

LA CASA DE ELROND Rivendell



LA COMPAÑÍA



Rivendel

La casa de Elrond™

ÍNDICE

1. NOTAS GENERALES	3	4.52 Orígenes	15
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS	3	4.53 Sociedad	15
1.11 Definiciones	3	4.54 Política	15
1.12 Abreviaturas	4	4.55 Ejércitos	15
1.13 Conversión de estadísticas para cualquier sistema de JRF	4	4.56 Economía	15
1.14 Conversión de bonificaciones y de puntos de vida	4	4.57 Adoración	15
1.2 CLAVE DEL MAPA A COLOR BÁSICO DEL ÁREA	5	4.58 Idioma	15
2. INTRODUCCIÓN	5	5. POLÍTICA Y PODER	15
2.1 HISTORIA GENERAL DE RIVENDEL	5	5.1 ELROND	15
2.2 CRONOLOGÍA	6	5.2 OTROS ELFOS IMPORTANTES	16
3. LA TIERRA QUE RODEA RIVENDEL	7	5.21 Glorfindel	16
3.1 GEOGRAFÍA	7	5.22 Arwen Undomiel	18
3.11 Las montañas	7	5.23 Celebrian	18
3.12 El bosque de los Trolls	8	5.24 Elladan y Elrohir	19
3.13 Las tierras bajas y los rios	8	5.25 Erebor	19
3.2 FLORA	8	5.26 Gildor Inglorion	19
3.3 FAUNA	9	5.27 Hilvanar	19
4. LOS HABITANTES	10	5.28 Ascanil	20
4.1 LOS ELFOS DE RIVENDEL	10	5.29 Vilyadhol	20
4.11 Atributos generales	10	5.3 EL LUGAR DE RIVENDEL EN LA HISTORIA	21
4.12 Vestiduras y apariencia	10	5.31 El Refugio	21
4.13 Sociedad	11	5.32 El Concilio Blanco	21
4.14 Organización militar	11	6. RIVENDEL	22
4.15 Economía	11	6.1 EL VALLE	22
4.16 Religión	11	6.2 LA CASA PRINCIPAL	23
4.17 Idioma	11	6.3 LAS FORJAS Y LOS ALMACENES ADICIONALES	29
4.2 LOS TROLLS	12	6.4 LA CASA DEL OESTE	31
4.3 LOS MONTAÑESES	12	7. CONSEJOS PARA AVENTURAS	34
4.31 Vestiduras y apariencia	12	7.1 ESCOGER UNA AVENTURA	34
4.32 Orígenes	12	7.2 ESCOGER UNA ÉPOCA DETERMINADA	34
4.33 Sociedad	12	7.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS	34
4.34 Clases	12	7.4 ENCUENTROS	35
4.35 Política	13	7.5 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS	35
4.36 Organización militar	13	8. AVENTURAS ALREDEDOR DE RIVENDEL	35
4.37 Economía	13	8.1 EL VALLE OCULTO	35
4.38 Religión	13	8.2 EL MENSAJERO	36
4.39 Idioma	13	8.3 EXPLORACIÓN DE RECONOCIMIENTO PARA ELROND	36
4.4 LOS DÚNEDAIN DE RHUDAUR	13	9. TABLAS	37
4.41 Apariencia	13	9.1 TABLA DE HIERBAS	37
4.42 Orígenes	13	9.2 TABLA GENERAL DE PNJS	38
4.43 Sociedad	14	9.3 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	40
4.44 Política	14		
4.45 Ejércitos	14		
4.46 Economía	14		
4.47 Religión	14		
4.48 Idioma	14		
4.5 LOS HOMBRES BRUNOS O DUNDELINOS	15		
4.51 Apariencia	15		

1. NOTAS GENERALES

El juego de rol de fantasía es parecido a una novela en directo donde 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 ha sido 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 de forma racional. 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 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se usan a lo largo de la colección.

1.11 DEFINICIONES

A continuación se describen algunos conceptos fundamentales. La mayoría de los términos y traducciones de **El Hobbit** y **El Señor de los Anillos** se encuentran en el texto propiamente dicho.

Acebeda: Ver Eregion.

Avari: (Q. "Renuevos") Aquellos elfos que no desearon tomar parte en el Gran Viaje. Ver sección 4.

