITH

Las gentes de Cardolan concentradas a lo largo de la orilla norte del Gwathló debe prestar atención con los hechos que

ocurran en la ribera sur, en las tierras de Enedhwaith. La mayor parte de este territorio está constituido por estepas de hierba que son el hogar de tribus dunlendinas, las cuales atacan Cardolan con frecuencia. A lo largo de Gwathló, comenzando a unos 130 kilómetros al sur de Tharbad, se encuentran dos grandes bosques de los cuales se extrae la mayor parte de la madera que se utiliza en los astilleros de Cardolan. Se extrae de los bosques en expediciones casi militares, por miedo a las tribus dunlendinas, los primos de los beffraen que habitan los bosques del sur y los Trolls de Piedra del bosque del norte.

Los seiscientos cuarenta kilómetros cuadrados de Nîn-in-Eilph, los Pantanos de los Cisnes, son visitados con frecuencia a pesar de los malévolos alkali ciénagas y de los innumerables reptiles venenosos. En algunas ocasiones las expediciones se organizan para ir en busca de raras hierbas, pero la mayoría de las veces son para cazar furtivamente a los cisnes de las marismas, cuyas plumas son muy apreciadas por las elegantes mujeres de Gondor.

TABLA CLIMATOLÓGICA

Meses	Minhiriath	Mintyrmath	Tierras Altas
-Yestarë (día intermedio: Yule)-			
1. Narwain (Invierno)	-4, 4'5 Nieve/lluvia	-6, 1'5 mod. Nieve	-6, 1'5 mod. Nieve
2. Nínui (Invierno)	-4, 7 Nieve/lluvia	-4, 4'5 Nieve/lluvia mod.	-6, 4'5 Nieve mod.
3. Gwaeron (Agitado)	-1, 16 Lluvioso	-4, 7 Lluvioso	-4, 7 Nieve/Lluvia
4. Gwirth (Primavera)	7, 15 Lluvia nor.	4'5, 13 Lluvia nor.	1'5, 13 Lluvia nor.
5. Lothron (Primavera)	7, 18 Lluvia nor.	4'5, 15 Lluvia nor.	1'5, 15 Lluvia nor.
6. Nóruí (Verano)	10, 24 Lluvia mod.*	10, 21 Lluvia mod.*	7, 21 Lluvia mod.*
-Loënde (día intermedio: Medioaño) - Enderi (3 días centrales)-			
7. Cerveth (Verano)	13, 26 Lluvia mod.	13, 30 Seco	10, 26 Seco
8. Uruí (Verano)	18, 30 Lluvia nor.#	21, 32 Lluvia nor.	18, 32 Lluvia nor.
9. Ivaneth (Otoño)	13, 26 Lluvia nor.	13, 30 Lluvia nor.	13, 26 Lluvia nor.
10. Narbleth (Otoño)	7, 21 Lluvioso	4'5, 24 Lluvioso	4'5, 21 Lluvioso
11. Hithui (Moderado)	1'5, 15 Lluvia/nieve mod.	-1, 15 Nieve/lluvia mod.	-1, 13 Nieve mod.
12. Girithron (Invierno)	-4, 7 Nieve mod./lluvia	-6, 7 Nieve mod.	-6, 4'5 Nieve
-Mettarë (día intermedio: Año nuevo)-			

LEYENDA

Nota especial: # = 1% de probabilidad de Gran Tormenta (Huracán)

* = 3% de probabilidad de Tormenta/Granizo/Tornado

Temperatura: Los grados están expresados en centígrados. Notar que la mayoría de la gente no expresa la temperatura de manera tan precisa; sólo describen la temperatura como frío, fresco, agradable o caluroso. Las temperaturas de montaña se refieren a las regiones habitadas entre los 330-1000m por encima del nivel del mar. Para calcular la temperatura en altitudes mayores, quitar un grado por cada 180m más por encima del nivel del mar.

Precipitaciones: Se refieren a la probabilidad (%) de que nieve o llueva en un día dado.

Lluvia moderada (Nieve)-15% llueva (nieve); nublado parcialmente. Lluvia/Nieve moderada (Lluvia/Nieve)-5% nieve (llueva); 2% cellisca; 8% llueva (nieve); parcialmente nublado.

Lluvia normal (Nieve)-25% llueva (nieve); parcialmente nublado.

Lluvioso (Nieve)-40% llueva (nieve); nublado.

Seco-3-10% (llueva)

A mayores altitudes, siempre habrá nieve cuando haya precipitaciones de Nieve/Lluvia moderada.

3.2 CLIMA

Pese a que el terreno de Cardolan parezca monótono es el clima quien se ocupa de poner una nota de color. Cardolan posee un clima húmedo continental que suele ser por término medio benigno, pero que puede transformarse en el más duro de todo Endor. En cualquier caso hay diferencia entre el clima de Minhiriath y el de Mintyrnath. Por término medio Mintyrnath suele ser cinco grados más fresco.

Ambas regiones tienen frescas y húmedas primaveras, veranos que suelen ser secos y algo cálidos, húmedos otoños e inviernos fríos. El modelo climático se encuentra dominado por el aire cálido y húmedo que llega del mar y el frío y seco que llega de las Montañas Nubladas y de Forochel. Al final de la primavera y principios del verano estas dos masas de aire suelen chocar produciéndose desastrosos resultados. Mucho del daño es debido a las tormentas, pero estas pueden con mucha facilidad llegar a crear granizo y tornados. Los últimos suelen prevalecer en la zona central de Cardolan especialmente en el mes de Nóruí. Menos frecuentes pero más devastadores son los huracanes que se crean en los mares ecuatoriales y azotan las costas. Al principio del otoño, cada tres años, las tormentas golpean las costas; cada década una de estas tormentas siembra la desolación en la zona, y una de cada siglo suele ser terrible. Los viejos hablarán todavía de la "Iracunda Tormenta del 1081". El viento en Cardolan es fuerte y normalmente sopla del oeste lo que tiende a hacer difícil la navegación por el Gwathló.

Ya que Cardolan apenas posee árboles, la temperatura experimenta fuertes y rápidos cambios entre las horas diurnas y las nocturnas. No es demasiado raro ver como la temperatura varía unos veinte grados centígrados en un período de veinticuatro horas, especialmente en el verano y en lugares elevados. La temperatura media en Cardolan ha ido descendiendo ligeramente durante los dos últimos siglos, y esto ha hecho la vida de los granjeros de Cardolan, los cuales no pueden perder ningún día de labranza, dura en los tiempos de mal tiempo. La superstición atribuye este cambio a la maldad del Rey Brujo de Angmar (de hecho este tiempo fue empeorando hasta su partida en 1975 T.E. y después fue mejorando).

4.0 LA ECOLOGÍA DE CARDOLAN

Las tierras de Eriador son parte del continente de Endor pese a que se encuentran aisladas geográficamente. Al norte se encuentra la desolación del Desierto del Norte, al este se yerguen las Montañas Nubladas, al sureste la gran cadena montañosa de las Montañas Blancas y al oeste el mar. Estas barreras naturales evitan la inmigración de nuevas especies hacia Eriador y muchas de las que han entrado ya, lo han hecho gracias al hombre. Dentro de este relativo aislamiento los ecosistemas se vuelven muy estáticos y frágiles, al contrario de lo que ocurre en los bosques húmedos del sur.

Según recuerdan los Ents, toda la zona sur de Eriador era un único bosque antes de que los elfos les enseñaran a hablar allá en los Días Antiguos. Los primeros años de la Segunda Edad vieron un progresivo calentamiento que hizo mella en el frágil equilibrio de la vida en los bosques. Con el surgimiento de avanzadas sociedades humanas el equilibrio se rompió. Los númenóreanos de vuelta en la Tierra Media a mediados de la era, talaron muchos árboles para la creación de

su famosa flota. Muchos fuegos forestales fueron provocados durante los enfrentamientos entre númenóreanos y eriadoranos, o bien por tormentas eléctricas que previamente habían sido muy raras en la zona. Para muchos bosques el fuego, que debía ser una fuerza natural de renovación, se convirtió en un elemento nuevo y mortífero.

En poco más de tres siglos casi todo Cardolan ardió, dejando sólo dos zonas boscosas, el Bosque Viejo y el Rast Vorn. Pocas fueron las especies preparadas para adaptarse a las nuevas tierras yermas, tras haber vivido durante largos años entre las sombras y las ramas de los bosques. La erosión que siguió a estos hechos dejó a gran parte de la tierra de Cardolan sin posibilidades para la agricultura, mientras que otras zonas se convirtieron en las más productivas de Endor. Sólo algunos reptiles, las ovejas introducidas por los dúnedain y los lobos que las siguieron, son las únicas especies de las que puede decirse que prosperaron en Cardolan.

4.1 FLORA

Los habitantes de las riberas del Gwathló, las cuales se renuevan año tras año, pueden pensar con todo derecho que viven en uno de los jardines de la Tierra Media, pero este pensamiento no puede trasladarse al resto del territorio. En Minhiriath la planta dominante es un tipo de hierba llamada ablas, mientras que en las tierras altas barridas por el viento de Girithlin, el ablas es sustituido por un tipo de musgo llamado deblas, que cubre la mayor parte de Mintyrnath. Hay unos pocos bosques jóvenes que también van creciendo a lo largo de Cardolan; en ellos se dan gran cantidad de hayas y algunos pinos. En otros lugares las mayores plantas son cardos y zarzamoras que dan



LOBO

algo de cobijo a las plantas más delicadas. Los campesinos de Cardolan cultivan trigo a lo largo de las cuencas y de los pequeños ríos; maíz, guisantes y cassona, una patata pequeña, a lo largo del Gwathló; y eorna, un grano parecido a la cebada en las tierras altas.

HAGAVORL

Quizás la planta más notable de Cardolan sea el Seto. Pharconatar, el primer gobernador númenóreano de Cardolan, comenzó a plantar Hagavorl (D/E. "Pared de Espino") en 1777 S. E. Deseaba tener una barrera que aminorara el paso de cualquier incursión por parte de los orcos o de los hombres de las colinas desde Rhudaur hacia la zona central de Cardolan, para de esta forma tener tiempo y preparar sus pocas y diseminadas fuerzas. El Hagavorl —una barrera de afilados espinos que van desde Mitheithel hasta el Baranduin sobre el Bosque Viejo— era un proyecto ambicioso incluso para un númenóreano, pero Pharconatar recibió ayuda de los maestros herbolarios de Elrond. Pese a todo la labor fue abandonada cuando él murió en 1812 S.E. y no volvió a empezarse hasta la época de Elendil. El Hagavorl fue completado por el rey Valandil en 1126 T.E., como parte de un inútil plan para erradicar a los lobos de Cardolan. En la actualidad se encuentra dividido por zonas separadas por unos tres kilómetros de distancia. Verlo desde lejos impresiona, y puede llegar a ser una seria barrera para el viajero ocasional.

HIERBAS

La mayor parte de las hierbas comunes de Eriador se pueden encontrar tanto en Minhiriath como en Mintyrnath; pero hay unas cuantas que merecen atención por su rareza.

Lus: Arbusto bajo parecido al tojo, se encuentra principalmente en Saralainn. Sus flores carnosas brotan en primavera y de ellas puede destilarse un potente veneno. Hace efecto en 1 a 12 asaltos. Si la víctima falla la tirada de resistencia por 51 o más, muere; si falla entre 21 y 50 entra en coma y queda ciega; si falla por 11 a 20 queda ciega de uno o de los dos ojos, y si en la tirada falla por 1 a 10 queda temporalmente ciega. (t-T-3 Flor emplasto -31 mo- nivel 4)

Sailcha: Pequeña orquídea violeta que florece en primavera. Cada vez más difícil de encontrar, la gente de Cardolan cree que sus flores son un potente imán para la buena suerte. Esta superstición es muy fuerte y se dice que viene de antes de la época de los eriadornos. Sus efectos psicológicos son; +10 a la moral, +10 a TR, y +5 a la bonificación defensiva, con una duración de 3 a 7 días (que es lo que tarda la flor en marchitarse). (t-S-8 Flor-aplicar-50 mo-FA0).

Avhail: Arbusto resistente hallado comúnmente en Saralainn y difícil de encontrar en el resto de Cardolan. Sus frutos amarillos, que recuerdan a una pequeña mora, son nutritivos y jugosos. Este fruto es el ingrediente principal del popular y potente brandy conocido como biotaille.

Haruella: La Haruella es una mezcla creada por los eriadornos de Pinnath Ceren. La fórmula es un gran secreto, pero se piensa que contiene ácidos y líquenes de ciertas raíces de árboles. Los chamanes de los antiguos eriadornos usaban Haruella en sus poco frecuentes tratos con los muertos vivos. Actualmente se aprecia mucho como recurso contra la invasión de espectros que se están apoderando de las Quebradas de los Túmulos.

Boskone: Es una pequeña orquídea de color azulado que crece entre las hojas de los árboles más altos del Bosque Viejo y del Eryn Vorn. Estas flores puestas a secar y molidas, sirven para crear un polvo de color azul el cual al ser inhalado, estimula de tal forma los sentidos del individuo que este puede experimentar las mismas sensaciones que si se encontrara bajo el hechizo de "Conciencia". El boskone causa adicción y el sín-

drome de abstinencia es particularmente desagradable. Permite que el individuo obtenga "Conciencia" durante 10 a 20 asaltos, luego sentirá un terrible dolor de cabeza (-30) de 1 a 8 horas. (t-H-8-Polvo/Inhalar-78 mo-FA18).

4.2 FAUNA

Un visitante no muy observador volvería a casa diciendo que los únicos animales de Cardolan son los hombres, las ovejas y el lobo. En realidad estas tierras poseen una increíble diversidad animal que ha ido en aumento al haber pasado muchas de las tierras a un estado salvaje, desde la caída del Reino dúnadan.

4.21 DEPREDADORES

Lobos: Como reza un viejo dicho eriadorno "Preocupate del lobo que no ves". El predador por excelencia de Cardolan es el lobo; los encuentros con otro tipo de depredador serán raros. El lobo común de Eriador es gris, pese a que algunos son negros y generalmente se encuentran o más bien ellos encuentran a sus víctimas, en grupos de una docena de adultos más o menos. Son cazadores maliciosos e inteligentes, incansables en la persecución y (bajo la influencia de Angmar) inclinados a matar sólo por diversión. Su principal presa son las ovejas pero no tienen miedo a los hombres, y no dudarán en atacar a viajeros solitarios o pequeños grupos. En cualquier caso, sienten miedo hacia los perros pastores y no sin razón.

Huargos: Los huargos, también llamados lobos de guerra, no son comunes a estas tierras. Cuando no desempeñan el papel de monturas para los atacantes orcos, suelen parecer lobos de mayor tamaño. Esto es cierto pero los huargos son más audaces e intuitivos y suelen ser sirvientes del Rey Brujo de Angmar. Los verdaderos huargos, también conocidos como Lobos del Diablo o Lobos de Sauron, aparentan ser grandes huargos pero en realidad son muertos vivos animados por poderosa magia negra. Atacarán en noches muy oscuras para que su rasgo de desvanecerse si son muertos, no pueda ser observado. El Rey Brujo no ha tenido necesidad de mandar verdaderos huargos a Cardolan desde la caída de Amon Sûl en 1409 T.E.

Águilas Grandes: Es raro encontrarlas en Mintyrnath ya que su habitat se encuentra alejado, en la zona de las Montañas Nubladas. Son precavidas con los humanos y no sin razón, ya que estas nobles aves han sido cazadas para alimento alguna que otra vez. Las águilas rara vez han tenido algo que ver en los asuntos de Cardolan. Quizás consideren a estas tierras responsabilidad de los elfos Noldor que aún quedan, o quizás se encuentren muy ocupadas defendiendo sus aguileras de los orcos de Gundabad.

Leones Moteados: Deben su nombre al moteado de color negro que cubre sus blancos vientres casi en su totalidad; el resto de su pelaje es de un intenso color cobrizo. Pese a existir muy pocos ejemplares a causa de la caza, todavía deambulan por Cardolan. Los leones no son criaturas malvadas y pese a ser extremadamente astutos, no son capaces de hablar. Su lucha contra los lobos viene de antiguo y quizás sea debido a ello, más que por la caza del hombre, que su número ha ido decreciendo. Viven en pequeños grupos familiares creando sus guaridas en árboles o en cuevas. Prefieren cazar fieras pero se conforman con las ovejas. Se sabe que sólo matarán a un ser humano en defensa propia.

Osos: Al contrario que en el resto de Eriador, el oso negro es raro en Cardolan. El clima es algo cálido para su gusto, pero la razón primordial para su escasez es el hombre. Los eriadornos tienen un culto casi obsesivo por la caza del oso; se cree constituye la prueba definitiva para demostrar la hombría de

un guerrero. La noticia de la aparición de algún oso hará que hombres de una gran área se junten para su caza. Por este motivo los osos evitan estas tierras.

Glutan: Los horribles glutan se encuentran por regla general al oeste de Minhiriath. Es un ser solitario, de pelo negro y parecido a un gran tejón. Son rápidos y fieros, y algo locos. Se sabe que han atacado a grandes grupos de hombres sin provocación previa, luchando hasta la muerte pese a haber tenido posibilidad de escapar.

Madratine: El madratin es un zorro del tamaño de un gato que se encuentra principalmente en las tierras altas. Sus orejas y cara blancas resaltan mucho por el color rojizo de su pelaje. Suelen ser muy tímidos.

4.22 HERBÍVOROS

Ciervo: Un pequeño ciervo conocido como Fiara, es el herbívoro salvaje más común en Cardolan, capaz de vivir de la escasa hierba. Suelen vivir en grupos de unas cuatro a cinco hembras y un macho. Son de naturaleza muy tímida. En los bosques el Caru (alce), es muy común, y el caribú de Rhudaur entrará en En Eredoriath cuando los inviernos sean muy duros. Mayor que un alce, el Nimfiara (S./D. "Ciervo Blanco"), se encuentra en las profundidades del Bosque Viejo y del Eryn Vorn. Su piel es muy preciada para la confección de marroquinería y con su cuerno puede prepararse un brebaje que se cree (incorrectamente), alarga la vida. Son muy astutos, y presentarán batalla hasta el final si son acorralados. La caza del Nimfiara era muy popular entre los dúnedain cuando ambos grupos eran numerosos.

Astabanhe: El Astabanhe o Cuerno Puntiagudo es un ser parecido a un antílope que se encuentra en las zonas de Pinnath Ceren y en las tierras altas de Girthlin. Suelen tener una altura de un metro y veinte centímetros, cierto tono amarillento y una blanca grupa; de su cabeza nacen unos cuernos negros de donde les viene el nombre. Los Cuernos Puntiagudos viajan en pequeñas manadas, son curiosos pero rápidos cuando huyen.

Jabalí: Son comunes en ambas regiones de Cardolan y se suelen encontrar en grandes manadas. Los machos adultos defienden el perímetro de la manada contra todo enemigo, ya sea real o imaginario. Su principal tarea es la de encontrar comida, y muchas son las criaturas que en esos momentos se apartan de su camino.

Goral: Son grandes carneros que sólo se encuentran en las Quebradas. Solitarios y muy poco dóciles, han sido muy aprovechados sin embargo, a la hora de ser cruzados con las típicas ovejas de Cardolan.

Golodos: Son grandes pájaros que no pueden volar, parecidos a un enorme ganso que anduviera sobre zancos. En verano, la época de reproducción, suelen juntarse en grandes manadas, mientras que el resto del año viajan de un lado para otro en pequeños grupos. Salen huyendo a gran velocidad en cuanto identifican a algún depredador, a no ser que sea la época de puesta; en este caso defenderán con valentía su nidada. A los Golodos les gusta la carne pero comerán cualquier cosa ya que no son buenos cazadores.

Roedores: El más común entre los roedores de Cardolan es el Gopher, seguido por el Coney o conejo. El Gopher de Eriador se asemeja a una rata corpulenta y vive principalmente de las raíces de hierba. En las planicies suelen ser una molestia ya que viven en grandes colonias conectadas por túneles. Sus agujeros levantan treinta centímetros del suelo pero sus túneles corren muy próximos a la superficie, y suelen ser la causa de un gran número de piernas rotas entre las ovejas, los caballos y el hombre. Son comunes también en Cardolan las zarigüeyas, los ratones, las ratas y los hurones.

CIERVOS



4.23 AVES Y CRIATURAS VOLADORAS

Pese a que en Cardolan no hay gran número de especies de mamíferos si las hay en el reino de las aves. Las aves migratorias del norte son las más numerosas y de gran importancia económica. Tres de estas especies son las más numerosas. Estas son el ganso del hielo, el pato de cabeza naranja y el pichón azul. El ganso del hielo es un gran ave blanco y negro que pasa el verano en la zona de las yermas tierras del norte y el invierno en Drúwaith Iaur. Su migración a últimos de la primavera y finales del otoño, sigue la línea de la costa. El pato de cabeza naranja es común en todos los lugares acuáticos de Cardolan. Al final de la primavera se juntan en las Marismas de Moscuas y en las de los Cisnes; allí preparan su viaje de emigración hacia los lagos del Lejano Norte.

El pichón azul no se entretiene con paradas en Eriador, simplemente lo sobrevuela en su viaje entre el Bosque Negro y Lindon. Han sido diezmados por la caza pese a que todavía puede el sol quedar oculto tras una bandada de estos animales. Los cisnes Reales de Nîn-ni-eliph tienen también cierta importancia económica, ya que el precio pagado por sus plumas ha aumentado al haber disminuido su número.

En los bosques que aún quedan se pueden oír gran cantidad de pájaros cantores; el mirlo y la alondra se encuentran también a sus anchas en campo abierto. Hay también gran cantidad de grajos y cuervos. Las principales aves carroñeras son unas extrañas y feas cigüeñas conocidas con el nombre de Hopta. También existen en la zona algunas clases de halcones pero la mayoría son pequeños y con un plumaje de colores apagados. Los grandes búhos siguen cazando en los bosques por la noche; se dice que sus llamadas son el lamento por la pérdida de los viejos bosques. Los pequeños búhos que viven en los túneles abandonados de los gopher son conocidos como búhos de los túmulos.

Desde luego en Cardolan también existen criaturas vola-

doras que no son pájaros. Los murciélagos son muy numerosos y los murciélagos vampiro están ahora entrando desde Angmar. Otra variedad de murciélagos de gran tamaño son los zorros voladores, que anidan entre las zarzamoras. Este tipo de murciélagos no es de hábitos nocturnos ya que posee una buena visión y un fino sentido del olfato, gracias a su larga nariz.

El último ser alado importante de la región son unas ranas planeadoras conocidas como la Gris Voladora. De tamaño pequeño poseen en sus garras un potente veneno. No son muy comunes y sólo habitan en lugares muy boscosos, pero se encuentran siempre en grandes colonias y ¡mucho ojo con pisar sus nidos!

4.24 REPTILES

Los reptiles que vivían en los antiguos bosques fueron quizás las únicas criaturas que se alegraron con la destrucción de los árboles, ya que así el sol pudo llegar hasta la tierra. En general Cardolan, y Minhiriath en particular, poseen una gran cantidad de reptiles dentro de los cuales se pueden incluir a muchas serpientes venenosas.

Nathair: Esta serpiente de las planicies se encuentra por todo Cardolan, llegando a alcanzar una longitud de hasta un metro ochenta, sus escamas son de un color crema. Se enfada con facilidad y preferirá combatir antes que huir.

Nathrach: Es una serpiente acuática y puede encontrarse en casi todos los ríos y lagos de Cardolan. De color mohoso, posee unas anchas franjas marrones y su tamaño ronda el metro y medio. Su veneno no es muy fuerte y sirve para atontar al roedor que luego será su víctima. El Arnathrach es una pariente algo mayor que habita las aguas salobres de las costas.

Corileal: Es una pequeña serpiente, no más de quince centímetros de longitud, que vive en las profundidades de los bosques. Su piel es negra rodeada de anillos color amarillo. Suele cazar grandes insectos y es mejor dejarla tranquila ya que su veneno es muy potente.

Cocodrilos marinos: Los cocodrilos del Gwathló sólo comen pescado y son inofensivos si no se les molesta, algo que no puede decirse de sus congéneres marinos. Los cocodrilos marinos no son muy frecuentes, lo que es de agradecer, ya que se asemejan a Bestias Malignas sin alas. Les encanta atacar barcos pequeños, tratando de abrir una vía de agua con sus potentes mandíbulas, y luego esperar a que el barco se hunda. Se cree que anidan en el Rast Vorn.

Tortugas de tierra: En otro tiempo fueron muy comunes en la cuenca del Gwathló, pero han sido diezmadas por la caza. Algunas pueden todavía encontrarse en el centro de Saralainn. Son muy lentas e inofensivas, midiendo un metro y medio de largas y uno de altas; su peso viene a ser de unos ciento cuarenta kilos.

4.25 ANIMALES DOMÉSTICOS

Ovejas y ganado: La gente de Cardolan posee gran cantidad de ganado pero no mucha variedad. El animal más importante es sin lugar a dudas la oveja. Hay dos clases importantes; la oveja común es pequeña y delicada, capaz de producir gran cantidad de lana y carne. No pueden defenderse si no es gracias a los pastores y a sus perros en las salvajes tierras de Cardolan. El Harbdo es el resultado entre el cruce de la especie de carnero salvaje Goral y la oveja común. El resultado es una oveja con menos lana y una carne algo más dura, pero capaz de protegerse por sí misma en la mayor parte de Cardolan. Esta especie está creciendo mucho en los últimos siglos.

En los últimos tiempos se están introduciendo cabezas

de ganado desde Rhovanion y Gondor, pero los campesinos de Cardolan son muy conservadores y la medida todavía no ha calado hondo. Hay poca variedad en las especies de corral. La más común es el pollo. Los hobbits de Cardolan tienen gran cantidad de gansos, pero todavía no han convencido a los humanos de las virtudes de este animal. Se pueden encontrar jabalíes semi domesticados pese a que siguen siendo unos animales apestosos. Los eriadoranos siguen manteniendo cierta cantidad de conejos. Las ratas son tan numerosas en las casas que se las podía englobar dentro de los animales domésticos.

Perros: Los perros son populares entre la gente de Cardolan, especialmente entre los pastores y los dúnedain. La principal raza es el perro pastor; grande, musculoso y de pelo largo. Es leal, inteligente y fiero. Si tienen un fuerte collar alrededor de su cuello, llegan a ser un duro oponente para dos o tres lobos. Los dúnedain también los utilizan para la caza y como perro guardián. Los experimentos que se han realizado para conseguir que sean perros de guerra han fallado. Una raza más pequeña suele ser el animal de compañía de mujeres y niños. El perro tribal de los dúnedain se parece a un chihuahua, grande y gordo. En ocasiones son utilizados como perros guardianes o para formar parte de jaurías de caza. Pero la mayoría de ellos acaban en la olla.

Animales de transporte y de tiro: En poco tiempo el caballo se ha convertido en un animal vital en Cardolan, teniendo en cuenta la medida del tiempo que tienen los elfos, ya que fue introducido en 650 T.E. Al ser un medio de transporte rápido y fiable, se convirtió en un elemento crucial de la dispersa sociedad dúnedain del norte. Suelen ser muy grandes (lo tiene que ser para poder transportar a un hombre de dos diez armado con cota de malla y totalmente equipado), y muy nobles. Su pelaje suele ser rojizo. El llamado pony no es más que un cruce del que salió un animal más pequeño y algo más fuerte de lo habitual. Conocidos por su cabezonería y su dificultad para ser montados, los ponies parecen desafiar a sus jinetes tras largos siglos de domesticación. Los aurochs han sido domesticados y sirven como animal de tiro y de labranza en los campos de la cuenca del Gwathló. Sus parientes salvajes, que prefieren los bosques, siguen siendo habituales.

5.0 GENTE Y CULTURAS

Incluso durante su apogeo, Cardolan nunca fue un reino poderoso, pese a ello dentro de sus fronteras se dan cita la más diversa colección de razas nunca antes encontrada en la Tierra Media. La importancia del comercio y más tarde la necesidad de mercenarios, hicieron que muchos aventureros y comerciantes llegaran aquí procedentes incluso de más allá de Rhûn o de Harad. Por similares motivos llegaron también los enanos y los Hombres del Norte desde Rhovanion, en mayor número. Luego están los pueblos autóctonos del norte, los eriadoranos y los dunlendinos que constituyeron el grueso de la población. Muchos han sido los hobbits que se han asentado en estas tierras, pese a no ser tantos como en los años del reino dúnedain. Los beffraen siguen deambulando por el Eryn Vorn, mientras que también siguen existiendo elfos errantes. Las guerras con Angmar han traído a través de las fronteras a los estúpidos orcos y a los Trolls de las Colinas. Pese a todo esto Cardolan continúa siendo el reino de los hombres de Oosternes, y la vida en esta zona es un claro reflejo de dicha sociedad y cultura.

5.1 LOS DÚNEDAIN DE CARDOLAN

Los primeros marinos númenóreanos llegaron a las costas de Cardolan en el siglo siete de la Segunda Edad, y sus señores mantuvieron durante unos mil años tropas en Tharbad y Lond Daer. El interés por Eriador fue en aumento, ya que los imperialistas deseaban la madera de los altos árboles de los bosques para la construcción de su gran flota y también por el éxodo que iniciaron los Fieles a los Valar cuando la oscuridad empezó a ganar posiciones en su gloriosa isla. Muchos de estos primeros exilados se asentaron en las tierras que serían después Arthedain, pero fue Tharbad la que se convirtió en el puerto más importante y fue entonces cuando algunos númenóreanos comenzaron a asentarse allí.

Los colonos empezaron a establecerse en la cuenca del Gwathló, pese a las terribles guerras con los nativos eriadoreanos. Cuando Elendil el Alto escapó de la Caída de Númenor con los restantes Fieles y llegó a Eriador, los dúnedain, “Los Altos Hombres del Oeste” de Cardolan agradecieron el ser incluidos en el nuevo Reino de Arnor. Los primeros años de este reino fueron muy prósperos pese a las terribles pérdidas que tuvieron que soportar por la Guerra de la Última Alianza entre Hombres y elfos.

Esta prosperidad fue poco a poco aumentando las tensiones entre los dúnedain de Arnor, ya que los habitantes de las zonas más al sur tenían la misma actitud que sus parientes de Gondor, un materialismo que los hombres del norte, inclinados hacia el misticismo, desaprobaban.

Pese a que la división de Arnor se debió en primera instancia a las luchas entre la Casa Real, los Señores de Cardolan se alegraron de ello. Durante un tiempo siguieron prosperando, pero las guerras intestinas entre los Reinos Hermanos y la lucha contra Angmar llevaron a la caída del reino en 1412 T.E. Desde ese momento el poder de los dúnedain de Cardolan comenzó a declinar con rapidez, pese a que algunos de los Hírdyr sobrevivieron y los dúnedain han conservado su posición social (a excepción del reino de Saralainn).

APARIENCIA

Los dúnedain de Cardolan nunca han sido más que una minoría. En su apogeo poco antes del desastre de Cameth Brin en 1217 T.E. eran poco más de dos mil de pura raza; hoy sólo queda una décima parte de este número. Son fácilmente reconocibles por su altura; los hombres miden entre 1,95 y 2,10 m, mientras que las mujeres van desde el metro setenta a los dos metros. La mayoría de ellos descienden de unas pocas familias de colonos, es por ello por lo que el inusual tono castaño de su pelo y sus ojos verdes sean clara señal de identidad. Sólo aquellos que poseen cierta sangre real, mantienen el color negro de pelo y los ojos grises tan característicos de los dúnedain de otros lugares. Todos poseen una complexión atlética y muy pocos tienen vello en la cara.

La mayor parte de los “Hombres Altos” de Cardolan llevan mezcla de sangre en sus venas. Aquí se les suele llamar Tergíl (O. “Hombres Altos”) en vez de dúnedain Menores. Muchos de los Tergíl son descendientes de los matrimonios entre soldados y marineros númenóreanos y mujeres eriadoreanas. Por regla general han mantenido la estatura de sus padres y el color claro del pelo de sus madres, desarrollando también grandes bigotes. En cualquier caso la distinción más clara entre los Hombres Altos es que los Tergíl pueden vivir un siglo, mientras que los dúnedain vienen a vivir unos 50 años más.

Los dúnedain de sangre pura prefieren vestir como los númenóreanos, con capas y togas. Los colores más populares

son el rojo y el azul oscuro. La vestimenta de los Tergíl depende de su estatus social y puede variar de los ropajes númenóreanos a los cueros desaliñados de los Montañeses, pese a que la vestimenta militar con armas y armaduras es lo más generalizado.

SOCIEDAD

La mayoría de los dúnedain de Cardolan pertenecen a la pequeña nobleza y mantienen una forma de vida que recuerda a la que se llevaba en el hundido Númenor, la cual todavía puede verse en la cuenca del Gwathló y en la ribera sur de Baranduin. La vida rural y agrícola se centra alrededor de las grandes villas de piedra que son el centro de los florecientes feudos. Las villas suelen estar construidas en mármol o alabastro y se encuentran situadas sobre las colinas. Son grandes casas de dos pisos con un extenso jardín que antes solía encontrarse rodeado de hermosos pilares, pero ahora está cerrado por grandes muros. Los hombres solían divertirse cazando o realizando otras aficiones, mientras que las mujeres mantenían la hacienda y los huertos de hierbas y vegetales. En estos días los dúnedain que quedan son señores locales que deben gobernar a sus súbditos y dar protección y seguridad a las aldeas que han surgido en sus tierras. Pese a este trabajo todavía pueden mantener una vida con algo de confort y educación. Muchos conocen Sindarin y Norestron (un dialecto nórdico del Oestron), además de un conocimiento superficial del Adûnaico y del Dúnico.

Los restantes dúnedain de Cardolan se engloban en una de las tres siguientes categorías; gente de ciudad, nobleza importante y soldados profesionales (que han desaparecido casi por completo). Muchos de los dúnedain de Tharbad que eran afamados artistas o mercaderes han creído más prudente cambiar su lugar de residencia a Gondor o Arthedain. Sólo tres de las siete grandes familias a las que fueron entregadas tierras por los reyes de Númenor, siguen aún residiendo en sus antiguos castillos y tierras. Estas tierras se convirtieron, a través de varios planes administrativos a lo largo de su historia, en Hírdyr o Terdyr (S. “Principados”). Los dúnedain que ejercían como soldados profesionales fueron poco a poco convirtiéndose en nobleza, centrando sus tierras en la cuenca del Gwathló y en En Eredoriath. Los de En Eredoriath han sido casi totalmente desposeídos de sus tierras desde la caída del reino, mientras que los del Gwathló se han fundido en el Targil o bien han mejorado su estatus y se han convertido en Requain (S. “Caballeros”). Los antecesores de los Tergíl fueron casi todos guerreros y sus descendientes han mantenido ese legado.

5.2 ERIADOREANOS

Los eriadoreanos de Cardolan son los descendientes de la familia de Edain, los antiguos Enedain y dúnedain que no emigraron a través del Ered Luin a Beleriand en los Días Antiguos. Sin el intenso contacto con los elfos por parte de los Edain, los eriadoreanos se encontraron con una tecnología más arcaica pero desarrollaron un mejor aprovechamiento de los bosques. Tras esto cayeron bajo el poder del imperio númenóreano tras librar una serie de duras batallas durante la Segunda Edad, hecho que no ha sido olvidado por la mayoría.

Muchos de ellos fueron fundiéndose con la cultura general de Cardolan, pero aún así todavía hay tres grupos bien diferenciados: los Hombres del Río Baranduin, los Barqueros del Gwathló y los eriadoreanos de Pinnath Ceren. Aquellos que emigraron desde el este de Cardolan hacia Saralainn durante los problemáticos años tras la caída del reino de Dúnedain, han ejercido un substancial impacto en la cultura de la región.

APARIENCIA

Los eriadoreanos son altos pese a que no tanto como los dúnedain. La mayoría de los hombres mide un metro ochenta y las mujeres son sólo un poco más bajas. La moda es cómoda; los hombres gustan de vestir pantalones de lana o cuero, y una túnica de lana suave. Los hombres que trabajan cerca de los ríos, prefieren ropas y botas impermeabilizadas, mientras que los que habitan en Pinnath Ceren prefieren pieles de oso.

SOCIEDAD

El rasgo más destacable de los eriadoreanos es su individualismo y su desconfianza hacia los extraños. Los Hombres del Río viven en pequeñas aldeas a lo largo del Baranduin y de la costa. Los Barqueros y los de Pinnath Ceren llevan una vida más tradicional centrando sus actividades alrededor del feudo. Un feudo típico esta compuesto por unas cuarenta personas, de las cuales la mitad son eriadoreanos o Tahaim sus parientes cercanos. El resto son Marls, eriadoreanos cuyos Tahaim han sido muertos o deshonrados y a los que se le ha dado cobijo a cambio de sus servicios. También existen unos cuantos esclavos.

El centro del feudo es el Bechuil (E. "Casa Principal") que como las demás viviendas está construida con ladrillos reforzados con madera y piedra. En la parte trasera se encuentra el Codra, un gran zona donde se encuentran los animales domésticos. Al fondo de este cercado se encuentra una plata-

ECHORION HIR DE
GIRTHLIN



forma elevada. El Bechuil es un pequeño fuerte capaz de resistir el ataque de algunos orcos o trolls. Sólo la familia principal vive en esta casa, los demás ocupan viviendas diseminadas en un radio de un kilómetro alrededor del edificio principal.

El Teongar es el líder absoluto del feudo, como en su momento lo fué su padre. El honor del Tahaim es una de las mayores preocupaciones del Teongar, y si se pone en duda de-

berá declarar una venganza a muerte. Estas luchas suelen ser largas y sangrientas, durando más tiempo del requerido. Incluso cuando los dúnedain se encontraban en su mayor gloria, poco pudieron hacer para parar este tipo de venganzas. Los eriadoreanos tienden a ser autosuficientes y sólo se mezclan con otros de su raza en ferias o cuando se necesitan hombres para la defensa de un territorio. De todas formas según la costumbre todo extranjero que llegue en son de paz debe de ofrecérsele bebida y comida, pero sólo por una noche.

Entre los Barqueros cada Tahaim posee su propia barca para navegar a través del Gwathló. A causa de los vientos cruzados y de los engañosos bancos de arena, las barcasas son el sistema más sencillo para navegar a través del río. Los precios son adecuados pese a que el servicio pocas veces viene acompañado por una sonrisa. Los Barqueros mantienen una patrulla marítima a lo largo del río; cada Tahaim debe servir con esta fuerza rotando una vez al año. Sólo los hombres navegan y es por esto por lo que sus mujeres tienen mucho que decir en el manejo de los asuntos de la casa.

5.3 LOS CLANES DE SARALAINN

Mientras muchas de las otras razas de Cardolan poseen antiguas raíces, los clanes de Saralainn son un fenómeno relativamente reciente. Tras la caída del reino muchas personas buscaron seguridad en las poco pobladas tierras y no muy atractivas planicies de Minhiriath. Gran cantidad de gente común y muchos eriadoreanos del este, llegaron con poco más que las ropas que llevaban puestas para agregarse a las tribus que allí existían. El conflicto estaba servido pero contra todo pronóstico y gracias a los consejos del extraño mago conocido como Tharkûn ("Gandalf el Gris"), hubo cooperación e integración. En menos de un siglo una nueva cultura había florecido, combinando las artes de la gente de las tribus, el trabajo de la gente común y el valor e individualismo de los Hombres del Norte.

APARIENCIA

Suelen medir uno setenta o hasta uno ochenta y cinco. Son algo cetrinos ya que descienden del tronco dúnedan pero más castaños que la gente de las tribus con quién comparten su territorio. Para contrarrestar los monótonos colores de esta "tierra exaltada", los hombres de los Clanes suelen vestir con colores vivos, siendo el más común el color amarillo. Los hombres visten con Trews (D. "Pantalones") y camisas sin mangas. Sobre esto llevan una larga túnica que también utilizan las mujeres sobre sus vestidos. Suelen afeitarse pese a estar de moda las patillas largas. Casi todos los hombres del Clanes conocen el Adunaico y el nórdico.

SOCIEDAD

Las gentes de Saralainn se organizan en nueve clanes encabezados por un Cean (D. "Thain") que consistía en media docena de pequeñas aldeas, que cambian de ubicación cuando la tierra deja de producir, y dos o tres Torran (D. "Torres"). El Torr es un fuerte circular de tres o cuatro pisos donde instalan la residencia los hombres del clan; mientras que en la zona central se guardan las ovejas de las que dependen los hombres para su supervivencia. Esta construcción sirve como refugio contra las malvadas criaturas que atacan Saralainn desde las tierras altas del sur y contra los robos de ganado por parte de los otros clanes.

Los hombres de los clanes son conocidos incluso en Gondor por su habilidad artesanal. Sus trabajos en bronce y plata decorados con filigranas e imágenes de animales, con-

siguen altos precios -pese a que no tanto como las canciones de sus bardos, a los que incluso respetan los elfos. Son un pueblo rudo que generalmente ignoran (e intervienen en intrigas) a sus reyes, pese a ello y a sus constantes peleas internas hay pocas muertes. Es en este entorno donde sus curanderos adquieren su gran pericia.

5.4 GENTE COMÚN

La gente común de Cardolan descende en su mayoría de los dúnedain que entraron a Eriador al principio de la Segunda Edad. Muchos de ellos descienden de los Daen; los cuales fueron contratados como mercenarios por los númenóreanos y animados a quedarse durante las guerras contra los Eriadoreanos en la Segunda Edad. Como ocurre en todo el Oeste, la gente común realiza la mayor parte de los trabajos de ganadería y agricultura, además de proveer de hombres para los ejércitos. Han sufrido mucho cuando los tiempos difíciles; como ha ocurrido en los dos siglos y medio que llevan en Cardolan. Hace tiempo gran parte de la población vivía en el campo; ahora muchos viven en ciudades en busca de protección.

APARIENCIA

Suelen ser bajos, de uno setenta, pero de complexión atlética con ojos y pelo negro. Sus trajes son de un color ocre; los hombres visten pantalones y las mujeres falda. Son recelosos con los extranjeros y suelen hablar Nórdico.

SOCIEDAD

Suelen formar la base de las clases baja y media de Cardolan. En Tharbad forman parte de los gremios de los braceros y los pobres (que subsisten gracias a las limosnas de Gondor). Dentro de las aldeas forman la base de los ricos granjeros (que en muchas ocasiones poseen más riqueza nominal que sus señores), los pastores, y de los braceros sin tierra, que son expulsados tras un año de mala cosecha.

Hubo un tiempo en el que la gente común poseía las tierras de su aldea, pero el rey Valandil dividió las tierras en zonas más grandes para de esta forma criar más cabezas de ganado lanar. Desde ese momento los más listos o los más despiertos se han aprovechado de sus vecinos, un proceso que se ha visto incrementado por los problemas de la tierra.

5.5 TRIBUS

Los últimos dúnedain que entraron en Cardolan fueron las tribus que emigraron hacia el norte desde el colapso a principios de la Tercera Era, del Reino de la Montaña de los Dean Coentis. Estos Haradain (O. "Hombres del Sur") como se les conoce en Cardolan, han creado una cultura guerrera tribal y semi-nómada. Un gran número de tribus se han asentado en Enedhwaith y a algunas se les ha permitido la entrada a Cardolan, de forma especial a En Eredoriath y a Rhudaur. Las tribus de Enedhwaithn son más proclives a atacar el norte. Sus señores no les vigilan demasiado, sólo se preocupan de cobrar los impuestos y poco más. Suelen aceptar el Dunael como su propia lengua.

APARIENCIA

Se parecen a la gente común de Cardolan pese a ser algo más morenos. Se les distingue por sus vestidos, ya que las tribus prefieren la ropa holgada y las pieles, tanto en hombres como en mujeres.

SOCIEDAD

Las tribus se componen de 80 a 180 individuos de una o dos familias que viven en aldeas semi móviles. Dichas aldeas están constituidas por unas tiendas con el techo de hierba y rodeadas de zarzas. Se sustentan gracias a la caza y a la agri-

cultura, la cual es realizada exclusivamente por las mujeres. Cada aldea es regida por un Ceann, cargo hereditario; cada grupo de cuatro a veinte aldeas forma una tribu, encabezada por un jefe electo llamado Ceanaird. Mientras que las mujeres siembran patatas, los hombres pasan el día bebiendo, cazando animales salvajes o bien robando ovejas y atacando a sus vecinos.

5.6 OTRAS RAZAS DE CARDOLAN

5.61 HOMBRES DEL NORTE

Muchos de los antiguos eriadoreanos huyeron a través de las Montañas Nubladas para mantener así su libertad frente al imperialismo númenóreano. Sus descendientes volvieron como mercenarios a luchar en las guerras de los Reinos Hermanos. Estos altos y rubios jinetes, eran muy apreciados por los dúnedain y fueron convencidos para que trajeran a sus familias y se asentaran en la zona. Sus cinco burgos, ciudades amuralladas en lo alto de una colina, definieron durante un tiempo la frontera militar este de Cardolan. El colapso del reino y la desintegración del Hirdor de En Eredoriath, llevó a muchos de estos mercenarios a volver a Rhovanion. Daeron, vigésimo Hir de Feotar, persuadió a muchos para que vinieran a sus tierras y así poseer un decisivo margen a la hora de entrar a formar parte de las guerras civiles que siguieron a la caída del rey. Los norteños de Feotar se rebelaron contra las locas crueldades de su nieto, Gaertil el Malvado, y crearon la curiosa forma de gobierno en ese principado que consiste en que el pueblo se gobierna a sí mismo sin la necesidad de un señor.



MERCENARIO HOMBRE DEL NORTE

5.62 HOBBITS

En los últimos años del reino los hobbits llegaron a ser hasta el veinte por ciento de la población. Son muy prácticos y por eso muchos han partido hacia zonas más seguras. Durante un corto espacio de tiempo, Bree reconoció la soberanía del rey de Cardolan. Muchos de los Hobbits que siguieron a los hermanos Blanco y Marcho hacia el territorio arthadan, al que pusieron el nombre de La Comarca, procedían de los valles del sur de Rhudaur y el norte de Eenedhwaith.

Se cree que todavía hay muchos que habitan estas áreas, siendo la mayoría de las “familias salvajes” que no han adquirido algo de la paciencia de la civilización dúnadan. Suelen vivir en cavernas esparcidas a lo largo de una zona y no se fían de “la Gente Grande”, ya sean orcos o humanos. Si no lo desean no son vistos por nadie a excepción de los elfos o de los más hábiles montaraces de las colinas. Algunos hobbits todavía residen cerca de Fennas Drunin o de Tharbad. Muchos de los que habitan en Tharbad son Fuertes que sirven como guías en las Marismas de los Cisnes, o trabajando con los pocos herreros enanos que todavía quedan.

5.63 LOS BEFFRAEN

Es probable que fueran los primeros habitantes de Cardolan. Son descendientes de los Mebion Bron, precursores de los Montañeses del este de Eriador. Algunos de ellos poseen sangre wose y pueden ver en la oscuridad. Pese a que en otro tiempo habitaron casi todo Cardolan, ahora sólo se les encuentra cerca del Eryn Vorn y en los bosques al sur de la desembocadura del Gwathló. Entablaron combates con los númenóreanos antes que ninguna otra raza de eriadoreanos, y desde entonces tienen rabia a todos los dúnadain. Por regla general atacan a todos los extranjeros con los que se topan y son una amenaza para todos aquellos marineros que llegan a esa zona de la costa. En los últimos tiempos los líderes de Saralainn han logrado establecer contacto con los beffraen y se ha establecido una pequeña relación comercial.

Poseen una civilización paleolítica, siendo simples cazadores, agricultores o recolectadores de alimentos. Pese a ello poseen gran cantidad de armas que han ido atesorando a lo largo del tiempo. Sus grupos tribales son dirigidos por un jefe conocido como Klag, pese a que poco se conoce de su organización interna o de su lenguaje. Son muy hábiles usando sus pequeños esquifes de pieles, y por necesidad lo saben todo sobre el bosque ya que si no no podrían sobrevivir a los terrores del Eryn Vorn.

5.64 ELFOS ERRANTES

Hacia la mitad de la Tercera Edad la mayoría de los elfos Noldor abandonaron la Tierra Media hacia las Tierras Imperecederas. Aquellos que quedaron residen cerca de Cardolan: en Rivendel y Lindon. No es inusual el encontrar a estos Noldor por las tierras de Mintyrnath en las denominadas “Compañías Errantes”. Estos grupos comprenden una o dos docenas de elfos. Conocen muy bien el terreno y guardan el conocimiento de lugares y caminos secretos. Las Compañías se percatarán de cualquier ser vivo que esté cerca de ellas y si no desean ser vistos, la única señal de sus andanzas será el eco de sus lejanas canciones. Si desean pasar totalmente desapercibidos será imposible localizarlos. Pese a parecer inofensivos, este tipo de Compañías suele ir bien armado y con gran cantidad de posibilidades mágicas; serán capaces de lidiar con cualquier problema a excepción de un encuentro personal con el Rey Brujo. De forma ocasional algunos elfos pueden entablar amistad con humanos, pero el beneficio que

puede sacarse de esta camaradería será más espiritual que material.

NOTA PARA EL D.J.: *Estos elfos no se verán involucrados en los asuntos de los mortales, ya que esas decisiones deben ser tomadas por sus Señores. Lo más que se puede esperar de el encuentro con ellos es buena compañía, un lugar donde pasar la noche y quizá algún consejo, ya que los elfos “se encuentran resolviendo otras vicisitudes”. Los elfos sindarin o silvanos no suelen salir en estas Compañías, pero es probable que en un grupo se encuentren uno o dos. Se encontrarán casi siempre en patrullas militares que Gaerdae, capitán de Círdan en Harlindon, manda de forma ocasional hacia Minhiriath. Dichas patrullas son más difíciles de detectar que las Compañías. Por regla general no se encontrarán elfos a no ser que se haya permitido la entrada a sus tierras o bien si el Ejército elfo marcha hacia la guerra.*

5.7 RELIGIÓN

Los dúnadain de Cardolan, pese a su persuasión, no suelen ser considerados muy devotos. En Cardolan los Tres Grandes Festivales son escrupulosamente observados, pero aparte de estos eventos pocas son las muestras de religión que se observan. Si observamos la historia de los dúnadain y su contacto con los inmortales elfos, incluso con aquellos de Valinor, y su experiencia directa en el Manifiesto del Deseo de Eru en la Guerra de la Ira, o el Regalo de Númenor y su Caída, no nos debe sorprender su poca preocupación por mostrar su entrega a los actos religiosos. Sin embargo los dúnadain de Cardolan se encuentran muy sensibilizados con el culto a sus antepasados, como lo muestra el hecho del levantamiento de negros obeliscos en los jardines de sus casas. En cualquier caso se encuentran más inclinados hacia la acción que hacia el misticismo, al contrario que en Arthedain. Se les ha recordado que como Hijos primogénitos de Eru, están obligados a dar ejemplo a otros hombres gracias a su apariencia y sus logros; dentro de este lema la empresa principal es la guiar a todos los hombres contra las fuerzas Oscuras y los esbirros de su loco creador.

Los Tergil de Cardolan siguen un camino similar aunque con menos pretensiones. Su preocupación con sus antepasados se relaciona con la preocupación por su honor, y son supersticiosos en lo concerniente a la “suerte”. Veneran a Eru a través de los Valar. Dentro de las castas guerreras es común para los hombres seguir un culto no muy férreo hacia Tulkas, mientras que las mujeres son devotas de Niesse. A los eriadoreanos se les podría clasificar de irreverentes. Reconocen que existen otros poderes en el mundo, pero piensan que se encuentran más allá del entendimiento del hombre. Son muy supersticiosos.

La gente común y las tribus de Cardolan se sienten a gusto con las lecciones de los dúnadain, pero necesitan una relación con la deidad más directa, especialmente en tiempos difíciles. Suelen venerar al Padre Cielo (Manwë) y a la Madre Tierra (Elbereth) a lo largo de los Festivales y durante la siembra y la cosecha con simples pero movidos rituales. Diariamente tratan de mantener apaciguados a espíritus benignos y malignos, gracias a cánticos y ruegos. Al haber llegado en los Años de la Plaga un gran número de hombres de sur, han empezado a surgir ciertos ritos relacionados con “misterios secretos” y hay señores que piensan que tras ellos se oculta el seguimiento de la religión negra. Los dúnadain de las tribus sostienen raras creencias, creyendo que su antigua cultura fue destruida por la muerte de los “antiguos dioses”. Sus cultos son primitivos, animistas y chamanísticos.

6.0 POLÍTICA Y RELIGIÓN

Cardolan ha sido una colonia númenóreana, una provincia de Arnor y una monarquía independiente. Los príncipes de Cardolan, hayan sido llamados protectores, gobernadores, barones o príncipes, siempre han mantenido un alto grado de autonomía. A lo largo de la historia puede decirse que sólo Elendil y los reyes Thorondur y Valandil han subyugado a los príncipes. Es por esto por lo que la actual situación, en la que casi ningún príncipe reconoce la soberanía, no debe parecer tan extraña.

6.1 GOBIERNO

Mientras duró el reino de los dunlendinos la posición del rey fue predominante frente a los otros señores feudales. Tenía poder para lidiar los problemas en política exterior y poseía la facultad de promulgar leyes. De cualquier forma el rey no poseía demasiado control sobre las cuestiones internas de los principados. Si se negaban a cooperar los príncipes podían en realidad vetar todas aquellas acciones reales que no creyeran oportunas, en especial las decisiones militares. Sus únicas obligaciones específicas eran las de pagar un tributo anual y la de proporcionar tropa en caso de guerra, e incluso en estos casos se podían buscar excusas para no realizar dichos actos. Fue por esto por lo que Tarcil II creó el Concejo del Cetro en el cual se incluyeron a todos los príncipes. La función del Concejo era la de obtener consejo y consentimiento a diversas acciones. El chambelán del rey era incluido dentro del Concejo y de esta forma sus habilidades legislativas servían para apoyar las propuestas reales, ya que muy pocos eran los prínci-

pes que deseaban tener relación con la burocracia que hacía falta para introducir en la sociedad sus leyes.