Bruinen: (S. "Sonorona") Río que atraviesa Eriador, y cuya bifurcación norte marca la frontera septentrional de Eregion. En Tharbad se une al Mitheithel para formar el Gwathló.

Cirith Caradhras: (S. "Paso del Cuerno Rojo", alt. "Entrada del Cuerno Rojo", Kh. "Lagil Barazinbar"). El alto paso que atraviesa las Montañas Nubladas entre Caradhras y Celebdil. Conecta Eregion con Lórien. En la parte este el camino descende por una escalera de factura enana que sigue las cascadas que nutren el Kheled-zâram.

Dúnedain: (S. "Edain del Oeste" sing. Dunadan). Estos Altos Hombres son descendientes de los Edain que se establecieron en el continente isla occidental 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 orientales de Endor durante la Segunda Edad. Desgraciadamente, su ansia de poder les llevó a intentar una invasión de las Tierras Imperecederas de los Valar (Valinor). Como resultado, Eru (El Único) destruyó 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, los reinos de Amor y Gondor. Aunque escasamente poblada, Arthedain (en Arnor) contiene la mayor proporción de Fieles y la cultura dúnedain más pura de todo Endor. También sobrevivieron muchos grupos de "infieles" (o "Númenóreanos negros"), que viven en colonias y estados independientes tales como Umbar. El término Dúnedain se refiere a los Númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad, y una cultura ricamente influenciada por los elfos. El adunaico es su lengua nativa.

Eldar: (Q. "Elfos"; "Pueblo de las Estrellas") Los Calaquendi (Q. "Altos Elfos") que hicieron el Gran Viaje a las Tierras Imperecederas. Ver sección 4.

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

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

Gwaith-i-Mírdain: (S. "Pueblo de los orfebres") Gremio, escuela y taller creado por Celebrimbor en Acebeda. Esta orden realizó mayores proezas de artesanía que cualquier otro grupo o individuo de la Tierra Media, con la excepción de Fëanor, y quizás Annatar.

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

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

Nandor: (S? “Aquellos que regresaron”; singular Nando) Los elfos que no continuaron el Gran Viaje más allá de las Montañas Nubladas. Ver la sección 4.

Noldor: (Q. “Los Sabios”; “Los elfos profundos”; sing. Noldo) La segunda raza de los Eldar. Ver la sección 4.

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

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

Vanyar: (Q. “Elfos Hermosos”; sing. Vanya) La primera raza de los Eldar. Ver la sección 4.

1.12 ABREVIATURAS

Las abreviaturas vienen listadas en subcategorías.

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
Crit..... 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..... Tiro 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 Hobbit
Kd..... Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh..... Khuzdul (Enano)
LN..... Lengua Negra (Morbeth)
Mon..... 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)

1.13 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA JRF

Todas las estadísticas e información numérica que se usa en este módulo está expresada en una escala abierta o cerrada con una base de 1-100. Están diseñadas para ser usadas con dados de percentiles (D100). Usa la siguiente tabla para deducir las bonificaciones apropiadas o para convertir los números en base 1-100 en cifras adecuadas para tu sistema no percentil.

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

1.14 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

— Para convertir valores percentiles a una escala de 1-20,

hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.

- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos 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.

1.2 CLAVE DEL MAPA A COLOR BÁSICO DEL ÁREA

- (1) 1 centímetro= 12 kilómetros
- (2) Montañas= 
- (3) Colinas= 
- (4) Bosque mixto= 
- (5) Bosques de coníferas= 
- (6) Setos, matorrales y arbustos= 
- (7) Ríos principales= 
- (8) Ríos secundarios= 
- (9) Arroyos= 
- (10) Cursos de agua intermitentes= 
- (11) Glaciares y cursos de hielo= 
- (12) Campos nevados de montaña y regiones nevadas no tienen color
- (13) Caminos principales= 
- (14) Caminos secundarios= 
- (15) Senderos/rastros= 
- (16) Puentes= 
- (17) Vados= 
- (18) Ciudades= 
- (19) Pueblos= 
- (20) Mansiones, posadas y pequeños pueblos= 
- (21) Ciudadelas y grandes castillos= 
- (22) Pequeños castillos/mansiones/torres, etc.= 
- (23) Monasterios= 
- (24) Observatorios= 
- (25) Túmulos, camposantos y cuevas funerarias= 
- (26) Cavernas y entradas de cavernas= 
- (27) Elevaciones y mesetas= 
- (28) Lagos= 
- (29) Dunas= 
- (30) Terreno extremadamente agreste= 
- (31) Desierto= 
- (32) Bancos de arena= 
- (33) Arrecifes= 
- (34) Ruinas= 
- (35) Pantanos y marismas= 