Tras la caída del reino los trabajos del Canotar (S. "Alto Comandante", Q. "Kanotar") combinaban las funciones administrativas del chambelán y la antigua posición del rey como Capitán de las fuerzas combinadas del reino. Como podía suponerse este puesto no duró mucho y los príncipes son ahora los que honran al comandante de las tropas de Gondor y recogen los impuestos desde Tharbad.

LOS PRÍNCIPES DUNLENDINOS

Cuatro de los primeros siete príncipes todavía mantienen sus posesiones en Cardolan. Sus títulos vienen de los tiempos númenóreanos, pese a que fueron renovados por Elendil, Thorondor y Valandil. Los príncipes de Girithlin y los de Calantir siguen manteniendo la antigua tradición de que el título sólo puede recibirlo un varón, mientras que los restantes principados han tenido mujeres a su frente. Las funciones y el tipo de gobierno de los principados ha variado a lo largo del tiempo. Por regla general los príncipes delegaban entre la nobleza dunlendina la mayor parte de las funciones administrativas y judiciales. En la actualidad es más común ver a comandantes o jefes militares ejercer estas funciones.

El principado de En eredorith en la frontera este engloba a todas las tierras al este de Nen-i-Sûl, y de hecho es parte de Rhudaur siendo hace tiempo un estado militar regido por el Príncipe Ethir, desde el Gwathló desde Saralainn. Éste es un dirigente muy dado al lujo de Gondor siendo su única preocupación la llegada a tiempo de los impuestos. Los demás principados hay que tratarlos por separado.

EL HIRDOR DE GIRITHLIN

El baronado de Girithlin engloba la parte noreste de Minhiriath, desde el Viejo Camino del Norte hasta el mar. Actualmente la parte del Saralainn que en otro tiempo fue parte integrante del baronado es ahora ocupada por el nuevo reino de ese nombre, y una importante parte del terreno de las tierras altas del norte ha sido adquirido por el Señor de la Guerra. El baronado es regido desde Balost (S. "El Fuerte Poderoso") una fortaleza en las tierras altas hacia el sur. El barón ha supervisado la administración de sus propiedades desde una de las grandes mansiones que la familia posee en Tharbad y en Fornost Erain.

Hasta ahora el Hir Girithlin ha sido uno de los príncipes más ricos, ya que sacaba su dinero de los yacimientos de ámbar cerca de la desembocadura del Baranduin, en la actualidad estos yacimientos se están agotando y no se han descubierto más. La familia Girithlin posee una tradición de ambición agresiva y de independencia. Incluso ahora, cuando el barón juega a ser un vasallo fiel de Arthedain, algunos de sus fondos son destinados a sufragar a los más indisciplinados de sus hermanos.

Girithlin es gobernada con mano de hierro y el barón es el líder indiscutible. La única excepción a esta norma son los hombres del Baranduin que son dejados con un poco más de libertad. Con esta medida se permite que los yacimientos de ámbar en el río queden intactos y si los campesinos se rebelan siempre se podrá encontrar dinero para comprar mercenarios. Los príncipes de Feotar seguían los mismos principios pese a que ahora su linaje se ha extinguido.

EL HIRDOR DE TYRN GORTHAD

El Hirdor de Tyrn Gorthad consiste en una franja de terreno de cincuenta millas de profundidad que discurre al sur del Camino del Este desde el Baranduin hasta Nen-i-Sûl. El barón sólo controla una fracción de ese territorio en la zona sur de las Quebradas de los Túmulos. En otro tiempo el barón dirigía sus tierras desde la bella ciudad de Feagil al sur de Bree,

CALIMENDIL



pero ésta fue saqueada en la batalla de Tyn Gorthad en 1409, y nunca ha sido reconstruida. La corte se encuentra ahora en la fortaleza de Minas Malloth más al noreste.

A causa del significado religioso de estas tierras, el Hirdor tuvo en una época gran cantidad de dunlendinos. El principado estuvo tan expuesto y ha sufrido tanto en las guerras entre dunlendinos y en la guerras contra Angmar como En Eredoriath. El mayor peligro vino de la invasión de los Muertos Vivientes conocidos como Tumularios, que llegaron a estas tierras buscando la posesión de la realeza muerta que se encuentra en los túmulos sagrados.

Ya que la invasión de los Tumularios comenzó durante los Años de la Plaga, el barón ha sido un vasallo muy leal del rey de Arthedain. Las tropas de Fornost Erain apoyan militarmente los esfuerzos del baronado, es por ello por lo que los pocos habitantes de estas tierras embrujadas apenas son molestados. Viven aquí todavía gran cantidad de Hobbits muchos de los cuales habitan en la linde del Viejo Bosque.

DOL TINARE

Las tierras de Ernil de Tinare eran aquellas que se encuentran en las tierras altas al este del Viejo Camino del Norte. Desde la destrucción de la Casa de Feotar el príncipe ha adquirido la mayor parte de las tierras del rey en la parte norte de la cuenca del Gwathló que Feotar había conquistado. Pese a sus antiguas reivindicaciones sobre Pinnath Ceren, los hombres de Tinare dejaron ya hace tiempo por imposibles a los eriadoreanos que allí habitaban. En otro tiempo el príncipe dirigió el principado desde la pequeña ciudad de Andrath en el borde sur de las Quebradas de los Túmulos. Esta ciudad ha sido varias veces reconstruida pero desde que fue capturada por el Brugga, rey de los montañeses, en 1639, no se ha vuelto a tocar. Como otras tantas veces en el pasado, la bulliciosa ciudad de Metraith (Thalion), que se encuentra en el Camino Norte virtualmente en el centro de Cardolan, sirve ahora de capital.

A excepción de las últimas adquisiciones territoriales, Tinare no posee tierras fértiles y sus señores han tenido que subsistir con el peaje cobrado al tráfico que discurría por el Camino Norte. Los príncipes han sido extrañamente astutos a la hora de invertir el pequeño capital disponible en aventuras mercantiles. Son los únicos hombres que se han ganado el título hereditario de Amigos de los Enanos. Quizás este principado ha sido el que menos se ha visto afectado por la caída del reino. El príncipe sigue manteniendo una política algo nostálgica, dirigida a mantener su propia autonomía.

DOL CALANTIR

El principado de Dol Calantir siempre ha sido el reino agrícola más rico de Cardolan, ya que dentro de sus tierras se encuentra la mayor parte de la cuenca del Gwathló en Minhiriath. El príncipe siempre ha regido sus tierras desde la magnífica Argond (S. "Piedra Regente"), una torre situada a treinta kilómetros al suroeste de Tharbad.

Se conoce a la Casa de Calantir por una arrogancia propia de los dunlendinos de Umbar. Este hecho puede deberse a que su posición depende, en mayor medida que la de sus vecinos, en la productividad de sus sirvientes. Las tierras fueron muy castigadas en las revueltas campesinas de 1414 y con la bajada de la producción dichas tierras no han podido reestablecer su productividad. La respuesta de los dirigentes es cada vez más autoritaria y pocos son los que se sorprenderían por otro levantamiento.

LOS CANTONES LIBRES DE FEOTAR

El principado de Feotar engloba las tierras entre Anthiel (S. "El Largo Pozo") y Nen-i-Sûl. Una considerable franja de la parte sur de Feotar ha sido arrebatada por el Canotar de

Tharbad y Tie Tinare. Feotar también gobierna la mayor parte de las Quebradas del Sur pese a haber sido abandonadas.

Era un principado próspero ya que los príncipes anteriores sacaban beneficios de su relación con el tráfico marítimo. Se preocupaban mucho de sus asuntos pero también tenían tendencia a preocuparse mucho de su ambición. Feotar "ganó" la guerra que siguió a la muerte de la reina Nirnadel, pero no pudo obtener la corona. El tercer Canotar de Cardolan, Gaetil el Malvado, era un psicópata cuyos peores terrores estaban reservados para su propia gente. Gaetil asesinó o hizo exiliarse a la mayor parte de la nobleza y a parte de su familia frente a los ojos de su guardia personal, la cual harta de tanta matanza se deshizo de él y de su hijo.

Trás la muerte de Gaetil no había nobles en las tierras y la gente se sentía reacia a admitir a más. Después de una época de confusión el pueblo decidió gobernarse a sí mismo. En las ciudades a lo largo del Gwathló las decisiones son tomadas por los hombres adultos de las comunidades, en largas reuniones de trabajo. En el campo los Hombres del Norte y los ricos agricultores gobiernan de hecho como una pequeña nobleza, la cual no difiere en mucho de los sistemas de gobierno del resto de Cardolan.

EL REINO DE SARALAINN

El rey de Saralainn reclama todas las tierras de Minhiriath, pero actualmente sólo domina la región de Saralainn que con anterioridad fué el principado de Ethir Gwathló (S. "La Desembocadura del Gwathló"). La capital es el puerto de Sudúri, antes llamado Lond Gwathló y cambiado de nombre en honor a su padre. Pese a ello el rey y su corte suelen estar de viaje visitando a los clanes y a las tribus. El gasto y el dudoso honor de entretener al rey hacen de tapón contra las endémicas rebeliones.

Las yermas tierras de Saralainn atrajeron a pocos habitantes durante el reino dunlendino. El príncipe de Ethir Gwathló se encontraba más preocupado por el pago del peaje de aquellos que utilizaban el río y permitió a unas pocas tribus de dunlendinos asentarse en su territorio a cambio de vagas promesas sobre el pago de tributos. La población creció aumentada por los refugiados que llegaban del norte y del este. La joven cultura de los clanes de Saralainn no estaba muy de acuerdo con los deseos de su señor y por lo general era más proclive a ayudar al usurpador Gordaigh Ruina de los Trolls y su nuevo autoproclamado reino.

El rey se encuentra lo suficientemente preocupado como para mantener algo de orden en su reino guerrero. Los clanes y las tribus deben servicios militares y tributos al rey, algo muy difícil de obtener. Si todas las tribus y los clanes le reconocieran, el rey de Saralainn sería el señor más poderoso de Cardolan, pero todavía queda tiempo para que esto ocurra.

EL "REINO" DEL SEÑOR DE LA GUERRA

Durante los Años de la Plaga el Señor de la Guerra dirigió un ejército de orcos, murciélagos, Trolls de Montaña y Wargos desde Rhudaur. Establecieron una base, tristemente permanente, en las intrincadas cavernas de yeso que se encuentran en el centro-sur de las tierras altas de Girithlin. Algunas localidades próximas pagan tributo al Señor, el cual mantiene también gran cantidad de esclavos para arar las tierras próximas a Logeband (S. "La prisión de la Serpiente"), nuevo nombre de las cavernas; cuyo nombre viene dado por la blanca serpiente en el escudo del Señor de la Guerra. Ha habido varios intentos para destruir sus "dominios", pero el Señor de la Guerra ha resultado ser un buen general, y Logeband está creado para aguantar un largo asedio.

THARBAD

Pese a que ha perdido mucha de su gloria y orgullo Tharbad

continúa siendo una gran ciudad del norte. En otro tiempo el rey de Cardolan mandaba en Tharbad; era un buen lugar para controlar a los indolentes príncipes. A pocos reyes les gustaba residir en Tharbad, preferían hacerlo en Thalion (Metraith), pero administraban la ciudad a través de la oficina del alcalde.

Aún hoy sigue existiendo un alcalde pese a que sólo es una figura decorativa para las ceremonias. Tras la caída del imperio Gondor tomó un papel preponderante en la política de Tharbad. En la actualidad la administración de la ciudad se encuentra en las manos del Canotar Gondoriano. Incluso los poderes de este Canotar son limitados. El poder real lo ostentan los gremios, de los cuales hay gran cantidad. Los gremios siempre fueron importantes en la ciudad, pero desde las perturbaciones en el flujo de negocios, industrias y distribución de comida, su influencia se ha visto muy aumentada. Pese a que los conflictos entre los gremios (y entre estos y los refugiados en la ciudad) han mantenido a Tharbad en constante agitación, los Canotar deben ser indulgentes con ello puesto que si no la ciudad sería un caos.

Dentro del contexto político general de Cardolan, Tharbad funciona como una ciudad libre. Controla una gran cantidad de tierras limítrofes gracias a la influencia de los soldados gondorianos del Canotar. Él mantiene una mirada audaz ante este hecho pero todo el mundo sabe que no puede conseguir refuerzos o más dinero del sur. De ahí su cautela ante el embrollado panorama político de Cardolan.

6.2 WARCRAFT

El arte de la guerra en Cardolan ha declinado mucho desde los días del Gran Ejército. En aquel entonces los alabarderos de Cardolan, siendo la mayoría Tergil que habían seguido con la profesión durante generaciones, eran considerados la mejor infantería pesada de todos los reinos del Exilio. En aquellos tiempos también existía una Marina Real, pero pocos eran los atraídos hacia ella. Muchos de los barcos fueron vendidos, pero algunos todavía pueden verse sirviendo al Príncipe de Dol Amroth. Fue un mejor destino que el que corrieron los soldados de Cardolan. Durante un tiempo Cardolan se mantuvo como portaestandarte de la resistencia ante las fuerzas del Rey Brujo, realizando campañas y ejecutando a orcos y gente de Esternesse. En la actualidad, siendo los conflictos algo natural en la historia de Cardolan, las contiendas no tienen honor; se prenden campos, se saquean pueblos y ciudades, y se realizan asedios que no obtienen beneficio. Es una guerra sin honor y sin gloria.

LA ORGANIZACIÓN MILITAR EN EL REINO

Sobre el papel los reyes de Cardolan pueden llegar a formar un ejército de 5.000 a 8.000 milicianos, de 2.000 a 3.000 infantes profesionales y unos 2.000 mercenarios. Dicha fuerza podría estar dirigida por la nobleza dunlendina, unos 200 o 400 hombres a caballo, que por regla general combate a pie. En cualquier caso todas estas cifras dependen del grado de cooperación entre los príncipes. Las propias fuerzas del rey consisten en 600 de los mejores Ragers, conocidos como Malthoth (S. "Casco Dorado"), los Hombres del Rey, una guardia personal de unos 20 Requain (S. "Caballeros") y de unos 2.000 milicianos reclutados en Tharbad. De forma ocasional puede mantener a unos 800 mercenarios organizados en un tercio de caballería y otro de arqueros. Como regla general cada príncipe puede aportar unos 400 Ragers, 300 mercenarios, 2.000 milicianos y 60 caballeros, sacados de entre su nobleza. La táctica usual de las Huestes de Cardolan era emplear la milicia para la protección de las líneas de abastecimiento y de las ciudades. Los alabarderos trataban de em-

pujar al enemigo hacia la batalla mientras que la caballería le rodeaba.

6.21 LAS CLASES GUERRERAS

Estas clases siguen existiendo pese a no ser ni la sombra de lo que fueron en aquellos días alciónicos.

1. Ragers. Palabra derivada de Ragh Crann-Sleagha (D. "Filas de Picas").

Los hijos de los soldados númenóreanos que se encontraban realizando funciones de guardia y de las mujeres eriadoreanas, no eran muy bien recibidos en Númenor, es por ello por lo que muchos de estos Tergil siguieron ejerciendo la profesión de sus padres y continuaron en Cardolan. Durante siglos fueron la clase militar dominante en las tierras que habitaban, la mano de acero de las tropas de Cardolan. Adoptaron también el epíteto que les habían dado los merodeadores adunai-cos como título de honor.

El orgullo profesional de los Ragers era legendario y a través de un continuo entrenamiento lograron ser la mejor infantería pesada de todo Endor. En cualquier caso era mejor no sugerir lo contrario si se encontraba uno cerca de un Rager. Sus hazañas más memorables fueron logradas en la batalla de Dagorlad en el 3434 S.E., cuando defendieron el flanco contra los ataques de los Mûmakil de Sauron tras la desbandada de los elfos Silvanos y en el desastre de Cameth Brin en 1247 T.E. Allí fue donde los Ragers, pese a haber sufrido un día de terrible lucha y haber sido cogidos por sorpresa, lograron reagruparse y abrirse camino a través de las hordas de Gundabad.

Fueron perdiendo fuerza entre las Guerras de los Reinos Hermanos antes de la llegada del Rey Brujo. La última gran hueste de Ragers que se armó en Cardolan fue destruida en la batalla de Tyn Gorthad en el 1409. En la actualidad existen escasamente unos cien Ragers organizados en la más te-

RAGGERS



mida y respetada de las compañías de mercenarios. A la Ragh Crann-Sleagha se la conoce por no haber traicionado nunca un contrato firmado.

Los Ragers que todavía quedan siguen utilizando el mismo equipo que su antepasados. Visten cota de malla y bacinete de acero. Los hombres de armas suelen llevar un casco completo cuya visera es desmontable. El arma principal es la pica pesada de unos tres metros y medio. Como puede suponerse los Ragers marchan en orden muy cerrado y se apoyan en la carga para realizar un ataque, mientras que en la defensa la terrible masa de sus picas hace el ataque muy difícil. Para el combate cuerpo a cuerpo los Ragers utilizan una espada corta y pesada muy característica, a la que denominan con algo de sorna "cuchillo".

2. Caballería e infantería montada.

En tiempos antiguos los señores de Arnor luchaban a pie junto a sus súbditos. La entrada de buenos caballos a través de los Hombres del Norte fue muy bien recibida, ya que realizar marchas era poco digno. En cualquier caso la nobleza dunlendina era entrenada a luchar a pie, ya que los caballos en aquellos tiempos eran muy caros. Por ello los señores de entonces utilizaban sus monturas para los desplazamientos protegiéndolas de ese modo contra el peligro de la batalla. Sólo los grandes señores podían permitirse el lujo de mantener los establos y el nuevo equipo para luchar con eficacia a caballo.

Cardolan nunca desarrolló la caballería pesada que fue el pilar de los ejércitos de Arthedain y Gondor. Los señores menores usaban una variedad de títulos incluyendo Roquen (S. "Caballero"), Ereter (S. "Noble"), Ohtar-Erain (S. "Guerreros Reales"). En los ejércitos, los dunlendinos a caballo se aglutinaban como una fuerza de choque. El equipo que usaban siempre era distinto pero de forma general incluía escudo, espada ancha y arco.

La pequeña nobleza sufrió tantas bajas como los Ragers a lo largo de las guerras de Cardolan. Aquellos que quedaban trataban de dirigir sus fuerzas a lomos de sus monturas. En la actualidad no quedan hombres para poder formar un grupo de infantería montada como ocurría antaño. El único vestigio que queda de ese sistema es la compañía mercenaria conocida como Cruaidh Maraich (D. "Los Jinetes de Acero"). En realidad son los descendientes de los exiliados de Rhudaur que llegaron a Gondor en el siglo XIV, y poseedores de la técnica empleada en Rhudaur de acompañar a los caballeros a la batalla subidos al estribo de sus monturas.

3. Milicia

Por ley todos los jóvenes mayores de catorce años deben servir en el ejército cuando son llamados a filas por su príncipe. El codicilo a esa ley -que obliga a todos los hombres a tener sus propias armas- se obedece sin problemas; a pesar de ello los príncipes más populares han hecho bien en extraer un cuarto del total de los hombres necesarios para el ejército de la base de la sociedad de Cardolan, muy individualista. En la actualidad cualquier príncipe se siente feliz si consigue la mitad de ese porcentaje.

Cuando el rey Thorondur organizó su nuevo reino, se dio cuenta de la mayor deficiencia de su ejército; ni los Ragers ni los Requain poseían armas de misil. Trató de solventar este problema estableciendo una milicia organizada, los Yeomans, para de esta forma aumentar la leva general. Los Yeoman estaban equipados con arcos largos, armadura de cuero y un casco. Las compañías de Yeoman que aparecían en las ferias que seguían a los Tres Grandes Festivales eran pagadas, y había más premios para aquellos que ganaran en competiciones de tiro con arco y organización. Los Yeoman

se encontraban bajo las órdenes de sus príncipes pero eran pagados por el rey; esto contribuyó de manera decisiva en el éxito de institución. Desafortunadamente el tesoro real no pudo sostener este coste tras la Época de los Problemas. Algunos príncipes siguieron pagando a los Yeoman, siendo los últimos en desaparecer los de Calantir, pero esta práctica terminó en los Años de la Plaga.

La milicia actual no es más que una leva corriente, sin utilidad para presentar combate. Pueden servir para la construcción de máquinas de asedio y para arrasar el campo. Incluso en los más serios enfrentamientos los príncipes no son proclives a reclutar a más de 1.000 de estas tropas.

4. Bandas Guerreras de las tribus y de los clanes

Dentro del conglomerado de fuerzas militares las tribus dunlendinas han cambiado muy poco dentro y fuera de Cardolan. Una tribu de tamaño medio puede reclutar a unos 200 hombres, dentro de los cuales los más experimentados pueden ser reconocidos por llevar cuero blando. Estos guerreros combaten con lanza y con un gran escudo de cuero. Utilizan también una maza arrojadiza, sin demasiados resultados, conocida con el nombre de Weeb. Tratan de sacar partido al hecho de atacar en gran número y de esta forma siempre tienden a flanquear al enemigo. Suele ser suicida si se enfrentan contra enemigos mucho más fuertes o técnicamente avanzados, pero todavía no se les ha ocurrido nada mejor.

Los clanes de Saralainn son difíciles de subyugar en batalla si en esos momentos se encuentran muy enfurecidos o están borrachos. La táctica más empleada es cargar contra el enemigo y ponerse a la distancia adecuada para poder usar sus hachas de dos manos, las cuales son usadas con mucho acierto. Los guerreros más experimentados usan espadas de dos manos que son muy populares. Un clan de tamaño medio puede poner en el campo de batalla a un total de 120 hombres.

5. Mercenarios

Cardolan siempre ha mantenido una antigua y honorable tradición a la hora de usar soldados extranjeros; tradición que data de las fechas en las que los dunlendinos eran empleados por los númenóreanos en sus guerras contra los eriadorianos. Las constantes guerras y la poca población han mantenido esta demanda de locos y bravos voluntarios.

La edad de oro de los mercenarios duró desde el año 1050, cuando los Reinos Hermanos se enzarzaron en la primera de sus guerras, hasta el año 1409, cuando la Hueste de Cardolan fue destruida en la batalla de Tyn Gorthad. Cardolan se apoyaba en los hombres del norte de Rhovanion que servían como caballería semi pesada, y las tribus dunlendinas que hacían las veces de carne de cañón. De esta forma se contestaba al uso que hacían Rhudaur y luego Angmar de la caballería ligera de Esternese, y de la infantería orca. Se estimaba en gran medida a los hombres del norte y siempre se trató de persuadirles para que se quedaran en el territorio este de Cardolan. Sus cinco Burhs (N. "Fuerte/ciudad en la Loma") a lo largo del Nen-i-Sûl marcaron la frontera noreste de Cardolan durante muchos años. Desde la caída del reino muchos de ellos han vuelto a sus antiguas tierras a excepción de un gran número de ellos que todavía se encuentran en Feotar.

6.22 LAS COMPAÑÍAS DE MERCENARIOS

Se dice que la edad de plata de los mercenarios comienza en el año 1450 cuando los últimos Ragers de Feotar sitiaron al primer Canotar en Daeron Feotar para exigir su paga. El éxito de esta rebelión lleva a muchos soldados profesionales de Cardolan (de los que quedaban menos de 1.000) a darse cuenta de que para que un príncipe tenga éxito en una cam-

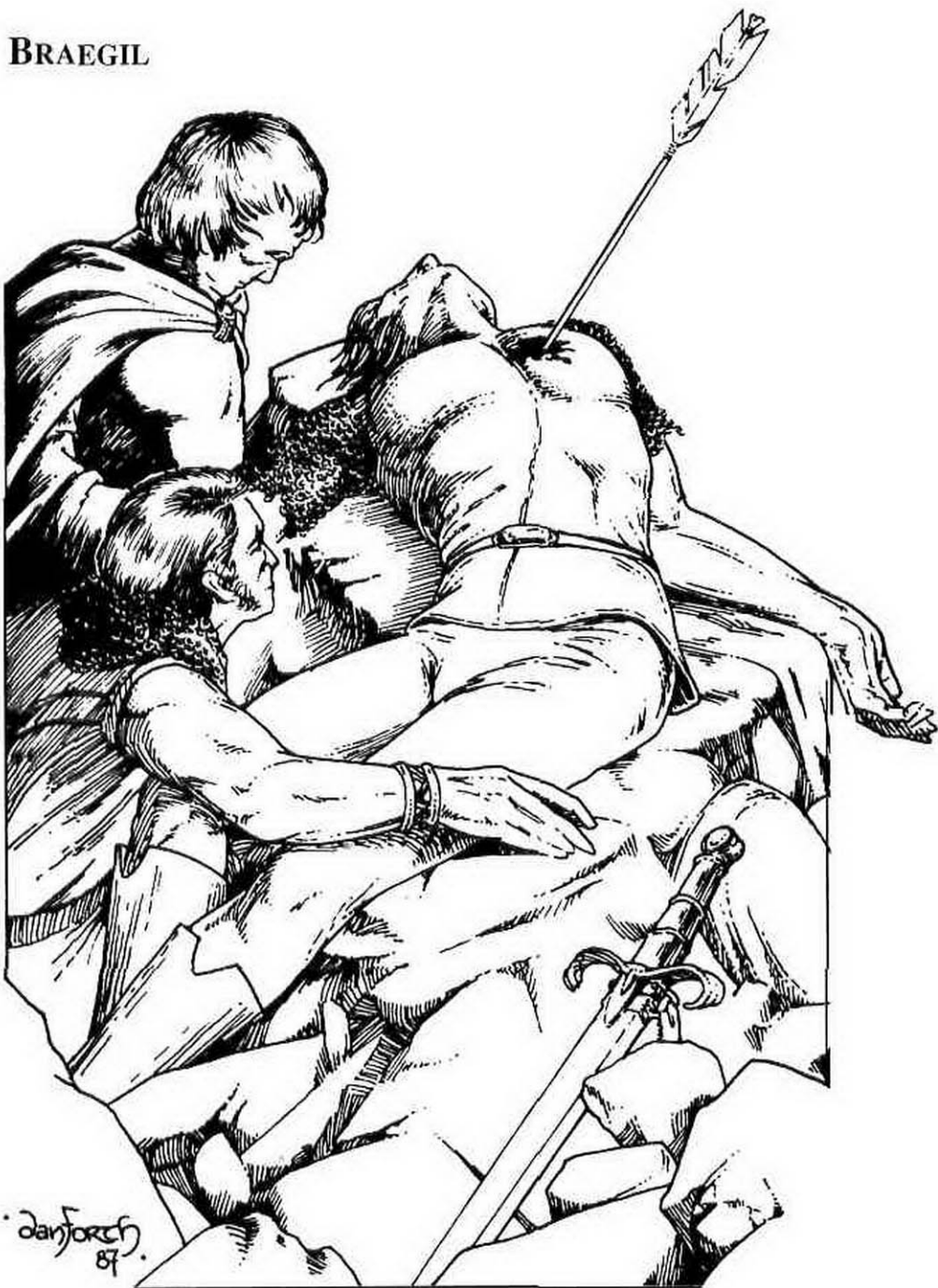
pañía debe ser capaz de conquistar un fuerte. Ya que los Raggery y algunos nobles sin tierras eran las únicas fuerzas capaces de realizar esta tarea, se crearon compañías con una organización similar a los gremios de Tharbad y comenzaron a ofrecer sus servicios al mejor postor. Este proceso ha sido copiado muchas veces, pero el éxito de las compañías originales nunca ha sido alcanzado.

En la actualidad hay cuatro compañías importantes de mercenarios en Cardolan, siendo el poder que ostentan sus capitanes parecido al de los príncipes con menores recursos. La compañía más conocida es **Ragh Crann-Sleagha**, descendiente de la clase militar de Targil; otra muy importante es **Cruaidh Maraich**, pese a no ser militarmente tan potente. La siguiente es **Troich-Armchleasah** (D. “Los Enanos Guerreros”), creada en torno a un núcleo de duros enanos. Otra compañía importante son los **Forak-Eiginn**, o los violadores de Forak. Una clara muestra a lo que se ha llegado Cardolan lo da el hecho de que un medio orco (Forak), puede llegar a ser una persona importante capaz de codearse con los príncipes, les guste o no. Pocos se fían de él pese a tener un curriculum lleno de éxitos. Son un mal necesario ya que los violadores son los únicos en la zona que poseen una máquina móvil de asedios y sus zapadores son unos ingenieros son muy buenos en su trabajo.

6.3 LA SITUACIÓN POLÍTICA

Los príncipes de Cardolan pueden englobarse en tres facciones más o menos permanentes, pese a que en muchas ocasiones ocurren rápidos cambios de facción. Estas son las siguientes; la pro-Arthedain, los seguidores de Arthedain, que ven al Gran Rey de Fornost Erain como un gran pilar para cualquier propuesta de orden en Cardolan. Los gondorendili (S.

BRAEGIL



“Admiradores de Gondor”) comentan que el rey de Gondor es la única persona con el suficiente poder como para reconstruir la nación. Los independientes piensan que la actual situación es muy triste, pero no ven la necesidad de involucrar a los extranjeros. Estas son las posiciones que se toman cara al pueblo. Todos los príncipes, a excepción de Pelendur Hir Tryn Grothad, que se encuentra muy ocupado en sus tierras, ve la reunificación de Cardolan como un negocio de donde poder extraer pingües beneficios. Tras los Años de la Plaga se han acabado las intrigas pero aun así la situación política es muy frágil.

LA POLÍTICA EN MINHIRIATH

La actual corriente política que esta sufriendo Minhiriath demuestra las convulsiones, consideradas normales, que está sufriendo Cardolan. Echorion Hir Girithlin, un independiente, posee el mayor número de posibilidades de hacerse con el trono vacante de Cardolan. A pesar de ello el poco dinero que ahora se ingresa de las vetas de ámbar le ha hecho pensar, de igual forma que a su primo Eärnil, que es mejor esperar. Se le ha oído hablar bien del rey Argeleb II de Arthedain. Por otro lado Eärnil aporta la mayor parte del dinero al Ragh Crann-Sleagha para que sirvan al rey Lanaigh de Saralainn en su campaña contra el Señor de la Guerra. En la actualidad los mercenarios no están llevando a cabo ningún ataque contra el Señor, sino que se están preparando para recibir a una expedición de Arthedain. Este secreto es la verdadera razón para que exista el subsidio, ya que Lanaigh, como hijo ilegítimo de un usurpador, no tiene nada que ganar con una restauración del poder dunlendino. Se siente muy nervioso por los levantamientos de los refugiados que todavía residen en su capital, y ha estado mandando abiertas propuestas a Gondor a través del Canotar de Tharbad. El Señor de la Guerra se siente contento de que le permitan seguir con sus pillajes, pero se encuentra desarrollando un enrevesado complot para atrapar a Forak. Por extraño que parezca, el Rey Brujo considera a Forak un rebelde y ha puesto un alto precio a su cabeza, como el mismo medio orco afirma.

MINTYRNATH

Nunca antes había sucedido que Pelendur Hir Tryn Gortahd le fuera totalmente leal a Arthedain, pero esto es así sólo por que los dunlendinos de Arthedain tienen el suficiente interés como para seguir el combate contra los espectros que pueblan sus tierras. Pese a ello Pelendur desearía ver a la expedición de Saralainn marchar hacia el este en vez de hacia el sur y está tratando de producir un enfrentamiento entre Calantir y Girithlin sobornando a Khanli, el capitán de los guerreros enanos que se encuentran actualmente empleados por Finduilas Calantir, sin sospechar la traición de Eärnil.

Finduilas III Ernil de Dol Calantir se ha visto liderando a los independentistas, cuando en realidad ella es pro Arthedain. Es poco respetada entre los príncipes por su sexo y por el hecho de ser maga. En la actualidad es un personaje muy importante en todas estas tramas. Sin que nadie lo sepa ella conoce las negociaciones entre Khanli y Pelendur. Dejará que esta pequeña guerra continúe y desvíe las sospechas ya que se encuentra preocupada por otras razones de mayor peso. Tras décadas de preparación sus mejores agentes están a punto de desatar una gran rebelión contra Gondor entre los gremios de Tharbad. Si logra el éxito tanto mejor, ya que los rebeldes serán fácilmente subyugados.

Hallas, Ernil de Dol Tinare, es líder de los amigos de Gondor. En otras ocasiones ya lo fue, pero en la actualidad con el paso de los años ha ido perdiendo interés en este juego político. Su ambición es volver a llevar la grandiosidad a la antigua capital de Arnach y para ello ha retenido a Forak. También

ha contratado los servicios de los Jinetes de Acero para realizar un ataque contra el Señor de la Guerra, ya que a sus años parece que Hallas ha encontrado la religión. Celendur, su quinto hijo y el único vivo, y Fradil, nieto por parte de su primer hijo, se percatan de como el viejo esta derrochando su herencia antes de poderla disfrutar. Es un hecho sin precedentes que los otros príncipes no se hallan abalanzado como una jauría de lobos contra el debilitado y desinteresado Tir Tinare.

THARBAD

Imlach Hardadrimis tomó posesión del puesto de Canotar hace sólo siete meses tras la extraña muerte de su antecesor. Esta no parece haber sido una sabia elección para un hombre que ha servido como soldado de Gondor en Harondor durante toda su vida. Pese a que a este duro veterano aún le quede por sentir los matices de la vida política de Cardolan, ha comenzado a instruir un impresionante programa de reformas en Tharbad, en donde sus habitantes ya se habían acostumbrado al desinterés de sus gobernantes. Desafortunadamente estos programas le han hecho buscarse enemigos entre los gremios más poderosos, pese a que sigue siendo popular entre los menos influyentes (en especial entre los gremios de marineros y de labradores). Imlach está a punto de descubrir la planeada revuelta, pero queda saber si lo logrará a tiempo.

6.4 LA ECONOMÍA

El viajero procedente de las tierras del sur que entre a Eriador, ya sea por mar o por tierra, para dirigirse al norte deberá por fuerza atravesar Cardolan. En otro tiempo la geografía fue la base de la prosperidad de Cardolan, hoy es su sustento. Las gentes de Cardolan han dependido del comercio: en otras épocas las fértiles tierras de la cuenca del Gwathló daban de comer a Eriador y la lana extraída por los pastores y cardada e hilada en Tharbad, dominaba los mercados desde el mar de Rhûn a Harad. Actualmente un año de buena cosecha dá para alimentar a Tharbad y la industria de la lana casi ha desaparecido.

LOS CAMINOS FLUVIALES Y EL COMERCIO DE LA LANA

El viaje por mar desde las costas de Gondor rodeando el Cabo Andrast y subiendo por el Gwathló hasta Tharbad, fue hasta la época de la Rebelión en Gondor (1432-1447 T.E.) la ruta más segura para atravesar Dúnedain. Sigue siendo la más rápida. Barcos de alta mar pueden realizar todo el viaje pese a que el Gwathló puede ser muy engañoso de navegar.

Es por ello por lo que lo normal es desembarcar en Sudúri y completar el viaje desde o hacia Tharbad en barcas.

En otro tiempo el Gwathló se encontraba lleno de barcos y barcas que hacían cola para buscar un punto de amarre en Sudúri. Pero esos días ya han pasado. La constante guerra entre Umbar y Gondor ha hecho de la Bahía de Belfalas un lugar poco seguro para los mecaderos. Por otro lado la escasez de lana ha forzado a los hilanderos y secadores de la misma a abandonar la masiva producción y los precios bajos en favor de una mayor calidad y una subida substancial de los precios. Es por ello por lo que hay más competencia.

En otro tiempo la mayoría de los pueblos y aldeas de Cardolan participaban en el comercio de la lana. El declinar del mercado y la disminución de la población ha forzado a volver a una economía agraria y de auto sustento. Con sus pocas tierras productivas y su falta de recursos naturales, Cardolan tiene pocas exportaciones que sustituyan a la lana. La Gran Plaga causó una inflación e hizo que se volviese al trueque para reemplazar el uso del dinero. Logró también que el precio de la tierra se redujese y fue la causa de que muchas granjas fueran abandonadas.

El casi total colapso de la economía de Cardolan ha tenido curiosos efectos. Las materias primas, en especial la comida, son muy caras, mientras que los productos manufacturados son relativamente baratos. Ocurre lo mismo con la mano de obra; la no especializada es cara, pero la especializada, a excepción de los curanderos, ha ido siendo cada vez más barata.

EL VIEJO CAMINO DEL SUR

Fué construido en la Segunda Era y discurre por Osgiliath a través de Calenardhon (Rohan), Dunlath y Enedhwaith a Tharbad. Su construcción se debió a la búsqueda de una ruta alternativa al mar, ya que la construcción de una flota por parte de los Reinos de Exiliados para expulsar a los númenóreanos negros llevó mucho tiempo. Incluso cuando el poder dunlendino alcanzó su cenit este viaje resultaba largo y no muy seguro por los ataques de las tribus. En la actualidad la ruta marítima se encuentra comprometida de forma similar a como lo estuvo hace dos mil años, pero en este momento el poder dunlendino ha declinado.

El Viejo Camino del Sur vuelve a ser la ruta más segura entre los Reinos del Norte y Gondor. Las épocas más seguras son al principio de la primavera y al final del otoño, cuando las tribus no civilizadas están pendientes de la cosecha. Es

TABLA MONETARIA

	MONEDA DE					
	Dol Amroth	Minas Anor	Fornost	Moria	Thalion	Tharbad
Anverso	Príncipe	Rey de Gondor	Rey de Arthedain	Rey	Rey de Cardolan	Símbolo del gremio
Reverso	Barco Cisne	Arbol blanco	Siete Estrellas	Yunque y Martillo	Cabeza de Ariete	Símbolo del Valor
Lenguaje	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Sindarin/Dunael	Sindarin
Tipos	Tengwar	Tengwar	Tengwar	Angerthas	Angerthas	Tengwar/Angerthas
Emisión	C,B,P,O	C,B,P,O,M	E,C,B,P,O	C,B,P,O,M	C&B,P,O	B,P,O
Códigos de Emisión: M=Mithril, O=Oro, P=Plata, B=Bronce, C=Cobre, E=Estaño. El orden indica la proporción del contenido. Sistemas de acuñación: Los reinos dunlendinos del norte nunca desarrollaron una economía completamente monetaria, es por ello por lo que han tendido a usar las monedas de Gondor para sus necesidades. La economía de Cardolan se desarrolló en torno a un sistema basado en el bronce hasta la época de la guerra y fue entonces cuando la inflación que comenzó a finales del 1200 trajo una creciente demanda de la plata. Pese al desequilibrio y al agudo trato recibido por algunos comerciantes del sur no hubo otra opción que la de adoptar los cambios gondorianos. Tipo de cambio: 2 de estaño = 1 de cobre; 10 de cobre = 1 de bronce; 5 de bronce = 1/2 de plata; 10 de bronce = 1 de plata; 5 de plata = 1/2 de oro; 10 de plata = 1 de oro; 10 de oro = 1 de mithril.						
NOTA: La moneda real de Cardolan comenzó a distribuirse desde el 862 hasta el 1411 T.E. La producción se encontraba limitada y sólo se acuñaban piezas de oro para celebrar coronaciones o nacimientos reales. Las piezas de bronce y cobre eran acuñadas para el que el rey se las entregase a los pobres en Yule. Durante los años de prosperidad en Cardolan se requirió mayor número de moneda en circulación y fue entonces cuando se acuñaron en gran cantidad piezas de la mitad de oro y la mitad de plata (siendo la plata traída de Moria). Tras la destrucción del reino fueron los gremios de comerciantes de Tharbad quienes comenzaron a realizar una tosca acuñación para uso personal. Las últimas de estas monedas fueron un puñado de piezas de bronce datadas en el 2814 T.E.						

práctica común entre los mercaderes el formar grandes caravanas, las cuales suelen obtener protección de los gondorianos. Normalmente tres o cuatro caravanas vienen desde Gondor en primavera y regresan al final del otoño.

6.5 LAS INSTITUCIONES

Uno puede llegar a pensar que los habitantes de Cardolan forman grupos incontrolados dado el caos de la situación política en la que se encuentra Eriador. En realidad no hay nada más alejado de la realidad. Por regla general el pueblo admite de buen grado la ley; el problema llega cuando hay que interpretar dicha ley. Poseen además un obsesivo interés en las tradiciones y en los rituales. Dichos intereses se manifiestan en organizaciones e instituciones, siendo un claro ejemplo de ello los poderosos gremios de Tharbad y las Ferias bi-anuales llevadas a cabo a lo largo del país. Dicha tendencia puede ser atribuida a la diversidad de culturas y razas que se dan en la naturaleza de Cardolan y que llevan a buscar las propias raíces. Por último esta tendencia ha producido una búsqueda de seguridad y consuelo en circunstancias poco seguras.

6.51 LOS GREMIOS DE THARBAD

La historia reciente de los gremios de Tharbad es la historia de la ciudad misma. Dicha historia comienza con la llegada de unos disidentes del gremio de sopladores de vidrio procedentes de Fornost Erain poco después de la división de Arnor. Hasta ese momento Tharbad había sido una ciudad casi por entero comercial en la cual sus empresas manufactureras no podían llegar a saciar la demanda. Celos generados por las preferencias que recibían los sopladores de vidrio, hizo que los demás artesanos organizaran también sus propios gremios.

Los propios sopladores se dividieron formando gremios que tenían más relación con la alquimia y con el mérito artístico. Por otro lado los gremios más débiles apenas pasaron de ser meras fraternidades que acudían a las Ferias y a los Grandes Festivales; esto siguió siendo así hasta que en el 1079 T.E. el rey Tarandil organizó las estructuras políticas y económicas de su reino. Tarandil se encontró con una gran deuda adquirida por su padre para la financiación de la Guerra de los Doce Años y dada la gran economía autosuficiente y la independencia de los príncipes, había poca esperanza de poder saldarla. Se dio cuenta de que su autoridad tenía que prevalecer y que debía de facilitar la exportación. Pensó que las ovejas (que existían en mayor número que los hombres dentro de su reino) eran su mejor opción. Modificó la ley concerniente a la posesión de las tierras por parte de señores y labradores, y dió subsidios a aquellos gremios que trabajaran con lana y carne de oveja, además de beneficiar a aquellos comerciantes que lo exportaran.

En poco tiempo los gremios lograron poseer tanto poder como los Hiri (S. “Señores, Barones”), pero dicho poder comenzó a declinar a raíz del desastre de Cameth Brin y fue de mal en peor hasta la Caída del Imperio. Este declinar en el volumen de negocio, sobre el cual se había basado el poder de los gremios, dió nuevas razones para la subsistencia de estos colectivos.

La devastación que precedió y continuó tras la batalla de Tyrn Gorthad, llevó a miles de refugiados a emigrar hacia el inexpugnable bastión de Tharbad. Se agruparon en Caras Gwanoth, la ciudad de las chabolas, dentro de las murallas de Tharbad pese a no tener los suficientes puestos de trabajo ni la suficiente comida. Pese a los esfuerzos por colonizar el este de Cardolan, que por otra parte contribuyeron a la ascensión de Saralainn, la cantidad de inmigrantes continuó as-

cendiendo y las tensiones entre los antiguos habitantes de Tharbad y los nuevos colonos aumentaron. Fueron los gremios los vehículos en donde los antiguos habitantes de Tharbad se armaron contra los recién “invitados”.

Durante la extendida rebelión campesina del 1434 T.E. la milicia creada por los gremios fue la base principal del ejército que derrotó a los campesinos. Cuando este ejército regresaba victorioso se paró en la ciudad de las chabolas quemándola hasta los cimientos y masacrando a sus habitantes. Este echo llevó al Canotar a desarticular las milicias pese a que la protección sigue siendo una de las funciones principales de los gremios.

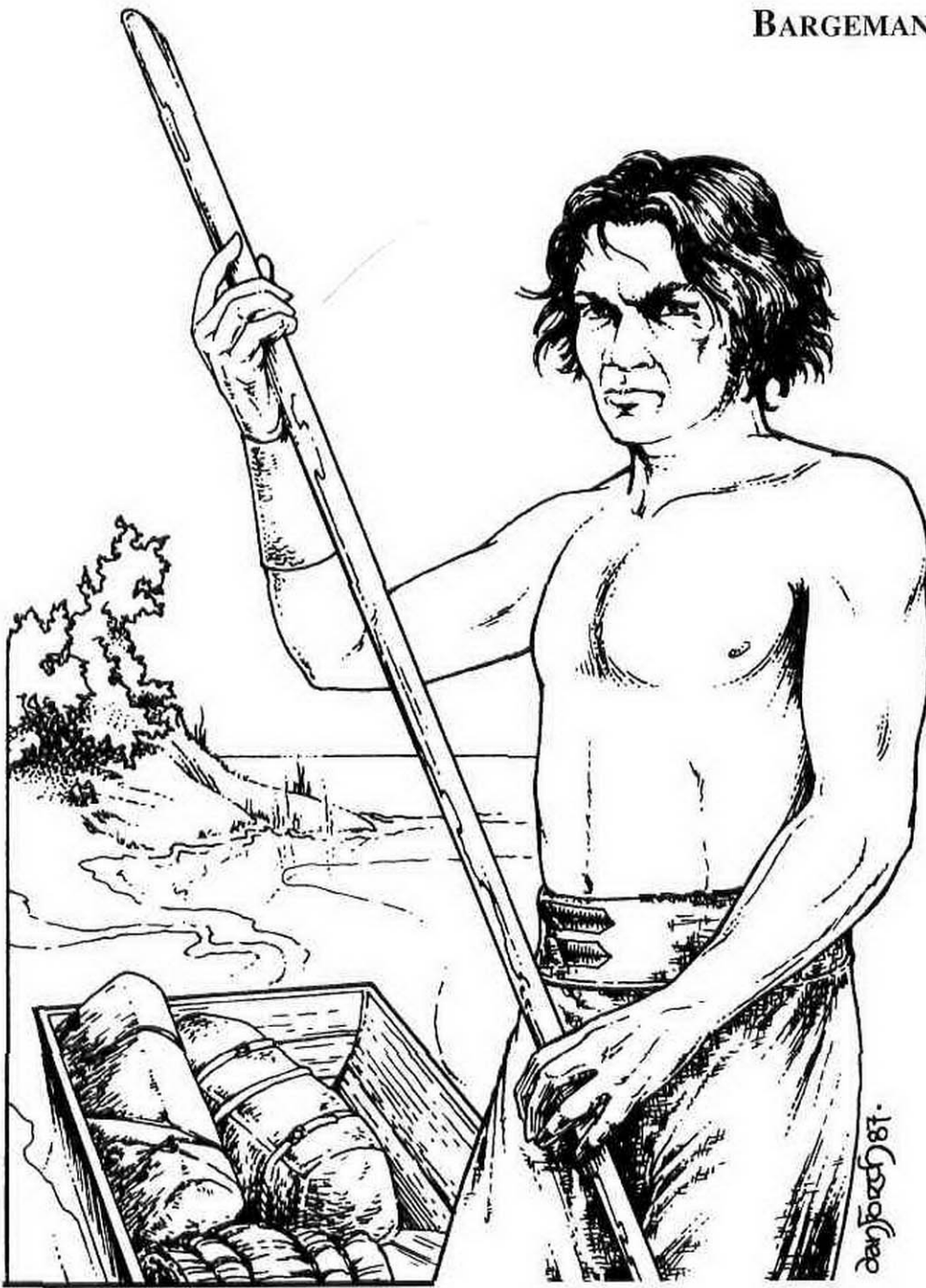
LOS GREMIOS DE THARBAD	
Profesión	Escarapela
Albañiles	Blanco con centro gris
Alfareros	Marrón rojizo
Alquimistas	Roja, marrón, blanca y azul
Armeros	Plateada con el centro negro
Barqueros	Gris verdoso
Bordadores	Rosa fuerte en campo blanco
Cantantes	Rosa
Carpinteros	Marrón claro
Carpinteros navales	Verde mar
Carreteros	Negro con centro marrón
Cerveceros	Marrón oscuro
Cocheros	Anaranjado
Comerciantes	Violeta con centro dorado
Curtidores	Marrón con centro blanco
Herbolarios	Verde claro
Herreros	Negro
Hilanderos	Color neutral
Hosteleros	Vino con centro dorado
Hojalateros	Plateado con el centro dorado
Jornaleros	Gris
Lampareros	Amarillo con centro azul
Marineros	Azul oscuro
Mercenarios	Rojo sangre
Mercaderes	Dorado (no muy utilizado)
Papeleros	Amarillo claro
Pescadores	Azul claro
Salineros/empaquetadores	Rojo con centro color hueso
Toneleros	Marrón claro con el centro negro
Tintorero	Amarillo
Vinateros	Color vino

NOTA: Aparte de los anteriormente citados también existen otros dos gremios de menor importancia pero con reconocimiento oficial. En ellos se engloban las siguientes actividades: Escribas, Eruditos, Zapateros, Jugadores, Guías, Sepultureros, Granjeros, Pastores, Sopladores de vidrio, Cerrajeros, etc ... Cada uno de estos gremios menores posee también sus colores distintivos, estando siempre relacionados con la actividad llevada a cabo, y agrupados de tres en tres; estando su escarapela enmarcada en borde blanco. No está bien visto que los miembros o aprendices de un gremio salgan a la calle sin su escarapela.

POLÍTICA ACTUAL DE LOS GREMIOS

Gracias a las tensiones que han ido aumentando en Tharbad desde los Años de la Plaga, los gremios han obtenido una inusitada “popularidad”. Controlan prácticamente toda la economía de la ciudad y hacerse miembro de un gremio se ha convertido en una necesidad para todo individuo. Es por ello por lo que casi todo el mundo lleva puesta una escarapela del color de su gremio, pese a que puede resultar peligroso si la persona en cuestión se equivoca de barrio. Los gremios de los mercenarios y de los comerciantes permiten que los forasteros usen sus escarapelas y es por ello por lo que poca gente se preocupa durante el día cuando ven los colores púrpura y oro vagar por las calles. Siempre se supone solitaria a una espada en alquiler.

El antiguo triunvirato formado por los gremios de hilanderos, tintoreros y salineros/empaquetadores siguen for-



mando el grupo más numeroso de Tharbad; por esta misma razón son los gremios más pobres y su poder ha decrecido mucho desde los tiempos en los que dominaban la ciudad. Estos tres gremios son muy proclives a pelearse entre ellos y pueden llegar a ser muy susceptibles a la influencia extranjera.

El más reciente y grande de los gremios es el de los jornaleros. Esta compuesto en su mayoría por refugiados de las tierras del sur que llegaron en los Años de la Plaga. Se organizaron como un gremio más y les fue dado permiso para vivir en el distrito que fué destruido en el gran incendio de 1634 T.E.. Pese a ser numerosos pocos son los que están bien nutridos y bien armados, hecho que merma su influencia.

Los gremios más poderosos son los de los comerciantes y mercaderes; que pese a ser pequeños controlan un gran capital. El gremio de los comerciantes está controlado por enanos de Moria y armadores de Gondor. Es a ellos a quienes les interesa mucho la estabilidad de la ciudad. El gremio de los mercaderes ha alcanzado tal poder que desfila durante las Grandes Fiestas de las ciudades. Pese a poseer mucho dinero este gremio no es muy efectivo. Se ha especializado en crímenes de poca monta, trapicheos (especialmente con droga), juego y prostitución; un cierto grado de complacencia ha ido haciendo mella entre sus líneas.

Dentro de los gremios menos influyentes cabe destacar a la Asociación Libre de Barqueros y al gremio de videntes. El número de barqueros en la ciudad varía mucho con los días o con las estaciones, y por regla general no les interesa verse envueltos en temas políticos. Pese a ello la Asociación se ve envuelta en muchas de las peleas locales ya que sus miembros son los más fornidos de todos los gremios, y pueden llegar a ser un factor decisivo en el ajuste del poder. El gremio de los videntes fue oficialmente disuelto en 1504 y los pocos miembros del gremio de los alquimistas que conocían algo de magia se “retiraron”. Esta decisión fue recomendada por el poderoso

so mago Tharkûn (Kh. “El hombre del bastón”; más conocido como “Gandalf el Gris”), que residió durante algún tiempo en la ciudad. Algunos de los líderes de Tharbad conocen la existencia de un gremio de videntes que todavía opera en la clandestinidad, pero ni el Canotar ni el Maestro del gremio de los mercaderes conocen a sus afiliados ni sus capacidades.

6.52 FERIAS Y FESTIVALES

Dada la escasa y esparcida población, los habitantes de Cardolan se ven obligados a reunirse para honrar a sus deidades y para llevar a cabo cualquier negocio. A través de los años estas actividades han sido regularizadas y formalizadas. Los mandos honorarios, como los de oficiales y jefes de las ferias y fiestas, además de la forma de comportamiento establecido, son seguidas hasta por los más bajos rufianes. A pesar de todo el ritual y del intercambio comercial las ferias y fiestas son un lugar donde poder divertirse, celebrar y regocijarse, pese a los malos tiempos que corren.

La feria de Otoño es la más importante de todas. La cosecha debe de ser vendida y poco a poco esta fiesta ha tomado cuerpo como un lugar en donde se pueden intercambiar los productos recogidos. Los comerciantes de todo el Oeste se reúnen en estas fechas para asistir a la Feria de Otoño en Cardolan. Hay otras ferias regionales siendo la más popular la de Thalion. Pese a no haber rey, la Feria del Otoño coincide con Eruhantalë, uno de las tres Grandes Días Sagrados de los dunlendinos. En la actualidad es el Canotar el que dirige las oraciones y las procesiones de los allí congregados.

El festival de la Cosecha en Casa se celebra poco después cuando las personas regresan a sus lugares habituales de residencia. Esta fiesta es eminentemente local como también lo es la de Yule que alegra el largo invierno. La vida se vuelve entonces algo sombría hasta la llegada de la primavera que es anunciada con la Feria de Primavera. Esta coincide con Erukylme, el Gran Festival de primavera. Esta fiesta es de menor importancia a nivel económico ya que poco hay para intercambiar en estas fechas. El interés se centra en los desfiles y en los combates y torneos que celebran los guerreros de Cardolan. Por otra parte sólo los dunlendinos y los Tergil observan el festival de mediados de verano ofrendado a Erulaitale.

7.0 PERSONAJES DE RENOMBRE

*Nota para el Director de Juego: las descripciones de los siguientes personajes llegan a relatar los eventos ocurridos hasta el 1642 T.E. Las descripciones de los personajes en el 1410 T.E. se encuentran detalladas en el módulo de aventuras de ICE **Ladrones de Tharbad**. Las inestables condiciones de Cardolan hacen difícil la generación de personajes no jugadores. En cualquier caso los personajes que presentamos a continuación dan una idea aproximada de lo que eran los príncipes en los Tiempos Difíciles del siglo 13 de la Tercera Era. Los sucesos acaecidos durante el reinado de los más débiles reyes de Cardolan, pueden ser simulados haciendo que el Canotar Gondoriano pase a ser el rey.*

7.1 LOS PRÍNCIPES DE CARDOLAN

Son presentados en orden alfabético para no ofender a tan magnos personajes.

EÄRNIL, REGENTE DE GIRITHLIN

Pese a no tener el título de príncipe Eärnil manda en Girithlin por la minoría de edad de su sobrino Echorion Hir Girithlin. Eärnil mide dos metros veinte y es uno de los pocos dunlendinos que ha alcanzado la altura de su antepasados. Conoce las artes marciales de un hombre de su talla, es por ello por lo que sigue siendo aguerrido y fuerte en el combate pese a su edad. Es un hombre sencillo pero de gustos refinados; la poesía es su mayor afición. Se le distingue con facilidad entre la muchedumbre ya que se hace notar por sus morados ropajes y por no usar ningún tipo de casco. Se ha rodeado de algunos malos consejeros pero su forma de ser le hace realizar justas acciones, pese a que en ocasiones es un duro señor.

A pesar de todas sus virtudes Eärnil es un hombre de temperamento duro, y uno de los más oscos príncipes de Cardolan. De hecho ha manejado el principado desde su juventud sin que su padre ni hermano mayor se dieran cuenta de ello. Nunca se ha visto directamente implicado en ningún acto de traición, pero ha vivido lo suficiente como para haber tenido conocimiento de ellos. Nadie se fía de él a excepción de su sobrino. Pese a haber estado acostumbrado a dirigir desde las sombras, la dulzura del poder ha hecho que los entresijos del poder, lleguen a subyugarle. Parece extraño que Echorion llegue a la mayoría de edad si antes Eärnil no ha muerto.

FINDUILAS III, ERNIL DE DOL CALANTIR

No es extraño que algunas mujeres y también algunos magos hayan llegado a regir los principados de Cardolan, pero en el caso de Finduilas es único; ella es mujer y maga. Se encuentra en la treintena, es delgada y tranquila pese a que se dice que sus ojos verdes pueden traspasar el alma de quien los mira. Es una persona encerrada en sí misma; no la preocupa el dejar las tareas administrativas de su reino en manos de sus subordinados. De esta forma tiene tiempo para estudiar magia y para realizar complots. No se sorprende al darse cuenta de que muchos de sus vasallos siguen ejerciendo la misma política opresiva que sus antepasados. En muchas facetas de su vida Finduilas es tradicional, gusta de las túnicas para el vestir pese a que estas no la favorecen demasiado.

Se la ha considerado un personaje poco influyente en la política de Cardolan, pese a que su status va a cambiar. Habiendo conseguido dominar el conocimiento de la esencia que se encontraba en el norte (y habiendo sido encontrada demasiado ávida por ciertos maestros elfos y algunos magos), decidió finalmente dedicarse a los asuntos políticos. Descubrió que en la manipulación y en el equilibrio de las fuerzas políticas había cierta similitud con la magia. Es por ello por lo que Finduilas ha decidido ir a ganar, no por los triunfos o consecuencias de sus acciones sino más bien por el echo de participar en el juego. Por desgracia esta frívola actitud no la hace perder en ningún momento sus habilidades.

HALLAS, ERNIL DE DOL TINARE

Hallas ya es un hombre mayor incluso para las medidas dunlendinas del tiempo, ya que ha cumplido su 164 cumpleaños. Esta longevidad se puede deber a que ambos padres eran de sangre real, pero el tiempo no perdona y desde hace tres años ha ido perdiendo el tono muscular, algunos dientes y ha criado una estupenda barriga. Suele vestir su camisón siempre que el protocolo se lo permite. Su ralo pelo blanco y sus ojos llenos de legañas desmerecen su presencia como señor dunlendino.

Hallas no se apega a la vida por honor o miedo ya que una de las cosas que no ha perdido son sus agallas. Siendo joven era rudo y avaricioso, encontrándose siempre en el lado de los ganadores. Llegó a devolver la fortuna que su casa conquistara en la época de los reinos de los Canotar de

Feotarin. Estos hechos le han costado muchas malas acciones y en la actualidad se encuentra dispuesto a realizar una buena acción antes de su muerte. Siempre práctico se encuentra ante dos soluciones para llevar a cabo dicho deseo: la primera de ellas es librar a Cardolan de el Señor de la Guerra, y la segunda devolver la gloria a la ciudad festival de Arnach. Esta determinación es confundida por sus herederos como cierta forma de obsesión senil, pero como él mismo gusta de recordar, el vijo lobo “todavía puede lanzar una última dentellada”.

IMLACH HARDADRIMRIS, CANOTAR

Imlach el nuevo Canotar de Tharbad (como se le conoce de forma oficial), es un dunlendino de un metro ochenta y ocho de altura con pelo negro y ojos castaños. Suele vestir con el uniforme de la tropa gondoreana estacionada en Tharbad, camisola de malla metálica sobre túnica blanca. Al descubierto quedan las cicatrices que cubren sus brazos y piernas. El único adorno que posee es la maza dorada, símbolo de su estatus. Ha vendido el suntuoso mobiliario de su antecesor y ha promovido la entrada de los refugiados que pueblan la ciudad. Reside en unas dependencias muy espartanas dentro de Rybcaras Tharbad, la mayor fortificación de la ciudad interior. Es un hombre serio pero con cierto sentido del humor y con una gran agudeza.

Nació en una simple familia de yeoman cerca de la ciudad de Linhir en Gondor y se unió al ejército cuando su padre perdió la granja jugando. Fué ascendiendo con rapidez y el príncipe de Dol Amroth se fijó en él cuando rescató a dos camaradas de un galeón corsario en llamas. Se le concedió el título de caballero y volvió a encontrarse en el lugar erróneo cuando él y sus hombres fueron destinados a un puesto fronterizo, donde resultaron atacados por una gran fuerza de Haradrim. El mando de dicho puesto pasó a manos de Imlach cuando los demás caballeros que lo guardaban cayeron en batalla, mientras él y sus hombres mantuvieron el lugar durante ocho días; en esta batalla Imlach mató personalmente a 23 de estos hombres del sur. Después se comprobó que esta tenaz resistencia había evitado que el ejército y el príncipe de la corona cayera en una emboscada, haciendo de Imlach un héroe. Pese a ello él seguía siendo un campesino y no cuadraba mucho en al corte de Minas Tirith. Cuando el anterior Canotar se hartó de su puesto, este pareció ser el destino hecho a su medida. En cualquier caso Imlach no está preparado para este puesto pese a contar sólo con grandes dosis de juego limpio, sentido común, y un infatigable coraje.

EL REY LANAIGH DE SARALAINN

El tatarabuelo de Lanaigh fue Gordaigh Trollbane, un hombre recordado por su desconocido linaje y desmedida ambición, fundador del reino de Saralainn. Pese a que Gordaigh era un extraño para su reino, Lanaigh conoce a la perfección la cultura de los clanes. Con un metro ochenta de altura, piel morena y una mata de pelo negro que le cubre la corona en días de viento, Lanaigh es inconfundible. Es buen orador pese a no serlo tanto como piensa. Es un alborotador; una de sus “gracias” es arrojar un cordero lechal desde las ventanas de los pisos superiores de su mansión al pueblo. Posee un temperamento duro y fuerte pese a que sus enfados pasan tan rápidos como una tormenta.

En cualquier caso no es un tonto, ya que es el tipo de dirigente que su pueblo desea -es aquel que pelearía contigo en el barro y que luego te compraría una pinta de cerveza si ganaras. Es probable que haya habido más rebeliones bajo el reinado de Lanaigh que en los de sus predecesores, pero sólo una ha sido importante: la de los Falsos Kennegh, en la que participaron los Beffraen. Cuando se encuentra sobrio Lanaigh

es un astuto político, y necesario para que su reino prospere de esa manera tan peculiar dentro de las peligrosas tierras de Cardolan.

PELENDUR



PELENDUR HIR TYRN GORTHAD

Nos encontramos por fin con el ideal de regente dunlendino. Un hombre con un porte impresionante, cabello negro y ojos grises, que bien se podría hacer pasar por alguno de los antiguos reyes. Puede versele siempre vestido con el peto y las grevas que son herencia familiar y con sus dos metros y cuatro centímetros es algo impresionante. Sus ojos y su semblante siempre parecen algo fatigados ya que en sus espaldas pesa una gran responsabilidad. Dentro de su reino se encuentra una de las tierras sagradas más importantes de Endor, las tumbas de los reyes de Endan; las cuales se remontan a los años perdidos en el olvido de la Antigua Era. Deben de ser vigiladas contra los ataques de los espíritus vivientes que desean tomar posesión de tan sagradas tierras.

Pelendur es un hombre de voz suave que trata por igual a reyes y a vasallos. Participa de las intrigas de otros príncipes, por el hecho de mantener su cargo, pero le desagrada esta faceta del poder. Siendo un gran maestro en las artes antiguas y en el lenguaje, es el príncipe a quien los elfos tienen en mayor estima (siendo este un gran honor).

EL SEÑOR DE LA GUERRA

No todos los experimentos llevados a cabo en Dol Guldur por el Nigromante (Sauron), obtuvieron tanto éxito como los que produjeron al Uruk-hai y al Olog-hai. El Señor de la Guerra es uno de estos fallos, una abominación salida del cruce entre un troll y un elfo. Como quiso su creador el Señor es un amante de la crueldad y de las artes oscuras. Es un respetado guerrero, como es bien sabido, y un hechicero no muy torpe, faceta esta muy poco conocida. Posee también un odio patológico a los orcos, y en caso de ver alguno se lanzará sobre él

descuartizándolo. Esto podía haber sido una anécdota de su carácter, pero el Señor no puede reprimirse ni en presencia de su creador. Fue por ello por lo que se le envió con el Rey Brujo. Este le encontró una utilidad cuando se dio cuenta de la imposibilidad de disciplinar militarmente a un grupo de trolls de las colinas. El Rey Brujo le dio el mando al Señor de la Guerra y los envió hacia Cardolan. Esta maniobra resultó mucho más provechosa de lo esperado.

Con una altura de dos metros cuarenta y piel negra, el cuerpo del Señor se encuentra bien proporcionado, pero su cara y cabeza muestran los terribles rasgos del más feo de los trolls. Alrededor de su cuello se encuentra un anillo de hierro con un hechizo permanente de ilusión que le hace parecer portar un casco negro. Es un gran negociador y aunque es triste reconocerlo mantiene tratos secretos con muchos de los otros príncipes.

7.2 EL NORTE DE CARDOLAN

ECHORION HIR GIRITHLIN

Echorion se encuentra a tres años de cumplir su mayoría de edad. Hombre de poco carisma personal, ni demasiado alto ni excesivamente fuerte, compensa otras faltas con su refinada conducta. Ha pasado mucha de su vida como rehen en Arthedain y ha absorbido mucha de la mística que rodea al Requain Erain. Se ve a sí mismo como el Caballero Errante, con el fin de destruir el mal que infecta Cardolan. A pesar de ello es un hombre de gran inteligencia que podrá darse cuenta de la realidad que le circunda y podrá absorber y adaptar dicha realidad a sus propias actuaciones, puede en algún momento convertirse en Barón.

MINASTIR

COMANDANTE ARTHEDAIN DEL SUR

Minastir es el tercer hijo del rey Argeleb II de Arthedain. Sabiendo lo difícil que sería para él el poder gobernar se decidió por la carrera militar. Ascendió con facilidad y ahora se siente a gusto en su primer reinado independiente. Ha acabado con la política de sus antecesores de permanecer en la orilla norte del Baranduin mientras no realice intervenciones. Suele apresurarse a mandar su caballería a través del Sarn Ford en el momento en el que se escuchan rumores de bandidos en la zona del Camino Norte. Estas intervenciones han influido notablemente en crear cierto orden en el norte del centro de Cardolan, pero algunos de los príncipes esperan sacar provecho de esta impaciencia de Minastir.

Prefiere vestir con una capa verde de bardo cuando no se encuentra en combate. Sus dos metros de altura no son raros para alguien de sangre real, pero su piel morena y el bigote, del que se siente muy orgulloso, le dan un aire poco común. Su extraño aspecto le causó muchos problemas cuando era un niño. Es un hombre de buenos modales, respetado por su tropa y está convirtiéndose en un héroe para los hombres del lugar. Siente una singular aversión por Eärnil de Girithlin.

AETHELAN, HIJO DE JAN

Pese a que Aethelan no posee un rango superior a cualquiera de los otros hombres libres de Pinnath Ceren, se siente un gran respeto por él y es lo más parecido a un líder que tienen los eriadoreanos. No es amigo de ningún extraño ni de ningún dunlendino. Pese a ello es un hombre de honor que reverencia a los muertos enterrados en las Quebradas de los Túmulos, de los cuales algunos fueron sus antepasados. Fue él quien inició la venta de Haruella a los dunlendinos de Tyr Gorthad y dejó que su hijo pasara un verano guerreando con ellos. Este ejemplo fue seguido por un gran número de nobles.

Aethelan es un hombre impresionante. Pese a que sólo

mide un metro cincuenta pesa más que muchos dunlendinos y apenas tiene un kilo de grasa. Pese a ser mayor puede todavía blandir su hacha con fuerza. Es difícil no reconocerle ya que su barba sigue siendo negra mientras que el pelo se tornó hace tiempo de un color blanco como la nieve.

PELENWEN

A Pelenwen, hermana gemela de Hir Tyrn Gorthad, se la considera la mujer más hermosa de todo Cardolan. También es la más solicitada ya que su hermano no está casado. Por estas razones se ignora que ella es un buen clérigo cuyas habilidades son muy necesitadas en las Quebradas de los Túmulos. A su manera Pelenwen está tan imbuida en trabajar para el reino que no piensa en el casamiento.

Como hemos dicho antes es una mujer muy hermosa; su piel blanca contrasta con la negrura de sus cabellos que la llegan hasta la cintura. Es tímida y ello viene a aumentar según dicen su belleza. Su metro ochenta de altura queda realzado por las túnicas blancas que suele vestir. Estas cualidades parecen contradecir su afán y determinación a la hora de luchar en los Túmulos contra los espíritus que los pueblan.

SHERL, ORÁCULO DE LOS BEFFRAEN

En Cardolan poco se sabe de Sherl, sólo que es la primera persona en muchas generaciones que puede dar un sentido a las tribus de beffraen que habitan Rast Vorn. Demostró poseer una clarividencia excepcional que es muy apreciada por los beffraen. Pese a ser mujer ejerce un puesto de hombre, fué criada como tal y en cualquier ocasión se la trata de esta forma. Tiene un sueño reiterativo en el que un gran mal deberá ser afrontado por su pueblo que tendrá que cooperar con algunos extranjeros. Es por ello por lo que suele ayudar al Falso Kennegh. Kennegh fue medio beffraen e hijo del tercer rey de Saralainn y quien dirigió una gran revuelta. El Falso Kennegh es un medio orco que dice ser el Señor original de su compatriotas. Sherl le ha apoyado para de esta forma conocer algo más sobre el mundo que se extiende más allá del Rast Vorn. No ha habido ningún mortal al que se le haya permitido vivir después de ver a Sherl, por ello desconocemos su apariencia.

7.3 EL SUR DE CARDOLAN

DAGOBERT CHAMBELAN DE CALANTIR

Dagobert parece pasar inadvertido entre la gente corriente pese a que él dice poseer sangre real dunlendina. Es conocido en todo Cardolan por su elegante manera de vestir y por ser un buen gourmet. Es buen comensal y ha engordado mucho en los últimos tiempos. Suele parecer un adulator pese a que en realidad es uno de los hombres más avariciosos que ha conseguido llegar a ese puesto. Sus salvajes tácticas en materia de impuestos hacen que se grave a la población con un impuesto tres veces superior al normal, pese a que la mitad de ese dinero se pierde antes de llegar a las arcas del príncipe. Finduilas se percató de estas malversaciones cuando tomó mayor interés en las cuestiones de gobierno. Pese a que respeta sus habilidades y su descaro Finduilas permite la corrupción de Dagobert ya que espera utilizarle en caso de que sus complots fallen. Por su parte Dagobert no menosprecia la inteligencia ni la capacidad de su señora.

FIGUREL, EL MACTOSH DE MACTOSH

Figurel es el primo del rey Lanaigh y el jefe de Clan Real. Es reservado y cauto, el opuesto de su primo. Ha sido durante tiempo la mano que sostiene con firmeza la corona mientras que el rey va de un lado para otro, y también la persona que se ha ocupado de las finanzas y de la política exterior del reino. Pese a ser muy leal todavía recuerda las quemaduras que le produjo el rey al arrojarle dentro de un cran cazo de

cordero estofado. Puede que ahora se sienta algo más comprometido por los levantamientos de los refugiados sureños en Sudúri.

Es fácil reconocerle por su escasa complexión física, su pelo rubio algo sucio y su estatura de tan sólo un metro metro sesenta. Le gusta vestir como los númeróreanos y suele hacerlo en cualquier ocasión. No posee la fuerza suficiente para poder usar un hacha o una espada de dos manos y tiene un timbre de voz agudo y nasal, pero aquellos que le han insultado se han percatado también de lo rápido que es. Suele usar un par de dagas, una en cada mano, con gran habilidad. Pocos han sido los enemigos que han logrado escapar sin al menos la pérdida de una oreja.

OLBY

Olby es líder de la revuelta en Sudúri. Es un refugiado que emigró hacia el norte desde Osgiliath. Mide un metro setenta, pelo negro y suele vestir con trajes de rico hombre de ciudad, pese a que en ocasiones suele llevar trajes reales y armadura. Poco se conoce de su pasado puesto que contrajo la enfermedad de la Plaga y entró en una especie de delirio. Ahora se cree Turin, el fallecido hijo del rey Tlemnar de Gondor (que también murió a manos de la Plaga). Lo más probable es que sea un ministro ya que conoce antiguas lenguas y es muy buen orador.

El problema de su desconocimiento del mundo militar refuerza su extraña apariencia; que parece venirle por un embrujo. La misión que se ha impuesto es salvar a los gondoreanos del norte de sus "opresores" antes de volver a casa para reclamar su corona; y existen muchos refugiados deseosos de sacar beneficios de las habilidades y desilusiones de Olby.

BEMAKINDA

Bemakinda es descendiente de los antiguos mercenarios Northron de Cardolan. No es demasiado alto, 1.88 m, y suele

DAGOBERT



vestir con una corta cota de malla plateada. Es algo mayor y a sus dorados tirabuzones les han salido canas. Sirvió como líder de las fuerzas de los cantones de Foetar en su guerra contra los usurpadores de Tinare y Gondor. Sus victorias pueden ser medidas gracias a los pocos territorios que fueron perdidos pese a los arcaicos métodos de lucha de las tropas de Feotar. Durante estas guerras y los años de la Peste que las siguieron, perdió a toda su familia. En la actualidad se encuentra retirado a una pequeña casa de campo y no interviene en los asuntos locales. Pese a ello sigue siendo la persona a quien los cantones recurrirán en caso de crisis, ya que mantiene su reputación como mejor espadachín de todo Cardolan.

7.4 THARBAD

ERATIL CHAMBELAN DEL CANOTAR

La peor desgracia que le ha ocurrido a Imlach es el hecho de no haber sustituido a Eratil como chambelan cuando llegó al poder. Eratil es natural de Tharbad y descendiente de un teniente de los Ragger que cayó en desgracia hace ya unas cuantas generaciones. Posee una sobria presencia la cual se ve reforzada por sus elegantes ropas, su pelo negro y su altura; podría pasar sin problemas por un dunlendino de sangre real. Posee una buena dosis de sangre fría, ya que estuvo realizando los trabajos duros cuando su padre llegó al puesto de chambelan. El puesto que regenta controla los impuestos y ha sido muy lucrativo para sus arcas personales.

Eratil ha mantenido muy buenas relaciones con los estraperlistas y con el gremio de comerciantes, pese a ser impopular con el pueblo. Este hecho se veía venir ya que hizo del soborno una forma de vida en la ciudad. Mantiene una reputación de superviviente pese a que su antipatía por Imlach interfiere en la efectividad de su trabajo.

CRAIER, SEÑOR DE GREMIO DE MERCADERES

Craier es un enano en la mitad de su vida que asentó sus negocios en la ciudad cuando ésta se encontraba medio abandonada. Nació en Moria pero tras realizar muchos viajes a Tharbad decidió quedarse a vivir entre los hombres. Craier vive en una austera vivienda y sus ropas no son muy lujosas, pese a ellos sus 12 guardaespaldas, hombres del norte, se encuentran perfectamente equipados. Suelen servir como brazo ejecutor ya que el principal negocio de Craier es el préstamo. Financiará cualquier aventura que represente una ganancia. Se ha convertido en el principal acreedor de la clase baja, hecho este que cuesta esconder.

El gremio de los mercaderes consiste en la actualidad en seis grandes firmas. Sus propietarios conocidos como los Príncipes de los Mercaderes, pueden ser tan competitivos y poderosos como los verdaderos Príncipes de Cardolan. En cualquier caso estos príncipes han demostrado tener mayor sentido común y una mejor visión de sus intereses ya que su gremio es un excelente vehículo a través del cual pueden tomarse acciones colectivas determinadas.

NEBURCHA, MAESTRO DEL GREMIO DE LOS COMERCIANTES

Neburcha, un nativo de la tierra lejana de Khand, llegó a Tharbad hace 9 años, tras escaparse de su esclavitud en una galera. Su conocimiento en venenos exóticos y su habilidad excepcional escalando paredes le facilitó la entrada en el gremio. Neburcha ascendió rápidamente dentro del gremio, asesinando al anterior maestro hace 2 años y asustando a sus rivales. Neburcha tiene una enfermedad mortal, debido a que su aumento de poder fue potenciado por su constante consumición de las muchas sustancias narcóticas que pasan por Tharbad. El jefe del gremio de los curanderos cree que Neburcha puede o recuperarse completamente o consumirse durante una semana

antes de morir, más probablemente esto último. Sus tenientes se preparan a sí mismos para la próxima pugna por el liderazgo y por ello el gremio está en un estado temporal de anarquía.

ROGETH, PORTAVOZ DEL GREMIO DE LOS JORNALEROS

Rogeth es el principal agente de Finduilas en Tharbad. Pertenece a la población local y es un tipo alegre con un carisma considerable. Rogeth generalmente conduce a peleas cuando trabaja y cuando actúa para el gremio. Los jornaleros es el más grande y pobre de los gremios y sus líderes han sufrido una alta tasa de roces, ya que su poder potencial es grandemente temido.

Los padres de Rogeth murieron en una revuelta contra la guardición gondoriana. Esto fue un accidente ya que dichas peleas raramente resultan en muertes. Sin embargo, Rogeth odia a los gondorianos y ha hecho el voto de verlos expulsados a cualquier precio. Los jornaleros han estado estafando al nuevo Canotar, mientras otros agentes han sobornado a los tintoreros, alfareros, cocheros y toneleros, con bebida, dinero y armas. Se espera que con la división en bandos, Rogeth pueda actuar decisivamente.

FARADIL TINARE

Faradir es uno de los pocos Dúnedain de Cardolan que reside aún en Tharbad. Faradir es un ejemplar medio del varón Dúnadan, midiendo 1'90 m, con pelo y ojos marrón oscuro. Generalmente lleva ropas con una robusta cota de mallas debajo. El consentimiento de su tío le permite mantener una de las mayores guardias personales en la ciudad: 30 sureños bien equipados, buenos para las luchas callejeras.

Faradir tiene una personalidad maleable. Fue uno de los más fieles seguidores del tardío y lamentado Argil. Está exiliado actualmente en Tharbad, para escapar a la cólera de su tío Celedur, el presunto heredero de Dol Tinare (Celedur descubrió el complot de Faradir para envenenarle). Algunas veces Faradir es comprensivo y abierto y se dice que sus fiestas son las mejores que ha visto Tharbad en muchos años. También se puede sumergir en sus cámaras oscuras durante semanas y se considera demasiado mohíno para ocuparse de las intrigas de la ciudad. Aún así las fuerzas a su disposición le hacen ser alguien a tener en cuenta.

AELFRED, CAPITÁN DEL GREMIO DE LOS BARQUEROS

Aelfred es un hombre del Norte intimidante, con 1'87 m y pesando más de 140 Kg, su cabeza está coronada con una masa chocante de pelo rojo brillante. Conocido como el único hombre en Tharbad que no lleva ni armadura ni armas, su fuerza corresponde a su aspecto. Se dice que desfondó los lados de un barco, cuyo capitán había engañado a su tripulación, de una patada con sus rollizas piernas. Eso podría ser una exageración, pero nadie quiere tener problemas con él.

Aelfred está cerca del fin de su período como capitán del gremio. Ha empezado a aborrecer Tharbad, en los 11 últimos meses, aunque esto se le pasará una vez que vuelva a su querido río Gwathló. Aelfred ha cogido manía últimamente y ha perseguido a la mayor parte de los mensajeros que le han enviado. Diez barcas están ahora en puerto, anticipándose a la reapertura de las vías de comunicación con Gondor. No obstante, Aelfred lidera una fuerza militar potencialmente tan fuerte como la guarnición. Nadie conoce como reaccionaría a los levantamientos incipientes, pero la superioridad enemiga decanta a la no intervención.

7.5 CAPITANES MERCENARIOS

TARHAD, EL CAPITÁN DE LOS RAGH CRANN-SLEAGHA

Tarhad es un Targil de tamaño medio, 182 cm, con el pelo rubio corriente y bigote. Es notable por sus ojos azul

chillón y su voz resonante. Siempre viste un agradable conjunto de media coraza élfica.

Tarhad disfruta de su trabajo, teniendo la mayor parte del poder y las trampas de un señor de Cardolan y muchas menos responsabilidades. Las guerras insignificantes infringen pocas pérdidas entre sus tropas y la paga y el botín son normalmente buenos. Un vicio de Tarhad es su atención excesiva a las mujeres, tanto que sus subordinados le han intentado mantener alejado de problemas, pero Tarhad tiene una especial apetencia para poner a prueba la virtud de Pelenwen.

DAEROS RHUADINOR, EL CAPITÁN DE LOS CRUAIDH MARAICH

Daeros es un Dúnadan de pura raza, es fácilmente reconocido por el parche negro que lleva en su ojo derecho, perdido por causa de una flecha orca hace muchos años. Daeros es un hombre de aprendizaje y gustos sibaritas, a pesar de preferir las pieles de los montañeses cuando viste de manera informal.

Daeros tiene más derecho a la corona de Rhudaur que el resto de los descendientes. Durante mucho tiempo soñó con la posesión de dichas tierras, pero tales esperanzas se desvanecieron durante la Plaga. Ha crecido en un ambiente temerario y muchos de sus soldados temen que busque una muerte honorable en combate.

KHANLI, EL LÍDER DE LOS TROICH-ARMCHLEASAH

Khanli es un enano de Ered Luin, las montañas Azules, al noroeste de Cardolan. Se crió en la pobreza y su éxito como capitán le ha permitido comprar armaduras elegantes, que normalmente deben ser abandonadas para contener su musculatura en crecimiento. Khanli tiene una cicatriz horrible en su frente, el regalo de la lanza de un guerrero tribal. Destaca por sus ojos de fiero color negro.

Khanli destaca por ser extremadamente duro en sus avenencias. Es apacible por naturaleza, y su falta de rabia a menudo le sirve de excusa a los Troich-armchleasah para no luchar ferozmente. Khanli debe ser precavido ya que hay pocos de su raza para reemplazar las pérdidas. Ningún enano de Moria se unirá a él dados sus prejuicios contra los enanos de Ered Luin.

FORAK, EL CAPITÁN DE LOS FORAK-EIGINN

Forak, un semi-orco, es considerado bastante bien parecido entre su propia gente; pero los gustos de los orcos no son tenidos en cuenta fuera de sus dominios. Forak normalmente viste un manto que lo envuelve y un casco cerrado para evitar descubrirse. Sobrevive gracias a su lengua rápida y su gran conocimiento de las técnicas de asedio. Considerado amplia y falsamente como un agente del Rey Brujo, la mayor parte de los poderosos de Cardolan han requerido sus servicios en un momento u otro.

El hogar de Forak está en el Brezal Marchito. Fué ofrecido como tributo al Rey Brujo cuando era muy joven, y recibió entrenamiento en Carn Dûm. Su unidad de ingenieros estuvo involucrada en un asedio que fracasó contra unos montañeses rebeldes, pero el general mercenario insultó a los ingenieros de asedio y el Rey Brujo ordenó que fueran ejecutados “para infundir coraje a los otros”. La unidad de Forak fue seleccionada para el sacrificio, y Forak dirigió la desertión. El conocimiento de que serían torturados hasta morir si caían en las garras de Angmar ha estimulado a sus orcos para un servicio fanático y de gran efectividad.

8.0 THARBAD

Alzándose fuera de la zona pantanosa de las Marismas de los Cisnes, la ciudad de Tharbad es la mayor obra aún en pie de los Númenóreanos en la parte norte de la Tierra Media. La tendencia de edificios y paredes a hundirse lentamente en

el fango, ha desafiado a los esfuerzos de innumerables ingenieros durante incontables años. Los esfuerzos acabaron hace muchas décadas; la decadencia del aspecto y del espíritu de la ciudad se ha vuelto muy obvio.

8.1 VISIÓN DE CONJUNTO

Tharbad fue una vez un centro de comercio y de orgullosa industria, pero su suerte ha declinado con la de Cardolan. El hogar de 25000 personas hace poco más de dos siglos, se ha recuperado sólo recientemente a 17000 habitantes, si recuperarse es la palabra apropiada. La industria lanar y el comercio al extranjero no han resucitado desde la caída del reino Dúnadan. Tharbad y su población sobreviven principalmente por su importancia estratégica. Arthedain, Gondor, incluso Moria encuentran prudente enviar cargamentos de comida para distribuirlos entre los pobres y los parados. A pesar de o quizás debido a su dependencia de estas limosnas, la gente de Tharbad se ha vuelto cada vez más anárquica y rebelde. Ahora la ciudad es ingobernable, a pesar de que un aparente orden es mantenido por la presencia de una guarnición gondoriana.

8.2 EL PLANO DE LA CIUDAD (ver mapa central)

Tharbad se extiende por la colina artificial en la cual descansa, en contraste a la planificación urbana de otras ciudades Dúnadan. La mayor parte de los asentamientos Númenóreanos fueron contruídos deliberadamente siguiendo planes cuidadosos, mientras que Tharbad ha crecido desde una única torre en una serie irregular de expansiones. A pesar del influjo de refugiados, no obstante, las áreas de asentamiento del puerto están achicándose.

La característica más notable de la ciudad son los puentes gemelos, el Iant Formen (S. “Puente Norte”) y el Iant Harnen (S. “Puente Sur”), que cruzan el tenebroso río Gwathló. La ciudad ha crecido por encima de los puentes, y ahora presentan una apariencia destartalada, aunque su inmensidad intimidante aún sugiere los esfuerzos que se necesitaron para construirlos. Un dique más grande todavía, el Rammas Nin (S. “paredes de agua”) protege la ciudad de las marismas que la rodean. Las defensas de Tharbad descansan sobre la incapacidad de cualquier enemigo para construir máquinas de asedio en los pantanos, así que las paredes que hay sobre el dique son delgadas y bajas, y a menudo mal cuidadas.

Tharbad es también extraña por sus Chiraint (S. “canales”). Los canales se construyeron para servir como alternativa a las retorcidas calles, y otrora fueron invadidas por el comercio. Con el declive del comercio, sin embargo, los cruces entre los canales y el río han sido cegados. Las inundaciones de primavera traen arenas que taponan los canales, y muchos de ellos se han vuelto poco más que alcantarillas superficiales y basureros.

LA ORILLA SUR

A pesar de haber sido recientemente urbanizada, la orilla sur es la sección más vieja de la ciudad. El Annon Harn (S. “puerta sur”) está en el lugar donde Eldacar construyó una torre en la Segunda Edad. La orilla sur es la fortaleza de los hilanderos y tintoreros. La mayor parte de la guarnición gondoriana reside aquí, como la mayor parte de las oficinas del Gobierno. Esto ha hecho que las mejores casas sean populares entre los mercaderes de la ciudad.

LA ISLA

Los distritos en el medio del río Gwathló, son conocidos popularmente como La Isla. Esto es un reflejo preciso de la

importancia de la isla, ya que es el centro comercial y mercantil de la ciudad. La expansión a la isla comienza en la mitad de la Segunda Edad con la construcción de las fortificaciones ahora en ruinas de la parte norte. Esta parte es ahora el dominio indiscutible de los ladrones (comerciantes) de Tharbad y la parte sur pertenece a los barqueros. La sección central es neutral, ya que ambos bandos se dan cuenta de que el negocio debe continuar.

LA ORILLA NORTE

La orilla norte es la sección más moderna de Tharbad, habiendo sido edificada por el príncipe y luego rey Thorondur en el siglo IX de la Tercera Edad. La parte este de la orilla norte es ahora la plaza fuerte de los gremios menores, los salineros que controlan la orilla y los jornaleros que tienen el borde oeste, escasamente reconstruido. El área central de la orilla norte es probablemente el área más segura para la gente de paso.

9.0 LOND DAER ENEDH

Durante el final del verano y la mitad del invierno, cuando las aguas del Gwathló (“Guathir”, o “Fontegrís”) están muy limpias, los marineros pueden vislumbrar formaciones regulares de piedra bajo las aguas cercanas a la orilla sur de la boca del río. Los lobos de mar saben que son las ruinas de Lond Daer Enedh (o simplemente Lond Daer; S. “Gran Puerto Medio”), un viejo puerto de mar Númenóreano, que rivalizaba con Pelargir y Umbar en los siglos de la mitad de la S.E.. La moraleja de muchas de sus historias es que del sobrecolector poder de los mares, como se puede ver, sólo sobrevive este colosal hundimiento como recuerdo de los grandes esfuerzos de los reyes orgullosos de antaño.

9.1 VINYALONDĒ

(ver parte de atrás de la portada)

La primera construcción en Lond Daer fue iniciada por Anardir Aldarion, en aquel tiempo el príncipe de la corona de Númenor. En el 777 T.E., Aldarion era un gran amigo de los elfos de Lindon, pero su bahía en los Puertos Grises fue duramente presionada para contener sus poderosos navíos. Aldarion también temía, desafortunadamente cierto, que un nuevo mal se alzaba en Tierra Media. Aldarion deseaba tener un puerto cercano a las tierras élficas, en el caso de que los Númenóreanos tuvieran que reanudar las luchas de los Edain, sus antepasados. Un puerto en la boca del Gwathló era una oportunidad obvia para la fortaleza.

Aldarion escogió una bahía pequeña defendida de las fuerzas del mar por una ensenada como la localización para su proyecto, que denominó VinyalondĒ (S. “Puerto Nuevo”). Aldarion levantó faros en un pequeño islote rocoso cerca de la ensenada y en el promontorio occidental que formaba la bahía y alzó un terraplén para cerrar el promontorio oriental. Sus hombres construyeron un muelle, pero los mayores esfuerzos se dirigieron a la construcción del Bar-en-Uinendil (S. “Hogar del gremio de los aventureros”).

Aldarion sabía que las mayores necesidades de una expedición Númenóreana a Eriador sería el aprovisionamiento (repuestos navales, comida y armas), por lo que lo primero que necesitaba era construir una fortaleza inexpugnable donde pudieran ser almacenadas. El resultado fue el Bar-en-Uinendil, que fue una de las mayores fortalezas jamás construidas por los hombres. Aldarion conocía el poder del oceano y él construyó su castillo con una gran pared inclinada

de basalto en el lado del mar para resistir las tormentas. Un elaborado sistema de drenaje fue creado para que las torres gemelas en la tierra firme no fueran sobrepasadas por las olas que rodeaban la fortaleza. Una ciudad pequeña y densa fue creciendo gradualmente alrededor de las defensas de Aldarion. Pronto se tuvo que levantar una empalizada para proteger el nuevo pueblo que surgía en el promontorio occidental.

Tristemente, Aldarion tuvo muy pocas relaciones con su hija Tar-AncalimĒ, que se convirtió en la primera Reina de Númenor cuando Aldarion se retiró. En el 1078 S.E. un huracán devastó toda VinyalondĒ excepto el Bar-en-Uinendil. AncalimĒ siempre se había opuesto al asentamiento en Endor que su padre había iniciado, y ella usó la tormenta como excusa para abandonar la fortaleza. Sin cuidados y mantenimientos, las orgullosas torres fueron lentamente barridas.

VINYALONDĒ, EN 1076 S.E.

- 1) El dique principal, Bar-en-Uinendil.
- 2) La puerta principal de la fortaleza, protegida por dos bastiones de plata.
- 3) La torre oeste, siete pisos de brillante alabastro con dos sótanos.
- 4) La torre este, igual a la del oeste, pero en mármol negro.
- 5) Barracones de la guarnición y apartamentos para los aventureros.
- 6) El muelle largo, hecho de piedra.
- 7) Embarcaderos de madera.
- 8) El terraplén exterior, coronado por cuatro torres de madera en las entradas.
- 9) Los astilleros.
- 10) Distrito del mercado.
- 11) Distrito residencial, hogar de Enanos, Elfos y Eriadorianos.
- 12) Distrito de almacenes.
- 13) Faro de las rocas.
- 14) Faro de la duna, estos definen el canal principal.
- 15) Empalizada de madera que defiende la nueva ciudad.
- 16) Las dunas de la orilla exterior.
- 17) Distrito residencial de los Dunlendinos.
- 18) Los astilleros del pueblo nuevo.
- 19) Los embarcaderos del pueblo nuevo.
- 20) Villa Aldarion, aproximadamente una milla al este.

9.2 LOND DAER

(ver parte de atrás de la portada)

Casi 600 años después del abandono de VinyalondĒ, otro príncipe de la Corona, el futuro Tar-Minastir, vió la sabiduría de la política de su antepasado. La línea costera había cambiado y Minastir centró su ciudad, Lond Daer, alrededor del emplazamiento de la casa de Aldarion. Lond Daer estaba escasamente empezada 56 años después, cuando probó ser vital para el éxito de la expedición Númenóreana que acabó con la invasión de Sauron de Eriador en el 1700 S.E.

Minastir tuvo que crear una bahía artificial para su nueva ciudad que completó con la construcción de dos gigantescos rompeolas. Sentía que Lond Daer podría ser sometida a un asedio formal, y proveyó a la ciudad de poderosas paredes. La característica más sorprendente de la ciudad era la fortaleza de Minas Mellon (S. “Torre de Amistad”), colocada sobre una poderosa pirámide de dos pisos. Sin embargo, Lond Daer tenía mayor renombre por su denominada Avenida Flotante. Minastir había decidido que los muelles deberían flotar para resistir mejor el poder de las tormentas. El mayor de estos muelles pronto se convirtió en el lugar de numerosos edificios y negocios, y el Avenida Flotante se hizo famosa como una de las maravillas de la ingeniería Númenóreana.

Lond Daer se hizo el principal puerto Dúnadan en Eriador, y prosperó hasta que fué devastada por el terrible huracán co-

nocido como la Furia de Ossë en el 2511 S.E. Los reyes de Númenor repararon parte del daño, y mantuvieron tropas en el puerto. Esta empresa fue cara, pero los reyes que estaban cayendo en maldad vieron el bastión como una necesidad para mantener vigilados a los elfos del Lindon y a los creyentes del norte de Eriador. Tar-Palantir retiró las tropas en el 3178 T.E. durante su último y fútil intento de devolver a su gente a los caminos de la rectitud. Su sucesor, Ar-Pharazôn el Dorado no se dignó a retirar las tropas. El lugar abandonado fue inundado por las olas tidales que vinieron de la Caída de Númenor y los terremotos cambiaron la línea costera, hundiendo las ruinas bajo las aguas.

LOND DAER: 2500 S.E.

- 1) Tor Uinendil, una pequeña isla en las ruinas del Bar-en-Uinendil.
- 2) **Tiras Formen** (S. "Fuerte Norte"), una torre baja dominando la bahía.
- 3) **La Bahía Real**, el puerto principal para navíos oceánico.
- 4) **La Avenida Flotante**.
- 5) **Minas Iaur** (S. "Torre vieja"), un fuerte sobresaliente levantado en Tor Uinendil.
- 6) **El rompeolas occidental**.
- 7) **Barrio Númenóreano**.
- 8) **Barrio de los mercaderes** (es decir, el barrio comercial).
- 9) **El distrito de almacenes**.
- 10) **El barrio de los hombres comunes**.
- 11) **El mercado central**.
- 12) **La casa de Aldarion**, restaurada, y ahora la residencia del gobernador de la ciudad.
- 13) **El barrio de los soldados**, hogar de la guarnición.
- 14) **La bahía privada**, sirve para la navegación costera y riverañá.
- 15) **"La batería"**, el corazón de las defensas de la ciudad. Hay siete ballestas muy pesadas hechas del mismo material que el afamado Arco de Acero Númenóreano y una enorme catapulta capaz de lanzar bloques de piedras de media tonelada. Estas armas se piensa que fueron quitadas por Ar-Pharazôn durante su Gran Armada.
- 16) **El rompeolas oriental**.

17) **El muro de la ciudad**, cuatro pisos de granito grueso.

18) **El Angannon** (S. "Puerta de Hierro"), la única entrada por tierra firme a Lond Daer, la entrada no tiene protección por sí misma, las torres gemelas de hierro en cada lado se cree que proveen una defensa más que adecuada.

19) **Posadas, hospederías y establos**.

20) **El Malannon** (S. "Puerta de Oro"), el único pasaje entre la ciudad superior y la inferior, también la puerta principal a las Minas Mellon.

21) **Minas Mellon**, la ciudadela de Lond Daer. Una pared de acero reforzado se asienta sobre una inmensa pirámide de dos pisos.

22) **El barrio del Gobierno**, el centro administrativo del Eriador Númenóreano.

23) **La muralla de Minas Mellon**.

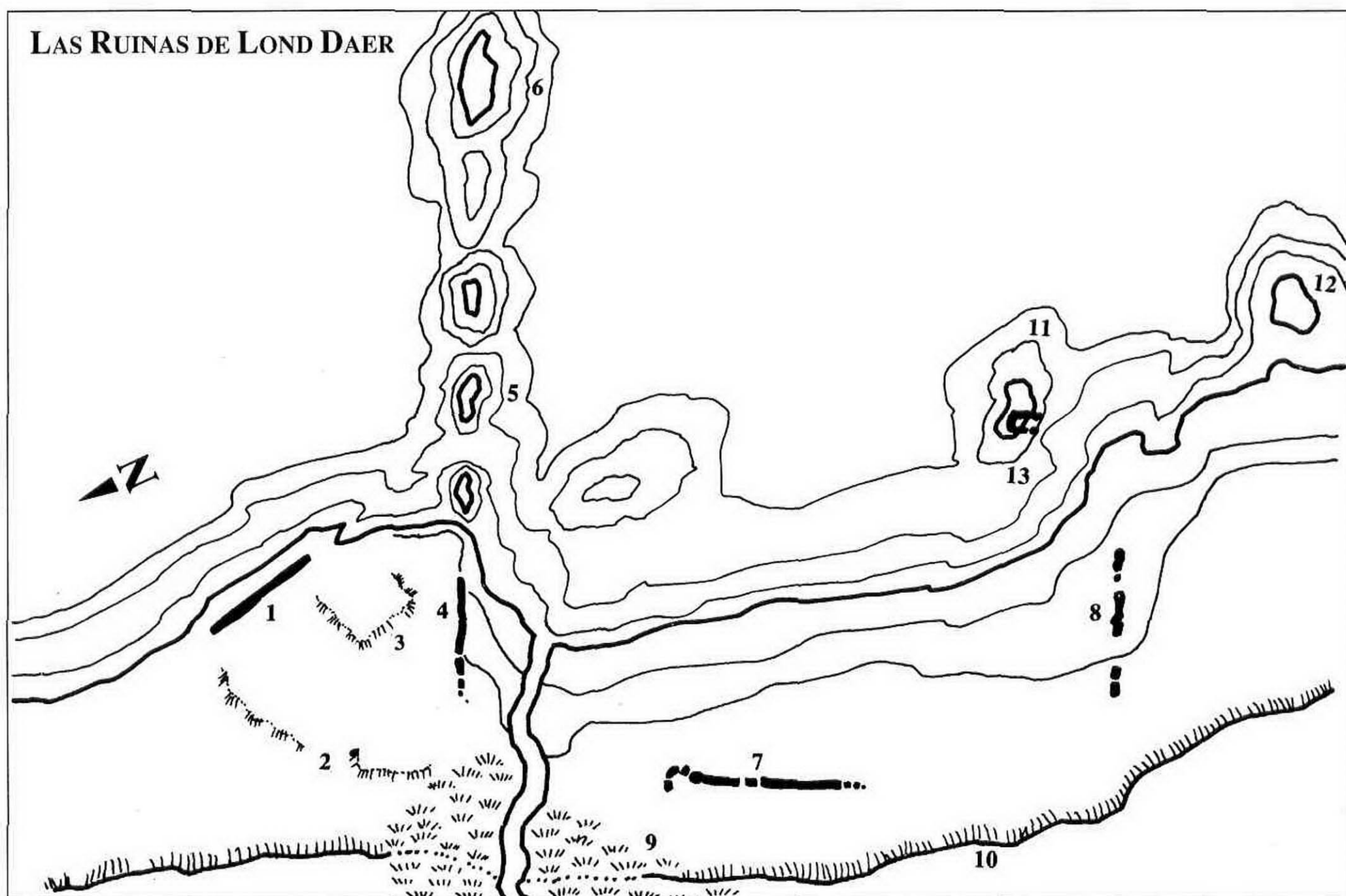
LA GRAN TORMENTA: 1643 T.E.

El gran desbordamiento del Gwathló lleva una gran cantidad de arena que se ha acumulado durante los largos siglos en una serie de colinas sumergidas rodeando la boca de Gwathló. Estas colinas forman una presa porosa pero efectiva que retiene el agua del río y atrapa algunas de las mayores aluviones tidales. Esta barrera puede ser rota por un huracán de furia inusual que golpea justo con el ángulo correcto como ocurrió durante la Gran Tormenta de 1643.

Nota para el D.J.: Durante la siguiente marea muerta las ruinas del Lond Daer serán accesibles por primera vez en muchos años (una tormenta similar podría ocurrir en los principios de la C.E.).

9.3 LAS RUINAS DE LOND DAER

Aunque Lond Daer no carece de ciudadanos desagradables, su mayor desafío consiste en su único asentamiento. Incluso los aventureros profesionales más fogueados tienen poca experiencia en permanecer bajo el agua.



9.31 MAPA DE LA ZONA: LAS RUINAS DE LOND DAER

- 1) La parte más visible de las ruinas: una pared de granito y acero que se alza un metro por encima de la arena. La sección de pared de Minas Mellon se interrumpe a lo lejos y está enterrada en la arena sólo 2 metros.
- 2) Una duna baja de arena y lodo. Algunos herrajes de murallas de hierro se encontrarán si la duna es excavada.
- 3) Otra duna de arena y lodo que sigue el contorno de la vieja muralla. Los Beffraen han excavado en el final de la duna más cercano a la muralla, y han vuelto a tapar su trabajo. Sería absurdo (-50) poder detectar su trabajo, pero podría ser más fácil que encontrar otro camino.
- 4) Justo bajo la arena, quizás sobresaliendo por algunos sitios, está una sección de la muralla de Minas Mellon en su localización original.
- 5) Tres islotes rocosas a lo largo del rompeolas oriental.
- 6) Las cuarta isla rocosa. En la zona sur, donde el agua cubre hasta la cintura, hay una losa piedra de 2 toneladas que cubre la entrada a la base de Tiras Formen. ¡Estate alerta con los erizos de mar venenosos! (2-6 ataques Diminutos +10 de aguijón con un veneno de reducción de nivel cuatro)
- 7) Justo por encima de la arena hay un fragmento de la muralla exterior de Lond Daer. Desafortunadamente la peculiar formación rocosa que hay al oeste es sólo una creación de las corrientes y olas.
- 8) Piezas esparcidas de la sección occidental de la muralla este.
- 9) La corriente subterránea que una vez mantuvo las necesidades de agua fresca está ahora por encima del suelo. Hay una gran zona pantanosa en su nacimiento en la que los exploradores incautos pueden hundirse un metro entre un fétido lodo. La mayoría de ellos creerán probablemente que están en arenas movedizas hasta que lleguen al fondo, aunque esto podría resultar demasiado para un hobbit particularmente pequeño.
- 10) La línea de costa normal.
- 11) Un banco de arena sumergido.
- 12) Otro banco de arena, un popular sitio de pesca para los cocodrilos.
- 13) Buscando el banco de lodo en el número 11, es probable descubrir una rara formación de rocas que proporcionan la entrada a la casa de Aldarion. Estas piedras están custodiadas por erizos de mar (Ver núm 6).

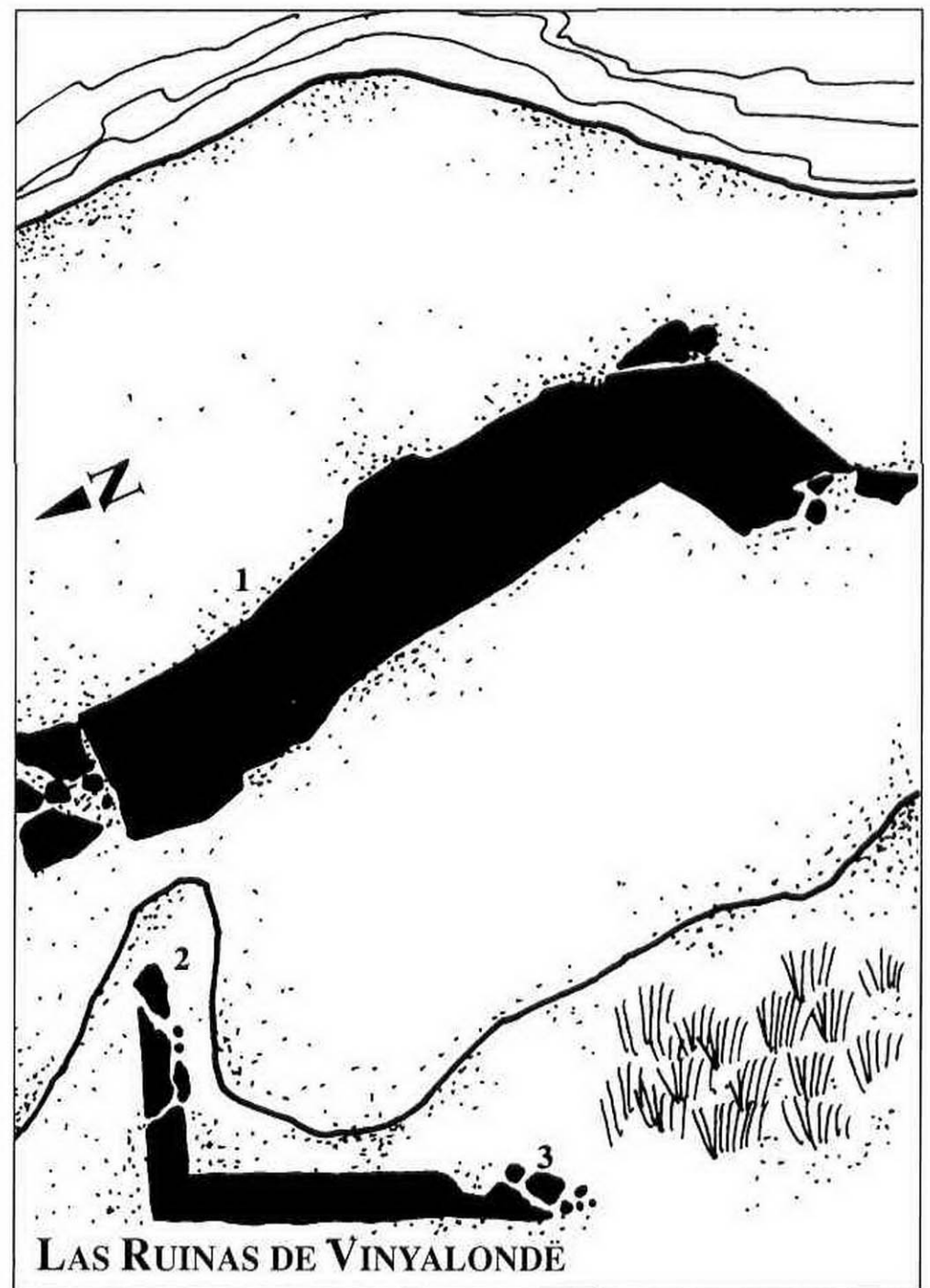
9.32 MAPA DE LA ZONA: LAS RUINAS DE VINYALONDE

Al oeste de Lond Daer, la isla de Tol Uinendil se volvió a unir a tierra firme muchos años atrás. Poco ha sido revelado por el Gran Huracán, y las ruinas de basalto de Bar-en-Uinendil, siendo autóctonas se cree que son una formación natural.