- (36) Jungla= 
- (37) Lagos secos o estacionales= 
- (38) Laderas de colinas escarpadas o quebradas= 
- (39) Pueblos pantanosos= 
- (40) Torres de vigilancia= 

Ten en cuenta que los signos descritos anteriormente son aplicables a todos los mapas que contiene este módulo, sean a color o en blanco y negro. Sin embargo, puede que la escala en kilómetros no sea aplicable. La parte superior de un mapa es el norte, salvo que se especifique lo contrario.

2. INTRODUCCIÓN

Aunque se refiere a otros aspectos de la zona del este de Rhudaur, este libro se concentra en el valle oculto de Imladris (S. "Valle profundo de la hendedura"). Allí residieron los últimos miembros del mayor reino élfico de la Tierra Media, manteniendo a raya la Oscuridad durante más de una Edad.

2.1 HISTORIA GENERAL DE RIVENDEL

A finales de 1697 S.E., Elrond el Medio-Elfo llegó con poco menos de un centenar de refugiados a un recóndito valle en la frontera norte de lo que había sido Eregion. Tras consultar con Gil-galad, Elrond decidió que sería sabio establecer otro refugio élfico en el norte, apartado y más aislado que Lindon.

El trabajo en aquella casa empezó inmediatamente. Se eligió un diseño simple y sólido, más modesto que las grandes torres de mármol de Ost-in-Edhil. Con la ayuda de numerosos albañiles de Lindon, la mayor parte del edificio principal se vio completado en pocos años; la construcción de las forjas y del ala este continuó de forma más lenta. Con el paso de los años, la población Eldar de Rivendel fue disminuyendo gradualmente conforme, cada vez más, sus residentes partían en busca de refugio hacia las Tierras Imperecederas.

En la última parte de la Tercera Edad, Rivendel se convirtió en un refugio no sólo para los Eldar, sino para los descendientes de los últimos Reyes de Arnor. Aquí residían los Montaraces, y también los herederos de Arnor. Elrond guardaba el Cetro de Annúminas, el Anillo de Barahir y los Fragmentos de Narsil hasta que el rey estuviera listo para reclamar todos estos objetos junto con el trono.

Rivendel era también el lugar de encuentro del Concilio Blanco, el grupo de Sabios que intentaban combatir a Sauron en sus muchas formas y establecer la paz para los Pueblos Libres.

Pero quizás lo más importante es que Rivendel fue un refugio seguro para los viajeros que se encontraban cansados (y que conocían su paradero). En las tierras salvajes que había al oeste de las Montañas Nubladas, pocos lugares ofrecían refugio de los trolls merodeantes, los dunlendinos, los hombres de las colinas, los lobos e incluso los orcos. Rivendel era uno de esos lugares -si podías encontrarlo.

2.2 CRONOLOGÍA

Segunda Edad

c. 750 – Fundación del reino noldo de Acebeda en Eregion, gobernado por Galadriel y Celeborn desde la capital de Ost-in-Edhil (S. “Fortaleza de los Eldar”). Celebrimbor el herrero establece el gran complejo de forjas y el Gremio de Orfebres, el Gwaith-i-Mírdain (S. “Pueblo de los Orfebres”). Mantienen comercio con los enanos de Khazad-dûm.

c. 1000 – Fundación de Tharbad por los númenóreanos en el centro de Eregion. Se encuentra a algunos días de viaje Glanduin abajo de Ost-in-Edhil (en el nacimiento del Gwathlo). Celebrimbor forja la segunda Piedra de Elfo Elessar (la primera fue hecha por Fëanor y se perdió) y se la da a Galadriel.

1200 – Sauron, con un atractivo disfraz y presentándose bajo el nombre de Annatar (“Señor de los Dones”), intenta ganarse el favor de los elfos. Gil-galad de Lindon no le permite entrar allí, pues desconfía de sus intenciones. El Maia caído de Aulë tiene más éxito entre los Eldar de Eregion, y empieza a seducir a Celebrimbor con su astucia. Sin embargo, Galadriel se niega a tratar con él.