- 1) Una gran sección de el dique marítimo externo que reposa en el nivel de la marea baja.
- 2) Parte de los cimientos de basalto de la torre oeste, justo por encima del nivel de la marea alta.
- 3) En la zona más al este de esta formación, las violentas aguas del huracán crearon una depresión muy difícil (-30) de encontrar donde el agua fluye hacia abajo. Si esto se explora, se encontrarán algunos fragmentos de alabastro (fácil +10). Tiene una profundidad de un metro y medio y es difícil cavar hacia abajo.

9.33 MINAS IAUR

- 1) Un **almacén**, donde el pasaje hacia el norte se ha derrumbado totalmente.
- 2) La mayor parte del techo ha cedido aquí.
- 3) El drenaje acontecido en esta esquina, excavando la pared ha creado una pequeña entrada por el techo derruido. El aire en la base parece ser normal, pero no lo es. Relativamente poco aire se ha filtrado a través del agua, y el contenido de oxígeno es bajo. Después de 5-8 asaltos alguien se comenzará a marear, y 5-8 asaltos después se le restará -3 por asalto a todas las actividades. Si la luz es propor-



cionada con antorchas, este proceso comenzará casi inmediatamente, y los efectos serán doblados. Las antorchas comenzarán a apagarse en 10-12 asaltos y por entonces los exploradores estarán en un buen problema.

- 4) **El pasillo central.** Todas las puertas se han convertido en polvo.
- 5) Otra sección del **almacén** bloqueada desde el núm 1 por el derrumbamiento del techo. Hay dos ánforas en la esquina. Su vino se evaporó hace mucho, pero serán valoradas en 20-30 monedas de oro cada una por un buen coleccionista.

- 6) Una **armería** con parte del techo derruido. Fue saqueada hace milenios, pero algunas armas pequeñas se atascaron detrás de las ruinas y no merecía la pena el esfuerzo para llevárselas. Es sólo difícil (-20) darse cuenta del brillo del acero en los escombros. Una daga +15 puede recuperarse con un poco de esfuerzo, pero se deberá retirar cuidadosamente 2 toneladas de piedras para conseguir las 6 puntas de lanzas +15, 4 filos de hacha +15, y una espada +20 detrás de los cascotes. Si se hace esto a mano hay un 80% de posibilidades de que los trabajadores se infesten de pulgas de arena. La mordedura de pulga causa mucho dolor y mucha molestia (-15 a -25) a la mañana siguiente.

- 7) **Pasaje lateral** que lleva a las viviendas de los siervos.

- 8) **Los alojamientos de los siervos**, ahora bastante vacío. Una búsqueda muy cuidadosa descubrirá un pequeño escondite con 12 monedas de plata bajo una baldosa cerca de la esquina más alejada de la habitación central.

- 9) Un **almacén fresco**, sin nada excepto unos pocos huesos (de vaca y cerdo) que permanecen esparcidos por el suelo.

- 10) **Foso con un ascensor secreto.** Había una salida de emergencia en la puerta (núm 9) que es completamente absurdo (-50) de detectar. Si se sospecha del foso (mediante el uso de la magia o golpeando las paredes) la dificultad disminuye hasta muy difícil (-40). La trampa de lanza, ahora obsoleta e inoperante, está en el lado opuesto a la puerta, es sólo difícil (-25) de detectar a causa de su derrumbamiento; esta puede ser la mejor pista. La trampa mágica de la entrada aún funciona bien. Es sólo difícil (-25) de detectar pero es mortal, ya que el ascensor no estaba destinado a que se usara desde este piso. Provoca un ataque +50 de Relámpago con triple daño que se repite

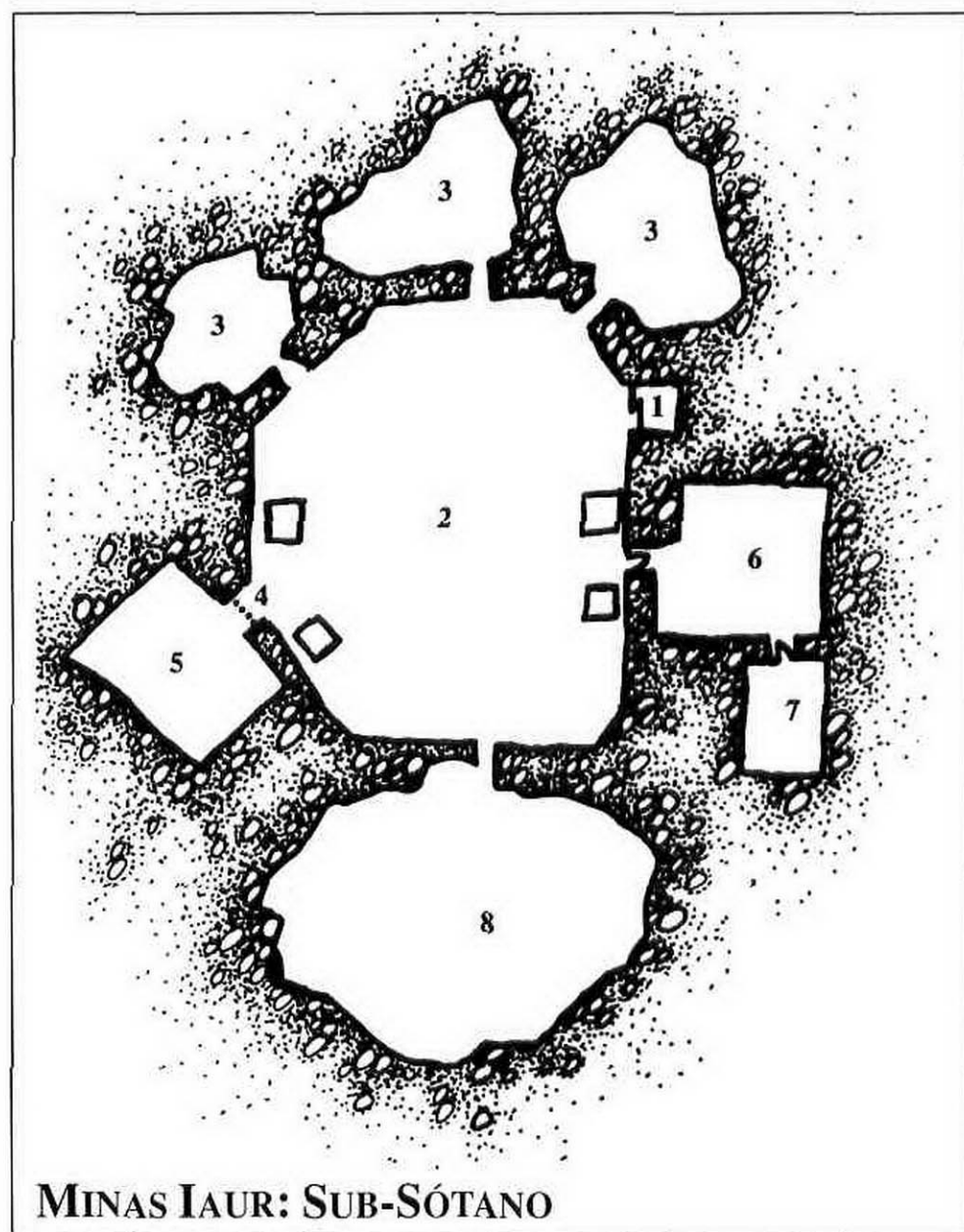
cuatro asaltos después de desconectarse. Esta trampa funciona por un conjuro guardián, por lo que no se puede desactivar mágicamente. Si la compañía carece de recursos para desactivar el conjuro, lo mejor sería intentar echar abajo la pared del pasillo. Otro problema ocurrirá cuando el foso del ascensor se abra. El sótano ha sido el hogar de muchas generaciones de nematodos anaerobios (pequeños gusanos) que dan oxígeno como producto de desecho. El nivel de la base se volverá hiper-oxigenado en unos tres asaltos. Hay un 10% de probabilidades por asalto (no acumulativas) de que una llama o un rayo ígneo encienda toda la atmósfera, y un 1% de probabilidad de que una chispa cualquiera pueda hacer esto. En caso de este horrible suceso, todos los presentes tendrán tres críticos consecutivos tipo B de calor, y entonces un ataque de embestida/topetazo +50 (sin Bono Defensivo) por la entrada brusca del aire. Esto también hará que el oxígeno del sótano escasee (núm 3). Si el aire no estalla comenzarán a desaparecer los efectos del núm 3. No obstante, una vez que los personajes hayan vuelto a la normalidad comenzarán a volverse locos y a perder el juicio. El oxígeno en exceso les perjudicará todas las actividades al 5% hasta que lleguen a 25 en maniobra y movimiento, y a -45 en las maniobras estáticas.

EL SUB-SÓTANO

El sub-sótano de Minas Iaur fue la prisión más profunda y húmeda de Lond Daer, aunque una vez fue meramente aplicada como cisterna para el suministro de agua de Vinyalondë. Así, nadie se molestó en buscarla cuando el salvamento tras la ejecución de la Ira de Ossë. Ninguno de los sobrevivientes sabía que esta era la localización secreta de la Habitación de Mithril de Tar-Telemmaitë. No había documentos, ya que el rey se llevó el secreto a su tumba.

Maran el silencioso:

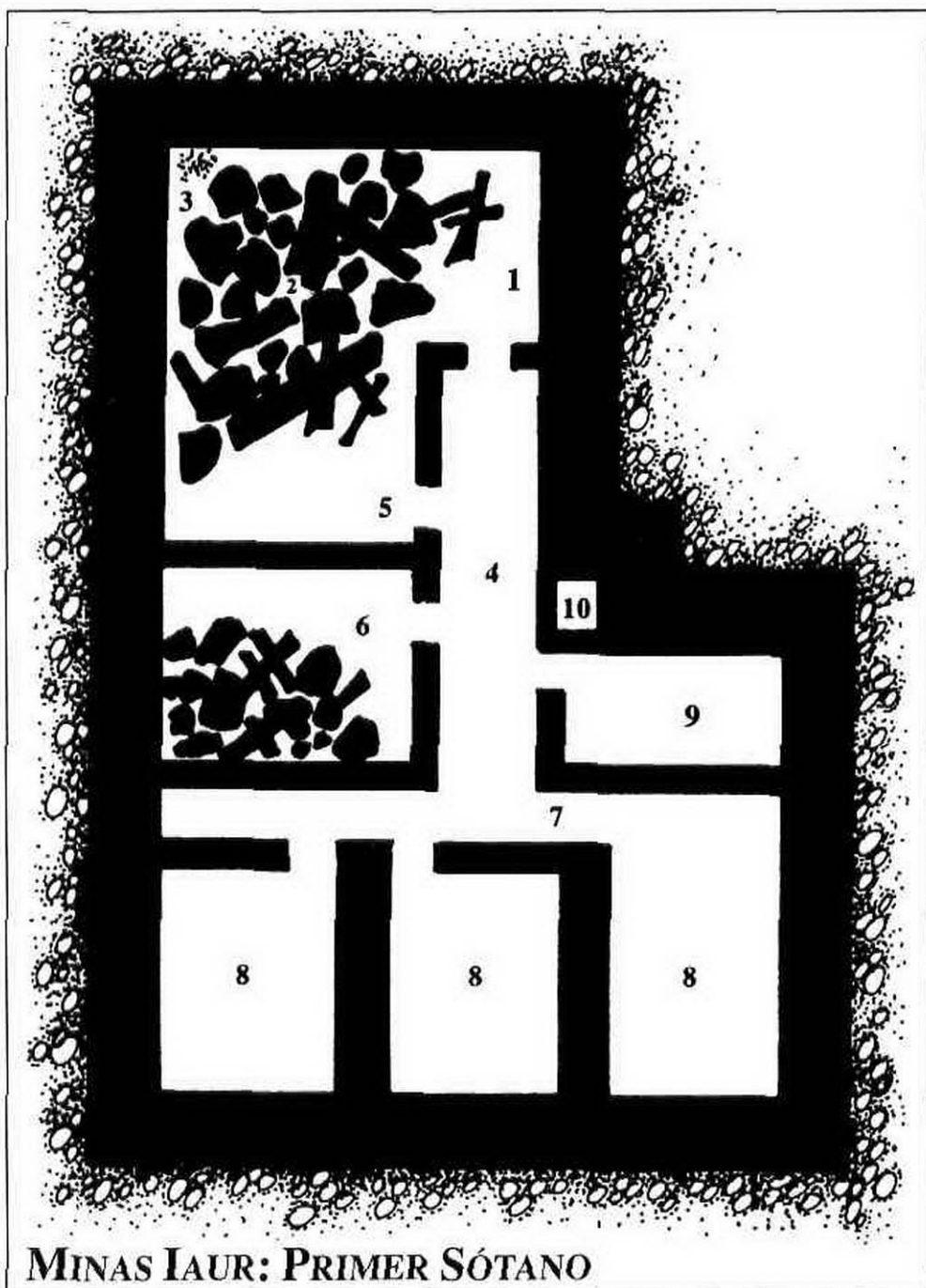
Maran el silencioso era el agente en quien más confiaba Telemmaitë, y se le encomendó la tarea de guiar la Habitación de Mithril a salvo de vuelta a Númenor. Durante la tormenta que azotó Lond Daer, él bajó al sub-sótano para revisar su encargo, y se quedó atrapado en el derrumbamiento de la torre



con tres prisioneros. El aire y la comida aguantó durante un largo y espantoso tiempo. Maran se tornó bastante demente, pero siguió comitiendo su misión y nunca se dió bastante cuenta de que había muerto.

Maran era un hombre de gran determinación; había forzado a los espíritus de los prisioneros a ayudarlo en su misión, y encaminó la misión de los golems guardianes. Con su conocimiento limitado de la Esencia, Maran había mantenido las trampas de el sub-sótano, aunque imaginaba haberlo hecho físicamente. El mantenía su apariencia física lo mejor que podía. Maran probablemente dará la bienvenida a los visitantes como a sus muy esperados salvadores, al menos inicialmente. El Adunaico fluido le será necesario para mantener esta ilusión y al ser un tipo suspicaz, Maran buscará probar su conocimiento llevándolos a las trampas. Uno extremadamente locuaz, perceptivo y de rápido pensamiento podrá ser capaz de convencer a Maran para que le deje ir. Si no, él y sus siervos sin voluntad defenderán la prisión con ánimo salvaje.

- 1) El hueco del ascensor, con una caída de doce metros.
- 2) La cámara central, con techo bajo. La habitación está salpicada de trampas de pozo con 3,5 metros de caída con tres ataques de lanza +50 al final (Muy Difícil -20 de detectar, Rutina 0 de desarmar); trampas en el techo con un peso de piedra de 36 kilogramos que produce un ataque de Caída/Aplastamiento +75 (Difícil -10 de detectar, Muy Difícil de desarmar); y trampas de lanza con un ataque +60 de lanza (Absurdo -70 de detectar, Fácil +20 de desarmar). Cuatro corazas completas númenóreas están situadas a cada lado de las dos puertas que salen de la cámara central. Son golems guardianes que ahora obedecen a Maran. Estas armaduras dan un +20 al BD.
- 3) Las tres cisternas menores, que apestan y están repletas de los asquerosos pero inofensivos nematodos.
- 4) La entrada a la celda está cerrada por un rastrillo, pero el mecanismo está falto de reparaciones. Hará falta que alguien con un bono de Fuerza +25 pase una tirada de maniobra de fuerza adrenalítica (o dos, o tres) para levantarlo.
- 5) Celda común, usada para los condenados a pudrirse aquí hasta morir. Los dos fantasmas que aquí residen pueden pasar libremente



por el rastrillo. Hay muchos huesos humanos pero ningún tesoro. Los muy perceptivos podrían notar que en la pared de la izquierda hay una débil escritura con incrustaciones de nitrato. Sólo son unas copluchas que maldicen a un antiguo gobernador, pero están escritas en Adûnaico, Dunael Arcaico, Eriadoriano antiguo y Beffraen. Un erudito pagaría una fortuna por una copia de los ideogramas Beffraen, que nunca han sido traducidos a una lengua civilizada.

6) La cámara de tortura. La puerta de acero estará abierta a no ser que Maran huya al interior. La cerradura es Extremadamente Difícil -35 de abrir. Dentro hay un elaborado conjunto de instrumentos de persuasión realizados en Mithril. El metal vale 600 mo por sí solo, pero el conjunto completo alcanzaría diez veces esa cifra en Carn Dûm o en Dol Guldur. Maran basará su defensa aquí buscando evitar la entrada a la prisión interior a toda costa.

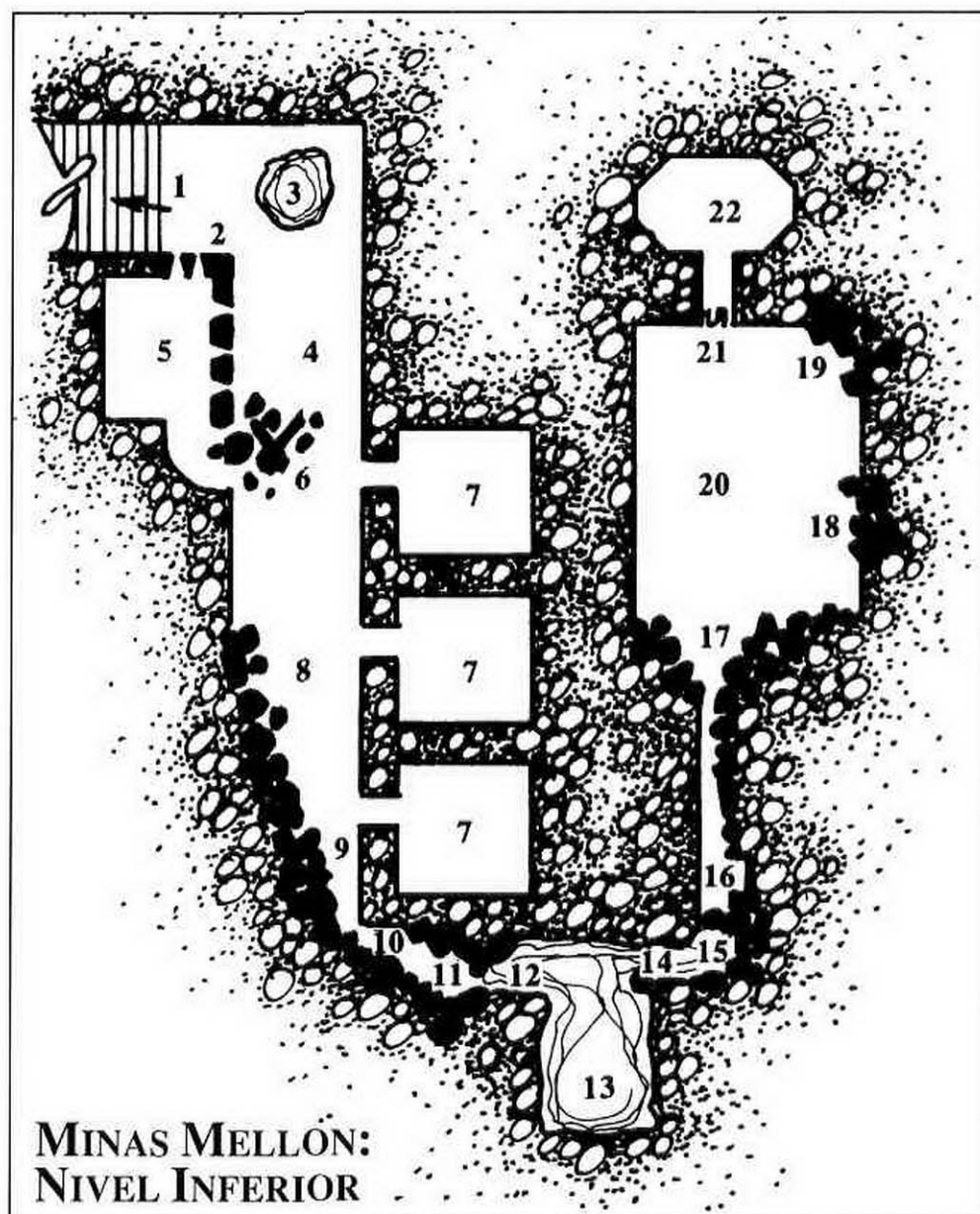
7) La puerta de la prisión interior es idéntica a la del 6 y está siempre cerrada con llave. El fantasma del interior tiene libertad para pasar. El armazón de hierro del catre de la celda está intacto. "Escondido" en el colchón está un taco de papeles medio podridos que aparentan ser un grupo de mapas de tesoros, órdenes secretas y preparados alquímicos. La información de estos papeles es persuasiva pero también un producto de la imaginación de Maran. Proporcionando este "tesoro", da una razón lógica para la defensa fanática de la celda interior. Como último recurso esto podría evitar el descubrimiento de la Habitación de Mithril.

8) Una cisterna similar a las del número 3, pero más grande y más profunda. Los paneles de la Habitación de Mithril han sido preparados para que haya un 99% de posibilidades de evitar la detección, incluso mágica. Cualquiera que bucee en el pringoso barro lleno de gusanos descubrirá algo raro en el fondo. Si sólo se pincha con pérfigas, darse cuenta será Absurdo (-70).

9.34 MINAS MELLON

PRIMER NIVEL

No importa lo rápido que se llegue a Minas Mellon, los Beffraen llegarán antes. Las ruinas malditas de la ciudad de



MINAS MELLON:
NIVEL INFERIOR

los odiados Reyes del Mar mantienen su posesión peculiar. Junto a esta desagradable sorpresa, las ruinas de Minas Mellon han sido exploradas muchas veces con el paso de los siglos y queda poco que saquear.

1) Un hombre Púkel falso hundido cuatro pies en el suelo marca el fondo de las excavaciones Beffraen; el hundimiento de la arena marcará la entrada.

2) El túnel de entrada, 60 cm. de altura por 45 de anchura, debe ser cubierto a gatas. El pasadizo se bifurca rápidamente.

3) Por la derecha el túnel emerge a una cueva pequeña, con algunas paredes excavadas.

4) Algunos exploradores intentaron cavar aquí hace mucho tiempo, quedándose una pala herrumbrosa sin mango en el agujero.

5) Una pequeña caverna similar al 3. Hay cinco líneas de tótems Beffraen que miran a una pila de rocas en la parte de atrás de la cueva.

6) La pila de rocas. Las rocas encajan entre sí de forma astuta pero muy basta, será Rutina +30 darse cuenta de que es un trabajo muy reciente. Quitarlas llevará horas.

7) Las rocas estaban taponando unas cortas escaleras que bajaban.

8) Un corredor hacia el este de 33 metros. Incluso los soportes para las antorchas han desaparecido.

9) Un pasadizo lateral hacia el sur.

10) Una sala pentagonal. Los sensitivos podrían adivinar que en otro tiempo fue una especie de capilla. El Nurga evita este nivel por esa razón.

11) Una pequeña habitación vacía, de función desconocida.

12) Una habitación muy pequeña, tal vez para los siervos. Los Beffraen han dejado aquí figuras votivas para los períodos lúcidos de Nurga.

13) Otro pasaje lateral, muy hundido, el lugar de excavaciones fracasadas. Al final del todo hay una hebilla de plata con un valor de 10 mp. y unos gemelos para una camisa grande, -10 DB. Aparentemente, a alguien casi le pilló un derrumbamiento una vez.

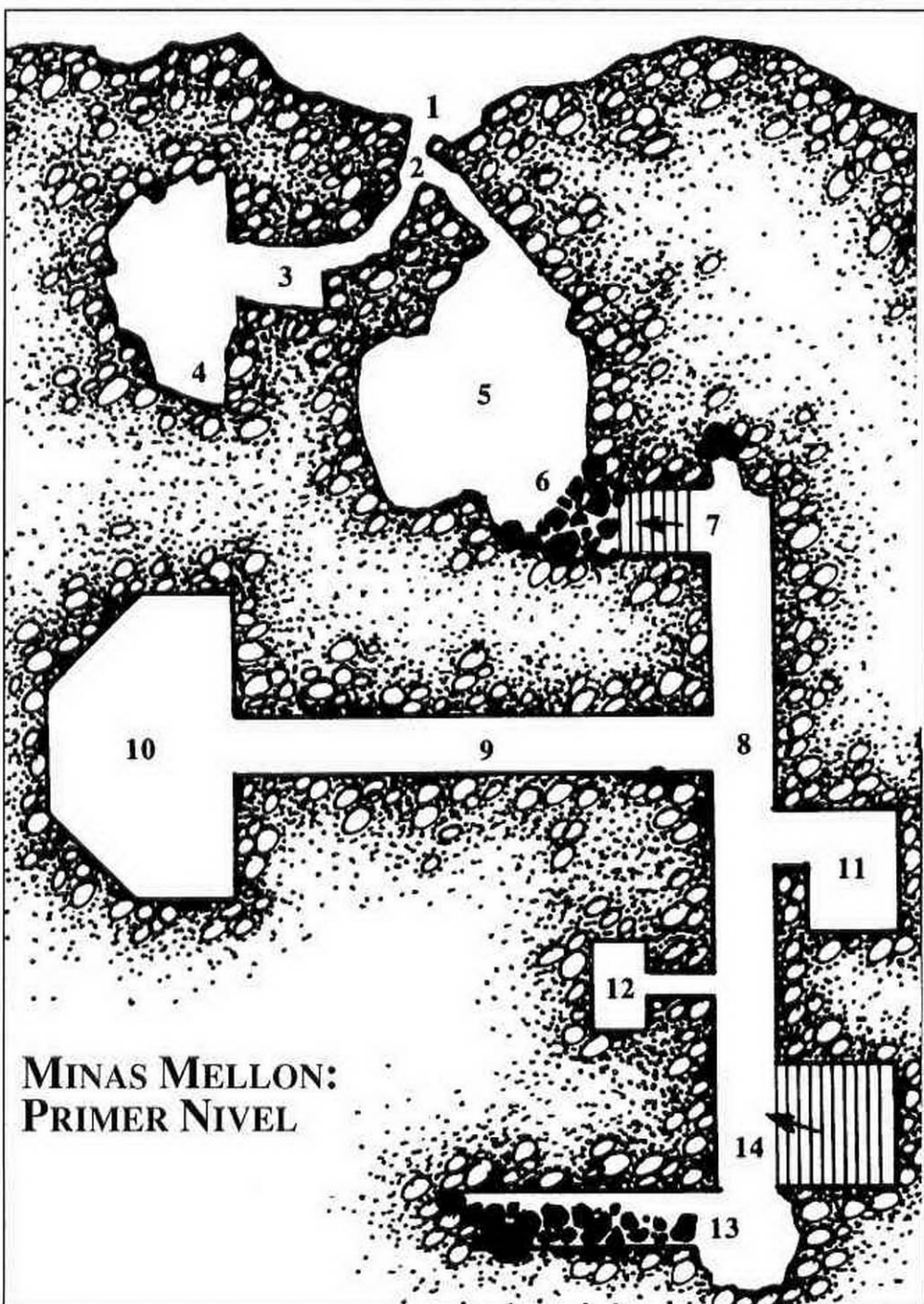
14) Grandes escaleras que descienden.

NIVEL INFERIOR

1) Las escaleras del nivel superior.

2) Saeteras al final de las escaleras.

3) Un gran hoyo lleno de agua, con 60 cm. de profundidad. Hay una pequeña hendidura, Difícil (-15) de encontrar, en el lado oeste, su-



MINAS MELLON:
PRIMER NIVEL

ficientemente grande como para que pase un brazo delgado. Es el hogar de una anguila, infeliz y hambrienta.

4) **El pasadizo principal**, similar al del piso superior.

5) **La vieja sala de guardia** de las escaleras. Una pila de algas le sirve de cama al Nurga.

6) **Escombros caídos del techo**.

7) **Salas de guardia**. El Nurga Se esconderá en una de éstas habitaciones independientemente de su salud. Si no está aquí, estarán vacías.

8) El techo ha caído, bloqueando la mayor parte del corredor.

9) **Un pasaje estrecho** (60 cm.) a través de la roca.

10) El pasaje se abre a una cámara estrecha.

11) **Una pequeña piscina** de agua fétida con la superficie a nivel del suelo. Tiene unos 120 cm. de profundidad.

12) **Un pasadizo subacuático** estrecho va hacia el norte.

13) Tras 3 metros el **pasaje** se abre al este, en una caverna bajo el agua. Si se tantea en el suelo se puede encontrar una hoja de daga +10.

14) **El pasaje subacuático** sigue tres metros hacia el norte.

15) Como en el 11. El aire es muy malo aquí, debilitando el doble que en Minas Iaur. Será difícil encender una antorcha.

16) Espacio suficiente para gatear, en el lado sur de un corredor derrumbado.

17) Tras 9 metros, el techo se alza a 150 cm. en una gran cámara.

18) **Un corredor** totalmente derrumbado.

19) **Un pasadizo pequeño**, también derrumbado, que una vez fue secreto. Si se tienen suficientes ganas o puntos de poder, tras limpiar 20 metros de escombros el pasadizo llegará al sub sótano de Tiras Formen, y de allí a la casa de Aldarion.

20) **La cámara grande**, tal vez una sala de oficiales que también ha sido saqueada.

21) En el lado oeste de la cámara hay una puerta secreta Muy Difícil (-20) de encontrar. Sus trampas ya no funcionan, pero una podredumbre similar en la cerradura la hace Extremadamente difícil (-30) de abrir.

22) **Una sala secreta**, probablemente una sala de reuniones. Los primeros exploradores limpiaron el lugar pero olvidaron las baldosas decoradas del suelo y las losas finamente pulidas de las paredes y techo. Si son extraídas cuidadosamente valdrán 800 mo.

9.35 TIRAS FORMEN

SÓTANO

Quitando la losa encontrada en el islote rocoso se causará la inundación rápida o gradual de las ruinas, dependiendo de la cantidad de hueco que se deje. Da lo mismo, ya que el aire es completamente irrespirable. Las recompensas son escasas aquí, y los peligros son mucho menores. Esta zona solo sirve como medio para entrar a otras áreas.

1) La losa fue originalmente el escalón de una escalera así que se entrará directamente a la escalera central que se ha caído en su mayor parte. Solo es una caída de 270 cm pero el agua que entra hace que sea una maniobra Absurda (-50).

2) **La sala principal** cuyos soportes de oro para antorchas permanecen en buen estado. La docena de soportes vale unas 2 mo por cada pieza.

3) **Gran comedor**: aproximadamente una docena de cuchillos de plata y una bandeja con un dibujo malo en oro pueden ser fácilmente encontradas. Valen unas 3 mo en total.

4) **Barracones**. Una búsqueda diligente puede descubrir un puñado de monedas de poco valor en el barro.

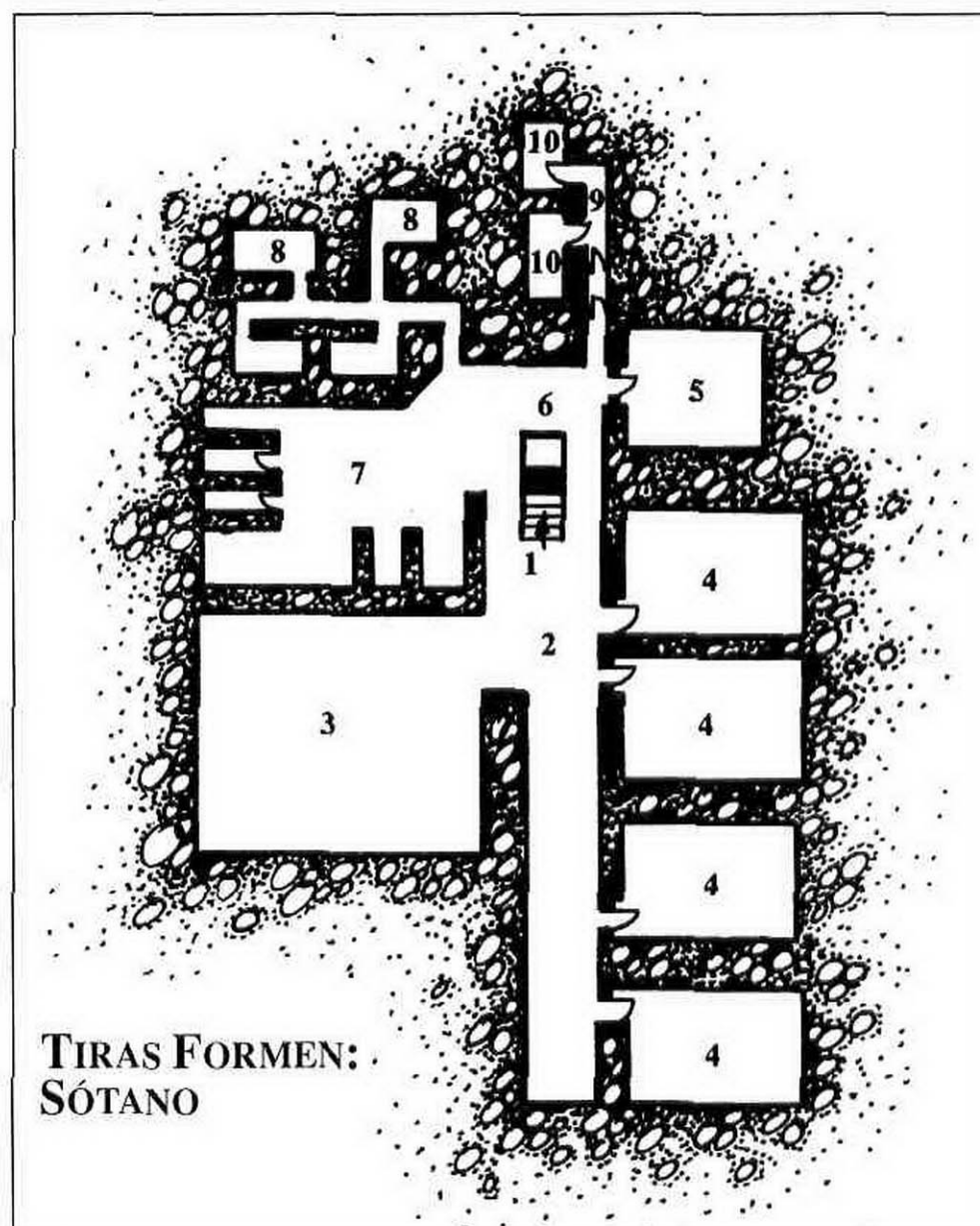
5) **Una habitación de oficial o de sargento**. Un mapa de la vieja ciudad está tallado en la pared.

6) **Una gran trampilla** de hierro en el suelo. Se debe remover una gran cantidad de escombros y quitar los 4 grandes candados de hierro por la fuerza, debido a su derrumbe. Es la entrada a las bodegas.

7) **Cocina**. Los utensilios de hierro y de cobre que fueron abandonados aquí se han corroido hasta la inutilidad.

8) **Cuartos para los empleados de la cocina**. Nunca hubo nada de valor aquí.

9) **Camino** a las salas de refrigeración, con la primera puerta de ma-



TIRAS FORMEN:
SÓTANO

dera podrida, pero la siguiente, de acero aislante, permanece. Su cerradura es Difícil de reventar.

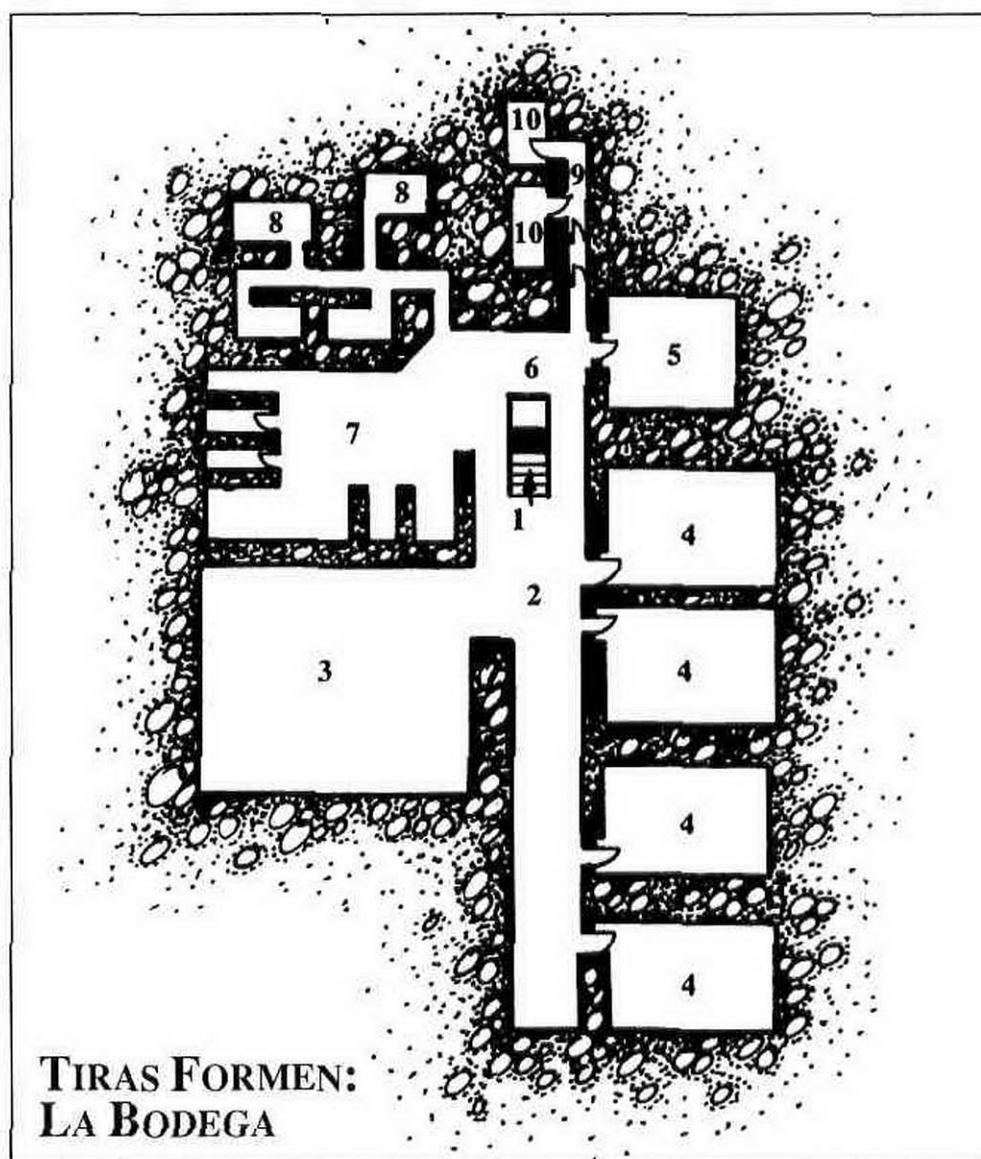
10) **Las salas de refrigeración**. Una parte del equipo está intacta, suficiente como para saber como hacían los Númenóreanos para mantener hielos y comida fresca durante el verano. Nada puede ser reutilizado, pero la información sería bien pagada en un clima sureño, por ejemplo en Gondor o Umbar.

BODEGAS

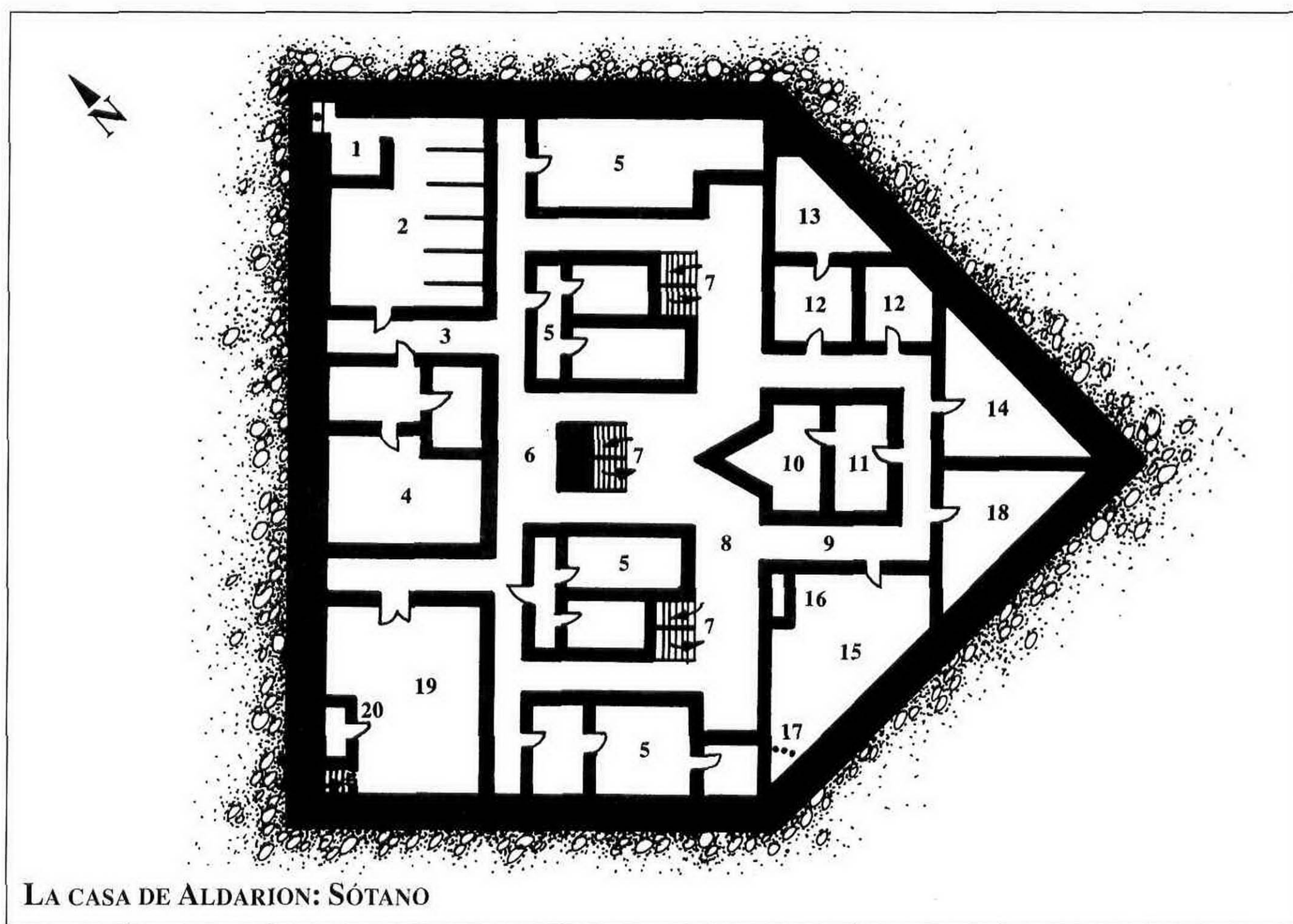
1) **Pasadizo secreto** desde Minas Mellón.

2) **La puerta exterior**, hecha de madera de teca, con las cerraduras oxidadas, es muy fácil echarla abajo.

3) **Puerta interior**, Extremadamente Difícil(-35) de detectar debi-



TIRAS FORMEN:
LA BODEGA



LA CASA DE ALDARION: SÓTANO

do principalmente a que está colocada contra el techo de 3'6 m en vez de al nivel del suelo. Por alguna razón está sin cerrar con llave y con las trampas desarmadas.

4) La escalera de hierro que baja del número 6 del sótano superior. Cualquiera que pese más de 45 Kg. tiene un 75 % de posibilidades de romper la escalera y de una mala caída.

5) Estantes para el vino. Las mejores cosechas fueron extraídas y todo el vino que quedó se ha vuelto vinagre. Unas 20 botellas de lo que una vez fue coñac barato permanecen aquí y hay una pequeña posibilidad de que unos pocos hayan fermentado hasta ser exquisitos y tener un valor incalculable (2% por cada botella), pero el experto necesario no podrá ser encontrado en Eriador.

6) La tubería de drenaje desde el castillo a las alcantarillas de la ciudad. Será locura completa (-50) detectarla golpeando las paredes y se deberá echar abajo la pared para entrar.

7) La tubería descendiente a la alcantarilla principal.

8) La alcantarilla principal. Una ruta posible a la casa de Aldarion.

9.36 LA CASA DE ALDARION

La casa de Aldarion es la única ruina que mantiene algo de la grandeza que una vez tuvo Lond Daer, a pesar de que prácticamente todos los muebles se han corrompido y desaparecido. Las ruinas están completamente inundadas, y explorarlas levantará el polvo del suelo y gradualmente (5% por minuto) se reducirá la visibilidad hasta casi cero.

SÓTANO

1) La formación de piedra en el banco de lodo es el hogar de una anguila mezquina y muy grande, pero también es una entrada a las alcantarillas de la ciudad. La primera parada es a unos 2'4 m. de bajada desde donde se puede pasar a la casa de Aldarion a través de un baño.

2) Un dormitorio común para los siervos, ahora el hogar de muchos erizos de mar.

3) La puerta de piedra ha sido parcialmente acuñada para perma-

necer cerrada y así la vida marina no ha invadido las ruinas. Un corredor pequeño está tras la puerta.

4) Una suite para algunos dignatarios menores de visita que está muy enlodada.

5) Suites similares pero mas pequeñas.

6) La sala trasera.

7) Las tres escaleras principales, ahora montones desordenados de piedras.

8) La sala central que una vez fue impresionante.

9) La sala frontal.

10) La principal sala de guardia de este nivel.

11) La armería del sótano. Bastantes metros de cuerda para arco +5 pueden ser encontradas en una bobina en el suelo.

12) Cuartos para los guardias.

13) Sala de recreo y práctica para los guardias.

14) Sala común para los aprendices de herrero.

15) Herrería.

16) Forja.

17) Almacén de metales para la herrería. La cerradura aún funciona y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. La trampa de aguja también funciona, pero su veneno se evaporó hace mucho tiempo.

18) La sala del maestro herrero. Un candelero elaborado de aluminio aún cuelga del techo, y vale unas 50 mo.

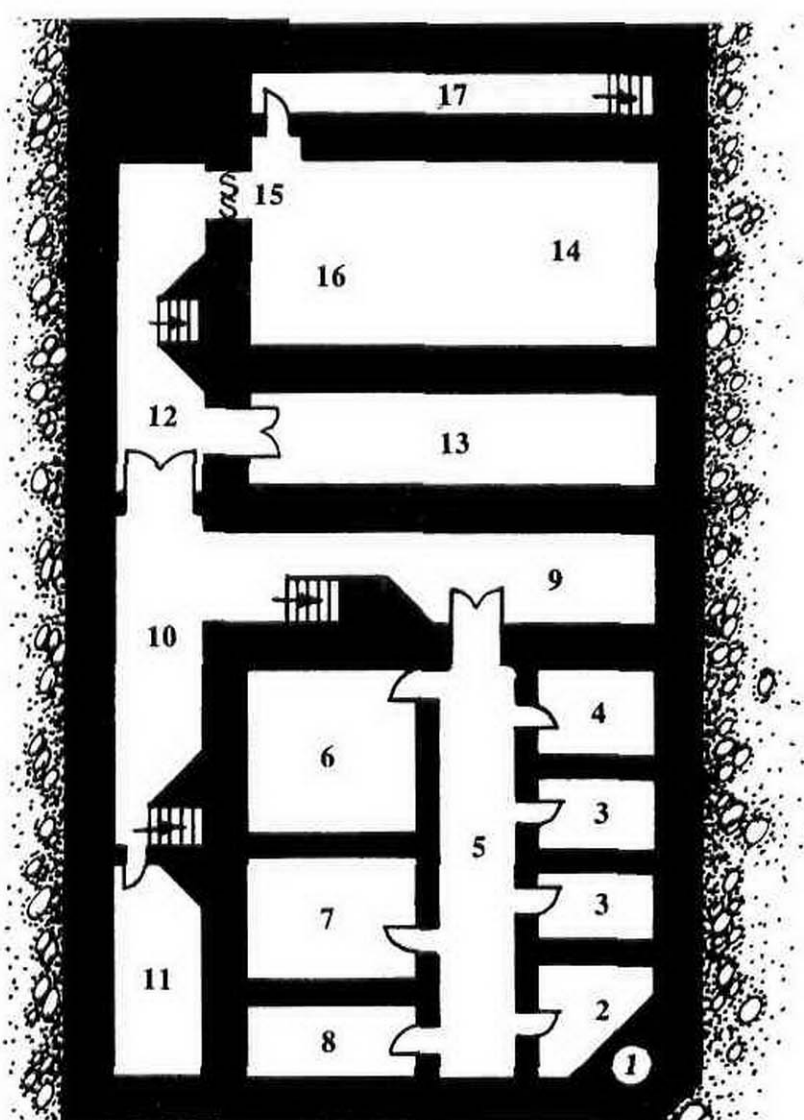
19) La habitación del mayordomo jefe.

20) Una puerta secreta al extremo del armario del mayordomo con escaleras que bajan. La puerta es Muy Difícil (-20) de distinguir, y Muy Difícil (-20) de abrir. Un Símbolo de Absolución espera tras la puerta y es Difícil (-15) de evitar. Evitar el símbolo y bajar las escaleras hace que sea Extremadamente Difícil (-30) notar otra trampa, un bloque que cae del techo y hace un ataque Caída/Aplastamiento +75 con doble daño. La piedra también bloqueará las escaleras. Si la última trampa es detectada es Rutina (0) usar un poste para desarmarla.

SEGUNDO SÓTANO

1) La tubería de las alcantarillas.

LA CASA DE ALDARION: 2º SÓTANO



2) **Cámara** con un gran número de clavos y alcayatas que indican que aquí se almacenaron muebles.

3) **Salas privadas de reunión.**

4) Las varillas de metal apiladas muestran que aquí se almacenaron mapas.

5) **Corredor.**

6) **Sala de reuniones mayor.**

7) Las estanterías sugieren un anexo a la librería.

8) Bastantes cucharas de plata y la base de mármol de un recipiente sugieren que aquí se prepararon comidas ligeras.

9) **Pasillo.**

10) **Sala frontal** conectada a dos de las escaleras principales.

11) **Sala secreta de reuniones.** A no ser que se haga magia es Locura Completa (-50) notar que las vetas del mármol de las paredes están teñidas de un extraño violeta verdusco. Eso es debido a que están adornadas con el mineral extremadamente raro conocido como Kregora que obstruirá cualquier manipulación de la Esencia. Esta característica hace a la habitación inmune a cualquier fisgoneo mágico. Si el mármol pudiera ser extraído de alguna forma podría valer al menos 2000 mo.

12) **Sala lateral** conectada al otro hueco de la escalera.

13) **Una habitación** larga y estrecha con líneas rojas en el suelo. Hay cuatro bolas de marmol perfectamente esféricas esparcidas por el suelo. Su función es un completo misterio.

14) **Gran habitación secreta.**

15) **Puerta secreta doble.** Es Extremadamente Difícil de encontrar, en ambos lados, y las cerraduras son Locura Completa de abrir (-50) La trampa aún funciona pero su gas venenoso no es efectivo bajo el agua.

16) **En un pedestal de ébano en la habitación secreta** hay un gran rombo de cristal. Es una versión primitiva de los Palantír, y "sólo" actúa como un multiplicador de puntos de poder x5, de la duración x5 y del alcance x5 para conjuros de base de vidente y otros conjuros de investigación. Desafortunadamente, la piedra ha sido "ajustada" a este lugar. A un Alquimista con mucho talento le llevaría el resto de su vida reajustar la piedra. Por su valor estético el rombo y su base valdrían 100-500 mo dependiendo del comprador.

17) **Pasadizo** desde la cámara del mayordomo jefe, protegido por una trampa de pozo y de techo del tipo usual.

10.0 SUDÚRI Y LAS CIUDADES

10.1 SUDÚRI (Ver hojas centrales)

Desde la destrucción de Lond Daer, el puerto de la orilla norte del Gwathló ha sido la segunda ciudad de Cardolan. La mayor parte de este tiempo, Sudúri fue conocida como Mistalondë, y se le cambió de nombre sólo en la fundación del reino de Saralainn. Sudúri es la capital de Saralainn, principalmente debido a que los ingresos mayores del rey vienen de los peajes de los barcos y barcasas que atracan aquí. La ciudad mantiene mucho de su caracter viejo y soso, jugando un papel pequeño en el desarrollo de los clanes de Saralainn. Con el asentamiento permanente de muchos refugiados del sur, estas tensiones se han incrementado, y la pequeña ciudad está ahora en un estado de rebelión abierta.

1) La carretera del Gwathló, que sigue el curso del río desde Talsír y Tharbad.

2) **La casa de peaje**, un fuerte achaparrado de granito.

3) **El puente** de madera de Sudúri.

4) **El barrio Dúnico**, una gran colección de las chozas escuálidas de los nativos tribales. Muchos han emigrado desde la Revuelta de Olby.

5) **Las puertas gemelas** del este de Sudúri, cada una defendida por dos barbicanas.

6) **Muralla de la ciudad**, tres pisos delgados de granito nativo. Nunca fueron terriblemente fuertes, y no han sido adecuadamente mantenidas desde los días de Arnor, y ahora se están derrumbando en muchos puntos. Los seguidores de Olby intentan desesperadamente reparar las brechas.

7) **La puerta del Noroeste.** Está defendida por dos torres y una casa de guardia.

8) **Plaza del mercado** con impuestos bastante menores que Tharbad. En Sudúri es conocida por sus gangas y sus contrabandistas.

9) **Distrito portuario.** Esta debilitada sección de la ciudad está repleta de los refugiados sureños que son la espina dorsal de la Revuelta.

10) **Los muelles.** Siempre inundados de gente, los puertos fueron severamente dañados en el Gran Huracán y se han vuelto un caos completo.

11) **Distrito comercial y de negocios.**

12) **Distrito de almacenes.**

13) **Distrito residencial.**

14) **Dos torres.** Estas protegen el terraplén que lleva a Tol Hir (S."Isla del Señor") El terraplén fué destruído durante la revuelta.

15) **Tol Hir.** El rey de Saralainn no se ha preocupado de recuperar su residencia que una vez sirvió al Hiri de Ethir Gwathló. Fiorel lidera las fuerzas leales al rey Lanaigh que han resistido en la isla.

16) **Ciudadela.** Los muros han visto mucha mas atención que las murallas de la ciudad. El valor defensivo de la ciudadela está comprometido por la falta de una fortaleza.

17) **Barrio Dúnadan.** Ahora el hogar de los hombres de clanes que toleran vivir en la ciudad.

18) **El pequeño faro.** Los barqueros neutrales poseen este fuerte menor.

19) **El fuerte de los barqueros.** Los barqueros están felices de mantener una residencia cerca de Sudúri. Han protegido sus hogares con un terraplén de tierra coronado por una basta pared de madera.

20) **El gran faro.** Las fuerzas de Fiorel también poseen esta torre de cuatro pisos que es el edificio mas fuerte de Sudúri. Los defensores, sin embargo, se están quedando sin víveres.

10.2 LAS CIUDADES

Durante el apogeo del comercio lanar, Cardolan era el hogar de más de 20 grandes ciudades. Se hicieron menos importantes cuando la economía declinó. Sin embargo el mayor problema era que los asentamientos eran un excelente objeti-

vo para las muchas fuerzas que saqueaban el reino. Ahora solo quedan 6 ciudades que se merezcan este nombre, y todas estas han sido saqueadas bastantes veces. Metraith, localizada en el cruce del camino rojo y la vieja carretera del norte (Camino Verde), cerca del centro de Cardolan, representa a la mayor parte.

METRAITH (ver interior de la contraportada)

El palacio de Thalion está en los arrabales de Metraith, y los dos son considerados sinónimos (ver sección 12.1)

- 1) **La ruta sur a la Carretera del Norte.**
- 2) **Las ruinas**, consumidas por el fuego, de un gran pajar.
- 3) **La Vaca Fanática.** Una posada deteriorada que prefiere huéspedes Dúnicos. Un buen lugar para encontrar una pelea.
- 4) **Barrio Dúnico.** El ghetto Dunlendino está situado en una colina y defendido por un muro de tierra y una torre de madera.
- 5) **La casa del Jefe.**
- 6) **Chozas Dunlendinas.**
- 7) **La Oveja Engordada.** Una posada cara, famosa por su usquebaugh, un brebaje destilado extremadamente potente recientemente inventado en Saralainn. Muchos viajeros se quedan aquí aunque el servicio no vale el precio, y pocos secretos están a salvo aquí.
- 8) **Una colección de pequeñas tiendas**, incluyendo un herbalista, un fabricante de armaduras, un almacén, un tonelero y un fabricante de ruedas.
- 9) **Gran casa de piedra.** Una vez fue la residencia de un soldado de Targil retirado, y ahora el edificio es propiedad de un enano de Tharbad que la tiene cerrada con llave cuando no está.
- 10) **La casa de Oget.** Un burdel para los viajeros.
- 11) **Establos.**
- 12) **La ruta del norte a la Carretera del Sur.**
- 13) **La carretera a Andrath.**
- 14) **Muro de madera** de un piso de alto con un foso enfrente. La antigua villa Dúnadan ha sido convertida en el centro de las defensas de Metraith.
- 15) **Muro de piedra** de dos pisos de alto pero estrecho.
- 16) **Pequeño manantial**, puede proporcionar agua para los habitantes durante un gran asedio.
- 17) **Casa principal de la villa.** Esta es ahora el hogar de los Hermanos de la Muerte de Harran, una compañía de mercenarios con no muy buena reputación que han sido contratados para defender la ciudad y para los problemas que se esperan en el futuro.
- 18) **Tres pequeñas torres** de madera de dos pisos en el muro exterior.
- 19) **El camino** que lleva a los campos de los granjeros.
- 20) La construcción de dos torres de piedra. Los Hermanos de la Muerte han sido contratados para mejorar las defensas de Metraith, pero las torres están increíblemente mal situadas y el trabajo va extremadamente retrasado. La gente de la ciudad sospecha que el dinero del príncipe está siendo malversado y muchos sospechan que haya trampas. Los Hermanos de la Muerte no son tan sofisticados, sólo son culpables de incompetencia y de pereza.
- 21) **Casa de curación**, mantenida por las Hermanas de Niesse.
- 22) **Herrería.**
- 23) **La Casa del Mayor.**
- 24) **El Pendiente de Mithril.** Una posada extremadamente fina y elegante que reúne a la élite de los que pasan por la ciudad. El servicio y el hospedaje son excelentes pero los precios son increíbles.
- 25) **La Tontería de Gallan.** Una posada recién abierta, de aquí el nombre, proporciona servicio simple pero casero a precios razonables. La posada es silenciosa y discreta. La empresa probablemente caerá pronto en bancarrota.

11.0 FORTALEZAS

Dado los problemas de Cardolan no es sorprendente que haya tenido muchos fuertes y castillos. En 1643 T.E. muchos han sido derribados mientras que otros están documentados

en otros sitios (Bar-en-Dindol y Amon-Sûl). Dos, sin embargo, el Argond (S. "Piedra Señorial") en Calantir y Barad Girithlin jugaron un notable papel en los sucesos de estos tiempos.

11.1 EL ARGOND

El hogar del Príncipe de Dol Calantir es una torre hueca de tres pisos y decorada, a 72 Km. de Tharbad. El castillo tiene forma de octógono con capiteles delgados en cada esquina. Cada torre tiene seis rellanos y numerosas saeteras. Durante días más felices su pared de granito estaba cubierta con láminas de cobre pero ahora el Argond tiene un color verde chillón. Construido sobre una sólida capa de piedra, el Argond carece de sótanos. El Argond tiene aún que ser probado seriamente por un asedio, lo que daría lo mismo ya que algunos de sus dispositivos de defensa son discutibles.

1) **Entrada.** Elegantes peldaños de mármol llevan a una puerta de acero noble. Hablando prácticamente es imposible derribar esta puerta sin Grond, el Martillo de Morgoth. El recibidor da acceso a la primera torre y al patio central. La defensa interior está provista por las dos docenas de agujeros asesinos en el techo. Cuatro guardias están aquí en cualquier momento.

2) **Barracones para los guardias.** Ocho guardias duermen aquí cuando no están de servicio.

3) **La entrada principal al interior del castillo.** Dos guardias estarán aquí. Está decorada con pasteles y frescos. Hay entradas a las torres segunda y tercera. Cada habitación de las que siguen está provista de su propia torre o escalera.

4) **Sala.** Los retratos de gobernadores antiguos se muestran aquí. Las escaleras de la cuarta torre son las más usadas.

5) **Cocina.**

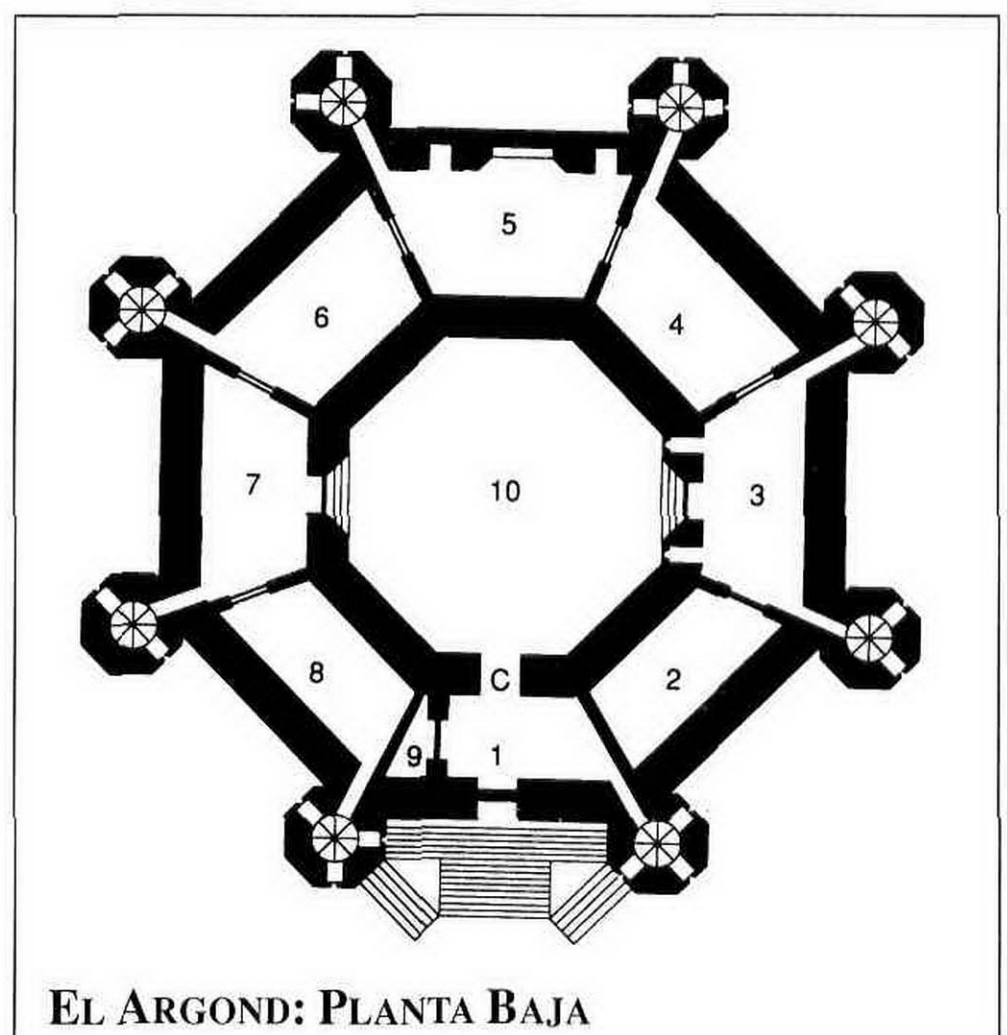
6) **Despensa.**

7) **Barracones de guardia** como en el 2. Hay una salida al patio central, normalmente vigilada por un guardia.

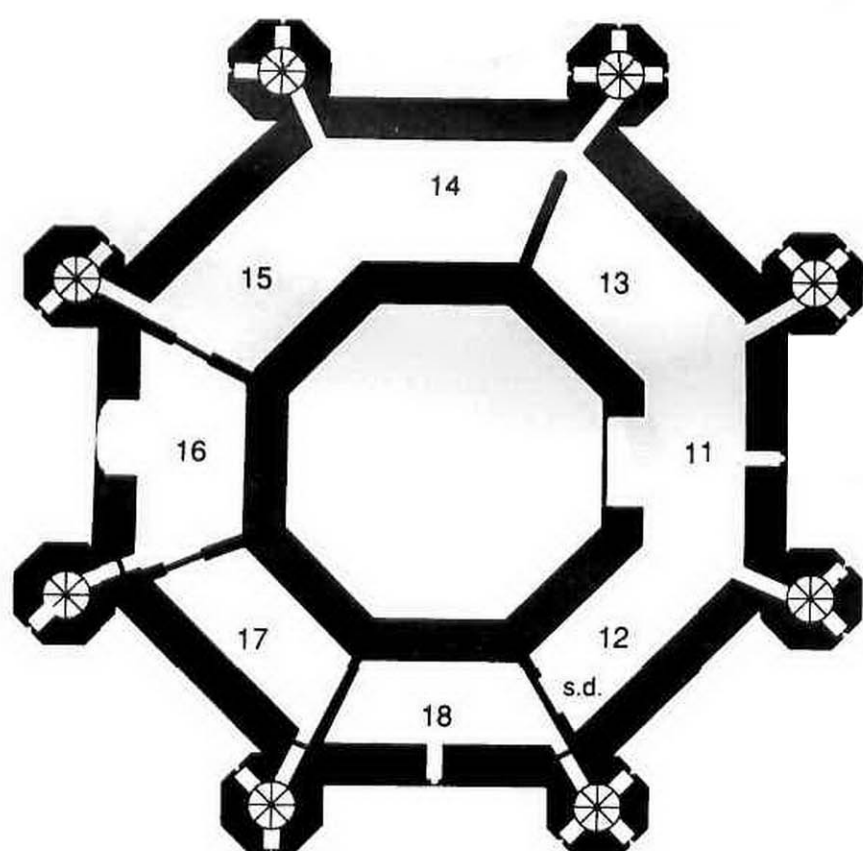
8) **Barracones de los siervos.**

9) **Habitación secreta.** Es muy estrecha como para servir de sala de guardia. La puerta es prácticamente imposible de encontrar ya que está oculta por un tapiz, si el tapiz es quitado solo será Difícil (-10). La cerradura es Locura Completa (-50), requiriendo el uso simultáneo de tres llaves. No hay trampas. Finduilas suele espiar a los visitantes desde aquí y entonces sube corriendo las escaleras de la primera torre para recibirlos en el segundo piso.

10) **Patio central.** Finduilas ha quitado las losas y piscinas y las ha



EL ARGOND: SEGUNDO PISO



reemplazado por jardines. Su interés por las plantas ha disminuido pero los siervos aún mantienen el jardín en excelentes condiciones.

SEGUNDO PISO

11) La Gran Sala del Argond. Las escaleras vienen de las torres dos, tres y cuatro, con un guardia en cada una. Esta es principalmente un área de recepción, decorada con las cabezas de las muchas bestias cazadas por el abuelo de Finduilas.

12) Puerta Secreta. Conecta con la sala de guardia del 18. Extremadamente Difícil (-30) de detectar, su cerradura es solamente Fácil (+10) de abrir. Hay una trampa de aguja Media (0) en la cerradura, envenenada con Lus. Una trampa Difícil (-10) de detectar en el dintel deja caer tres agujas parecidas. Sin embargo el mayor peligro ocurre cuando una alambre está enganchado al caldero de plomo derretido que siempre está preparado en el 18. Con una pequeña tensión esto tirará de un asa causando que el plomo se derrame por todo el suelo y sobre la habitación.

13) Este extremo del gran salón está decorado con las pinturas surrealistas hechas por el padre de Finduilas.

14) La Sala de Festejos. El mobiliario es de bronce delicado y con filigranas que está adornado con piezas talladas de marmol blanco.

15) La entrada a la habitación de Feotar. Dos guardias permanecen aquí. La puerta está cerrada con llave y es Extremadamente Difícil(-30) de abrir.

16) Despacho de Feotar. Sus dos guardias personales deben dormir aquí. La característica más notable es el pupitre de Feotar, hecho de una única pieza de acero noble encantado. El pupitre tiene cuatro cajones, un chiribitil y un armario. Cada uno tiene una cerradura distinta (Locura Completa, -50) y una trampa de aguja untada con Lus. Dos de los cajones (seleccionados aleatoriamente) y el armario contiene Runas de Petrificación. Estos compartimentos están repletos de papeles que documentan las actividades ilegales del propietario. Ninguno le une a los disturbios de Tharbad. El armario también contiene un saco con 150 mo, 30 mm., y 12 perlas de río que valen 20-40 mo cada una. El acceso a las escaleras de la séptima torre está bloqueado por una puerta de acero noble con cerraduras y trampas similares.

17) Dormitorio de Feotar. Parece un nido de urraca debido a la colección de objetos preciosos que están mostrados sin ningún orden. La puerta es similar a la del 16, como la de la entrada a las escaleras de la octava torre. Feotar tiene una daga élfica que detecta la malicia y el odio. Está colgada sobre la puerta. Brillará con luz verdosa cuando una persona con dichos sentimientos esté en el 16 ó el 18.

18) Sala de Guardia Principal. Los cuatro guardias destinados aquí tienen 200 jabalinas de madera muy delgadas que pueden ser soltadas a través de los agujeros asesinos hacia el 1 y que golpearán

como dagas +20. También poseen un caldero de plomo derretido de 180 litros hirviendo en cualquier momento. El plomo puede ser derretido a través de los agujeros asesinos (con cucharones o tumbando el caldero en el suelo) o fuera, sobre la puerta principal. Cada medio litro de plomo que golpee atacará como una Bola de Fuego +30 y cualquier crítico se repetirá durante tres asaltos consecutivos.

TERCER PISO

19) Almacén. Feotar tiene una Runa de Invisibilidad escondida bajo un baúl lleno de lienzos. Si se siente amenazado huirá hacia aquí y se esconderá. Finduilas ha pegado un paquete conteniendo papeles que le conectan con los rebeldes de Tharbad en el fondo del baúl. Esto no ha sido notado y probablemente no será notado por Feotar.

20) Armería para los guardias, con bastantes lotes de equipo y armas +5.

21) Habitaciones de huéspedes.

22) Habitación para el castellano. Será echado de aquí para acoger a huéspedes particularmente importantes.

23) Cuartos para los Sargentos.

24) Sala del Capitán de la guardia del castillo.

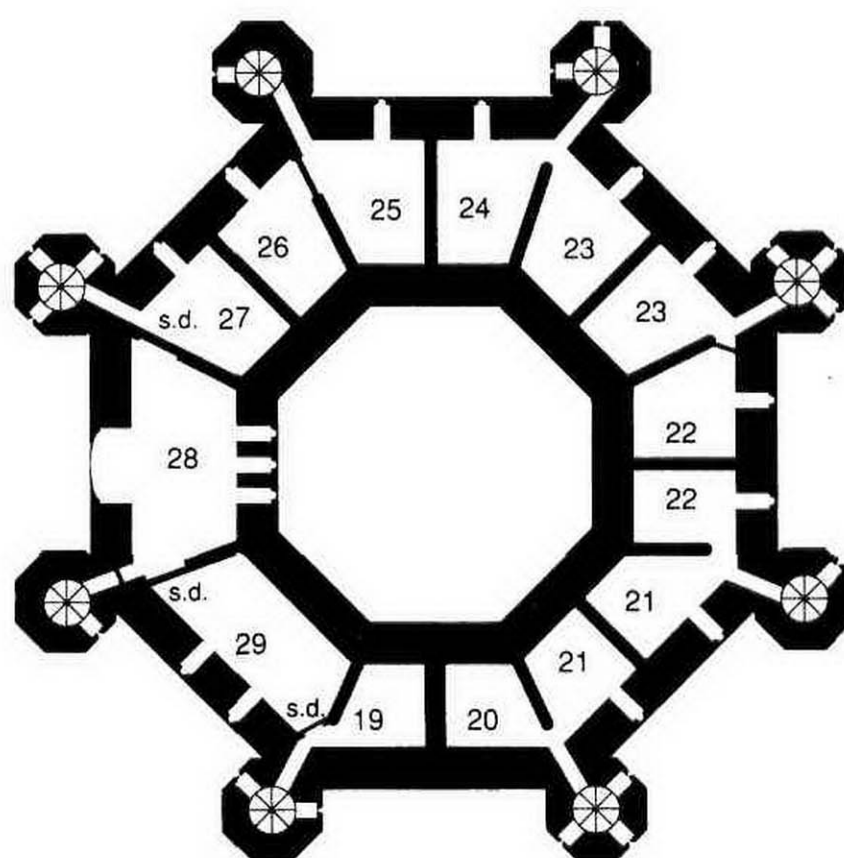
25) Cámara para el bufón de Finduilas.

26) Almacén.

27) Cámara para la guardia personal de Finduilas. Una puerta secreta permite acceso a la habitación de su señora. Es Muy Difícil (-25) de encontrar. La puerta no está atrancada o con trampas, sino que se abre con un resistente cordón. Se necesitará un bono de fuerza de al menos 20, y un bono de rapidez de al menos 25 para abrirla. Los que fallen podrían recibir un ataque de Caída/Aplastamiento +60 mientras intentan deslizarse adentro. Es Absurdo (-70) intentar mantener la puerta abierta.

28) La Sala de estar de Finduilas. Las escaleras de la séptima torre que provienen del segundo piso están llenas de avisos en muchos lenguajes advirtiéndole al visitante que tenga cuidado con los demonios. Pisar en el sexto escalón contando desde arriba inicia una ilusión programada de una Puerta Demoníaca que se abre con tres poderosos demonios que emergen para luchar. La ilusión está muy bien conseguida (-25 a la TR). Los huéspedes bienvenidos son advertidos para que no reaccionen. Los que se asustan y combaten a los demonios rozarán inevitablemente las paredes, que están cubiertas con miríadas de agujas minúsculas: están mojadas con la esencia refinada del Tartiella, y frotar sólo dos veces dará al huésped una dosis completa. La cerradura de la puerta sólo es de dificultad Media (-5), pero requiere una serie de operaciones que llevarán al menos tres asaltos. Una campana muy sonora se activará cuando se abra la puerta; es Locura completa (-50) intentar acallarla. Finduilas recibe pocos invitados y la habitación está llena de una impresionante colec-

EL ARGOND: TERCER PISO



ción de objetos mágicos. Hay una cama deshecha para dormir, y se necesitará una alta tirada de percepción para deducir que esta no es la habitación de la Princesa.

29) Dormitorio de Finduilas. La puerta secreta encaja completamente detrás de una tabla antigua a escala natural de los centros de esencias del cuerpo. Es Extremadamente Difícil (-35) localizarla, y un invasor con tacto debería ser reacio a destruir esta preciosa antigüedad examinando el portal. Se abre moviendo el picaporte de la ventana interior central de la sala de estar hacia atrás y hacia adelante tres veces y haciendo una ligera presión en el hombro izquierdo de la tabla. La habitación está ordenada en contraste con la sala de estar, pero Finduilas no tiene ninguna evidencia que la incrimine incluso en su refugio interior. La puerta secreta que lleva al almacén 19 es solo Difícil (-15) de localizar, sin embargo la puerta se abre mediante magia. Uno debe colocar un palo del tamaño de un lápiz dentro del agujero de la cerradura y hacer un conjuro de Cargar Varas.

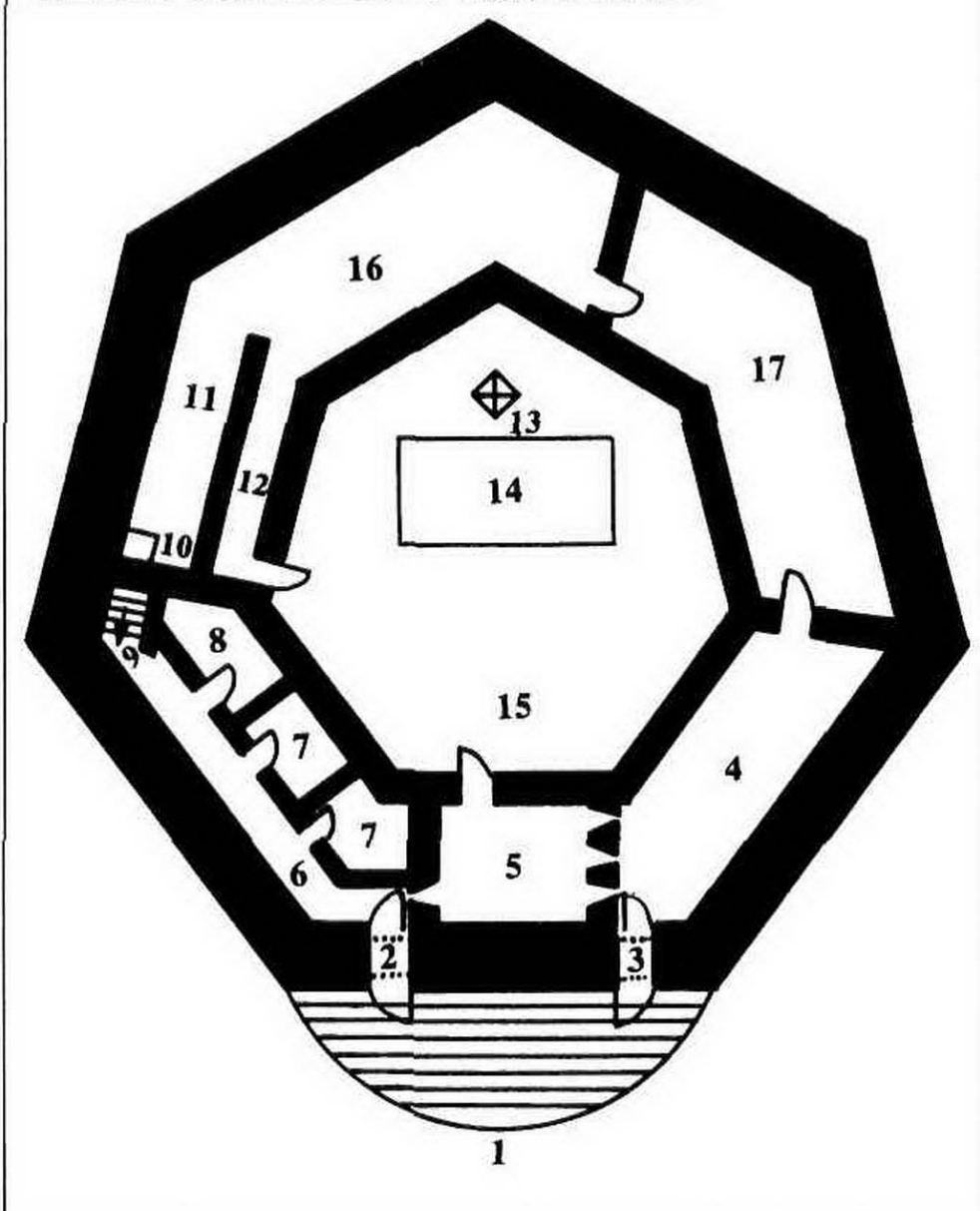
11.2 BARAD GIRITHLIN

Barad Girithlin, el hogar ancestral de los Señores de Dol Girithlin, es otra de las poderosas torres populares en las Grandes Casas de Cardolan durante el período tardío númenóreano. Extraña por su diseño heptagonal ha sido escena de muchos asedios debido a las ambiciones perennes de la familia Girithlin. La torre generalmente ha resistido bien, a pesar de que fue tomada por Annael, el primer Canotar, en 1414 T.E. El daño producido en este saqueo no ha sido aún completamente reparado en los pisos inferiores y parece que las cicatrices que dejó el fuego en el alabastro exterior están mas allá de cualquier reparación.

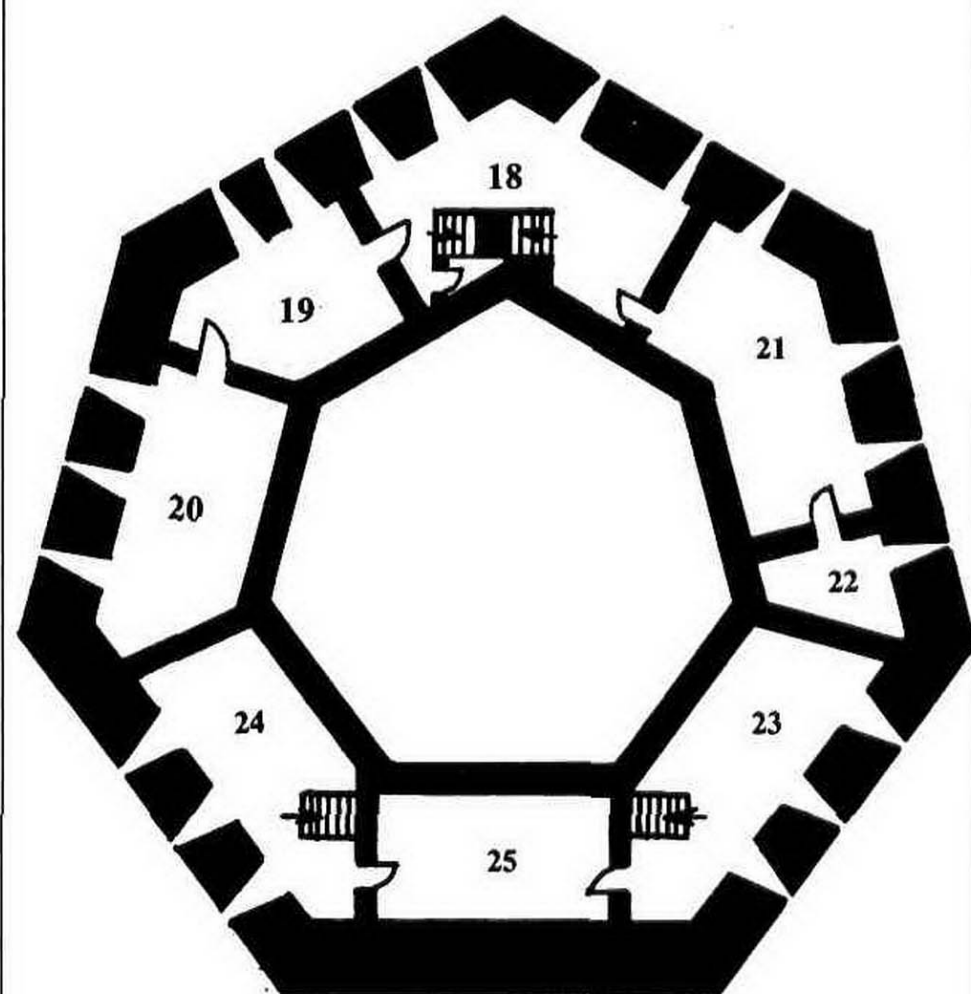
1) Entrada. Un semicírculo de peldaños rotos de mármol negro llevan a dos puertas de madera cada una con un guardia.

2) Puerta izquierda. Tras la puerta de madera hay dos rastrillos resistentes y entonces una puerta de hierro. Los rastrillos son accionados desde la sala de guardia en el 5. La puerta interior tiene barras en la parte interior y un guardia.

BARAD GIRITHLIN: PLANTA BAJA



BARAD GIRITHLIN: SEGUNDO PISO



3) Puerta derecha. Como el 2.

4) Sala de entrada. Las paredes laterales están cubiertas de tapices que representan las grandes hazañas de la Casa Girithlin.

5) Sala de Guardia. Dos guardias y un sargento están destinados aquí. Unas saeteras vigilan las salas 4 y 6 y los controles de las puertas externas están colocados en la pared interior. La puerta de hierro del patio es similar a la del 2.

6) Pasillo de los siervos, que lleva a la bodega.

7) Sala de los guardias. Normalmente habrá dos en cada una.

8) Cuarto de los sargentos. El sargento que no está de guardia no estará aquí ya que los tres tienen casas en la ciudad.

9) Escaleras a la bodega.

10) Montacargas que suben desde la cocina. El hueco es de 60x60 cm.

11) Cocina superior.

12) Corredor hacia el patio. La puerta de hierro tiene barras y guardias en ambos lados.

13) Obelisco rojo. De tres metros de alto, es un monumento a los ancestros de la Casa Girithlin.

14) Piscina reflectante. Está alimentada por un pequeño manantial a través de dos pequeñas fuentes. La piscina parece muy profunda, pero esto es una ilusión óptica, solo tiene 75 cm.

15) Jardín de roca. Hecho con buen gusto. Las escaleras de hierro desde la balconada normalmente son empujadas a la segunda planta.

16) Sala de festejos.

17) Sala de ceremonias. Los Señores de Girithlin han repartido justicia tradicionalmente aquí. El mobiliario y la decoración de reemplazo no responden a una costumbre previa.

SEGUNDO PISO

18) Sala central. Dos escaleras gemelas bajan de la tercera planta. Hay un guardia destinado aquí.

19) Armería.

20) Sala del capitán de la guardia.

21) Barracones de los soldados. Ahora están de patrulla.

22) Gran armario. Tiene carne de cordero atasajada, harina y vinagre.

23) Habitación del castellano. Escaleras a la tercera planta.

24) Nominalmente, son los cuartos de Eärnil. Echorion vive aquí cuando no está en Arthedain. La cerradura de hierro de la puerta ha sido falsificada así que es Rutina (+30) abrirla. Un guardia vigila las escaleras a la tercera planta cuando Echorion está ausente o dormido.

25) Librería.

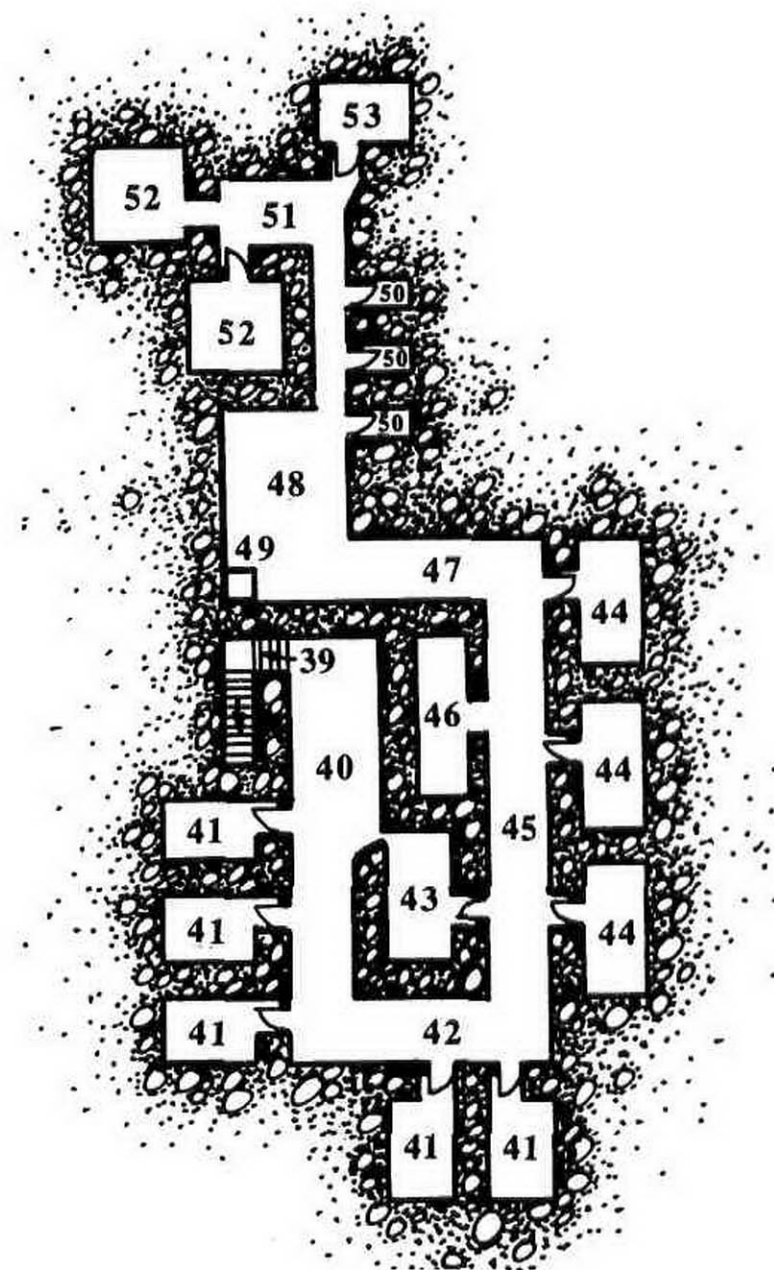
TERCER PISO

- 26) **Balconada de hierro.** El estrecho pasillo vigila el patio interior.
 27) **Escalera de caracol de hierro.** Hay otro rellano en el segundo piso. Las escaleras al nivel del suelo pueden ser empujadas y colgadas al lado del rellano superior.
 28) **Dormitorio de Eärnil.** La ventana tiene barras pesadas de acero. La puerta de acero que da al corredor 33 tiene tres cerraduras Extremadamente Difíciles (-30) que tiene cada una una trampa para activar las trampas de lanza del corredor, cuatro lanzas +60. Las trampas son Muy Difíciles (-20) de desarmar. Cuando Eärnil duerme conecta una ballesta pesada para que se dispare si la puerta se abre. Desactivar esta trampa es Locura Completa (-50). La habitación está algo decorada para que sea atractiva.
 29) **Despacho de Eärnil.** No se preocupa de cerrar la puerta. No tiene ninguna evidencia que le incrimine, pero el disfraz con el cual reclutó a la compañía está guardado en el armario.
 30) **Sala de estar.** También está decorada. Los asesinos seguirán los progresos de la compañía detrás de la ventana con barrotes.
 31) **Doble escalera hacia el segundo piso.** Dos guardias.
 32) **Armarios.**
 33) **Pasillo trasero.**
 34) **Comedor.** Eärnil duerme aquí durante el invierno para aprovechar el calor de la chimenea. La puerta es de acero con tres cerrojos como los del 28, a pesar de que la trampa desprende la balconada.
 35) **Almacén.** Ahora sirve de cuarto para la mujer del castellano.
 36) **Barracones de emergencia.** Ahora la residencia del escudero de Echorion.
 37) **Habitación de huéspedes.** Las puertas de acero normalmente no están atrancadas.
 38) **Sala de conferencias.** Las puertas son como las del 37.

SÓTANO

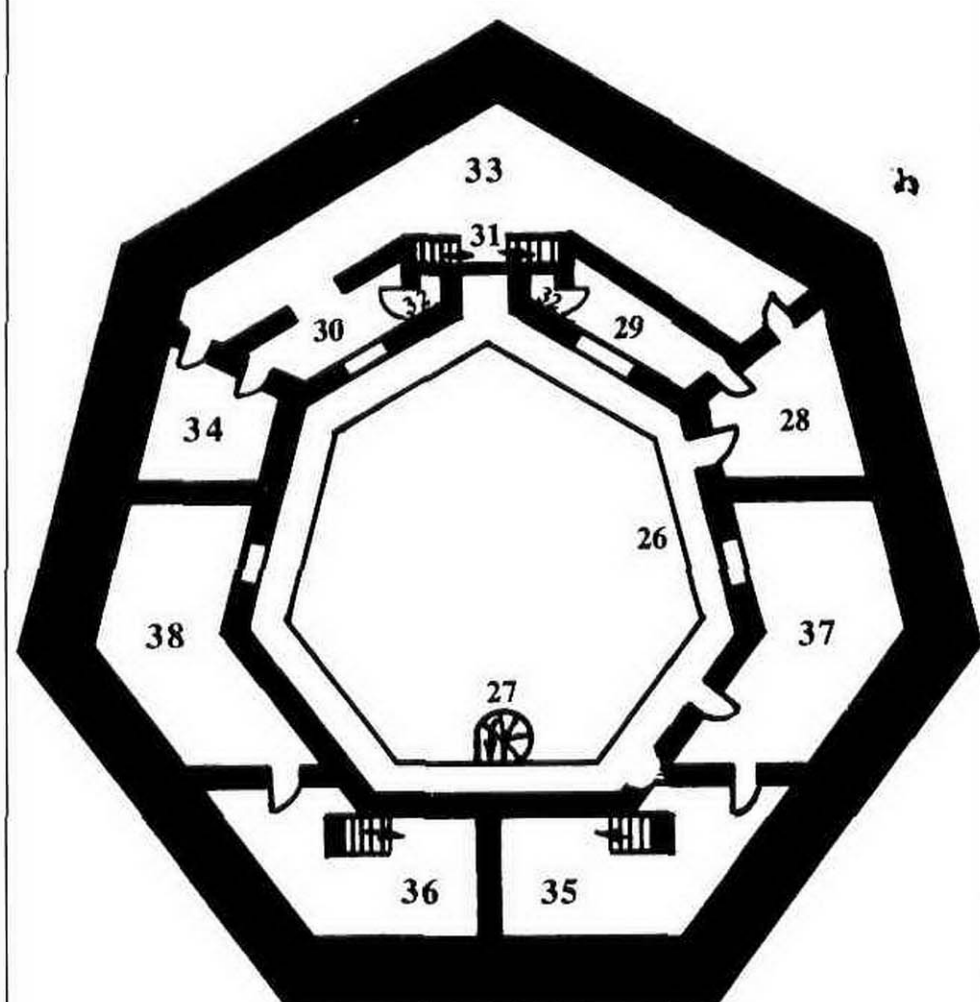
- 39) **Escaleras desde el 9.**
 40) **Pasillo bien iluminado.** Un soldado haciendo guardia y muchos dando vueltas.
 41) **Barracones de los guardias.**
 42) **Sala lateral.**
 43) **Sala de ejercicios.** Una saetera vigila el corredor del 40.
 44) **Almacenes.** Las cerraduras son Muy Difíciles (-20) de abrir.
 45) **Corredor.**
 46) **Sala de descanso** para siervos y guardias normalmente ocupada.

BARAD GIRITHLIN: SÓTANO



- 47) **Sala lateral.**
 48) **Cocina principal.**
 49) **Montacargas que sube a la sala de festejos.**
 50) **Despensas.**
 51) **Sala trasera.**
 52) **Dormitorio de los siervos.** Normalmente alborotado por la noche.
 53) **Cámara del jefe de cocina.**

BARAD GIRITHLIN: TERCER PISO



12.0 OTROS SITIOS

Consideraciones de espacio impiden la presentación de todos los lugares de interés potencial para un aventurero en Cardolan.

Estos incluyen Eryn Vorn, Las Quebradas, Las Marismas de los Cisnes, y las Minas de Ambar de Girithlin. Dos lugares, la Casa de Los Viejos Reyes en Thalion y Creb Durga (Dun. "La Tumba de Durga") son de particular relevancia para los sucesos de 1643 T.E.

12.1 EL VIEJO PALACIO DE THALION

El lugar en Thalion, de Metraith, ha sido la residencia de los gobernantes de Cardolan desde los primeros días de Arnor. Thorondur escogió esta como su capital tras la División de Arnor, y cuando uno de sus lugartenientes dijo que el lugar era indefendible, Thorondur proclamó que él no necesitaría defensas, esta jactancia no sobrevivió al primer rey de Cardolan, ya que Thalion fue capturada y devuelta mediante el pago de un rescate por fuerzas de Arthedain durante las Guerras de los

Doce Años. Desde entonces el palacio ha caído 14 veces y ha sido destruido 5 la más reciente durante la Insurrección de Feotar.

El predecesor de Imlach, gastó grandes sumas de dinero en otra restauración del palacio de Thalion. La mayor parte del dinero fue perdida y el trabajo no ha sido completado (tiene un retraso de 10 años). Imlach paró la reconstrucción a su llegada y solo dejó una pequeña guarnición que protegiera el museo de artefactos del viejo reino que había sido recolectado. Estas tropas fueron destinadas a Tharbad cuando la rebelión estalló y una pandilla de salteadores han tomado ésto como su residencia.

Thalion conecta a Metraih a la Carretera Norte(Camino Verde) por la denominada Calle de la Procesión (ver parte interior de la contraportada). Cerca del palacio hubo una vez una estatua de plata de 6'3 m. de Elendil el Alto. Fue fundida tras el Desastre de Cameth Brin.

1) El complejo de palacio se instala sobre un monte artificial que una vez estuvo recubierto de alabastro y turmalina. Los restauradores han usado piedra caliza en la pared de 2'4 m de alto .

2) Los peldaños desde la Calle de la Procesión estuvieron cubiertos con cobre pero ahora son arenisca.

3) Seis obeliscos de piedra caliza con alturas de 1'8 a 3'3 m. cierran el patio frontal. Eston son duplicados de los originales de 6 m.

4) **El Patio de la Procesión.** Este área está definida por 56 pilares de madera de 3 m de alto sobre una base biselada de madera. Esta columnata de marmol se alzó al principio de 6 m. con relieves intrincados en los extremos inferior y superior. Dos forajidos estarán vigilando esta área.

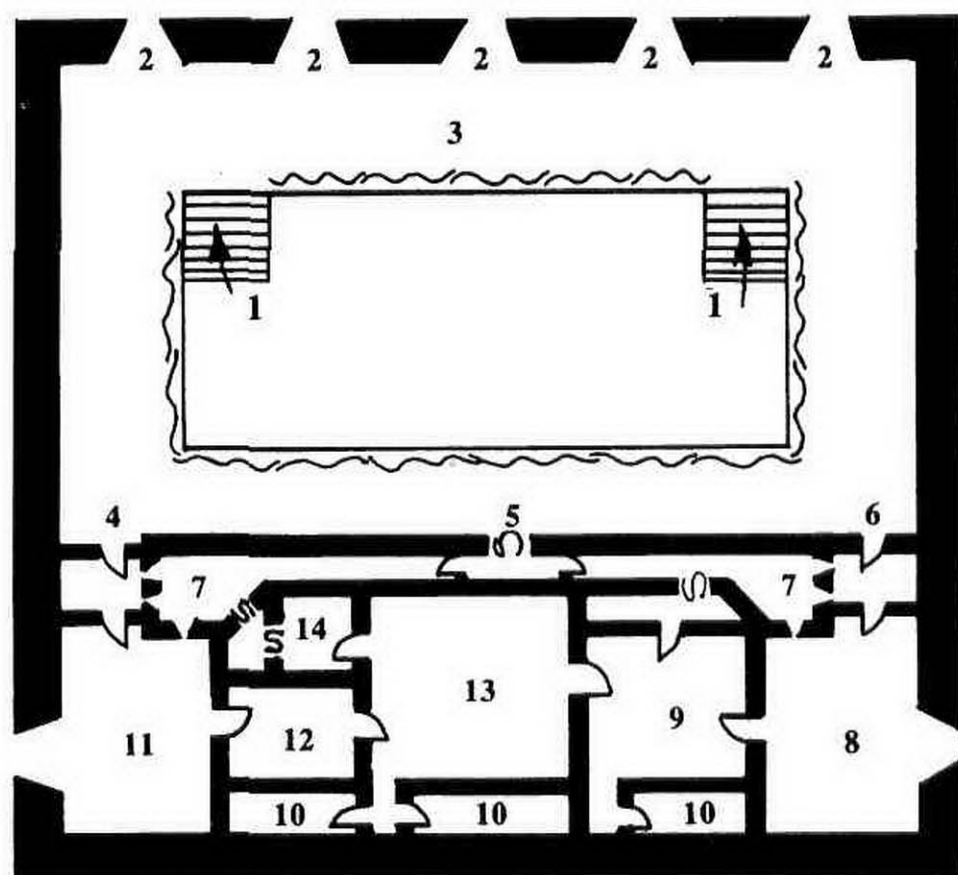
5) **Pozo.** Un obelisco de 36 m. marcaba originalmente el final de las procesiones de los Altos Festivales . Había una tarima desde la cual el rey podía dirigirse al pueblo.

6) **El Patio del Festival.** Usada para grandes fiestas y entretenimientos.

7) **Cuatro piscinas** reflectantes de 90 cm. y secas actualmente.

8) **Establo y casa de los siervos.** La restauración no ha progresado

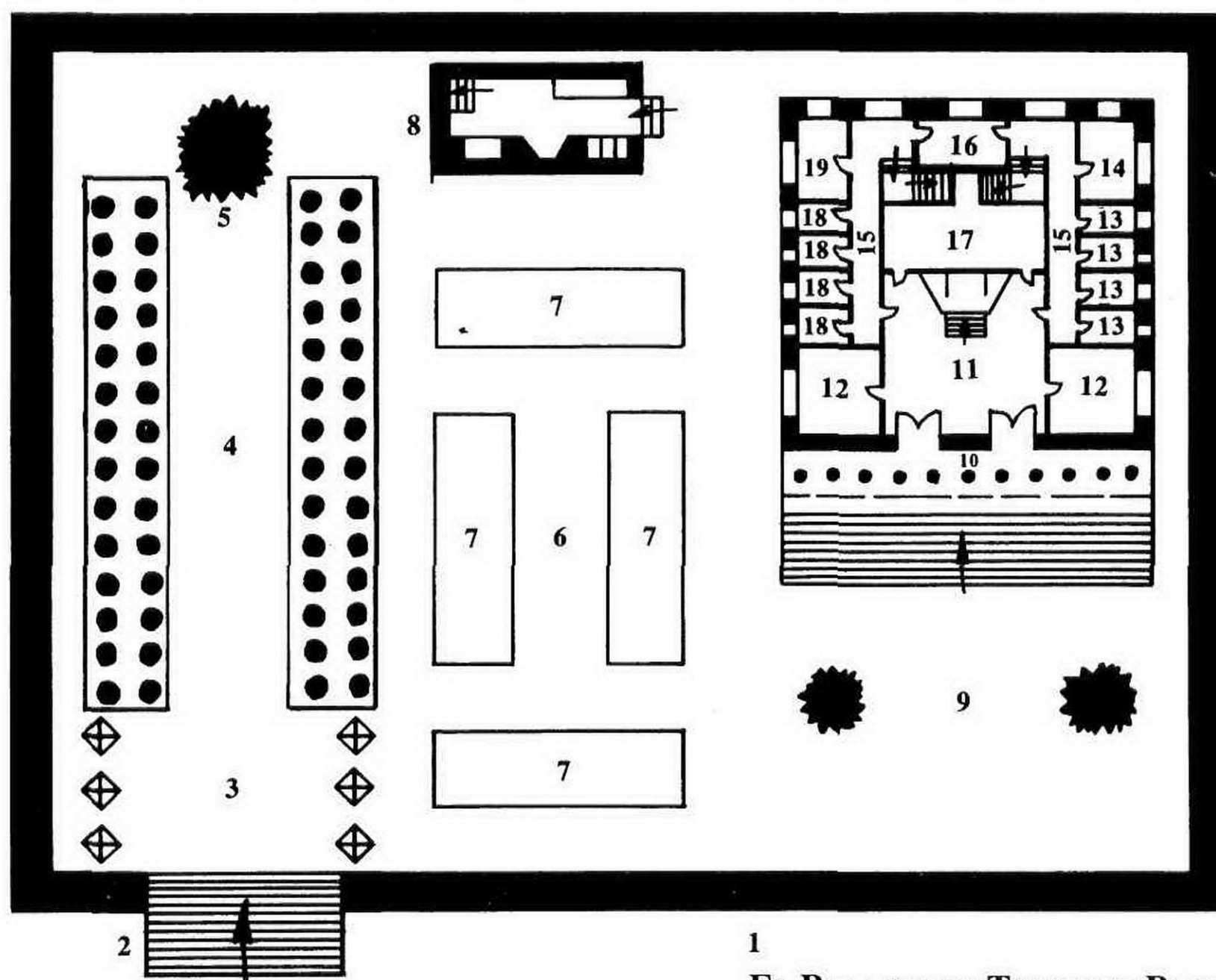
EL PALACIO DE THALION: SEGUNDO PISO



más allá de las paredes exteriores que aún están cubiertas de andamiajes. Los bandidos tienen sus caballos aquí y al menos uno los estará vigilando.

9) **El patio del palacio.** Hay dos pozos poco profundos, ya que los restauradores quieren incluir duplicados de las estatuas de 12 m. de los Dos Árboles que fueron diseñados pero nunca instalados.

10) La restauración de la casa del rey ha sido mucho mas exitosa que los otros proyectos ya que había menos que restaurar. La escala épica del palacio y una buena cantidad de su grandeza han sido recogidas, a pesar de que gran parte de la fachada es yeso y la pintura se está yendo tras unos pocos meses de olvido. Las ventanas y las puertas



EL PALACIO DE THALION: PLANTA BAJA

aún no han sido colocadas. La vista mas impresionante es seguramente la del oeste (la frontal) una inmensa escalera lleva a un pórtico con columnas. Estas dos puertas han sido reemplazadas. Sus cerraduras son Fáciles (+20) pero los bandidos les han puesto barras.

11) Sala del trono. Los bandidos han hecho aquí su campamento y tras cuatro días se ha vuelto un caos. Hay aproximadamente 30 mp y 160 mc esparcidas entre sus pertenencias. Con gran inteligencia su líder Walec ha escondido las 10 mo de adelante del Gremio de los Comerciantes de Tharbad en el cojín del trono. Dos embases de cristal conteniendo viejos libros y mapas han sido dejados intactos debido a que los eruditos cautivos, Ionel y Padderec, han convencido a los bandidos de que contienen gases venenosos.

12) Salas de guardia.

13) Despachos burocráticos.

14) Cámara de audiencia. Un bandido hace guardia aquí.

15) Pasillos.

16) Sala de Guardia.

17) Salón principal. Las escaleras talladas son magníficas.

18) Cámara de los guardias.

19) Cuartos del capitán de la guardia.

EL SEGUNDO PISO

1) Escaleras del 17.

2) Las ventanas de la puesta del sol. Originalmente tenían fabulosos cristales tintados. Un bandido hace guardia entre las ventanas.

3) Salón superior.

4) Entrada a las habitaciones de la reina.

5) Puerta secreta a las salas de vigilancia. Los bandidos la rompieron durante sus exploraciones.

6) Entrada a las habitaciones del rey.

7) Sala de vigilancia. Protegen las entradas a las cámaras reales.

8) Despacho del rey.

9) Librería del rey.

10) Armarios.

11) Habitación de los hijos del rey.

12) Cámara privada de la reina.

13) Dormitorio real.

14) Trastero. Los eruditos han sido encerrados aquí, y los bandidos

se han olvidado de darles de comer los últimos dos días. Hay una puerta secreta que los eruditos conocen y pueden abrir, pero que es desconocida para los bandidos. Tristemente no hay nada en dicha habitación.

12.2 CREB DURGA

Creb Durga es un lugar de ceremonias antiguo (Proto-Beffraen) de función desconocida. Ardagor el Señor de la Guerra descubrió las estrañas ruinas poco después de asentarse en este área. Su guarida se extiende por dos pequeñas colinas y una serie de cenagales en las alturas descorazona a la mayor parte de los escaladores. Si la fortaleza natural es descubierta, Ardagor tiene un cuidadoso plan para recibir a sus huéspedes: Los centinelas de la caverna entablarán combate ruidosamente con los intrusos para dar tiempo a la guardia personal a movilizarse. Entonces fingirán una retirada a la mesa de piedra, mientras que otros grupos se mueven para atacar a los intrusos por detrás y por los flancos.