1200-1500 – Annatar (Sauron) instruye a los Mírdain (orfebres elfos) en las nuevas maneras de forja (y aprende mucho de Celebrimbor).

1350-75 – Sauron persuade a los Herreros de Eregion (que tienen gran influencia en Ost-in-Edhil) para que se rebelen contra el gobierno de Galadriel y Celeborn.

1375 – Tras renunciar a su mandato, Galadriel atraviesa Khazad-dûm con muchos noldor y acepta guardar el bosque que hay al este de las Montañas Nubladas llamado Lórinand. Funda el reino de Lórien. Celeborn se queda, negándose a atravesar la ciudad enana.

c. 1500 – Los herreros elfos, en el cénit de su poder, empiezan a forjar los Anillos del Poder bajo la mirada vigilante de Sauron.

1580 – Sauron vuelve a Mordor para empezar a forjar el Unico.

1580-90 – Celebrimbor crea los Tres Anillos en solitario.

1600 – Sauron forja el Anillo Unico en el Orodruin y completa su oscuro plan. En el instante en el que el Señor Oscuro coloca el anillo en su dedo, Celebrimbor, en Eregion, se da cuenta de que ha sido traicionado. Oculta los tres.

1601 – Furioso porque los elfos no han sido atrapados como esperaba, Sauron les pide que le entreguen los Anillos del Poder; ellos se niegan. Celebrimbor se arrepiente y va a Lórien para buscar consejo y perdón de Galadriel. Le da *Nenya*, uno de los Tres. Ella dice que los Anillos no deben ser usados mientras Sauron tenga el Unico.

1693 – Empieza la guerra entre los elfos y Sauron. Cele-

brimbor envía los otros dos de los Tres (*Narya* y *Vilya*) al norte hacia Gil-galad en Lindon.

1695 – Elrond es enviado por Gil-galad para ayudar a los noldor de Acebeda.

1697 – Ost-in-Edhil es asaltada. La Sede de los Mírdain es saqueada y Sauron encuentra nueve anillos; Celebrimbor es capturado y torturado hasta que revela el paradero de los siete que fueron dados a los enanos. No le dice donde están ocultos los Tres, y el Señor Oscuro le mata. Caída de Eregion. Elrond se retira a Imladris y allí funda un refugio con muchos de los noldor supervivientes. Se cierra Moria. Ost-in-Edhil es abandonada y cae en la ruina, para nunca ser rehabilitada.

1699 – Sauron gana control en Eriador.

1700 – Las fuerzas del Señor Oscuro son vencidas por un ejército de Númenor que llega para ayudar a los elfos de Lindon. Sauron es expulsado de Eregion.

1780 – Concilio en Imladris. Gil-galad da el más poderoso de los anillos élficos (*Vilya*) a Elrond Medio Elfo.

c. 2200 – Primera aparición de los Nueve Espectros del Anillo (*Nazgûl*).



Entrenamiento en el Patio

3319 – Hundimiento de Númenor.

3430 – Se forma la Última Alianza de Elfos y Hombres. Gil-galad entrega el Anillo Rojo a Cirdan.

3441 – En la batalla final en las rampas del Orodruin, Sauron es vencido. Gil-galad y Elendil son muertos. Isildur corta el Anillo Único de la mano del Señor Oscuro, y, –oponiéndose al consejo de Círdan y Elrond– lo guarda. Elrond recupera los fragmentos de Narsil y los lleva a Imladris. Los Espectros del Anillo pasan a las sombras. Fin de la Segunda Edad.

Tercera edad

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

100 – Elrond se casa con Celebrian.

c. 1000 – Sauron toma de nuevo forma en la Tierra Media. Aparecen por primera vez los Istari, Maiar de las Tierras Imperecederas enviados para combatir a la Oscuridad.

c. 1050 – Sauron se hace señor de Dol Guldur. El sur del Bosque Verde cae bajo la sombra, transformándose en el Bosque Negro.

1409-1436 – Gradual desintegración y caída final del reino de Cardolan.

1635-37 – La Gran Plaga devasta gran parte de Gondor y de Eriador.

1975 – Batalla de Fornost, donde el