EL EXTERIOR

1) La colina occidental baja, escasamente cubierta de pinos.

2) Caverna y tumba. Situadas en la cara Meridional del 1.

3) Pequeño arroyo que baja a las ciénagas desde la gran colina.

4) Ciénagas. Disminuyen el movimiento en -75, y triplican el cansancio. El gran arroyo es fácilmente vadeable. Es un lugar de caza popular para las serpientes; un 50% de posibilidades de encontrarse una por cada diez asaltos que se esté en el fango.

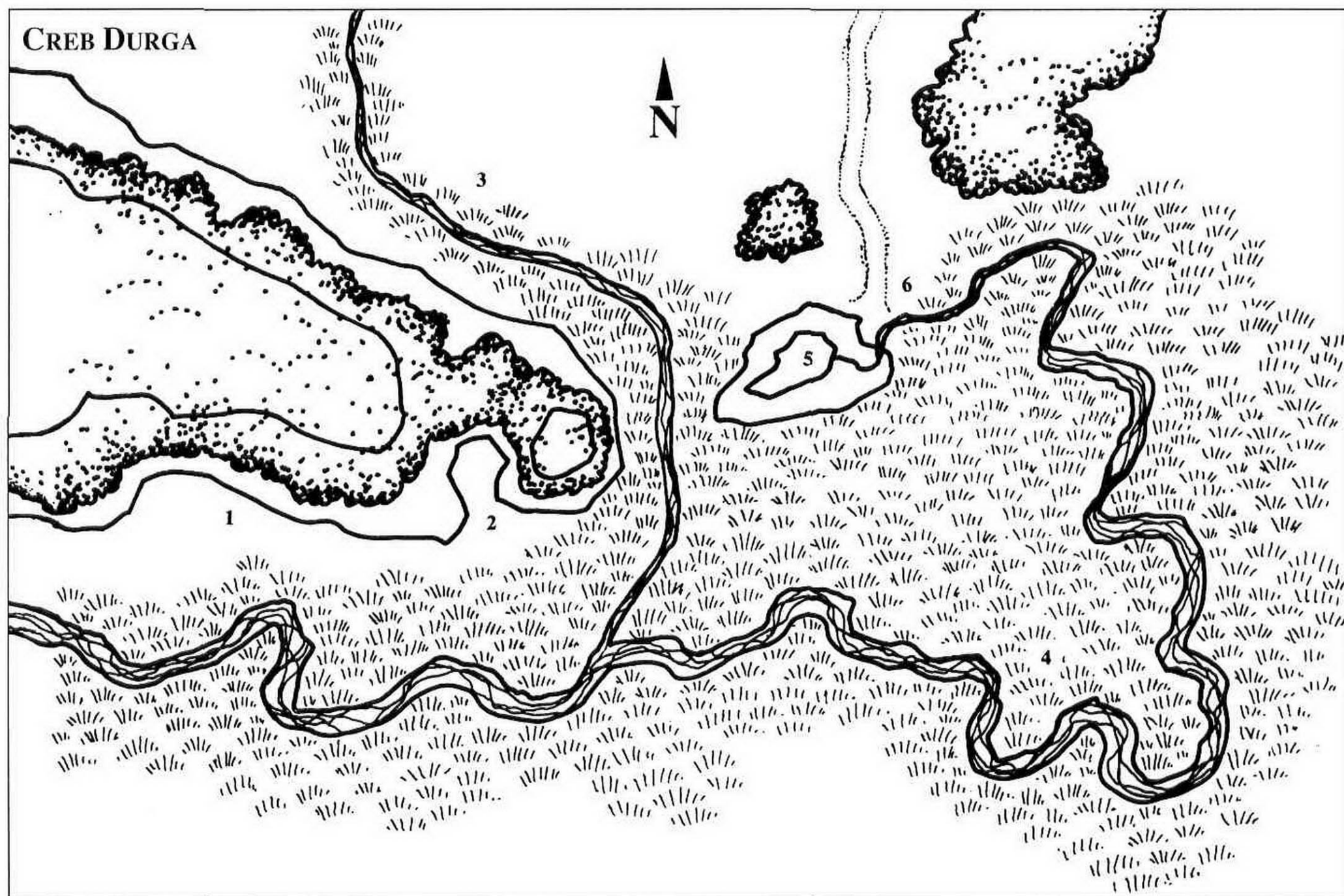
5) Pequeño montículo.

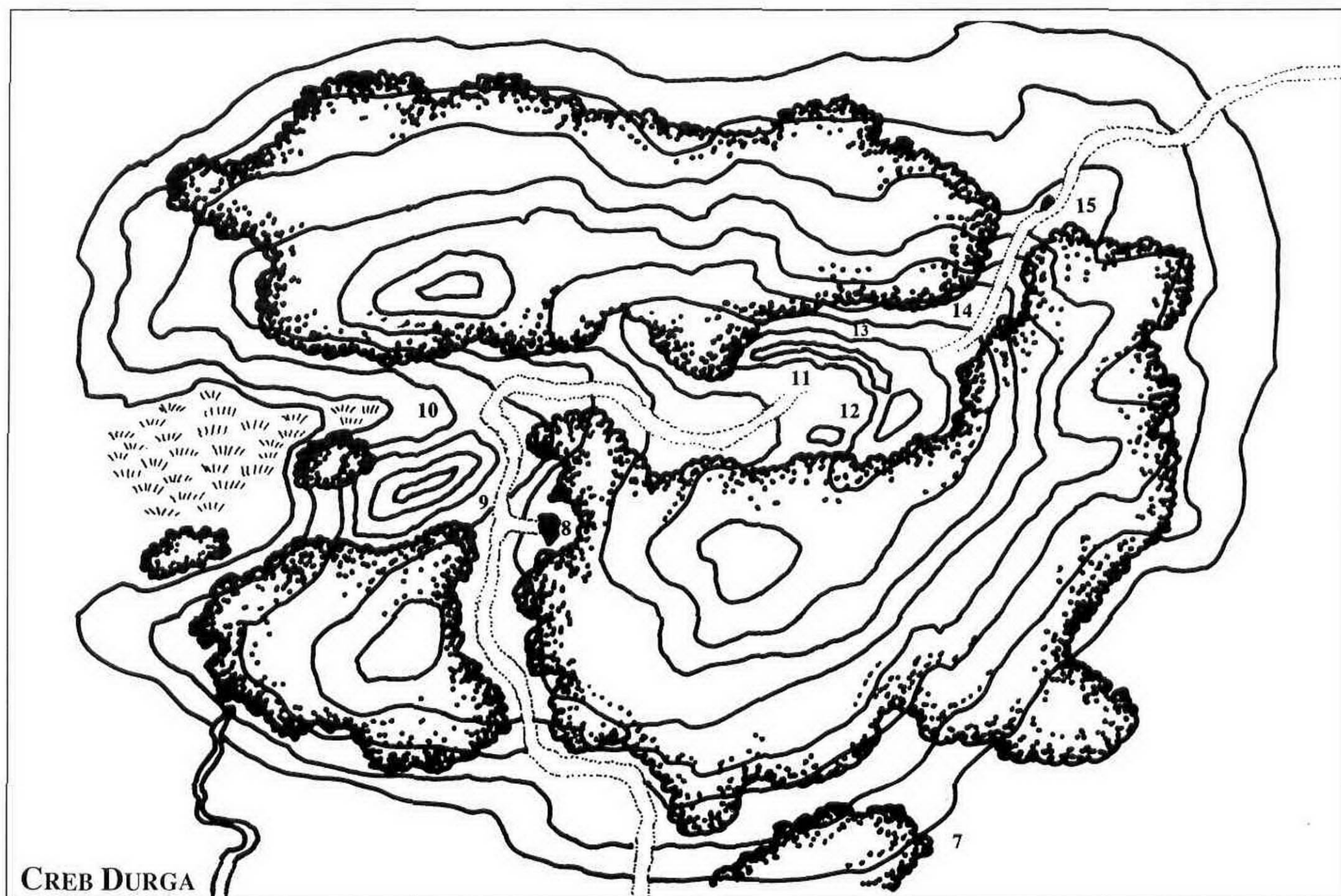
6) Camino ceremonial. Ninguna planta crecerá en esta senda antigua.

7) La gran colina. Muy arbolada con hayas.

8) La caverna. Parece ser una guarida "normal" de troll, siendo Difícil (-10) de encontrar. Tres de los guardas troll estarán aquí.

9) Pequeño risco. Si los intrusos luchan en la caverna, refuerzos vendrán aquí y atacarán.





10) El viejo pozo.

11) Cresta de la gran colina. El camino finaliza abruptamente en un revoltijo de cantos rodados.

12) La mesa de piedra.

13) Pequeño risco en la cima de la gran colina.

14) Tras la cresta el camino ceremonial comienza de nuevo.

15) Puesto de vigilancia. Uno de los troll encajará justo en la pequeña caverna.

LA TESORERÍA

a) **Entrada.** La pila de rocas parece ser el resultado de un derrumbamiento. Es Extremadamente Difícil (-30) de darse cuenta de lo que es. Las rocas son fácilmente removibles. Sin embargo, Ardagor ha ordenado a sus guardias que en sus horas libres cacen y mutilen insectos y los traigan aquí. Entre cuatro y seis coireals se han establecido aquí para disfrutar del banquete.

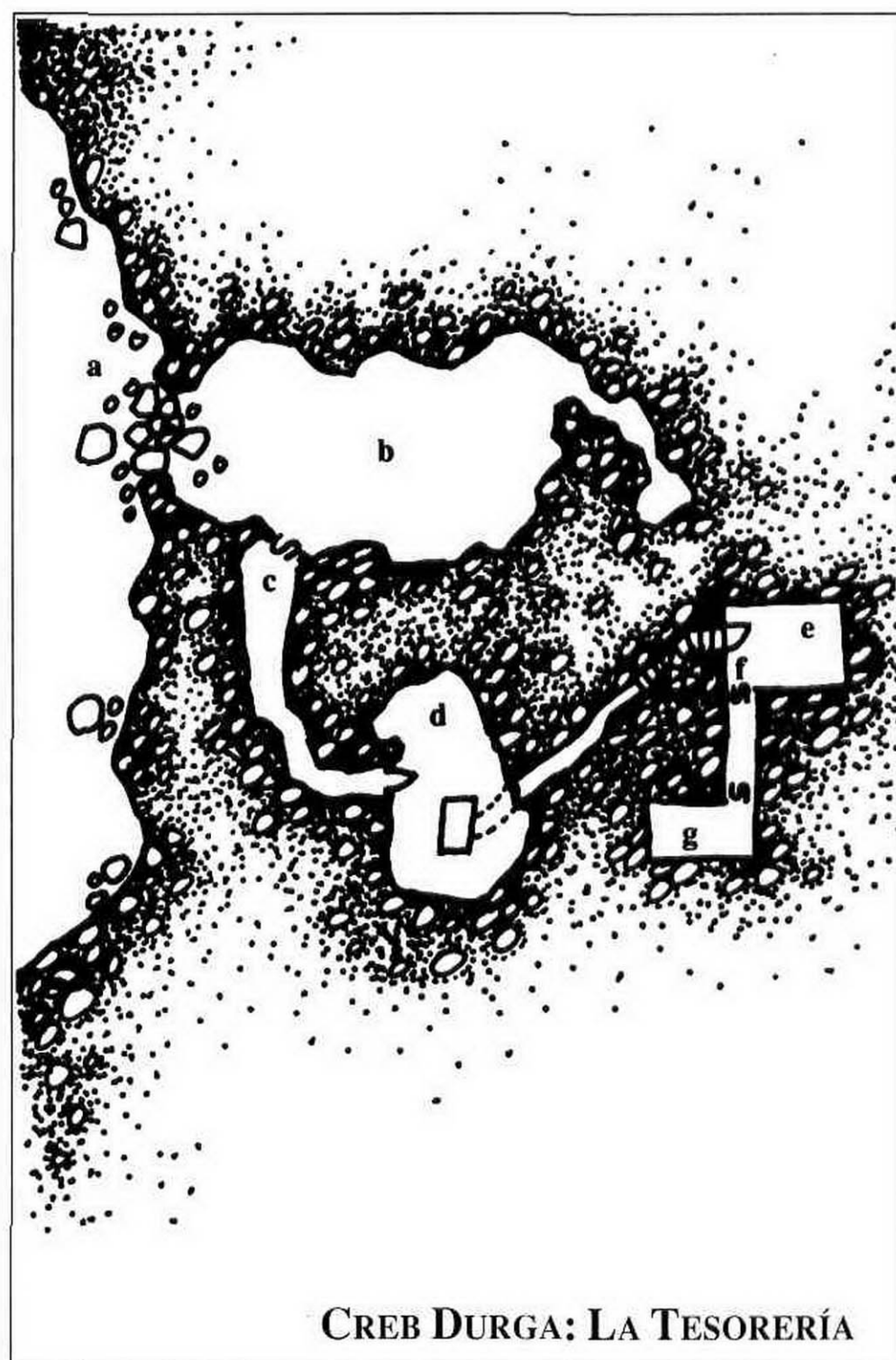
b) **Caverna** de 120 cm. de alto que se interna en la colina.

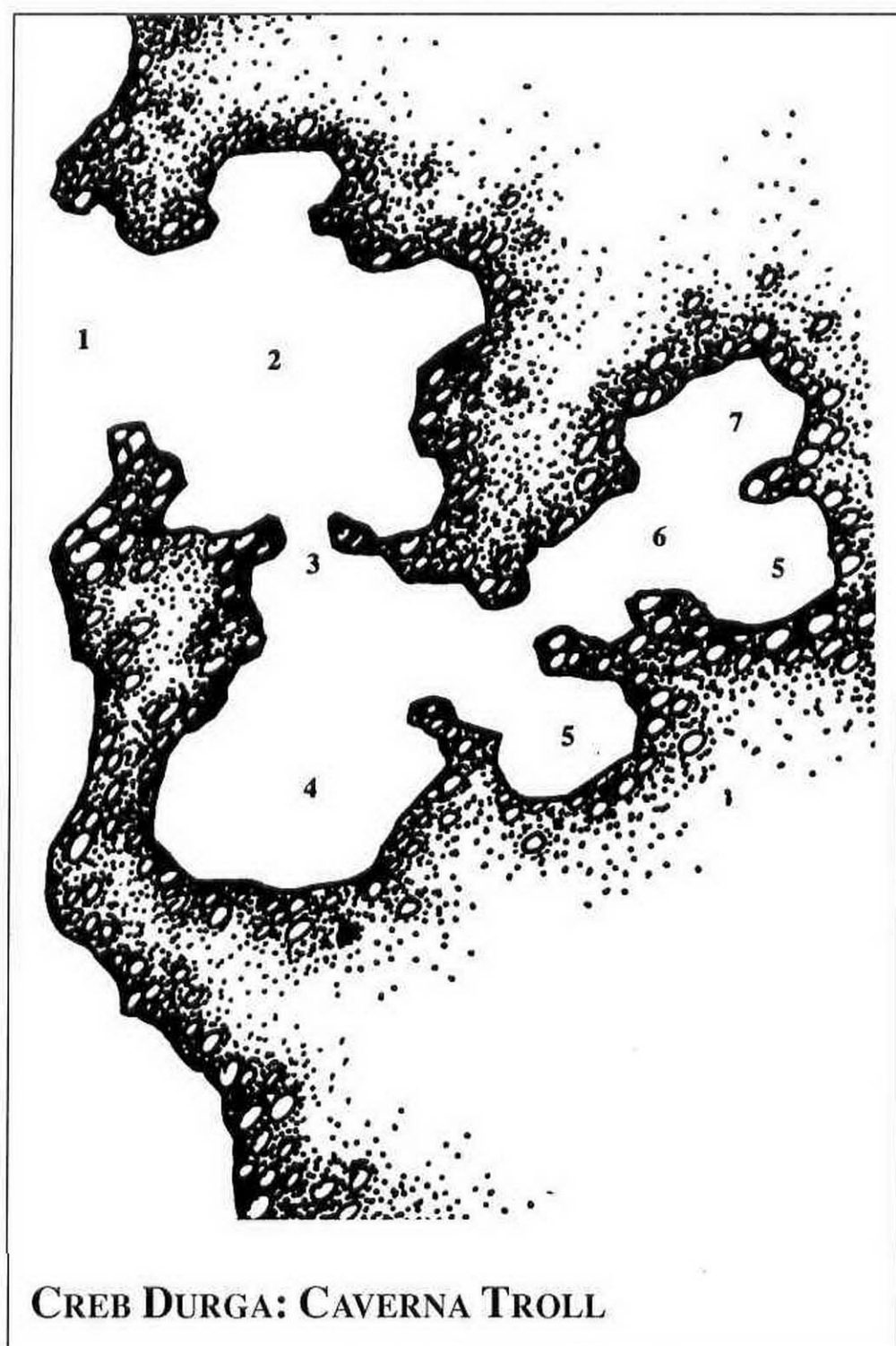
c) **Puerta secreta.** Locura Completa (-50) encontrarla en las condiciones polvorientas y estrechas de la caverna. No tiene trampas ni cerradura. Detrás hay una extensión estrecha y natural de la caverna.

d) **Cámara de enterramientos.** Su puerta de piedra está cerrada, Difícil (-10) y con una trampa también Difícil (-10). La trampa deja caer una pesada piedra de 150 cm. mas atrás en el pasaje produciendo un ataque de caída/aplastamiento +35. La tumba de 6 pies de alto es el hogar de un espectro menor que apreciará la compañía. Saldrá de un sarcófago de piedra sin decoración pero estrañamente bello. Si el sarcófago es arrastrado, un pequeño agujero que baja a un túnel aparecerá. Tras dar unas vueltas el túnel estrecho acaba con una nueva Runa de Muerte Corredora en una puerta de piedra. La nueva cerradura es Muy Difícil (-20) y tiene una trampa de aguja también Muy Difícil (-20) envenenada con Uranna.

e) **Tesoro falso.** Ardagor ha almacenado aquí este botín voluminoso. Hay cuatro grandes sacos con aproximadamente 1000 monedas en cada uno. El 80% son monedas de cobre y el resto, de bronce. Hay un saco más pequeño con unas 700 me.

f) **Puerta secreta.** Situado en el techo de la sala e) no fue vista por el Señor de la Guerra. Su cerradura es Extremadamente Difícil (-35)





de abrir. Uno puede introducirse en un corto túnel de 60x60x600 cm. El peligro es la trampa de techo (Muy Difícil -20) que se disparará si se coloca mas de 22 Kg. de peso en cualquier punto de los 3 metros centrales del túnel. Disparar la trampa causará que todo el túnel se derrumbe.

g) Tesoro verdadero. La mayor parte de los objetos son polvo ya que se pensaron para los muertos en algún tipo de vida en el más allá. Sin embargo la coraza completa, yelmo, escudo, espada corta y punta de lanza, todo de oro sólido, recompensará hasta a los mas avariciosos, esto puede ser unas 27 Kg. de oro. Si se usa, el equipo es -25 pero da un bono +50 a las TR si se viste el conjunto completo. Se ajustará a un enano pequeño, a un Hobbit grande o a un Beffraen o Wose de tamaño normal.

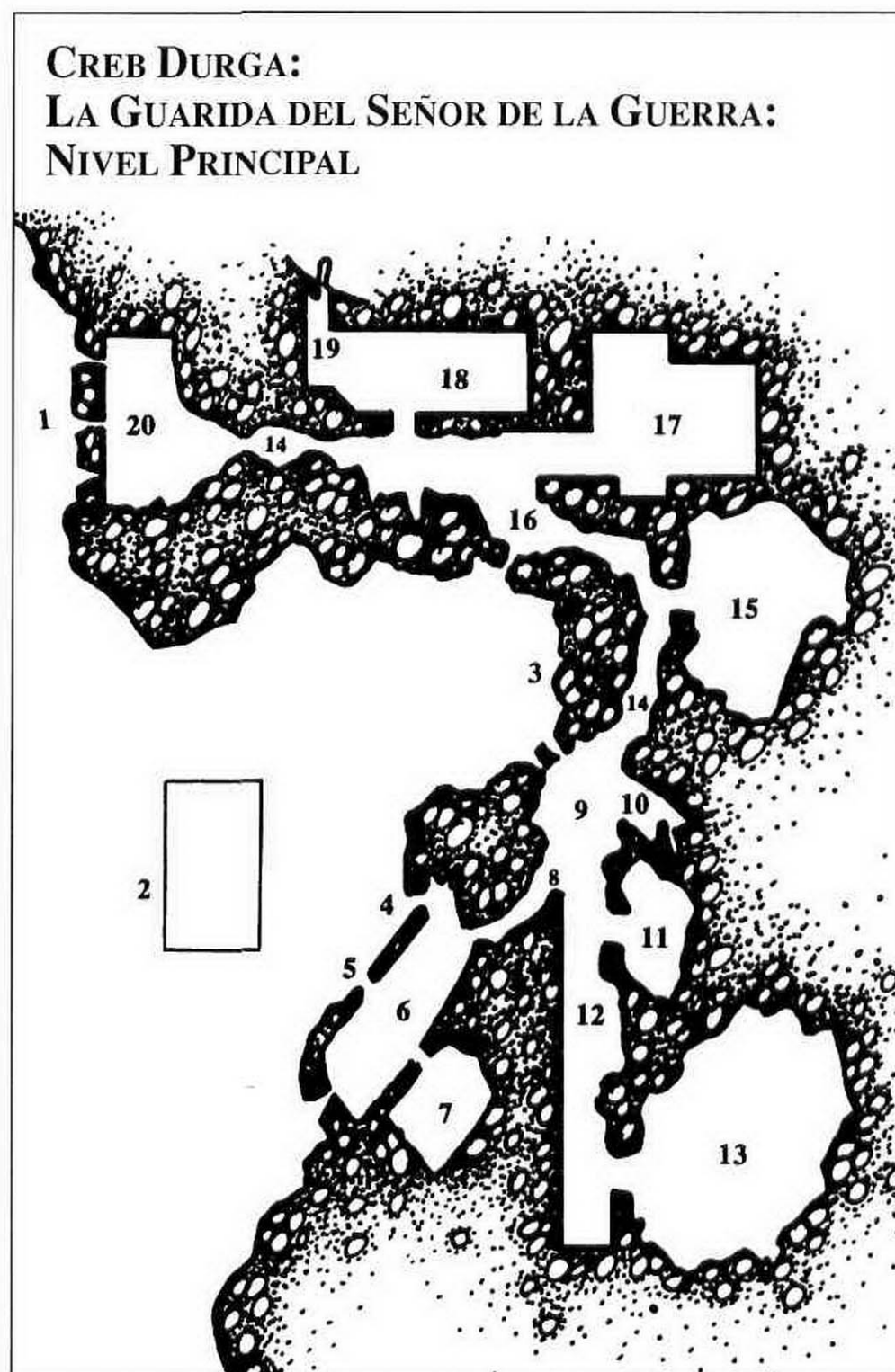
CAVERNA TROLL

- 1) **Entrada.** En la ancha boca de la caverna hay dos de los tres troll de la guardia personal de servicio. Se han apilado arbustos alrededor de la boca de la caverna en lo que se supone que parece ser un intento tonto de esconderlo. Es Muy Fácil (+25) verlo.
- 2) **La caverna frontal.** Está provista de las variedades usuales de adornos, jarras de "gelatina" y otras delicadezas.
- 3) **Pasaje.** La ruta a la caverna central es estrecha y puede ser fácilmente defendida por un troll.
- 4) **Caverna central.** Hay una cama para el troll que no esta de guardia, y bastantes docenas de me y armas rotas que están esparcidas como tesoro.
- 5) **Cavernas laterales.** Cada una tiene una trampa, Muy Difícil (-20) de detectar y desarmar, con un pozo que hará un ataque Enorme de Caída/Aplastamiento +55.
- 6) **Caverna trasera.** Los troll harán la última defensa aquí si son presionados, aunque uno retrocederá a la fortaleza principal.
- 7) **Pozo en el suelo.** Parece ser la cloaca de los troll, el disfraz es muy efectivo y debería evitar que los inquisitivos descieran para descubrir el pasaje que lleva al Viejo Pozo en el 10 y de ahí de vuelta a la caverna real.

GUARIDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA:

NIVEL PRINCIPAL

- 1) Tres saeteras bien colocadas comandan el camino principal hacia la guarida.
- 2) **Mesa de piedra.** Su función original es desconocida pero el Señor de la Guerra la ha estado usando para sacrificios humanos. Los cuerpos descuartizados de dos exploradores han sido abandonados en la mesa.
- 3) **Puerta Falsa.** Una gran puerta de madera ha sido tallada convinentemente sobre la roca. Está cerrada, es Difícil (-10), y sólo aguardan detrás la sólida roca y un Símbolo de Agonía.
- 4) **Entrada.** Astutamente colocada tras una estrecha grieta en la roca. La puerta está reforzada con hierro y está atrancada por dentro, por lo que es Completamente Absurdo (-50) de abrir.
- 5) **Puerta Pequeña.** Esta entrada de 1'20 m no les sirve a los Trolls por lo que el Señor de la Guerra la ha atrancado y ha apilado piedras detrás. La ha probado y ninguno de sus guardias la pueden echar abajo en cinco intentos, por lo que la magia es probablemente el único modo de conseguir entrar rápidamente por aquí.
- 6) **Salón.** Un guerrero de la guardia personal permanece vigilando aquí, y hay una saetera que abarca la parte izquierda de la Guarida.
- 7) **La Sala de Curas de Orbirt.** Está bastante ordenada para ser la casa de un Troll. Hay muchas hierbas útiles (determinar al azar) en su baúl. Este no está cerrado pero tiene un Símbolo de Gran Dolor en la tapa.
- 8) **Corredor.** Fácilmente defendible por un solo Troll.
- 9) **Sala Central.** Con dos saeteras. Los Trolls fuera de servicio juegan aquí con frecuencia con huesos.
- 10) **Escaleras.** Llevan hacia abajo al nivel inferior.
- 11) **Habitación Secreta.** La puerta es Muy Difícil (-29) de encontrar, pero no está cerrada. Las bebidas alcohólicas se guardan aquí.
- 12) **Pasillo.**
- 13) **Gran Cueva,** donde ocho de los guerreros de la guardia perdo-



nal viven y consecuentemente está muy sucio. Se encontrarán aquí normalmente dos.

14) Corredor.

15) La Cueva de Agin y Ognor. La puerta no está cerrada pero tiene una trampa con una aguja con Sharkasar en el pomo, Muy Difícil (-20) y además un cubo de humus en el lintel, también Muy Difícil (Agin le está devolviendo a Ognor una de sus bromas usuales). Ninguno de ellos estará en la habitación.

16) Hendidura. Donde se ensancha el pasaje hay una grieta por la que se ve por encima de la mesa de madera. Demasiado pequeña para los Trolls, pero suficiente para un humano pequeño, la grieta ha sido provista con 30 clavos en ángulo que sobresalen y que están rociados con Sharkasar. Sería una maniobra Absurda (-70) para todos excepto los extremadamente pequeños y ágiles.

17) Barracas. Cinco de los guerreros de la guardia personal viven aquí. Similar en general al núm 13.

18) Barracas donde viven tres Trolls. La puerta es como la del núm 4.

19) Escaleras estrechas que llevan al nivel superior.

20) La Habitación de los Guardas. Hay dos Trolls de servicio siempre.

**LA GUARIDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA:
NIVEL INFERIOR.**

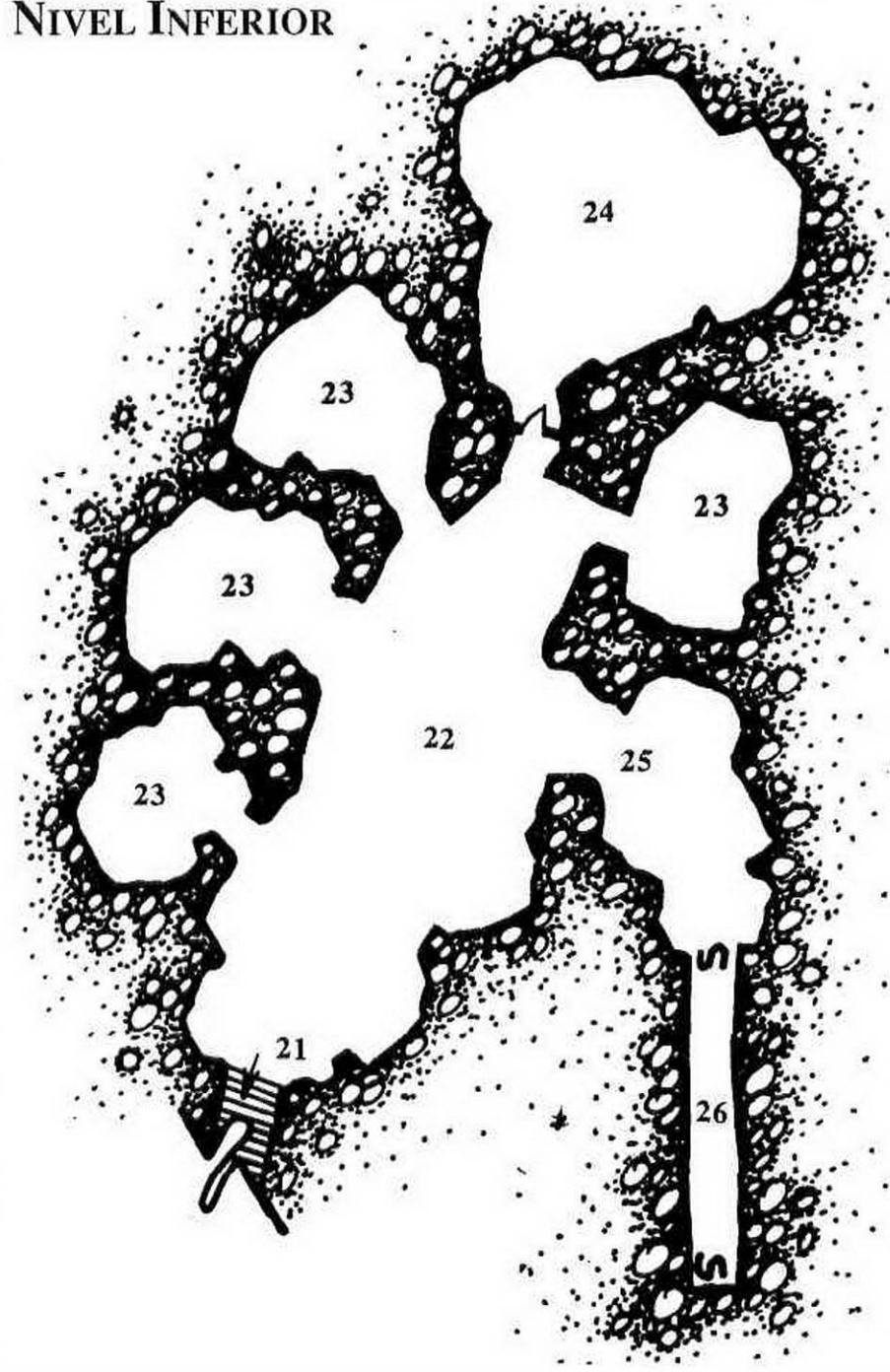
21) Escaleras que bajan del núm 10.

22) Caverna. Es algo baja (1'50 m) para los Trolls y por eso es poco usada.

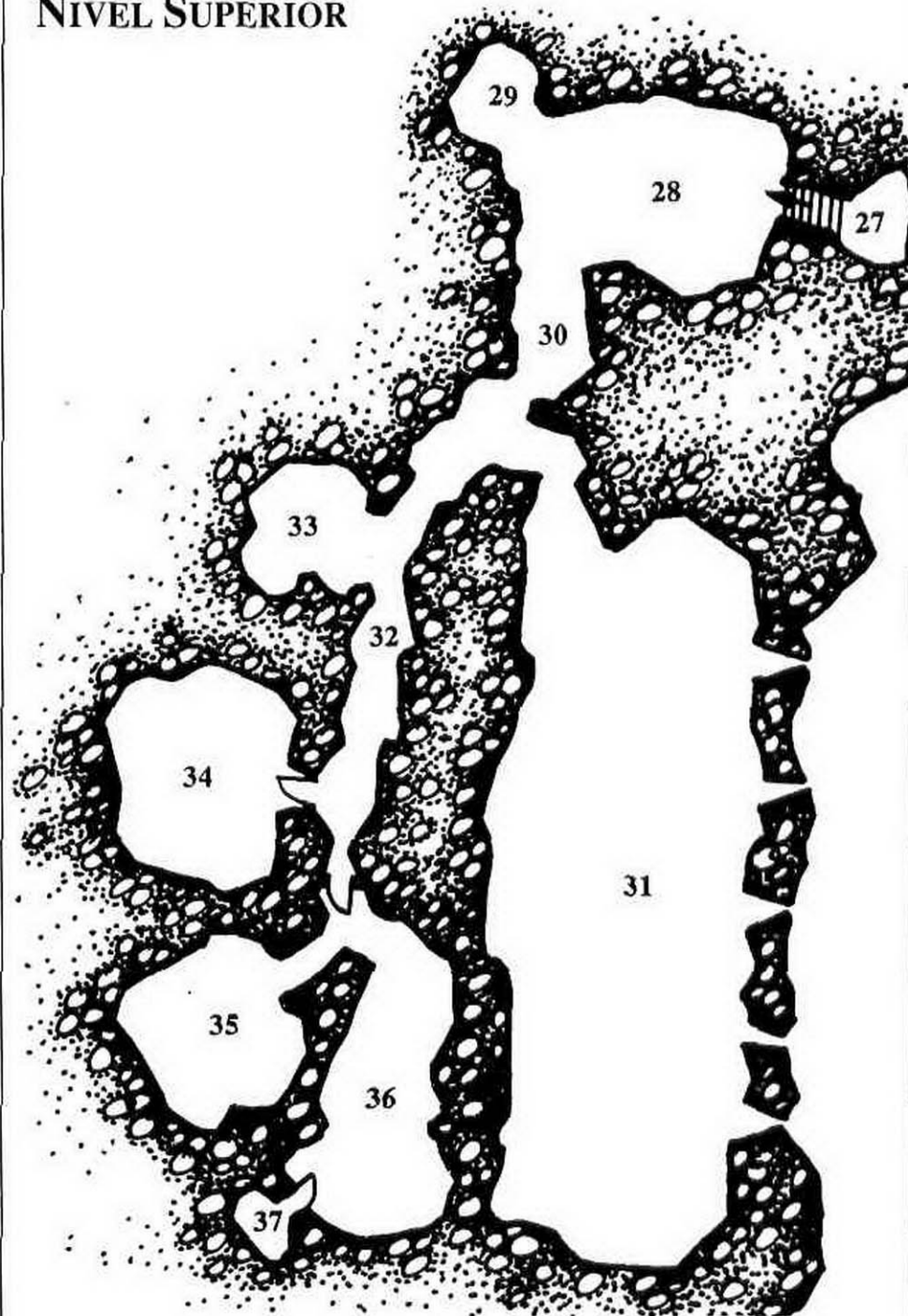
23) Cuevas Almacén. El Señor de la Guerra tiene provisiones para varios meses, algunas de razonable buena calidad.

24) La Habitación de Saggo. El jefe de la guardia Troll tiene pesadillas muy violentas por lo que vive apartado. La puerta no está cerrada ni atrancada. Bastante aislado, al gran Troll le gusta estar en esta habitación.

**CREB DURGA:
LA GUARIDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA:
NIVEL INFERIOR**



**CREB DURGA:
LA GUARIDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA:
NIVEL SUPERIOR**



25) La Sala de Curas. Los dos azotados pero vivos miembros de la compañía de exploradores tienen grilletes y están entre los restos descuartizados de sus compañeros. A menudo inconscientes, hay un 25% de probabilidades de que alguno esté enterado del pasaje secreto. A 1-4 Trolls les gusta divertirse con los prisioneros, incluyendo el Troll que se supone guarda el pasaje secreto.

26) Pasaje Secreto. Lleva al núm 16 del mapa. Ambas puertas secretas son Extremadamente Difícil (-30) de encontrar, pero no están cerradas ni bloqueadas.

**LA GUARIDA DEL SEÑOR DE LA GUERRA:
NIVEL SUPERIOR.**

27) Escaleras hacia arriba desde el núm 19.

28) Cueva pequeña, sin luz.

29) La Sala de Guardia. Ardagor tiene un conjuro permanente de Sombra para ocultar la guardia mejor.

30) Pasillo.

31) Cueva Grande. Domina la mesa de madera del núm 13. Está proveída con numerosas saeteras pero que no se atienden más que en emergencias.

32) Corredor estrecho.

33) Sala de Guardia. Como el núm 29, excepto por que hay un Troll situado sólo cuando el Señor de la Guerra está en su habitación.

34) La Oficina del Señor de la Guerra y Sala de Conferencias. Hay muchos mapas de buena calidad que contrastan con los muebles de madera. La puerta es similar a la del núm 4.

35) El Estudio del Señor de la Guerra. Ardagor se relaja aquí, lo que significa que es indulgente con su odio visceral hacia los Orcos. Tiene una colección 32 cráneos de Orcos y varios instrumentos para su diversión.

36) El dormitorio del Señor de la Guerra. La puerta a su habita-

ción privada es como la del núm 4, excepto en que tiene una aguja en el pomo con Uraana, Muy Difícil (-20). La habitación está decorada con un gusto sorprendente y elegante con tesoros tomados de todo Cardolan. Si son llevados cuidadosamente, los muebles podrán ser valorados en 2-300 mo.

37) El Tesoro del Señor de la Guerra. La puerta de la cámara es Completamente Absurdo (-50) de discernir pero está cerrada con Dificultad Media (+0) aunque también tiene una aguja en ambos goznes como en el núm 36. El verdadero peligro son 6 Runas de Agonía que son Absurdas (-70) de evitar. Hay también 62 hojas de papiro dentro y dos grandes sacos con 813 y 779 mo respectivamente. Un maletín contiene una selección de hierbas curativas, y un collar de platino y diamantes que está valorado en 1600 mo.

13.0 AVENTURAS

Las siguientes aventuras se desarrollan entre los mapas y ambientes descritos en este módulo. La mayoría se datan en la época de la Gran Tormenta de 1643 que interrumpió severamente las luchas por la supremacía y supervivencia en las tierras de Cardolan. Los Príncipes de Cardolan son un conjunto adaptable, y es tiempo para nuevos peligros y oportunidades.

13.1 LA CAZA DEL SEÑOR DE LA GUERRA

Bajo el refugio de la tormenta, la incursión de las fuerzas de Hallas se han movido desde Dol Tinare al Imperio sin oposición. El cuerpo principal está situado antes de las cuevas de los Trolls cuando se recibe la noticia de que una compañía de exploradores al suroeste ha desaparecido.

Emplazamiento: Creb Durga en el Imperio del Señor de la Guerra.

Requerimientos: Un grupo de tamaño mediano de aventureros, versados en la lucha, arte de la madera y habilidades de subterfugio. Se necesitarán probablemente un buen Montaraz y un Mago o animista, pero las habilidades en la lucha son de mayor importancia.

Ayudas: El capitán sólo tiene un mapa impreciso de la zona en la que estaba actuando la compañía de exploradores. Si el grupo carece de curandero el proporcionará algunas hierbas útiles. Los pocos animales de la zona pueden proporcionar excelente ayuda si la compañía los encuentra y habla con ellos.

Recompensa: El capitán pagará 2 mo por cualquier cuerpo que se recupere, y 10 mo por un explorador rescatado. Hay un extra de 20 mo por cada cabeza de Troll.

LA HISTORIA

El Señor de la Guerra tiene una leve claustrofobia y no le gusta vivir en cuevas calizas con su armada. Cuando se supo de algunos Wargos que habían encontrado las ruinas de un antiguo enterramiento Eriadoriano, decidió ir allí. Él piensa que esto impide que se quede encerrado en las cavernas, e incrementa su flexibilidad. Los guardias de élite del Señor de la Guerra, y la mayoría de sus ganancias deshonestas se guardan en Creb Durga.

Los exploradores tuvieron la mala suerte de toparse con el emplazamiento de la guarida del Señor de la Guerra en Creb Durga. Sus bien instruidos guardas se encargaron pronto de ellos, aunque dos de ellos han sido tomados para torturarlos posteriormente y sacrificarlos. El sitio de la emboscada ha sido limpiado y será Extremadamente Difícil de

encontrar sin magia, como lo serán las huellas de vuelta a la guarida de los Trolls. Las huellas de los exploradores son fáciles de seguir.

LA MISIÓN

Se supone que la compañía ha firmado como mercenarios para esta misión. La búsqueda de los exploradores no será vista probablemente como algo excitante, y la compañía no tiene otras opciones excepto que romper sus contactos y escaparse por haberse presentado “voluntarios”. La misión se puede describir como un calentamiento para la desalentadora tarea de cazar a los Trolls en los laberintos de las cavernas calizas. Se convertirá rápidamente en algo mucho más importante y peligroso.

EL ENEMIGO

El Señor de la Guerra confía principalmente en los cuervos y trampas para la seguridad de su guarida. La Tormenta arrastró a muchos de los pájaros lejos al este y desactivó o reveló muchas trampas. Los pájaros restantes están hinchados y perezosos con el banquete que les ha supuesto los exploradores muertos. Normalmente sería imposible acercarse a Creb Durga, pero ahora debería ser factible si la compañía es extremadamente cuidadosa. Si se da la alarma, aproximadamente un tercio de los Trolls saldrán al encuentro para intentar una emboscada.

Los Trolls centinelas de la colina son más vigilantes y tienen una función más importante. Si ven a la compañía, la defensa standard (ver 12.2) será puesta en marcha. El Señor de la Guerra es un experto estratega y su plan puede devastar a un grupo extremadamente poderoso. Sin embargo, incluso sus Trolls de élite tienen poco ingenio, y sólo pueden ejecutar la defensa si antes la han entrenado intensamente. Si la compañía puede echar abajo el plan, la defensa pronto se desenvolverá en el caos. Eso aún deja la desagradable posibilidad de encontrarse con el Señor de la Guerra en persona, el cual es un formidable guerrero y mago.

LA RECOMPENSA

Además de las escasas compensaciones por los sobrevivientes rescatados, Hallas ha puesto como recompensa por la cabeza del Señor de la Guerra 840 mo. Tan sólo con volver al cuerpo principal con información sobre Creb Durga conllevará una recompensa de 50-100 mo, pero el Señor de la Guerra probablemente escapará antes de que se pueda montar otro asalto. También está la posibilidad de descubrir el tesoro del señor de la Guerra. Arreglárselas para poner en lugar seguro todo el botín podría constituir una aventura en sí mismo.

13.2 UN SOPLO PARA LA PAZ

Los aventureros hacen frente a las tareas más desalentadoras: tomar un gran castillo oculto, y pasar a su bando a la mayor parte de la población encargándose de su “jefe malvado”.

Emplazamiento: El Argond, la fortaleza de la princesa de Dol Calantir.

Requerimientos: Una compañía de tamaño mediano y de niveles comparativamente altos. La lealtad a Gondor sería algo a tener en cuenta, pero la eficiencia y experiencia son los criterios más importantes. Un mago experimentado, curandero y arquero serían los más indicados, así como una pareja de personajes con habilidades de subterfugio y algunos guerreros feroces.

Ayudas: Los Haradrim del Canotar Imlach proporcionarán



armas con algo de magia, equipo, e hierbas para paliar las deficiencias de la compañía. El Canotar posee planos razonablemente precisos de Argond, y una lista de los soldados del castillo. Si es absolutamente necesario, Imlach puede enviar a uno de sus mejores guerreros, o reclutar un voluntario del Gremio de los Videntes.

Recompensas: Lo ideal es que la compañía estuviera contenta de poder servir a su Rey y de evitar el pobre sufrimiento de la gente de Cardolan con más luchas. En el supuesto de que esto no sea así, Imlach está preparado para ofrecer unos terrenos de los arrendamientos de Gondor en Cardolan, o varios mapas para tesoros ancestrales. Si esto no les satisface e Imlach está impresionado con el grupo, el les dará un permiso para recuperar las “desesperadamente necesitadas” reliquias de los túmulos en Tryn Gorthad. Proporcionará caballos y 500 mo para los gastos. El comercio ha cesado literalmente en Tharbad, por lo que las reservas de Imlach serán la fuente principal de provisiones.

LA HISTORIA

En un golpe de suerte, Imlach capturó un importante agente de Calantir en Tharbad, y le “persuadió” para que revelara mucho de lo que sabía antes de que el agente muriera. Esta información fue suficiente para descubrir que Calantir, no Feotar estaba detrás del disturbio en Tharbad. Sin embargo, Imlach necesita pruebas físicas, para tener alguna esperanza de cambiar la situación; una confesión pública por el jefe de los provocadores sería incluso mejor. La situación más desesperada por momentos en Tharbad hace imperativo el que cualquier intervención se haga rápidamente, no hay tiempo para la astucia. Imlach ha decidido enviar un grupo de aventureros de élite para tomar Argons y capturar a Dagobert, al

que cree que está tras el complot. Imlach preferiría ir él mismo, pero ha aprendido suficiente diplomacia para darse cuenta de que Gondor debe ser capaz de renunciar a la empresa si ésta falla. Proporcionará cualquier cosa para acelerar la acción de la compañía, y les dará disfraces, apoyos y documentos falsos. Tristemente, no hay disponibles credenciales de oficial Gondoriano.

El descubrimiento de Imlach es un golpe al complot de Calantir, pero es una situación que Finduilas ha preparado. Su hombre fuerte Steward, Dagobert, no tiene conocimiento actualmente del plan, pero como se esperaba nadie sospecha de que la retirada y hogareña princesa sea capaz de tales acciones. Sin embargo, Finduilas no ha calculado en su precipitación la respuesta de Canotar.

LA MISIÓN

Los aventureros han estado en Tharbad sólo un corto período de tiempo antes de que uno de los agentes de Canotar se les haya acercado para llevar a cabo la misión. Ellos aún no se habrán decidido por ningún bando en los problemas de la ciudad, y el joven enano, mercader-aprendiz, que contacta con ellos, les prometerá o dirá lo que sea necesario para persuadirles para que vengán a una entrevista sin revelarles en lo que anda envuelto Canotar.

Este encuentro será probablemente hecho público, y una o más de las varias facciones en la ciudad asistirán para descubrir, trastornar o estorbar su misión. Algo como un encuentro con los rumores callejeros de la ciudad, y/o con forajidos fuera de Tharbad debería prevenirles de una amenaza.

Entrar en Argond, obtener pruebas evidentes y secuestrar a Dagobert no debería tener dificultad para nuestros bravos y resueltos héroes. Desafortunadamente, Imlach les ha dicho que ese proceder sería un desarrollo terminal de su tarea. Imlach necesita refuerzos y espera que la excéntrica princesa de Dol Calantir se alíe con el si los delitos de su religiosidad, descubiertos por Steward son revelados a pesar de sus esfuerzos. Así la compañía necesita ganarse a Finduilas, una porción significativa del castillo, y tiempo para las delicadas negociaciones. No es pan comido.

La variable principal es la reacción de Finduilas por la invasión de su hogar; es completamente impredecible. Las posibilidades van desde su hundimiento en un estado casi catatónico hasta a fortalecer a los defensores y dirigir un contraataque valeroso con su potente magia. Es razonablemente posible que si es capturada, Finduilas les siga el humor, planeando hacer un trato traidoramente, con sus guardianes primero y con Imlach después. Sin embargo, la cooperación sincera con la compañía no es imposible. El interés primordial de Finduilas es controlar la circunstancia ingeniosamente. Si la compañía puede rápida y elegantemente tomar control sobre Argond, ella probablemente estará más dispuesta a portarse bien con ellos. También puede notarse que Finduilas es bastante inexperta con el otro sexo, y podría ser vulnerable a un caballero, o sucumbir ante altos niveles de seducción.

LA RECOMPENSA

Todas las recompensas vendrán de Canotar, excepto un botín menor que podría obtenerse de los salteadores en la ruta a Dol Calantir. Ni Imlach, ni Finduilas estarán dispuestos al pillaje de Argond.



13.3 LA HABITACIÓN DE MITHRIL

Casi tan rápido como puede volar un Águila, los rumores se han extendido por todo Cardolan de que la Gran Tormenta ha dejado al descubierto las ruinas de Lond Daer. La marea muerta se está acercando rápidamente y parece que una exploración sería posible.

Emplazamiento: Lond Daer, al noroeste de Enedhwaith, Súduri (quizás) y Talion (posiblemente).

Requerimientos: Una compañía de cualquier tamaño y nivel puede llevar a cabo esta misión, pero la suerte y la adaptabilidad son vitales. Al menos un experto nadador, y mágicos o herbales recursos para afrontar las inundaciones y el aire en mal estado son vitales. Habilidades robar, lucha y curación no deben ser negadas a aquellos que deberán tener éxito en esta aventura afrontando miríadas de retos.

Ayudas: Una compañía que pueda encontrar un protector será perfectamente equipada, aunque se necesitará mucho dinero para el transporte de los Bardos. Los mapas abundan, pero la mayoría son falsos. El mapa de Braegil de las ruinas, guardado por Thalion sería extremadamente útil, aunque esta adquisición incurrirá en grandes demoras.

Recompensa: El precio por esta misión ha ascendido rápidamente a 200 mo, más gastos, y el 10% del tesoro recuperado. Esto supone un grupo de unos siete (en total 40 niveles). El precio variará proporcionalmente al tamaño y experiencia del grupo.

LA HISTORIA

El príncipe Braegil el Erudito, el segundo de los Osother (el último rey de Cardolan) fue un maestro de la ciencia de renombre incluso entre los elfos. Braetel debió mucho de su investigación a la recuperación de muchas reliquias y tesoros que podrían haber devuelto la fortuna del reino de su padre. En 1405 de la S.E., Braegil dirigió una expedición a las ruinas hundidas de Lond Daer. A principios de 1409 estaba preparando una gran expedición en gran secreto, pero fue interrumpida por su muerte en la Batalla de Tyrn Gorthad. Los rumores dispersaron gradualmente que Braegil pensaba que había encontrado la legendaria Habitación de Mithril de Tar-Telemmaitë.

La mayoría de los sabios se habían olvidado de Tar-

Telemmaitë, pero el décimo quinto rey de Númenor era el "trasgo" conocido mucho en el folklore de Cardolan por su codicia por el mithril que había provocado la Segunda Revuelta de Eriadorianos en la confusión de la S.E. La abundancia y avaricia de Tar-Telemmaitë se mostraban en la leyenda de haber ordenado recubrir todas las paredes de puro mithril de una habitación de 10x14x4m. Este trabajo sólo podía ser hecho por los enanos de Moria, y de la Habitación de Mithril se dijo que se había perdido cuando el barco que la traía al rey se fue a pique por Pelagir. Braegil encontró datos de que los paneles se habían enviado en secreto a Lond Daer, y que un gran buque de guerra se había perdido en la tormenta conocida como la Furia de Ossë, probablemente antes de que el barco hubiera llegado a puerto. Los 400 Kg de "mithril" contenidos en los paneles es un precio que hacen que la mayor horda de dragones parezcan indefensos, pero la mayor parte del metal fue ingeniosamente falsificado por Naugrim. Su valor actual es aproximadamente 1600 mo (100 mo por cada panel).

La búsqueda de Braegil de este tesoro se hizo una fábula popular, y su muerte y la caída de la monarquía se atribuyó al desencadenamiento de la maldición de la Habitación de Mithril. Pocos de los príncipes de Cardolan pusieron creencia en esta historia, pero no podían permitirse no estar seguros de si el precio era sólo unos pocos cientos de mo y unos pocos aventureros mucho más caros. La carrera hacia Lond Daer está en marcha.

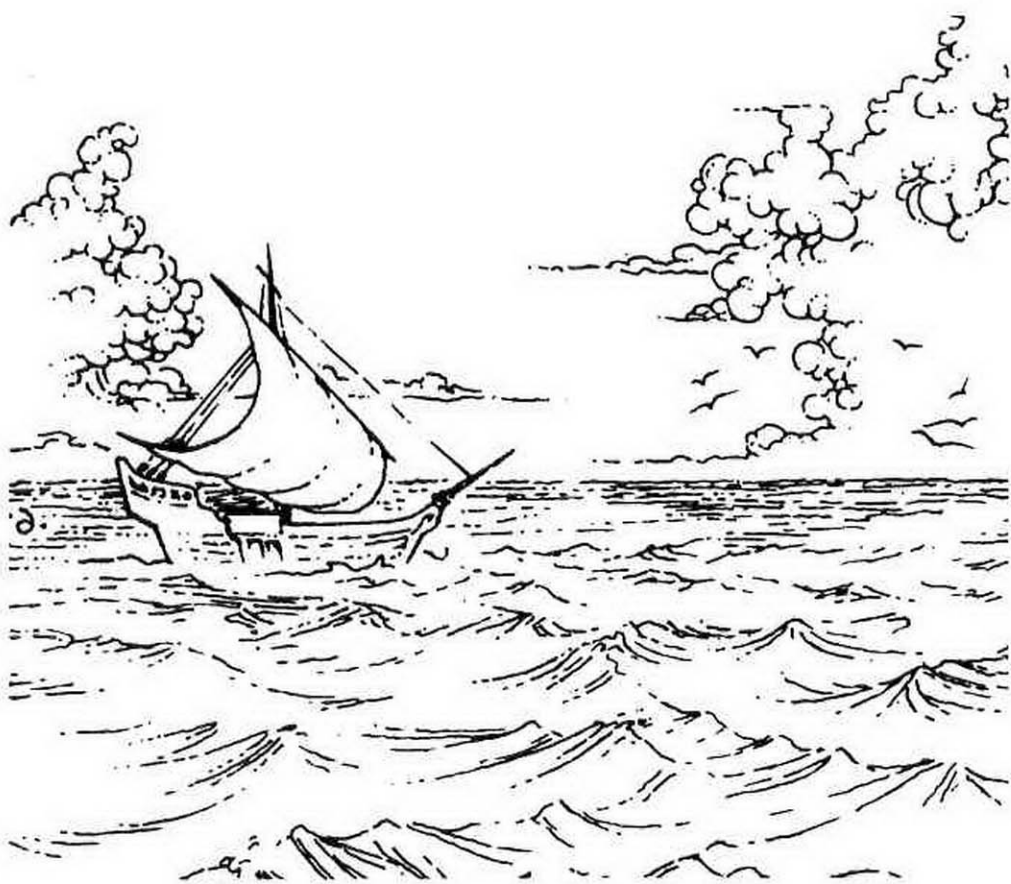
LA MISIÓN

Los príncipes, como es su costumbre, entrevistarán a los exploradores en Tharbad. La situación en la ciudad es extremadamente tensa, ya que extensas riñas fueron ocasionadas por el huracán y las diversas facciones se están ahora armando y preparando para una guerra civil. El grupo deberá estar alerta del mapa en Thalion. La necesidad de este mapa debe ser sopesada con la necesidad de abandonarla inmediatamente como un grupo efectivo debería hacer. La salida debe hacerse dos días antes para llegar a Sudúri antes de la marea muerta.

La mayoría de las vasijas de Tharbad han sido dañadas por la tormenta, y los bardos se mantienen alerta a los rumores por lo que el pasaje a Sudúri será extremadamente caro. Los bardos no permitirán que su embarcación sea usada para luchar entre grupos, aunque las incursiones nocturnas contra otros campamentos serán permitidas mientras que ningún bardo sea herido (ellos estarán en la embarcación y no permitirán a los pasajeros hacer eso. Persuadirlos para viajar por la noche será prohibitivamente caro.) La compañía puede ir directamente a Lond Daer, pero los guías que conocen cómo evitar a los viciosos Beffraen del área, sólo pueden encontrarse en Sudúri.

Aunque la Gran Tormenta enfrió los ánimos de la revuelta en Tharbad, precipitó el conflicto en Sudúri. La mayoría de los nativos Sarlainers huyeron al continente, y los refugiados del sur tomaron la ciudad en nombre de Olby. Lanaigh la está sitiando poco a poco, y ambos lados probablemente intentarán alistar a cualquier guerrero sin rumbo fijo en su armada, persuadiéndoles, o por la fuerza. Los precios de las provisiones serán exorbitantes y será difícil encontrar un guía complaciente.

Una vez en Lond Daer, la compañía se tendrá que enfrentar a los incursores Beffraen, a la posibilidad de una guerra civil entre tribus dúnicas, y al cuestionable honor de sus competidores. También están los misterios y peligros de las ruinas por sí mismas.



EL ENEMIGO

Viajar por las selvas de Cardolan no está exento de peligros, pero el mayor para la compañía, proviene de los otros grupos de aventureros con la misma empresa. Cuando, y si se llega con éxito a las ruinas, los problemas son principalmente inanimados. Algunas de las trampas aún están activas, pero el mayor peligro reside en acercarse sin cuidado a los pasajes inundados y al aire en mal estado. Esto está arreglado por la presencia de Nurga. Los Beffraen han tenido problemas con la licantrópia. Si la ceremonia de exorcismo es mal realizada, se convertirá en un Nurga (Gran Hombre-rata), y la tribu local ha pensado que las ruinas serían una excelente prisión. Su estado físico es variable, y una compañía débil pero con inteligencia tendrá que confiar en los dados para vencer a la bestia. El verdadero emplazamiento del tesoro tiene sus propios guardias fantasmas.

LA RECOMPENSA

La gratificación por acometer esta misión será efectiva si no se es ruin, y está la posibilidad de reunir bastante botín en las luchas con los otros grupos de aventureros. Una vez que se llegue a Lond Daer se podrán recuperar los restos que fueron ignorados o pasados por alto desde hace siglos. La Habitación de Mithril en sí misma, si se puede recuperar, supondrá mucho menos dinero de lo esperado. Los Enanos adulteraron el mithril con aluminio y dijeron que habían hecho brillar los paneles con magia para ocultar su fraude. Esto hace que los paneles sean indetectables por medios mágicos. Los Enanos de Moria no querrán que su engaño salga a la luz, e intentarán recuperar su “tesoro” por todos los medios. Los elfos de Rivendel podrían llevarse los 20 Kg de mithril que hay actualmente en los paneles, pero no estarán dispuestos a destruir esa gran obra de arte a causa de tan crasas y materialistas razones.

13.4 LA TRAICIÓN

Los aventureros deben entrar en uno de los castillos más inexpugnables de Cardolan para obtener evidencia de que alguien está traicionando al Rey Arthedain. Ellos tienen ayuda interna, pero, ¿quién está de cada lado?, ¿quién es el verdadero traidor?

Emplazamiento: Barad Girthlin y la vecindad.

Requerimientos: Una pequeña compañía buena en sigilo, trepar y robos, con lealtad a Arthedain. Sus niveles deberían ser medios.

Ayudas: El que recluta al grupo les proporcionará un boceto apresurado del castillo, con la localización de la evidencia real y los medios para contactar con Glaran, un sargento de la guardia. El grupo encontrará abundancia de carne de carnero en la cocina, y Glaran les esconderá en la despensa donde habrán de esperar a la caída de la noche antes de comenzar con su misión.

Recompensa: El que los recluta les ofrece 60 mo para cada uno en la compañía y les promete 40 mo más cuando acaben la misión. También está la satisfacción de servir al Rey Arthedain descubriendo una perniciosa guarida de traidores.

LA HISTORIA

La revuelta de los sureños en Súduri mientras se desataba la Gran Tormenta ha causado algunos fallos técnicos en los planes de Eärnil, Regente de Girthlin. El ha estado requiriendo los servicios de los mercenarios Raggars en Saralain para frustrar los planes de invasión de Arthedain. Las oportunidades son demasiadas para que Eärnil pueda resistir, pero

la no-llegada de los Raggars al sitio de Súduri será una noticia, incluso contando con la ineptitud del servicio secreto de Arthadan.

Eärnil ha decidido en su plan eliminar a su sobrino Echorion antes de que alcance la mayoría de edad. Su correspondencia incriminatoria con los Raggars ha sido redactada de tal modo que las culpas incurran en Echorion. Les será muy difícil incurrir en las culpas a Echorion, con su integridad inexpugnable y considerable presencia, mientras esté vivo.

Eärnil ha reclutado a los crédulos aventureros. Planea matarlos una vez que no le sirvan y asesinar a Echorion. Las cosas serán preparadas de tal manera que parezca que Echorion contrató a los asesinos para matar a Eärnil después de que su tío hubiera descubierto su “traición”. El plan se desmanteló, y el triste Echorion fue asesinado antes de que pudiera vérselas con la justicia del Rey.

LA MISIÓN

La compañía descubrirá rápidamente que algo está yendo mal. Poco después de medianoche oirán sonidos de pelea en la cocina y encontrarán la salida de la vacía despensa. Mientras salen encontrarán a Glaran apaleado. Los guardias estarán fuera en mayor número del esperado, y el único camino que pueden seguir es escaleras arriba como se planeó. Una emboscada les espera en el tercer piso.

Lo ideal es que la compañía descubriera lo que está ocurriendo a tiempo para sobrevivir, rescatar a Echorion, y capturar a Eärnil para que diera la cara ante la justicia. Si pueden desmantelar el complot y escapar a Arthedain, probablemente sacaran la verdad a relucir. Si tan sólo escapan, es probable que se les considere criminales y se les pueda matar a la luz del día, y recuperar su reputación supondrá una larga y difícil tarea.

LA RECOMPENSA

Además del dinero que les proporcionará Eärnil, a la compañía le gustará ser bien recompensados por Echorion y el Rey Argeleb II si tienen éxito, y hacerlos caballeros sería lo más apropiado.

13.5 CARAVANAS, JARDINES Y CANALLAS A DOS PATAS

Ebeb el mercader ha decidido que no se puede permitir esperar a que la situación política se calme antes de enviar su cargamento de cristal y ámbar a Tharbad. Sus compañeros mercaderes, y la mayoría de los mercenarios creen que está loco.

Emplazamiento: El camino (Camino rojo y Camino verde) desde Sarn Ford a Tharbad.

Requerimientos: Una compañía de medio-gran tamaño con personajes de niveles bajos. Se necesitan habilidades al aire libre y curativas, pero son más importantes la fuerza y la vigilancia.

Ayudas: Eben probablemente proporcionará equipo normal de carácter cotidiano. Varios de los Bandidos de Thalion llevan consigo mapas que llevan a sus guaridas.

Recompensa: Eben ofrece 2 mp por cada día de viaje, gastos en ruta, y 15 mo si la caravana llega con éxito. Además aparecerán más oportunidades por el camino.

LA HISTORIA

Eben, un repugnante mercader Dunlendino, está siendo presionado con tesón por sus acreedores, y ha decidido co-



rrer el riesgo de poner fin a esto. Piensa que llevando su usual cargamento de cerámica, cristal y ámbar el primero al mercado le permitirá conseguir el suficiente dinero como para saldar sus deudas. Sus problemas son más serios de lo que admite, y algunos de los peores acreedores de Eben le han presionado para que acepte pasar de contrabando un cargamento de hierbas para el combate (principalmente Mirennia, Suranië y Harfy) a Tharbad, las cuales han sido robadas de Fornost Erain.

El Gremio de los Comerciantes ha descubierto este pequeño negocio y no está conforme. Una pandilla de forajidos han sido enviados a Thalion específicamente para interceptar la caravana.

LA MISIÓN

Wargos, y la posibilidad de brigadas de variedades de humanos y orcos estarán presentes a lo largo de la primera mitad del viaje. Más tarde un encuentro nocturno con los bandidos de Thalion es cosa segura. La compañía podría estar tentada a seguir a los bandidos de vuelta a Thalion, el antiguo hogar de los Reyes de Cardolan cuyas pequeñas guarniciones Gondorianas se retiraron a Tharbad. Eben no es nada discreto cuando ha estado bebiendo, y la compañía podría sospechar de la naturaleza ilícita de lo que están protegiendo. Si deciden actuar en consonancia a lo descubierto probablemente se verán envueltos en el mundo mortal de los bandos en Tharbad.

EL ENEMIGO

El encuentro aleatorio de bestias, a dos y cuatro patas, que merodean el Camino sin vigilancia no serán precisamente un problema sin importancia para un grupo de bajo nivel. El problema principal es, por supuesto, los bandidos que vigilan

el cargamento de la caravana, pero afortunadamente en la situación actual, el Gremio de Comerciantes no se puede permitir enviar a sus mejores hombres. Eben está preparado para traicionar a sus antiguos soldados para salvar su propio cuello, y su siervo Ragi los traicionará alegremente y/o a su señor por el más insignificante precio.

LA RECOMPENSA

El pago de Eben en sí mismo es bastante alto dada la experiencia del grupo, que les dé todo eso será fácil. Está la posibilidad de saqueo de los bandidos, y aunque Thalion ha sido asaltado varias veces, hay aún un par de tesoros cuidadosamente escondidos. Las hierbas que Eben está pasando de contrabando valen más de 1000 mo, además de las 280 mo que valen los bienes legales que transporta.

13.6 OTRAS AVENTURAS

- 1) Un PJ ha recibido una herencia sustancial y decide formar su propia compañía de mercenarios. Se debe reunir a guerreros de confianza y personal de apoyo rápidamente, y encontrar un empresario, para no perder los beneficios en un nuevo ciclo de pequeñas guerras. El nuevo capitán afrontará la misión de ganar reputación en este mercado altamente competitivo mientras trata de minimizar las pérdidas, y aprender a sobrevivir en el peligroso mundo de la Política de Cardolan.
- 2) Uno de los bandos de Tharbad contrata al grupo para intentar contactar y reclutar a los esclavos escapados y otros forajidos de el Marismas de los Cisnes para el próximo enfrentamiento armado en el puerto de la ciudad. Los PJs serán pagados por cada guerrero que traigan de vuelta, y podrán también buscar hierbas raras, o intentar cazar algo.
- 3) Uno de los Príncipes de Cardolan emplea al grupo para que prueben suerte con el mapa de un viejo tesoro en alguna de las ruinas élficas a lo largo de la orilla sur del Mitheithel. Por delante les espera un largo viaje lleno de peligros salvajes. Al final les espera un Muerto Viviente sediento de sangre y un mundo de intrincadas tablas.
- 4) Un buque de guerra sureño ha estado cometiendo pillajes en la boca del Baranduin. Los PJs deben reunir a los navegantes de la zona para comprometerse a parar el saqueo y a sus armados guerreros con sus pequeñas embarcaciones. Un plan cuidadoso podría conllevar el rescate del vasto botín o los PJs se podrían atrever a solicitar de los Elfos de Harlindon su ayuda.
- 5) Personas recelosas intentan contratar a los PJs para eliminar al medio-Orco Capitán Forak, "Después de todo, ¿cómo puedes asesinar a un Orco?" Si se acepta la misión, la cabeza del astuto Forak no tiene precio fácil. Si no, ¿quién está interesado detrás de esta propuesta? ¿Cuán lejos han llegado los agentes del Rey Brujo a adentrarse en las costumbres de Cardolan? Les esperan trampas, misterio y traición.



14.1 TABLA MAESTRA DE ENCUENTROS

Encuentro	Ciudades y Tharbad	Súduri	Bosque viejo y Eryn Vorn	Saralainn	Tierras Bajas y Altas	Tyrn Gorthad	Gwathló Basin	Este de Cardolan	Marismas	Grandes Ríos y aguas Costeras
Probabilidad (%)	65%	50%	50%	5%	20%	35%	25%	10%	15%	20%
Distancia (Km)	0.8	0.8	0.8	13	11	6	13	13	8	13
Tiempo (Horas)	0.5	0.5	0.5	4	3	2	4	4	2	4
Peligros Inanimados										
Trampas generales	—	—	01-02	01	01	01-02	—	01	01	—
Riesgos naturales	01	01	03-04	02-03	02	03-04	01	02-03	02-06	01-05
Tiempo adverso	02	02	05	04-05	03	05	02	—	07	06-07
Sitios y acosos	03	03	06-09	06-10	04-10	06-14	03-06	04-18	08-11	08-12
Animales										
Lobos	—	04	10-12	11-16	11-18	15-20	07-11	19-24	12-13	13
Wargos	—	—	13	17-18	19-20	21-23	12	25-26	—	—
Leones	—	—	14-16	19	21	24	—	—	14	—
Osos	—	—	17-19	20	—	—	—	27-28	15	—
Glutan	—	05	20-22	21-25	—	—	13	—	—	14
Ninfiara/uros	—	—	23-24	—	—	25	—	—	—	—
Jabalíes	—	—	25-26	26-28	22-23	26-27	14	29-30	16	15
Pronghoms	—	—	—	—	24-28	28-31	15	31-32	—	—
Ovejas (y perros)	04-10	06-11	—	29-31	29-34	32-36	16-25	33	—	16-20
Murciélagos y ranas voladoras	11	12	27-34	32-33	35	37	26	34	17-18	21
Serpientes venen.	12	13	35-37	34-36	36	38	27	35	19-25	22-26
Cocodrilos	—	14	38-39	37	—	—	—	—	26	27-30
Pezgato gigante	—	—	—	38	—	—	—	—	27-31	31-36
Pájaros	13-17	15-16	40-44	39-43	37-40	39-40	28-33	36-41	32-38	37-41
Otros animales	18-20	17-19	45-46	44-48	41-44	41-46	34-39	42-46	38-47	42-49
Muertos Vivientes										
Tumularios	—	—	—	—	45-48	47-52	40	47-48	48	—
Otros	—	—	47-51	49	—	53	41	49	49	—
Hombres de la zona										
Contrabandistas y Ladrones	21-24	20-23	52	50-53	49	54-56	42-44	50	50-53	50-55
Mercenarios y Bandidos	25-28	24-28	53	54-56	50-54	57-62	45-49	51-53	54-55	56-57
Beffraen	—	—	54-59	57	—	—	—	—	56	58
Miembros de las tribus	29-31	29-32	60	58-68	55-56	63-66	50-54	54-59	57-62	59-61
Gente corriente	32-50	33-58	61-64	69-76	57-64	67-68	55-64	60-65	63-69	—
Hombres del río	51-54	59-62	65	77-78	—	—	65-66	—	70-71	62-63
Navegantes	55-57	63-67	66	79	—	—	—	66	72-74	64-65
Mercaderes	58-62	68-70	67-68	80-81	65	69	67-68	67	75	66-69
Nobles	63-66	71-73	69	82	66-67	70-71	69-70	68	—	70-71
Unidad Militar	67	74	70	83	69	72	71	69	76	72
Patrulla Grande	68	75-76	71-72	84-85	69-70	73-74	73	70-71	77-78	73-75
Patrulla Chica	69-72	77-79	73-76	86	71-72	75	74-76	72	79-80	76-77
Espías	73	80	77	87	73	76	77	73	81-82	78
Otros	74-75	81-82	78-79	88	74	77	78	74	83-86	79-81
Otros hombres										
Piratas	—	83	80-81	89	—	—	—	—	—	82
Hombres del N	76-77	84	—	—	75-76	78-80	79	75	—	—
Hombres del E	78	—	—	—	77	81	—	76-77	—	—
Dunlendinos	79-81	85-88	—	90-93	78-81	82	80-82	78-80	87-92	83-87
Hombres de las Colinas	82	89	—	—	82	—	—	81-82	—	—
Sureños	83-87	90-91	82	94-95	83-84	83	83-85	—	—	88-89
Otros extranjeros	88	92	83	96	85	84-85	86-87	83-84	93	90-91
Gente común	89-91	93-94	84-85	97-98	86	86-87	88-89	85	94	92-93
Razas no humanas										
Compañía errante	—	—	86-87	—	87	88	90	—	—	—
Otros elfos	92	—	88-89	—	88	89	91	86	95	94
Enanos	93-94	95	90	—	89	90	92-93	87	—	—
Orcos	—	—	—	—	90-95	91-93	94	88-92	96	—
Trolls de las Colinas	—	—	91-94	—	96-97	94	—	93-94	—	—
Hobbits	95-96	96-97	95-96	—	98	95-97	95-96	95	—	95
Hobbits fuertes	97-98	98	98	—	—	98	97-98	96-98	97-98	96-98
Otros seres	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00

Uso de la tabla de encuentro y los códigos:

El DJ debería determinar la localización del grupo y la columna apropiada y entonces tirar los dados para un posible encuentro. El período de tiempo cubierto por cada tirada es o el Tiempo dado en la tabla o el tiempo que tarde el grupo en recorrer la distancia señalada en la tabla, lo que sea más corto. Si la tirada es menor o igual que el porcentaje de encuentro dado en la tabla, una segunda tirada (0-100) se hará para determinar la naturaleza del encuentro. Un encuentro no requiere siempre una lucha o actividad similar; el grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros/encuentros con la reacción apropiada o con buenas tiradas de dados. Esta tabla sólo le da al DJ una guía para encuentros de inusualmente potentes peligros o criaturas.

14.2 TABLA MAESTRA DE BESTIAS

Tipo	Niv	Núm	Tam	Vel	Ptos	V.	TA	Ataque (Primario/ Secundario/Terciario) BD	
Uros	2	1-10	G	m/m	140	No/4	20	50MCo/50GPa	Domesticado, normalmente se usa como animal de tiro.
Oso negro	5	1-4	G	mR/mR	150	Cu/8	20	65GAg/70GGa/40MMo	Sólo encontrado en bosques, huye del hombre a menos que esté acorralado.
Jabalí	2	2-20	M	R/mR	100	No/4	30	50MCo/50MC/40PPa	Los machos son muy agresivos defendiendo a las manadas.
Fiara	1	2-20	M	MR/mR	50	No/3	45	20PCu/35DPA/-	Sólo los machos tienen cuernos, solitarios en invierno.
Glutan	3	1-2	P	MR/IR	45	No/3	50	60MMo/50MGa/ambos	Ataca sin razón, siempre lucha hasta morir.
Golodo	2	1-200	M	mR/R	30	No/1	25	40MPt/40PEm/-	Huye al menor signo de peligro excepto en el nido.
Águila	20	1	E	IR/MR	300	No/4	55	150EGa/90EEem/100EPt	Usa críticos muy grandes, raramente interviene en Cardolan.
Mosquito gris	0	1-1000	D	ML/m	2	No/1	30	15DGA/10DEm/veneno	Pulula a principios de verano, veneno de reducción nivel 4.
Troll de las Colinas	10	1-8	G	L/m	200	CE/11	20	95GEm/85GGa/65Ar	Unos pocos habitan en las South Downs, -30 a la luz del día.
Madratine	2	1-2	P	R/MR	45	No/3	55	55PMo/-/-	Animal carroñero tímido, sólo ataca para proteger sus crías.
Nimfiara	7	1	G	IR/MR	210	No/3	60	75GCo/60GEm/-	Extremadamente raro, si hace un crítico cuando ataca usa 80GPa
Perros Guardianes	4	1-12	M	mR/R	65	No/3	45	55MMo/-/-	Defienden de los lobos, desconfían de los extraños.
León Moteado	5	2-10	M	R/R	110	No/4	25	75GGa/75GMO/-	Muy luchador, si muerde el próximo crítico será 100GPa.
Wargo Verdadero	8	4-20	G	R/MR	200	No/4	55	100GMO/75GGa/-	Muerto viviente(IV), desaparece si se mata, servidor de Angmar.
Vampiro	1	1-50	P	MR/MR	10	No/1	60	25PMo/-/-	Con frecuencia espía para los señores del mal, tiene la rabia.
Wargo	5	2-40	M	R/MR	130	No/3	35	75GMO/60GGa/-	Agresivo y astuto. Usado a menudo como caballería por los Orcos.
Uros salvajes	4	1-4	G	mR/R	190	No/3	35	75GCo/65GPa	Se vuelven muy agresivos si se les provoca un poco.
Lobo	3	5-25	M	R/R	110	No/3	30	65GMO/-/-	No atacará a grupos montados a menos que se les provoque.
Ovejas									
Goral	2	2-12	M	R/MR	55	No/3	25	55MEem/50MPa/-	Ovejas salvajes de los valles, los machos son agresivos.
Harbo	1	6-60	M	R/R	50	No/3	40	50MEem/45MPa/-	Cruzadas con las Goral, saben cuidar de si mismas.
Normales	0	10-200	M	R/mR	40	No/1	30	40MEem/35MPa/-	Necesitan protección para sobrevivir en Cardolan
Pronghorn	2	2-200	M	MR/R	70	No/3	30	35MCo/30MPa/-	Capaces de ir brevemente a velocidad IR.
Serpientes y criaturas marinas									
Nathair	1	1	P	m/R	25	No/1	25	40PPi/veneno	Se enfada con facilidad, veneno circulatorio de nivel 6.
Nathrach	1	1-2	P	m/mR	20	No/1	20	30PPi/veneno	R/mR en el agua, caza en tierra, veneno muscular de nivel 2.
Ossenathrach	4	1	G	R/R	75	No/4	30	650GPi/70MAG/veneno	Totalmente acuática, L/L en tierra, veneno muscular de nivel 6.
Coireal	0	1	D	L/MR	10	No/1	20	450DPi/veneno	Inofensiva pero mortal, veneno muscular de nivel 10.
Tortuga de Tierra	1	1-2	M	ML/ML	120	CO/20	5	35MMo/-/-	Necesita varios meses para morir de hambre.
Cocodrilo de mar									
En el agua	8	1-4	G	m/R	220	CE/9	40	120GMO/100GAG/80GEM	Atacará a pequeños barcos si está hambriento.
En tierra	8	1-12	G	L/m	220	CE/9	10	80GMO/80GEM/-	Sólo habita en Eryn Vorn.
Pezgato gigante									
Normal	3	1-2	G	L/mR	160	No/1	30	60GEM/60GAG/50GPi	Si tiene éxito al agarrar podrá tragar presas pequeñas.
Antiguo	10	1	MG	ML/m	260	No/4	45	90EEem/90EAG/65GPi	Como arriba, sólo se encuentra en el bajo Gwathló.
Pájaros									
Paloma azul	0	2-1000	D	R/m	5	No/1	70	0DPt/0DGA/-	Migra a lo largo de Cardolan en inmensos grupos.
Cuervo	1	5-50	P	R/mR	20	No/1	55	10PPt/10PGA/-	Suelen espiar para Angmar.
Gran cisne	2	1-4	P	m/m	16	No/1	45	25PPt/10PEm/-	Extinguido excepto en las Marismas de Swanfleet.
Halcón	2	1-2	P	MR/IR	25	No/1	50	45MGa/25PPt/-	Raramente ataca a criaturas grandes.
Hopta	1	1-20	P	m/m	14	No/1	30	30PCo/0PGA/-	Carroñero que come cigüeñas, muy cauteloso.
Ganso del Hielo	1	2-60	P	m/R	12	No/1	40	20PPt/-/-	Migra a lo largo de la costa.
Búho	1	1-2	P	R/R	20	No/1	50	35PGA/10PPt/-	Predador nocturno, raramente es agresivo.
Pato de cabeza roja	1	4-100	P	R/R	8	No/1	50	0PPt/0PGA/-	Común a lo largo de los ríos.
Muertos Vivientes									
Constructores	6	4	M	m/m	140	CO/20	25	100ea/70GEM/-	Previene la salida a no ser que se ordene lo contrario.
Fantasmas Menores	7	3	M	R/R	00	No/1	35	Especial/60MEM/-	Absorben 3 pts de CON/asalto, en un radio de 3 m.

Códigos: Las estadísticas describen una criatura típica dentro de cada grupo. La mayoría de los códigos son intuitivos: Niv (Nivel), Núm (número de criaturas), Tam (Tamaño), Ptos V y BD (Bonus Defensivo). Las más complicadas están explicadas abajo:

Velocidad: La velocidad de una criatura se da en términos de "Velocidad de movimiento y Velocidad de ataque": A=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, M=Medio, m=Moderada, mF=Moderadamente Rápido, R=Rápido, MR=Muy Rápido, IR=Increíblemente Rápido.

TA (Tipo de Armadura): El código de dos letras da el tipo de armadura usado en MERP de la criatura (No=Sin armadura, CU=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Mallas, CO=Cota de Mallas); el número es el número de armadura equivalente del Rolemaster.

Ataque: Cada código de ataque comienza con el bonus ofensivo del atacante. La primera letra indica la magnitud del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Mediano, G=Grande, E=Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Di=Diminuto, Pt=Picotazo, Em=Empujón, Mo=Mordisco, Ga=Garras, Ap=Aplastamiento, Ag=Agarrar, Co=Cornear, Pa=Patear o Pisotear, Pi=Picadura, Ar=Arma. Estos códigos pueden diferir con respecto a los del MERP y Rolemaster.

(Primario/Secundario/Terciario)=Cada criatura generalmente comienza el combate usando su ataque primario. Dependiendo de la situación o éxito del primer ataque, podrá usar más tarde su "Secundario" o "Terciario" ataque (en el mismo asalto si el ataque anterior ha tenido mucho éxito).

14.3 TABLA MAESTRA MILITAR

Nombre/n. ^o	Raza	Niv	PV	CA	BD	Es	Br./G.r	BO c.c.	BO proy. sec.	MM	Notas
EJÉRCITOS NACIONALES											
SARALAINN											
Guardia Real/10	Eriadoriano	5	90	CM/13	30	N	N	00hc	45da	10	Guerreros. Hachas de guerra Eriadorianas +10
Arqueros jefe/6	Mixta	4	70	CU/6	25	N	N	55di	70ac	15	Montaraz. 1 lista de conjuros.
Arqueros reales/47	Mixta	2	50	CU/6	15	N	N	30di	55ac	10	Guerreros. Muy constantes.
Jefes Cab./4	Mixta	4	65	CM/13	20	S	N	65la	45la	10	Guerreros. LLevan tres lanzas +5.
Cab. real/40	Mixta	2	45	CU/7	15	S	N	50la	30la	5	Guerreros. También llevan 3 lanzas.
Patrulla Súduri/60	Mixta	2	46	CU/6	15	S	N	50ec	35ac	10	Guerreros. Básicamente una fuerza policial.
Reclutas Súduri/120	Mixta	1	30	No/1	5	S	N	25la	-	0	Guerreros. Sólo son útiles en la defensa de la ciudad.
CLANES (tres o cuatro de los nueve clanes generalmente responderán a la llamada real para la lucha, aunque uno probablemente se revelará. El propio clan del rey es siempre leal. El aspecto de un clan típico está abajo).											
Jefe/1	Mixta	6	100	CM/14	20	S10	B	100ea	60da	15	Bardos o montarazs. 3 listas.
Guerreros/6-20	Mixta	4	80	CU/6	15	S	N	60e2	50ac	15	Bardos o montarazs. 1 lista.
Hombres del clan/30-90	Mixta	2	45	No/1	10	N	N	60aa	25di	10	Exploradores. Los hachas grandes usan tabla aa, todo críticos SI.
TRIBUS (El Rey puede normalmente requerir los servicios de un par de tribus Dúnicas de sus propias tierras o de Enedwaie2. El origen posterior del ejército es con frecuencia usado por todos los príncipes de Cardolan).											
Jefe/1	Dunlendino	7	120	CM/13	25	S	N	110la	85wb	15	Guerreros. Prefieren las Corazas doradas. 1 lista.
Guerreros/8-40	Dunlendino	3	65	CU/4	20	S	N	55la	45wb	15	Guerreros. Pobres en disciplina.
H. de la tribu/50-150	Dunlendino	2	45	CU/4	5	S	N	45la	35wb	10	Guerreros/exploradores. Tienen la moral muy frágil.
IMPERIO DEL SEÑOR DE LA GUERRA (El señor de la guerra puede movilizar el doble de esclavos y bestias si es invadido).											
Guardia-Troll/16	Troll Colin	8	150	CE/12	5	N	B/P	95cu	50ro	-5	Guerreros. Armadura elaborada. -10 a la luz del día.
Reclutas-Troll/25-35	Troll Colin	6	130	CE/11	20	N	N	85GEm	75GGa	10	Guerreros. -30 a la luz del día, no aguantan la luz del sol.
Wargos/50-60	Wargos	6	150	No/4	50	N	N	75GMO	60GGa	15	El Señor de la Guerra favorece especialmente a los grandes.
Murciélagos/100-200	Murciélagos	2	15	No/1	55	N	N	40PMo	enfer	30	Vampiros: renuncian a operar a la luz del día.
Mercenarios/20	Mixta	3	60	CO/18	10	S	P/B	70ha	45ha	15	Guerreros. Se aseguran de que luchen los esclavos.
Esclavos/120-180	Dunlendinos	1	25	No/1	0	N	N	30la	-	5	Guerreros. El terror les hace fanáticos.
THARBAD											
Comandantes/8	Lsr. Dunedain	6	90	CM/15	35	S	B	95ea	65bl	15	Guerreros. Espadas largas +10
Guarnición ciudad/160	Mixta	3	55	CM/13	20	S	N	60ea	55bl	10	Guerreros. Rehusan las expediciones.
Patrulla ciudad/240	Mixta	2	45	CE/9	10	N	N	50ba	30ho	10	Guerreros. Policía local. La ho está en el personal.
Populacho/Milicia/400	Mixta	1	30	No/1	5	N	N	25da	-	5	Variados. Tharbad es propicia para las riñas.
Gremio comerciantes/39	Mixta	3	50	No/1	20	N	N	65da	40da	20	Exploradores. La parte musculosa de los Gremios.
Capitanes navales/1-8	Eriadorianos	6	90	No/3	40	N	N	100ba	60ac	25	Montaraz, Patrulla de Gwathló, de 1-8 en el puerto.
Marinos/20-160	Eriadorianos	3	60	CU/5	25	N	N	50ha	70acp	15	Guerreros. Hombres sólidos en la lucha.
GIRITHLIN (Aproximadamente la mitad de los nobles menores de Hir Girithlin responderán a llamadas de guerra. Cuando se movilizan, las fuerzas de Girithlin tienden a incluir un gran número de reclutas, que son 600-700 de los potencialmente 2-3000).											
Ereter/14	Dúnadan	8	125	CM/15	25	S5	B/P	100ea	75bl	15	Guerreros, dirigen a los seguidores y a los reclutas.
Seguidores/56	Mixta	4	65	CM/13	10	S	N	75ea	50ac	10	Guerreros mercenarios. Ropas distintivas.
Mercenarios/60	Mixta	3	55	CU/6	10	S	N	70la	45ac	15	Guerreros. Los que siguen a los Hir.
Reclutas/650	Mixta	1	35	No/1	0	N	N	25la	-	5	Guerreros, muy dados a desertar.
TYRN GORTHAD (La antiguas normas militares de organización están aún en uso en las problemáticas Quebradas de los Túmulos).											
Ereter/7	Dúnadan	9	135	CM/14	25	S5	B	110ea	85cp	20	Guerreros y montarazs. Equipo +15.
Seguidores/56	Mixta	3	50	CE/9	15	S	N	70ha	45ac	10	Guerreros. La mayoría mercenarios extranjeros.
Ohtari Hiri/28 Lsr.	Dúnadan	6	95	CM/13	20	S	N	90aa	65bp	15	Guerreros. La guardia del barón.
Montaraz/6	Eriadoriano	6	100	CU/4	25	N	N	100hc	45ac	25	Montaraz, la mayoría conocen 2 listas de nivel quinto.
Milicia/500	Mixta	2	40	CU/6	10	N	N	55la	65ac	5	Guerreros. Excelente moral cuando defienden.
Cairl/100	Hobbit	2	40	CU/5	40	S	N	60ec	60ac	20	Exploradores, guerreros, montaraces. Pueden ser duros.
FEOTAR (Feotar intenta establecer un ejército de voluntarios, con sólo pequeñas fuerzas preparadas a cualquier hora. Los guerreros entrenados se supone que están con los reclutas locales, el resultado de este sistema es impredecible y a veces desastroso).											
Guardias/500	Norteños	4	60	CM/13	20	S	N	75ea	50ac	15	Guerreros, muy buenos si se les dirige bien.
Reclutas/4000	Mixta	1	30	No/1	0	N	N	30la	-	0	De todas las clases, rara vez hay más de 500 juntos.
TINARE (Las fuerzas de Tinare acaban de reorganizarse con una parte montada. El Ernil de DOI Tinare generalmente prefiere usar compañías mercenarias que su propia milicia).											
Ereter/11	Lsr Dúnadan	7	105	CM/14	20	S5	B/P	105ea	60bl	15	Guerreros, unos pocos son puros Dúnadan.
Ohtari Rhyn/97	Mixta	3	55	CE/10	10	S	P	65ha	60bl	10	Guerreros. Infantería montada, malos caballeros.
Guardaespaldas/8	Norteños	5	70	CM/13	15	S	N	90ea	35ac	15	Guerreros. Las tareas del castillo los han ablandado.
Reclutas/200	Mixta	1	35	No/1	0	S	N	35ec	-	5	Guerreros, etc. Buenos para la media de los reclutas.
CALANTIR (Calantir usa grandes fuerzas para el control interno y tiende a fiarse de los mercenarios).											
Ereter/27	Mixta	5	65	CM/13	10	S5	N	85ma	55ac	10	Guerreros, poco dados a luchar.
Seguidores/300	Dunlendinos	2	45	CE/9	5	N	N	50la	30wb	10	Guerreros. Criminales locales. Débiles en combate.
Jueces/65	Dunlendinos	3	55	CM/13	10	S	N	65ms	40wb	10	Guerreros. Principalmente recaudadores de impuestos.
Mercenarios/50	Mixta	3	55	CM/14	10	S	N	65ea	50acp	15	Guerreros. Vigilan el castillo.
Milicia/6000	Mixta	1	20	No/1	0	N	N	25ga	5ro	0	Guerreros. Populacho independiente.

Nombre/n.º	Raza	Niv	PV	CA	BD	Es	Br./G.r	BO		MM	Notas
								c.c.	proy. sec.		
COMPAÑÍAS MERCENARIAS Y GUARNICIONES EXTRANJERAS											
Aunque todos los príncipes de Cardolan mantienen tropas profesionales nativas, el ejército nacional no fue reconstruido después de la Batalla de Tyn Gorthad en el 1409 T.E. Sólo dos principados (Saralainn y el Imperio del Señor de la Guerra) tienen ejércitos nativos. Los príncipes generalmente confían en varias compañías mercenaria y/o cooperación con las guarniciones mantenidas por Arthedain y Gondor. Cuatro de estas compañías predominan en la actual situación militar.											
CRUAIDH MARAICH ("Los Caballeros de acero")											
Sargentos/5	Lsr. Dúnadan	7	105	CO/19	30	N	B/P	110hc	80acp	20	Montaraz. Hachas de guerra +15. 3 listas de conjuros.
Caballeros de Acero/28	Lsr. Dúnadan	5	85	CM/14	15	N	B/P	90e2	60acp	20	Guerreros. Armas +10, a veces pelean a pie.
Lateral Izquierdo/28	Dunlendinos	2	40	No/1	50	S15	N	55la	40wb	5	Guerreros. Escudos +15 para proteger a los jinetes.
Lateral Derecho/28	Dunlendinos	3	60	CU/6	30	N	P	65la	55wb	10	Guerreros. Llevan 4-5 weebis para fuego de proyectil.
Exploradores/8	Hombres Col	4	70	CU/8	15	N	N	75la	60la	15	Exploradores. Las lanzas son +10 contra CO o CM.
(Caballos de Guerra)	Gran-caballo	4	160	CM/15	10	N	B/P	GEm70	MMo45	20	Muy escasos, más valorados que los hombres.
RAGH CRANN-SLEAGHA ("Fila de picas")											
Caballeros/4	Lsr. Dúnadan	7	115	CO/20	30	S10	B/P	135ea	90jv	10	Guerreros. Requain Cardolani. Empujón +90 con el escudo.
Sargentos/8	Lsr. Dúnadan	6	100	CM/16	40	N	N	110aa	25da	15	Guerreros. Alabardas +10. También 70alf.
Picas/79	Lsr. Dúnadan	5	90	CM/16	30	N	N	5la	20da	10	Guerreros. Picas +10 de 4m. También 60alf.
TROICH-ARMCHLEASAH ("Guerreros-enanos")											
Guardianes/4	Khâzad	6	110	CM/15	30	S5	B/P	100hc	65ha	5	Guerreros. Hacha de guerra +10. 3/4 Hacha arrojadiza.
Guerreros/14	Khâzad	4	85	CM/15	25	S5	B/P	80az	55ha	0	Guerreros. Equipo +5.
Línea de mercenarios/30	Mixta	3	60	CM/13	30	S	N	65ec	50ac	10	Guerreros. Algunos llevan ballestas luminosas.
Caballería ligera/40	Mixta	3	55	CE/9	30	S	N	60la	40ac	15	Guerreros. Si se les fuerza a luchar cuerpo a cuerpo usan 40ec.
Auxiliares/30-50	Dunlendinos	1	30	No/1	15	S	N	40la	35wb	10	Guerreros. Forrajeros.
FORAK-EIGINN ("Los violadores de Forak")											
Líderes/4	Semi-orcos	4	80	CO/17	20	S5	N	90ci	45ac	15	Guerreros. Cimitarras +10.
Ingenieros/12	Orcos menores	4	70	CM/14	15	S5	P	80ci	65ac	15	Guerreros. Tienen cuatro ballestas ligeras móviles.
Zapadores/48	Mixta	2	45	CU/6	20	N	N	50ci	—	20	Guerreros. Eficientes tropas de construcción.
Guerreros/70	Dunlendinos	2	45	CU/8	15	S	N	50la	35wb	5	Guerreros. Fieros pero con poca moral.
OTRAS COMPAÑÍAS Y BRIGADAS (Hay actualmente 5 compañías de otros mercenarios, que se hacen bandidos cuando los contratos escasean. Hay también 3 bandas forajidas que considerarán un empleo como mercenarios. La fuerza de abajo, los Hermanos Muertos de Harran, es más o menos un ejemplo típico de estos grupos).											
Capitán/1	Diversas	8	120	CM/13	30	S5	N	120ha	75ha	15	Normalmente Guerreros o exploradores. Armas +10.
Sargentos/3-6	Diversas	4	80	CE/9	25	S	N	80ea	35da	15	Guerreros. Normalmente veteranos por temporadas.
Regulares/15-40	Mixta	2	45	CU/7	20	S	N	50la	30ac	10	Guerreros. Feroces si son atacados.
Forrajeros/10-30	Mixta	2	40	CU/5	25	N	N	50ec	30ac	15	Exploradores. No destacan por su lealtad.
DAGARIM GONDOR na THARBAD ("Ejército Gondoriano en Tharbad")											
Caballeros/12	Dúnadan	7	120	CO/19	25	S5	B/P	115ml	95cp	5	Guerreros. Requain Gondorian. Usan 110ea.
Escoltas/12	Dúnadan	4	75	CM/15	30	S	P	85ml	75cp	10	Guerreros. Operan con los caballeros.
Sargentos/26	Lsr. Dúnadan	3	65	CU/8	25	S	N	60ml	40ac	10	Guerreros. Armadura forrada con cuero.
Hombres de Armas/72	Lsr. Dúnadan	3	65	CM/15	20	S	B	65ea	50acp	5	Guerreros. Esparcidos por diferentes castillos.
Auxiliares/86	Mixta	2	50	CM/13	15	S	N	50ea	40ac	10	Guerreros. Principalmente están en Tharbad.
DAGARIM ARAN na ATHRAD SARN ("El ejército real de Arthedain en Sarn Ford")											
Arequain/9	Dúnadan	10	130	CM/15	45	S5	B/P	120ea	120cp	15	Guerreros. Caballeros reales en Arthedain.
Ohtari Rhyn/77	Mixta	4	75	CM/14	35	S5	P	85ml	80cp	10	Guerreros. Los profesionales usa 65ea.
Ohtari/26	Eriadorianos	4	75	CM/13	40	S5	N	85ec	85cp	10	Guerreros. Sirven a las guarniciones y trabajos de caravanas.
LEYENDA											
CÓDIGOS: Las estadísticas dadas describen a cada NPC; una descripción más detallada de los más importantes NPC puede ser encontrada en el texto. Algunos de los códigos son intuitivos Niv (Nivel), Pt V (Ptos de Vida), Es (Escudo) y Mov M (Bonus de movimiento y maniobra). Los códigos más complejos se detallan aquí abajo.											
TA (Tipo de Armadura): El código de dos letras indica el tipo de armadura de MERP (No o SA=Sin Armadura, CU o C=Cuero, CE=Cuero endurecido, CM=Cota de Mallas, CO=Coraza); el número es el tipo de armadura equivalente del Rolemaster.											
BD (Bonus Defensivo): Notar que el bonus defensivo incluye las estadísticas y el escudo. Las referencias del escudo incluyen un bonus (p.e. "S5" indica "Sí, un escudo +5").											
Gr (Greas): "B" y "P" se usan para indicar brazos y piernas respectivamente.											
BO (Bonus Ofensivo) Las abreviaturas de armas son: alf-alfanje, ec- espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada a dos manos, ma-maza, ha-hacha de mano, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-javalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bl-ballesta ligera, bp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojadiza, ala-alabarda. BO de melée y de proyectil incluyen al bono para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.											
Características: Ag-agilidad, Co-Constitución, AD-Autodisciplina, Me-Memoria, Ra-Razonamiento, Fu-Fuerza, Rap-Rapidez, Pr-Presencia, Em-Empatía, In-Intuición. En el MERP, haz media entre Raz y Me para la inteligencia.											
Habilidades: La mayoría se explican solas: A/E-Acechar y Esconderse, Per-Percepción, Emb-Emboscada, Acro-Acrobacia, etc.											

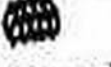
14.4 TABLA DE PNJ

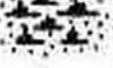
Nombre/n.º	Niv	PV	CA	BD	Es	Br./G.r	c.c.	BO sec.	BO proy. MM	Notas
PRÍNCIPES DE CARDOLAN										
Pelendur	13	104	CO/18	50	S5	B/P	108ea	102al	10	Guerrero/Luchador Dúnadan, Hir Tyrn Gorthad. Ag90, Co80, AD91, Me66, Ra92, Fu94, Rap69, Pr85, Em92, In96, Trepas30, Nadar40, Montar80, A/E54, Per60, Emb8, Trampas40, Ceraduras10, Heráldica35, Con. cav.40. Espada larga +15, Exter. de Muertos Vivientes; Arco de acero Númenóreano +20, doble alcance; amuleto +25 TR Canaliz.; conoce las Vías de la Desconjuración hasta Nv 5.
Eärnil	15	120	CM/14	30	S10	B/P	122ma	88ma	15	Guerrero/Luchador Dúnadan, Regente de Dol Girithlin. Ag98, Co85, AD87, Me75, Ra82, Fu96, Rap84, Pr93, Em86, In83, Trepas10, Nadar5, Montar62, A/E40, Per20, Falsificar 50, Diplomacia 67, Hablar en P. 35, Venenos50, P.Aux.60.; mazade mithril +20, produce otro crítico de Impacto; Grevas, evitan 35% de los crít. en extremid.; Escudo completo +10, Desviar Hoja Verdadero 1xdía; botas, -20 a las tiradas de pifias.
FinduilasIII	14	91	SA/2	60	N	N	88es	x	30	Mago/Bardo Dúnadan, Ernil de Dol Calantair. Ag72, Co74, AD40, Me98, Ra93, Fu81, Rap93, PR99, Em52, In95, Trepas5, Nadar-30, Montar35, A/E80, Per65, Seducción76, Runas54, Bas/Var54, Interrogar80, Estrategia60. 56PP. Anillo 2xPP, +10para/contr magia; Bastón de Relámpago 4xdía; ropas +15 BD; Collar de perlas-siempre tiene la iniciativa; estoque +15.
Lanaigh	12	132	C/8	25	N	N	127az	62ac	55	Guerrero/Luchador Dunlendino, Regente de Saralainn. Ag92, Co97, AD68 Me57, Ra77, Fu98, Rap92, Pr90, Em75, In84, Trepas30, Nadar20, Montar15, A/E45, Per25, Forrajear50, Hierbas35, Hablar en P. 45, Trampas20, Deportes76. Azadones +15, dañox3 en crít. de perfor.; Piel pesada +10BD; totem +20 TR; arco corto +5; Brazales de Fuerza 3 as., 4xdía.
Hallas	17	74	CO/20	20	S5	B/P	83ec	67al	-30 G	Guerrero/Delincuente Dúnadan, Ernil de Dol Tinare. Ag54, Co77, AD92, Me62, Ra91, Fu83, Rap44, Pr28, Em90, In94 Trepas5, Nadar10, Montar45, A/E30, Per55, Maniob. Ad. +50, Música 54, Astronomía 40, Navegación 60, Runas 20. Espada corta +20 de Mithril; Coraza +10, 50% peso; Runa de Absolución; Medallón detectamentiras y falsific.; arco largo +15.
Imlach	12	165	CM/13	25	S5	N	112alf	86bl	35	Guerrero/Luchador Dúnadan, Canotar en Tharbad. Ag92, Co97, AD94, Me78, Ra67, Fu100, Rap86, Pr59, Em81, In90, Trepas35, Nadar40, Montar45, A/E10, Per25, Herrería60, Volteretas35, Noquear40, Cocina50, Predicc. tiempo35. alfanje +15,+25 para parar, Camisola de malla +10BD; Ballesta ligera +10; Yelmo reforzado con mithril: Evita 40% crit. cabeza; Vial de poción de Curar, 4 dosis, cura 40 pv.
Ardagor	21	236	CE/11	40	N	N	145e2	-	45	Bardo/Místico Semielfo-semitroll, Señor de la Guerra del Imperio. Ag100, Co86, Ad90, Me63, Ra76, Fu93, Rap54, Pr101, Em99, In77, Trepas30, Nadar 10, Montar-5, A/E55, Per40, Acrobacia50, Bas/Var60, Hacer trampas84. Ciencia35. Espadón a dos manos +10, dañox2, y doble crít.; collar+20BD, ilusión de yelmo; amuletos +20TR; vara de Bola de Fuego; sandalias que doblan las zancadas.
SEÑORES MENORES Y OTROS LÍDERES										
CARDOLAN DEL NORTE										
Echorion	7	97	CO/19	25	S10	B/P	104lam	67acp	15	Dúnadan Guerrero/Luchador*, Hir Girithlin. Ag96, Co76, AD90, Me72, Ra81, Fu98, Rap91, Pr84, Em96, In53, Trepas20, Nadar40, Montar67, A/E15, Per20, Noquear50, Cantar40 Navegar30, Remar50, Emboscar2, D.Trampas25. 6 lanzas +10; Media coraza +15 BD; arco compuesto +10; conoce dos listas de base de alquimista hasta nv 5, 14PP.
Minastir	11	153	CE/12	35	S5	B/P	130ea	80bp	10	Dúnadan Montaraz, Comandante de la guarnición de Sarn Ford. Ag91, Co100, AD93, Me99, Ra89, Fu98, Rap74, Pr83, Em76, In97, Trepas15, Nadar25, Montar74, A/E35, Per50, Canalizar30, Runas25, Navegar40, Rastrear55, D.Trampas40.Espada ancha de mithril +25, nunca pifia; armadura completa de cuero endurecido -20d; ballesta pesada +10, utilizable a caballo; Anillo +20BD, +15TR; Estandarte Real +20 a la moral de sus tropas.
Aethelan	10	155	C/8	20	N	N	132hg	25ha	25	Eraidoriano Guerero/Delincuente*, un señor del Pinnath Ceren. Ag86, Co91, AD93, Me66, Ra87, Fu90, Rap72, Pr94, Em91, In96, Trepas40, Nadar20, Montar10, A/E45, Per67, Hierbas 50, Forrajear35, Emboscar10, P.Aux.52, Rastrear35. Hacha de batalla Eriadoriana +15, +30 contra armadura de metal; muchas hierbas, Piel +10BD.
Pelenwen	9	132	Sa/1	15	N	N	89ba	15ho	35	Dúnadan Animista/Curandera, hermana gemela de Pelenil. Ag92, Co98, AD90, Me95, Ra76, Fu49, Rap78, Pr101, Em87, In99, Trepas20, Nadar20, Montar45, A/E30, Per55, Con. cuevas30, Actuar35, Bordar55, P.Aux50, Trampas15. Anillo x3PP(solo para conjuros de curación);bastón +10; ceñidor +10BD; Collar evita 30% de los crít. cabeza; pendientes de mithril, cada uno permite conseguir una Maniobra Adren.
Sherl	7	83	Sa/3	25	N	N	74la	25la	40	Beffraen Animista/Vidente, Oráculo de Eryn Vorn. Ag84, Co86, AD93, Me72, Ra64, Fu92, Rap86, Pr97, Em51, In101 Trepas15, Nadar15, A/E60, Per80, Forrajear 20, Señales45, Predicc. tiempo60, Contorsiones40, Pastorear 20, D. Trampas40. Lanza +10; la Piedra del Oráculo: Dobra el alcance y duración de conjuros para ver futuro 2xPP.28PP.
CARDOLAN DEL SUR										
Dagobert	8	97	CM/14	30	Y10	B/P	84mg	74mg	10	Burgués Explorador/Delincuente, Chamberlán de Dol Calantir. Ag85, Co88, AD75, Me68, Ra96, Fu95, Rap77, Pr66, Em81, In92, Trepas10, Nadar5, Montar40, A/E35, Per50, Astucia 45, Con. de cuerdas30, Falsificar50, Runas30. Main gauche +15, vuelve por Larga Puerta 1xdía; escudo normal+10BD; grupo de plumas +15 para falsificar; llave, abre cualquier cerradura no mágica 1xdía, sólo una vez/cerradura.
Fiorel	10	92	SA/4	45	N	N	90da(2x)	85da	60	Dunlendino Explorador/Ladrón*, Matoch de Matoch. Ag100, Co81, AD77, Me87, Ra90, Fu33, Rap100, Pr93, Em84, In96 Trepas60, Nadar35, Montar20, A/E100, Per30, Acro40, Diplomacia 30, Pescar30, Hablar en P. 35, Pastorear30. 4 dagas +10; pieles +10BD; anillo de Invisibilidad 1xdía, 5 asaltos.
Olby	5	52	SA/1	20	N	N	30ga	5ga	25	Hombre común Guerrero/Delincuente*. Ag86, Co71, AD84, Me94, Ra82, Fu66, Rap78, Pr100, Em97, In45, Trepas20, Nadar10, Montar15, A/E30, Per40, Cantar55, Hablar en P.80, Seducción40, Juegos de manos 35. Tras su enfermedad, Olby tiene un inexplicable +50 TR; sus seguidores le han dado regalos que no puede usar.
Bemakind	9	140	CM/13	35	N	N	155ea	60acp	20	Hombre del Norte Guerrero/Luchador, general de Feotar retirado. Ag77, Co94, AD95, Me59, Ra85, Fu100, Rap98, Pr90, Em67, In85, Trepas30, Nadar20, Montar45, A/E25, Per30, Tácticas45, Estrategia35, Iai50, Noquear 93, Emboscar 9.espada ancha +20, crítico de electr. extra; camisola de malla +10 BD, anula un crítico, 2xdía; guanteletes de Fuerza 2xdía.

Nombre/n.º	Niv	PV	CA	BD	Es	Br./G.r	c.c.	BO sec.	BO proy. MM	Notas
THARBAD										
Eratil	8	105	CE/9	30	S5	N	75ec	60bl	15	Sangre mezclada, Explorador/Delincuente, Chamberlán de Tharbad. Ag72, Co88, AD90, Me94, Ra96, Fu83, Rap93, Pr84, Em78, In97, Tregar5, Nadar20, Montar30, A/E40, Per35, Seducción50, Diplomacia35, D. Trampas30, A. Cerraduras45, Emboscar3, Runas15. Espada corta +15, con ranuras para veneno; escudo de muro +5BD; 8 Runas de Glamour(suele hacer que las mc parezcan mo); Peto de cuero +10BD.
Craier	12	98	CM/16	20	S5	B/P	85mc	55bp	10	Enano Guerrero/Luchador, Gran Maestro del gremio de los comerc. Ag89, Co62, AD97, Me88, Ra99, Fu91, Rap52, Pr75, Em80, In92, Tregar15, Nadar5, Montar20, A/E30, Per50, Comerciar80, Actuar40, Trucos20, Diplomacia35, Señales15. Maza de guerra +10, crítico de aplastam. extra; cota -15d; anillo detector de veneno, +5BD; Ballesta pesada +5.
Neburcha	8	61t	SA/1	20t	N	N	50ci(t)	60ho(t)	30t	Oriental Explorador/Ladrón*, Maestro del gremio de los comerc. Ag80(95), Co14(90), AD22(100), Me61(71), Ra70(80), Fu82(97), Rap65(80), Pr74(84), Em52(62), In91(101), Tregar70, Nadar35, Montar10, A/E65, Per50, Con. cuerdas45, Trucos50, D. Trampas60, A. Cerraduras40. Cimitarra orca +15 exterminadora de hombres; herramientas para trampas +5; ganzúas +10.
Rogeth	7	114	C/6	15	N	N	121ma	60ac	25	Burgués Guerrero/Luchador, Portavoz de los Jornaleros. Ag59, Co90, AD93, Me49, Ra82, Fu97, Rap66, Pr99, Em74, In87, Tregar20, Nadar30, Montar15, A/E50, Per35, Hablar en P.60, Rayo 4xdía; Varias runas menores.
Aelfred	9	132	SA/1	40	N	N	152AM	Gol 50ro	20	Eriadoriano Guerrero/Luchador, capitán de los Barqueros. Ag99, Co98, AD85, Me83, Ra86, Fu102, Rap92, Pr79, Em50, In62, Tregar30, Nadar50, Montar5, A/E10, Per10, Remar70, Navegar60, Noquear65, Diplomacia 15; Man. Adrenalíticas +50. Guanteletes +10 a golpear; Cinturón +15BD; "Bolsa a prueba de ladrones".
CAPITANES MERCENARIOS										
Tarhad	11	126	Co/18	35	S10	B/P	129ea	90acp	15	Sangre mezclada, Guerrero/Monje, capitán de Ragha Crann-Sleagha. Ag99, Co76, AD92, Me83, Ra71, Fu95, Rap85, Pr80, Em93, In78, Tregar30, Nadar30, Montar40, A/E35, Per35, Tácticas65, Bas/Var30, Diplomacia20, Man. Adrenal.+35. Espada ancha +15, crítico de frío extra; arco compuesto +15 2xDaño; Grebas sin penaliz. por peso; Cuiass +15BD, 25% evitar críticos en el torso; Vara de Calmar II 2xdía.
Daeros	10	118	CO/18	40	S5	B/P	120ha	55bl	10	Dúnadan Guerrero/Luchador, capitán de Cruaidh Maraich. Ag96, Co92, AD84, Me86, Ra78, Fu96, Rap85, Pr92, Em73, In87 Tregar20, Nadar15, Montar75, A/E30, Per40, Hablar en P. 50, Tácticas40, Forrajear30, Herrería45, Runas30. Hacha de mano de mithril +20, extermina canalizadores del mal; escudo diana +5BD, protege como escudo normal; coraza +20BD, +20TR; anillo de Aura Verdadera 3xsemana.
Khanli	9	123	CO/15	15	N	A	115hg	65ha	15	Enano Guerrero/Luchador, capitán de Troich-Armchleash. Ag93, Co91, AD66, Me77, Ra82, Fu97, Rap90, Pr80, Em68, In71, Tregar45, Nadar10, A/E55, Per20, Emb6, Man. Adrenalit.+30, Con cuevas50, Minería40, Contorsiones30, Tácticas30. Hacha de batalla +15, Cota de malla completa, -15 penaliz. por peso, +15DB; 4 hachas lanzables +10, vuelven por Levitación, Amuleto no puede ser sorprendido en subterráneos.
Forak	9	80	CO/13	30	N	N	95la	75la	20	Orco menor Guerrero/Luchador*, capitán de Forak-Eiginn. Ag64, Co72, AD96, Me63, Ra85, Fu98, Rap91, Pr100, Em94, In99, Tregar35, Nadar5, Montar15, A/E40, Per35, Ingeniería de asedio70, Minería30, Trucos30, Diplomacia55, Hablar en P.30. 3 lanzas +10; camisola de malla -10d; Botas, nunca pifia una maniobra; Conoce una lista de base de esencia hasta nv 10, 9PP.
PNJ'S FAMOSOS DE OTRAS ZONAS										
CREB DURGA (PNJ's para la aventura 13.1)										
Ognor	10	277	CE/12	25	N	N	140hg	60ro	15	Troll de las cavernas Guerrero, ayudante y guardaesp. de Ardagor. Ag83, Co79, AD91, Me55, Ra29, Fu98, Rap76, In96, Em70, Pr39, Tregar40, Nadar10, A/E50, Per35, Emb7, Con. cuevas40, Hacer Trampas50, Herrería40, Man. Adrenalit +25. Hacha de combate +15; cinturón, hace la piel CA12; Daga +10 detecta elfos y Dunedain en 60 metros.
Saggo	11	304	CM/13	15	N	N	130e2	45acp	20	Troll de las colinas Guerrero, Jefe de los guardianes. Ag92, Co86, AD43, Me66, Ra71, Fu95, Rap86, In57, Em63, Pr88, Tregar30, Nadar20, A/E45, Per30, Interrogar60, Hacer flechas20, Tácticas20, Emb3, A. Cerrad.15. Espadón a dos manos +20 enano; Camisola de malla -10d; Ballesta ligera +10; 1 Suranië.
Obirt	5	97	SA/1	10	N	N	60da	25da	10	Troll de guerra Animista/Curandero. Ag78, Co79, AD33, Me96, Ra48, Fu36, Rap80, In97, Em91, Pr59, Tregar10, Nadar5, A/E15, Per40, P.Aux. 60, Actuar35, Curac. animales25, Diplomacia 25, Astronomía35. Anillo 2xPP, daga +15, crítico de tajo extra. Sabe todas las listas de base hasta nv 5, 20PP.
Agin	7	206	CE/11	30	N	N	126la	80la arr	30	Troll de las colinas Explorador/Ladrón, Jefe de los exploradores. Ag97, Co70, AD92, Me65, Ra62, Fu75, Rap88, In53, Em79, Pr90, Tregar45, Nadar30, A/E60, Per25, Rastrear45, Emb6, D. Trampas35, Navegación40, Volteretas60, Trucos30. Lanza +15; Lanza +10; Vestimenta de lienzo -20d +10 Acechar/esconderse; Amuleto de Invisibilidad III 1xdía.
LOND DAER (PNJ's para la aventura 13.3)										
Akbulkalthir	15	120	SA/1	60	S	S	144ea	na	75	Fantasma mayor (Otrora un guerrero Númenóreano). Características no aplicables. Drena 5 puntos de CO/asalto de todo en 7'5 metros. Alarido: todo el que lo oiga debe hacer TR contra Miedo, -30TR; aún empuña su espada ancha mágica +30.
Nurga	20	250	SA/3	75	N	N	156GGa(4x)	-	40	Fantasma mayor (Otrora un animista Beffraen). Características no aplicables. Si una garra hace crítico, el Nurga hará un 160GMO. El mordisco infectará (45%) a la víctima con la maldición. Todos los golpeados deben hacer una TR contra infección (90%), tétano (60%) y plaga (30%). Críticos para criaturas supergrandes, inmune al aturdimiento. El Nurga está en la primera fase, muy inestable, de la enfermedad. Su habilidad de actuación inteligente, y sus capacidades pueden ser modificadas para reflejar esto.
Sereccan	12	88	C/8	30	N	N	114la	88ho	45	Beffraen Montaraz, Jefe local. Ag78, Co90, AD93, Me56, Ra86, Fu92, Rap67 In89, Em49, Pr99, Tregar45, Nadar40, A/E60, Per55, Forrajear45, Rastrear55, Comerciar50, D. Trampas35, Actuar35, Hablar en P.45. Lanza +15 extermina hombres y orcos, honda +10 doble alcance, pieles pesadas +15BD. Sabe 4 listas de montaraz y 4 de base hasta nv 10, 12PP.

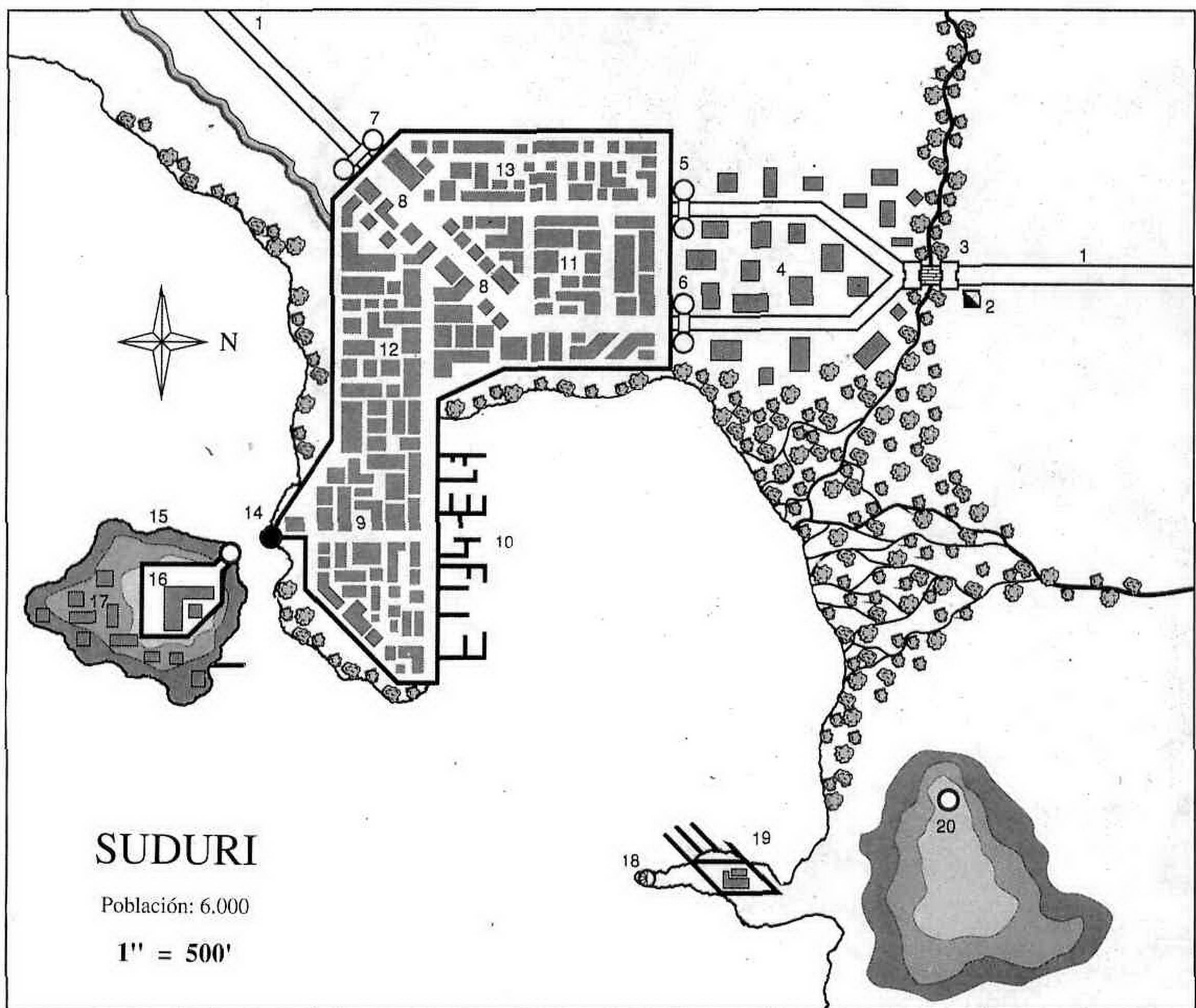
Nombre/n.º	Niv	PV	CA	BD	Es	Br./G.r	c.c.	BO sec.	BO proy. MM	Notas
Algen	8	123	CE/9	15	N	N	102aa	86al	25	Eriadoriano Guerrero. Capitán de barcaza. Ag77, Co81, AD78, Me60, Ra80, Fu94, Rap76, In99, Em90, Pr74, Tregar20, Nadar40, Montar10, A/E25, Per40, Navegar65, Remar80, Navegación50, Astronomía30, Comercio45, Pica de abordaje +15; arco largo +15; cuirass de cuero +10BD; anillo detector de bancos de arena.
BARAD GIRITHLIN (PNJ's para la aventura 13.4)										
Roensen	7	87	CM/14	10	S5	B/P	77ec	45bp	-10	Targil Explorador/Delincuente, castellano de Barad Girithlin. Ag65, Co71, AD90, Me92, Ra84, Fu54, Rap78, In82, Em86, Pr93, Tregar15, Nadar5, Montar30, A/E20, Per25, Diplomacia40, Falsificar45, Heráldica40, Cocinar35, Actuar35. Espada corta +15, crítico de electr. extra 1xdía, camisola de malla y grebas +5BD.
Imrahad	9	130	CM14	20	S10	A	112ea	65bp	5	Dúnadan Guerrero/Luchador capitán de la guardia de B.Girithlin. Ag87, Co77, AD66Me66, Ra88, Fu96, Rap91, In73, Em80, Pr59, Tregar30, Nadar20, Montar40, A/E30, Percepción20, Actuar20, Navegación30, Heráldica30, Noquear60. Espada ancha +20M; grebas de brazos +10DB, 70% evitar crítico en brazos; Yelmo de Visión Nocturna.
Edallaigh	3	40	C/5	10	N	N	55da	25da	20	Dunlendino Explorador/Delincuente. Cocinero Jefe. Ag91, Co71, AD88, Me94, Ra68, Fu76, Rap61, In84, Em79, Pr34, Tregar10, Nadar10, Montar10, A/E15, Per15, Cocina75, Volteretas20, Hierbas20, Trabajar piedra10, Daga +10.
Riadeegha	4	46	No/1	20	N	N	40ga	-	35	Dunlendina Exploradora/Delincuente. Mujer de Roensen. Ag97, Co52, AD48, Me67, Ra77, Fu38, Rap92, In77, Em90, Pr91 Tregar15, Nadar20, Montar5, A/E25, Per5, Seducción40, Bordar30, Medicina10.
Esseu	6	80	C/5	25	N	N	75mg	65ho	30	Oriental Explorador/Ladrón líder de los asesinos. Ag90, Co72, AD65, Me62, Ra81, Fu96, Rap77, In86, Em46, Pr55, Tregar40, Nadar10, Montar5, A/E50, Per35, Falsificar20, Emboscar12, Trampas30, Cerraduras35, H. Trampas20. Maine Gauche +15; cuerda +10; justillo de cuero +10BD; Ganzúas +5.
Thergor	4	63	CM/13	10	N	N	60ec	45ac	10	Semiorco Guerrero/Delincuente. Asesino. Ag80, Co99, AD30, Me38, Ra44, Fu94, Rap55, In70, Em23, Pr92, Tregar25, Nadar10, Montar5, A/E30, Per10, Venenos15, Acrobacia20, P.Aux20, Emboscar4. Espada corta +10; 3 dosis de Sharkasar; camisola de malla -10 a la penaliz. por peso; arco corto +5.
Mino	4	54	SA/1	15	N	N	70ha	-10ac	10	Burgués Guerrero/Luchador. Asesino. Ag97, Co53, AD37, Me66, Ra80, Fu88, Rap75, In61, Em72, Pr26, Tregar15, Nadar25, Montar20, A/E30, Per5, Trucos40, Emboscar3, Rastrear5. Usa otra hacha en la mano izquierda +40; 2 hachas de mano +10.
Zarby	3	44	SA/1	5	N	N	30la	75acp	15	Burgués Explorador/Ladrón. Asesino. Ag98, Co80, AD47, Me70, Ra30, Fu63, Rap78, In59, Em78, Pr44, Tregar15, Nadar5, Montar15 A/E30, Per10, H. Flechas40, Emboscar2, Man. Adrenalít.+30, Volteretas30. Arco compuesto +10; 12 flechas envenenadas con Sharkasar; pendiente, 10% de evitar críticos en la cabeza.
Barendil	5	64	CE/9	20	S15	N	80ci	25ac	10	Dunedain Guerrero/Luchador. Escudero de Echorion. Ag83, Co75, AD67, Me80, Ra82, Fu96, Rap93, In65, Em70, Pr84, Tregar5, Nadar10, Montar40, A/E10, Per10, Diplomacia20, Tradición25, Táctica20, Emboscar3. Cimitarra +15M; Escudo +15BD; 6 bayas de Mirena; Peto de cuero +10BD.
ARGOND (PNJ's para la aventura 13.2)										
Llewi	6	75	CO/19	5	N	N	85aa	30da	-20	Dunlendino Guerrero/Luchador guardia personal de Feotar. Ag68, Co57, AD85, Me45, Ra52, Fu96, Rap74, In60, Em80, Pr33, Tregar10, Nadar30, Montar20, A/E15, Per20, Emboscar5, P. Aux.0, Hierbas30, Rastrear40. Lazo +10M; media coraza +10BD; 2 bayas de Mirena.
Oriar	5	68	C/7	20	S10	N	75ea	45da	10	Norteño Guerrero/Luchador guardia personal de Feotar. Ag88, Co77, AD78, Me63, Ra64, Fu95, Ra91, In54, Em65, Pr79, Tregar20, Nadar5, Montar45, A/E25, Per25, Comercio30, Trucos25, Falsificar30, Seducción30; Espada ancha +10M, crítico de tajo extra; cota de cuero +10BD; escudo completo +10BD.
Murryelle	8	97	SA/1	10	N	N	92es	50da	40	Campesina Exploradora/Ladrona guardia personal de Finduilas. Ag81, Co88, AD76, Me91, Ra58, Fu95, Ra91, In34, Em73, Pr80, Tregar25, Nadar5, Montar30, A/E40, Per25, Emboscar6, Acrobacia50, Volteretas30, Navegación25. Estoque +15M, crítico de electricidad extra 2xdía.
Iran	7	80	CM/16	15	S	B/P	82ma	40ma	-10	Targil Guerrero/Luchador. Capitán de la Guardia. Ag51, Co89, AD83, Me77, Ra72, Fu92, Ra80, In93, Em64, Pr84, Tregar5, Nadar15, Montar30, A/E25, Per30, Herrería60, Astronomía 20, Emboscar2, Adrenalít.+35. Maza +20; maza +10M; Cota completa +10BD.
THALION (PNJ's de la aventura 13.5)										
Walec	5	106	C/6	5	N	N	77ga	40ac	10	Burgués Guerrero/Luchador. Líder de los bandidos.
Eben	4	54	SA/4	20	S	N	52ec	35ac	10	Burgués Explorador/Delincuente. Mercader.
Ragi	2	36	A/1	10	S	N	30ha	20ha	20	Dunlendino Explorador/Ladrón. Siervo de Eben.
Ionel	4	28	SA/2	15	N	N	25da	-	15	Targil Bardo/Bardo. Erudito residente.
Padderec	2	30	SA/1	5	S	N	40da	10da	5	Burgués Bardo/Bardo. Erudito residente.
Edrec	3	41	C/8	15	S	N	60la	35la	25	Campesino Montaraz/Montaraz. Bandido.
Intorin	3	46	CM/13	5	S	N	55ci	30da	15	Targil Guerrero/Luchador. Bandido.
Eliver	2	36	SA/4	10	N	N	45e2	30bl	10	Campesino Montaraz/Montaraz. Bandido.
Domar	2	28	SA/1	15	N	N	40aa	25ho	10	Burgués Explorador/Delincuente. Bandido.
Hurin	2	29	CE/10	10	S5	N	40ma	30ac	-20	Burgués Guerrero/Luchador. Bandido.
Halbered	2	21	SA/2	15	N	N	20da	-	25	Campesino Animista/Clérigo maligno. Bandido.
Pinto	2	26	CO/17	10	S	N	45ec	35acp	15	Burgués Bardo/Mentalista maligno. Bandido.

CLAVE DEL MAPA BÁSICO A COLOR

- (1) 2,5 cm = 30 Km.
- (2) Montañas = 
- (3) Colinas = 
- (4) Bosque Mixto = 
- (5) Bosque de pinos = 
- (6) Arbustos, setas y matorrales = 
- (7) Rios principales = 
- (8) Afluentes = 
- (9) Riachuelos = 
- (10) Cursos de agua intermitentes = 
- (11) Glaciares = 
- (12) Montañas y regiones nevadas no coloreadas.
- (13) Carreteras principales = 
- (14) Carreteras secundarias = 
- (15) Pistas = 
- (16) Puentes = 
- (17) Vados = 
- (18) Ciudades = 
- (19) Pueblos = 
- (20) Casas señoriales, posadas y aldeas = 
- (21) Ciudadelas y grandes castillos = 
- (22) Castillos pequeños, torres, puestos de guardia = 

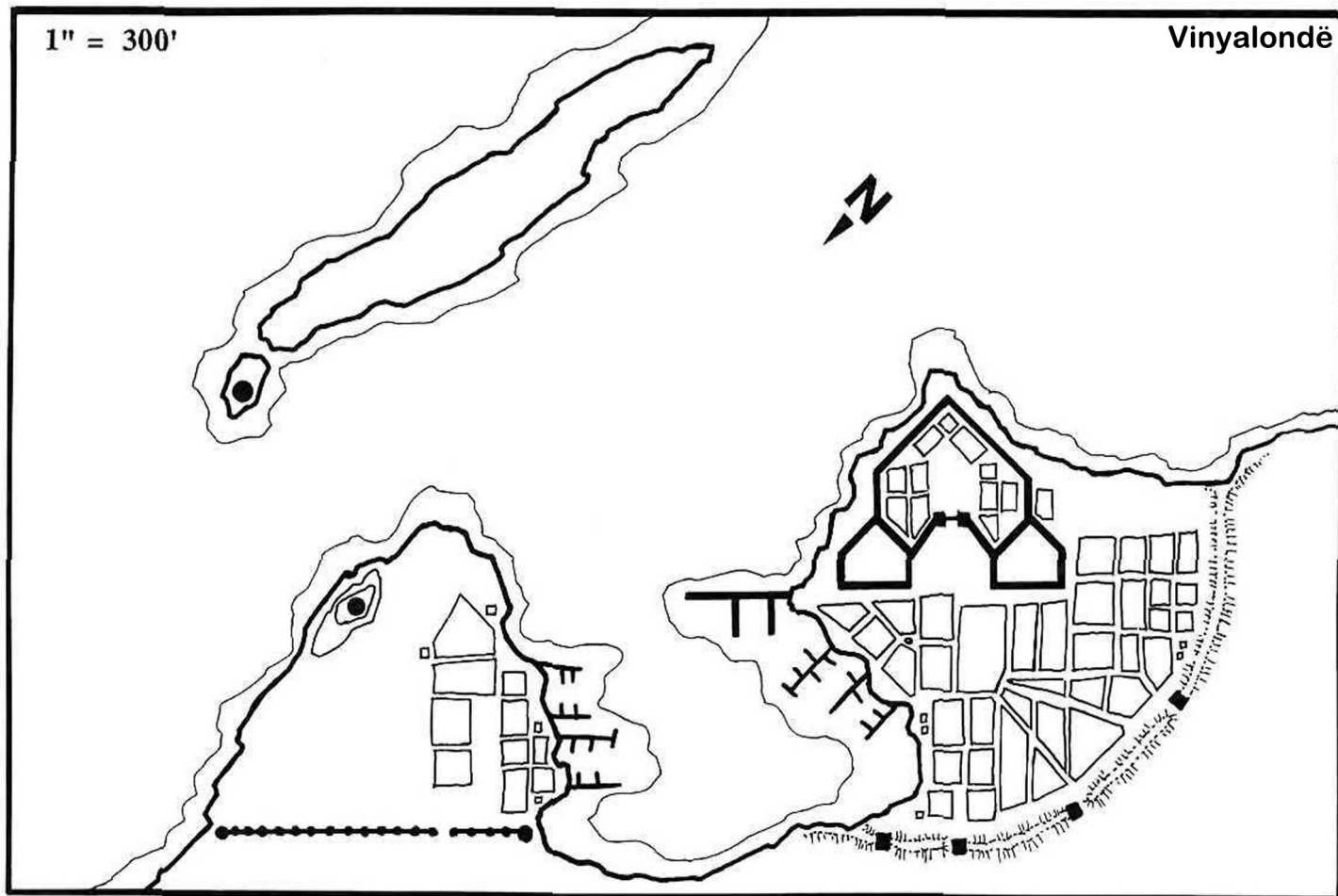
- (23) Monasterios = 
- (24) Observatorios = 
- (25) Túmulos, monumentos funerarios = 
- (26) Cavernas y entradas a cuevas = 
- (27) Mesetas = 
- (28) Lagos = 
- (29) Dunas = 
- (30) Terreno extremadamente difícil = 
- (31) Desierto = 
- (32) Banco = 
- (33) Arrecifes = 
- (34) Ruinas = 
- (35) Pantanos y marismas = 
- (36) Jungla = 
- (37) Lagos secos o periódicamente secos = 
- (38) Sierras escarpadas y lomas = 
- (39) Pueblos del pantano = 
- (40) Torres de vigía = 

Los símbolos descritos arriba son aplicables a todos los mapas contenidos en este módulo, ya sean en color o en blanco y negro. La escala, no obstante, puede no ser aplicable. De no especificarse lo contrario la parte superior del mapa esta orientada al norte.



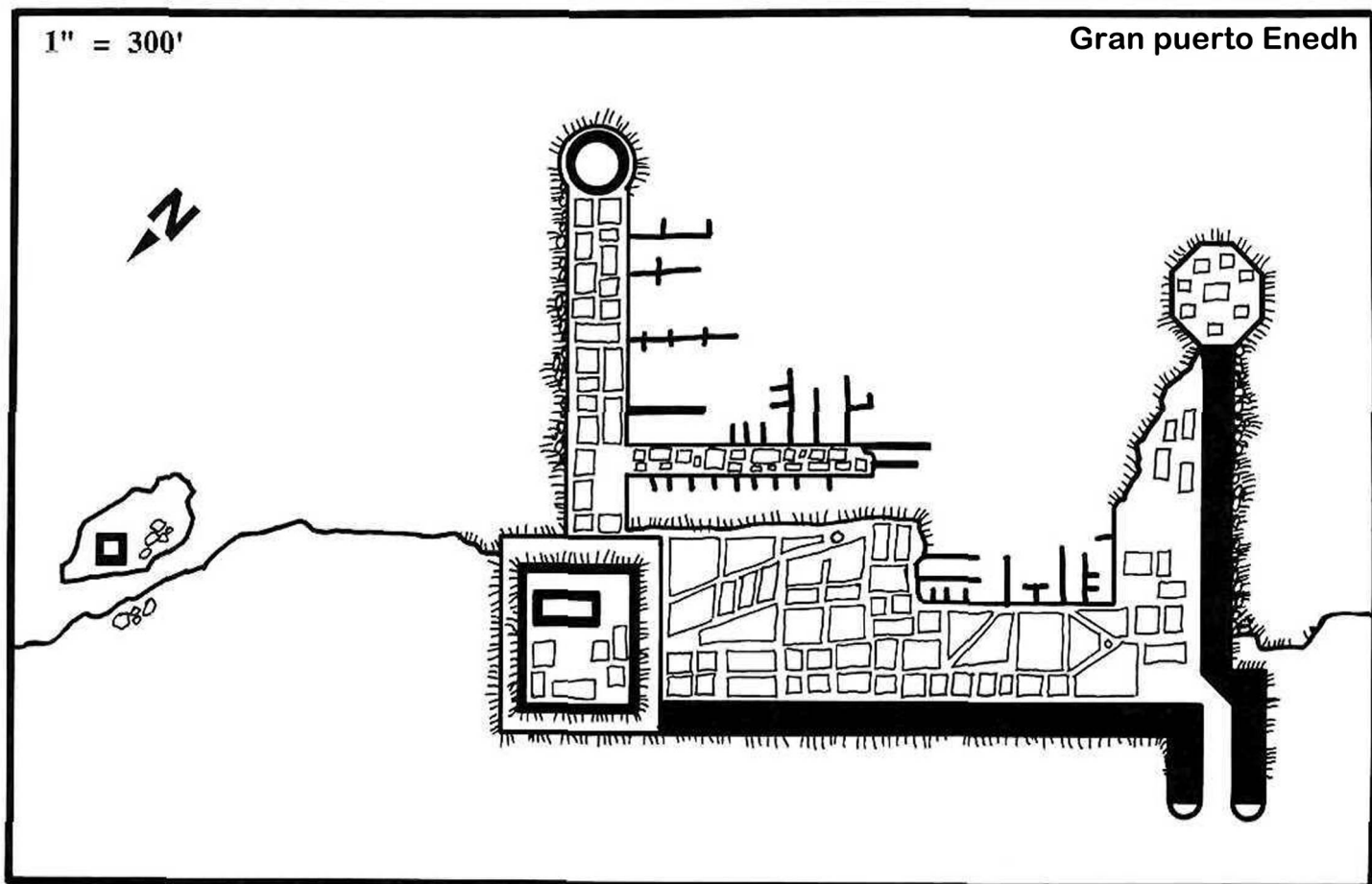
1" = 300'

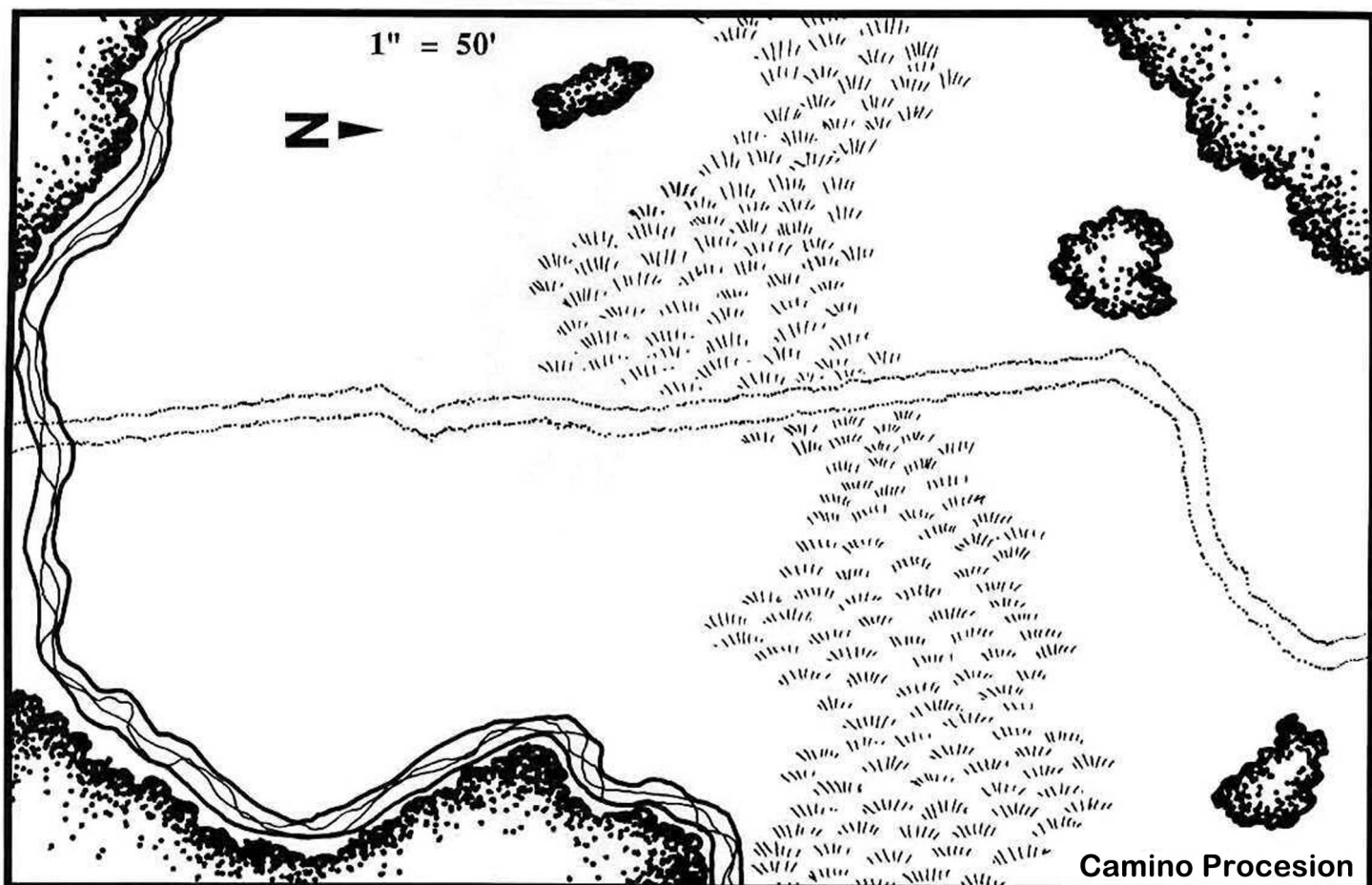
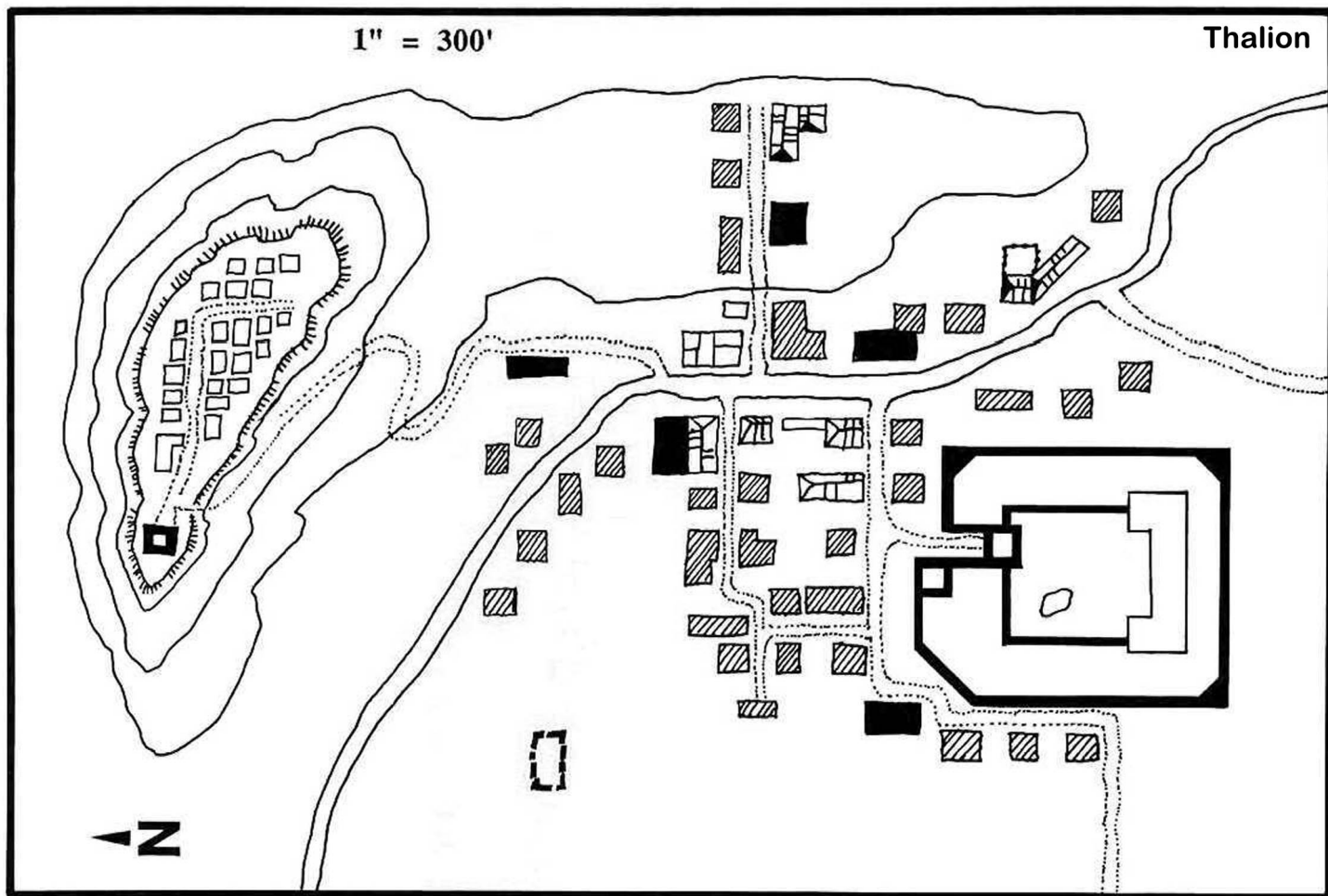
Vinyalondë

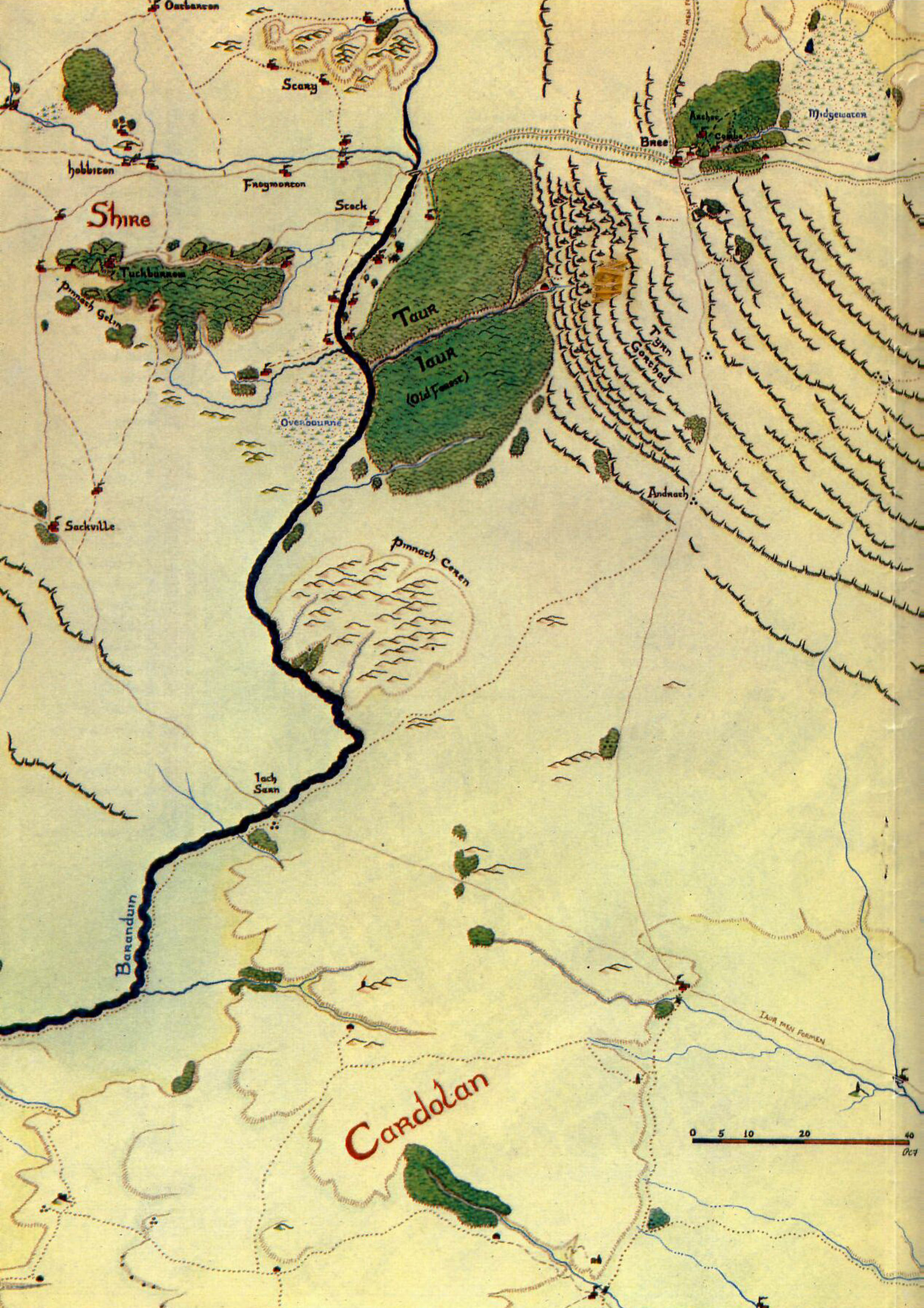


1" = 300'

Gran puerto Enedh





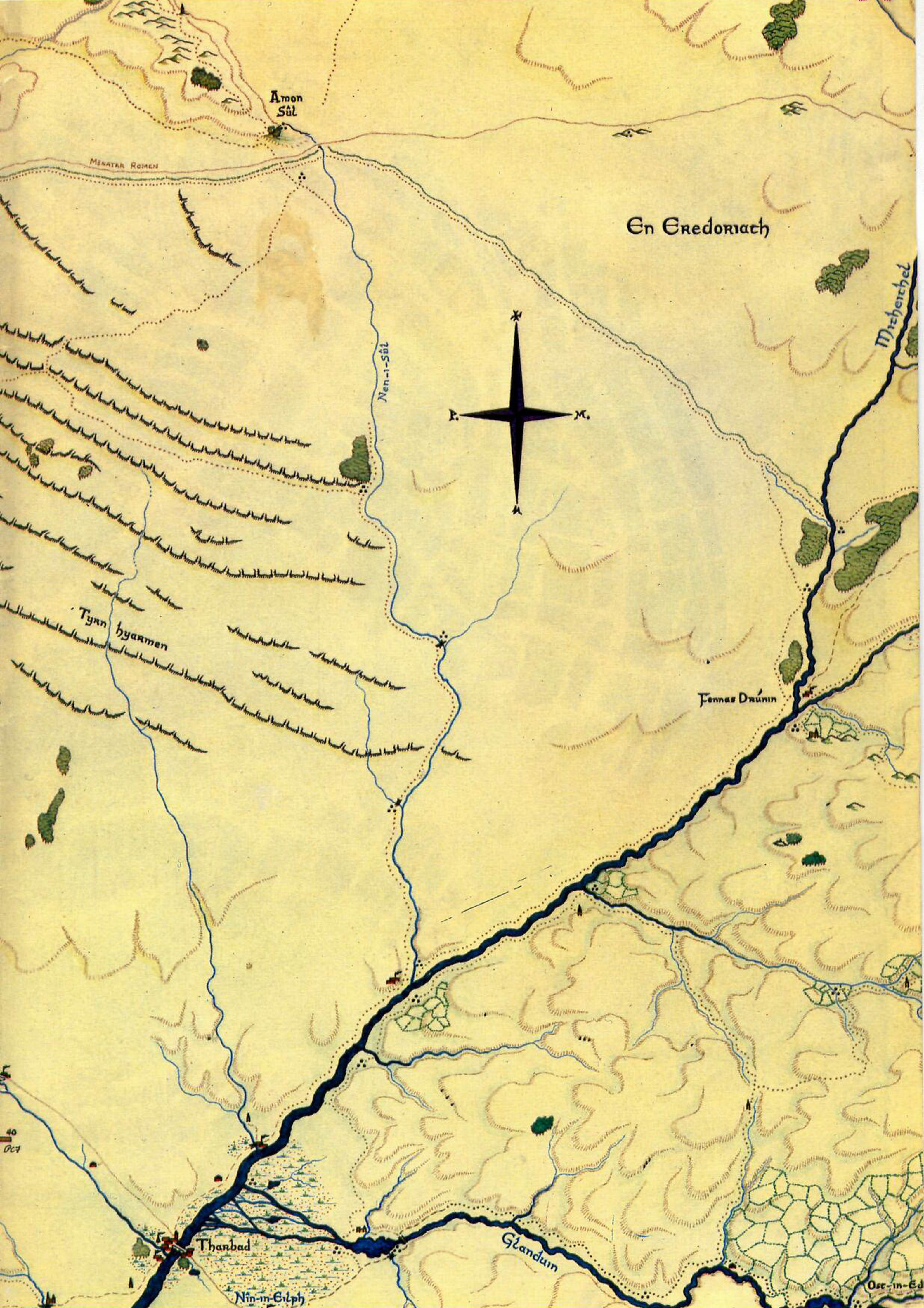


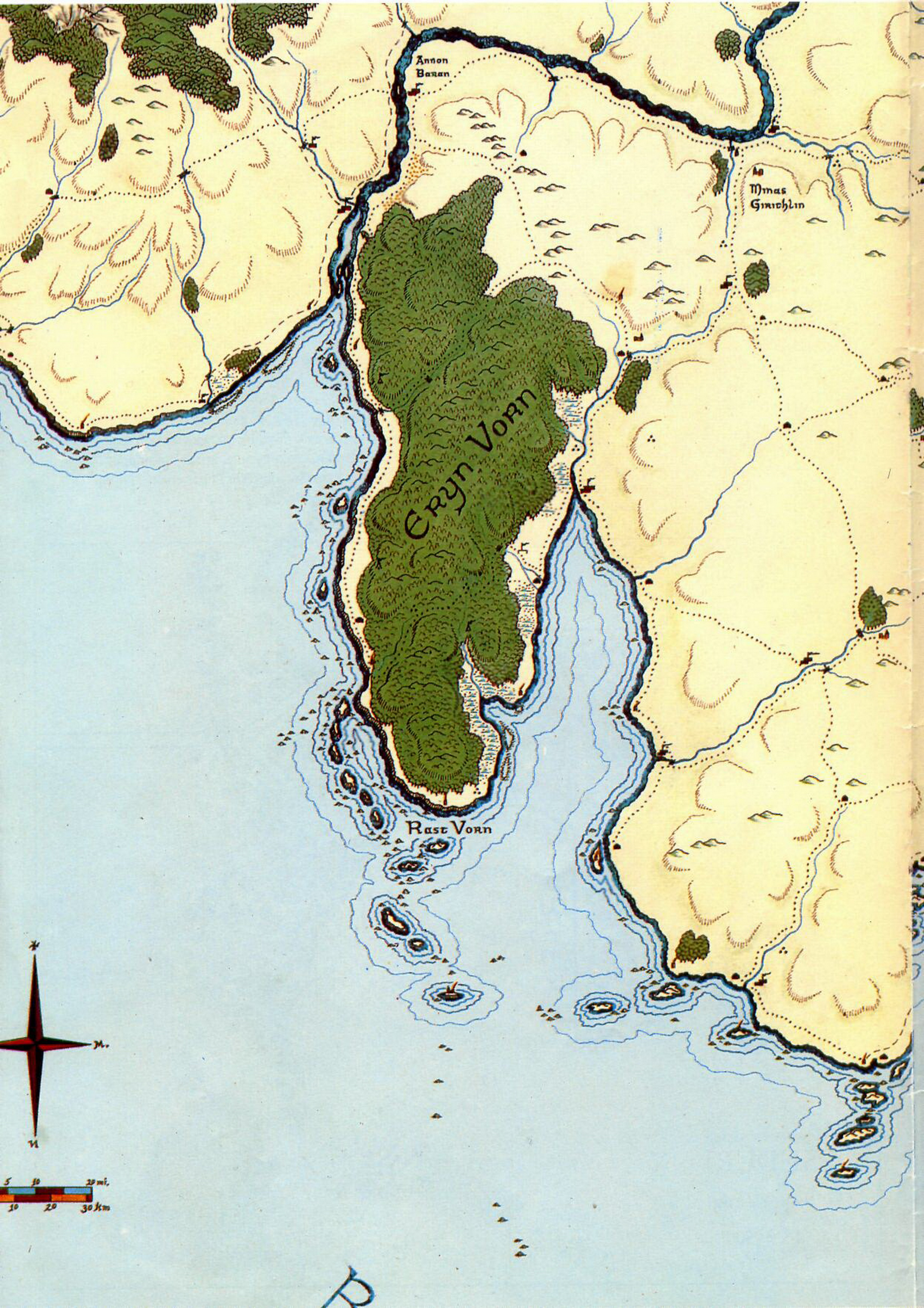
Shire

Taur
Taur
(Old Forest)

Cardolan

0 5 10 20 40
Miles





Annon
Banan

Mmas
Gmichlin

Eryn Vorn

Rast Vorn





Minhiriath

Craob Dunga

Balost

Gwathló

Sudúr

Lond
Daen

Rast Arnor

Cnedhfa

Angren



Caras Gwanoth ('Ciudad de las Chabolas')

Annon Roch
(Entrada de los Caballos)

Annon Forn
(Entrada Norte)

Annon Lindamel
(Entrada del Dulce Cantante)

Annon Gwathlo
(Entrada del Torrente Gris)

Rammas Nín

Orilla Norte

Puertos

Sir Gwathlo

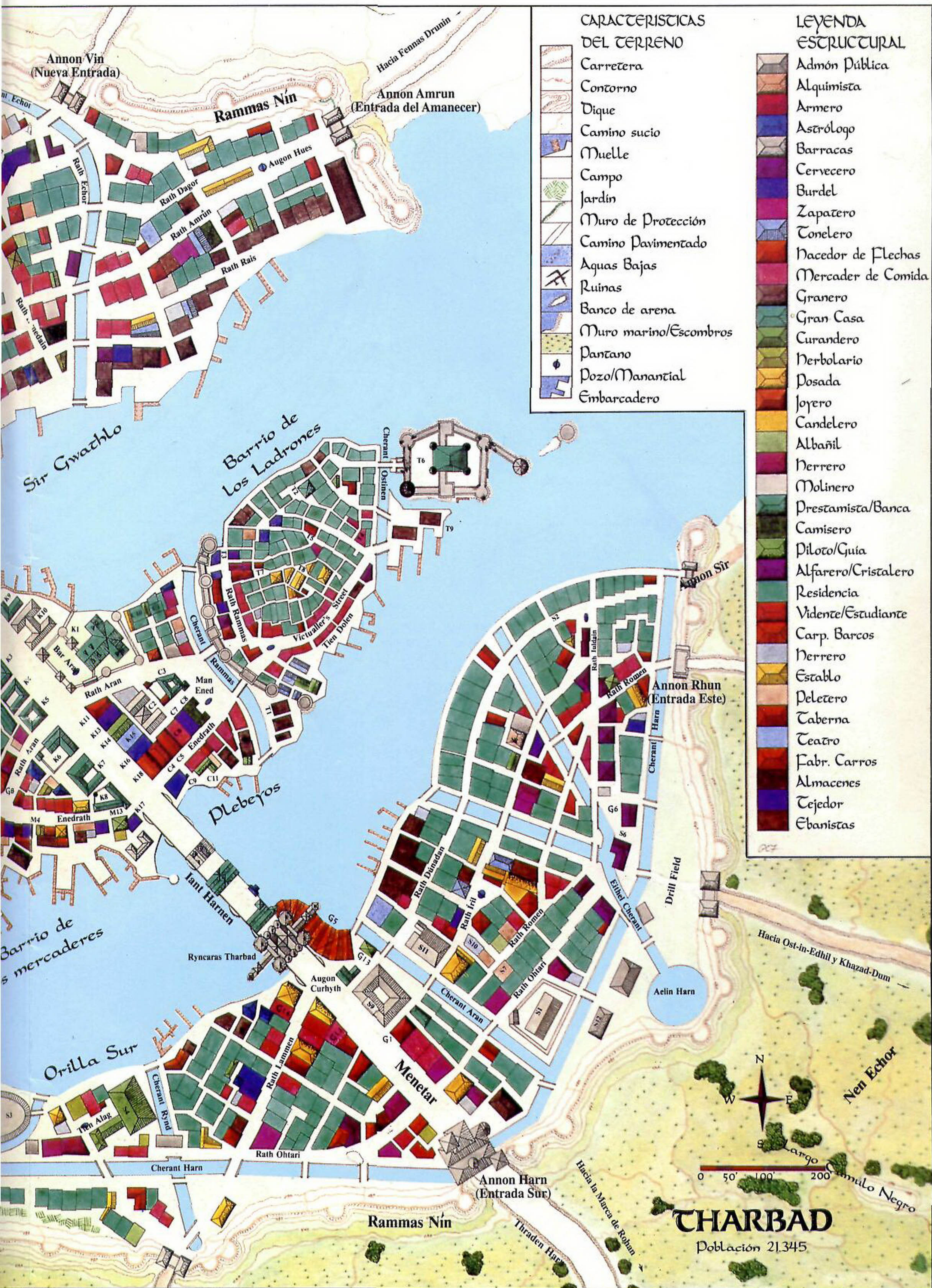
Barrio de
Los mercados

CASAS DE LOS GREMIOS

- G1. Estudiantes
- G2. Trabajadores del Metal
- G3. Candeleros
- G4. Cristaleros
- G5. Carpinteros de Barcos
- G6. Cervecedores
- G7. Cantantes
- G8. Joyeros
- G9. Damas del Amor
- G10. Sepultureros
- G11. Carniceros
- G12. Albañiles
- G13. Guías
- G14. Pescadores

TRADUCCIONES

- Aelin = Estanque
- Annon = Puerta
- Augon = Plaza
- Bar = Vivienda
- Cherant = Canal
- Lant = Puente
- Man = Lugar
- Men = Camino
- Nen = Agua (pl. Nín)
- Pneig = Lugar
- Rammas = Gran muro
- Rath = Calle
- Rynd = Casas
- Thraden = Encrucijada
- Cien = Callejón



Reino perdido Cardolan

Edición 2^a por Vecino398, Diciembre 2010

Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...

Es una lástima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atención a la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.Lacompania.net

 $\mathcal{Y}$

cavernaDerol.Blogspot.com

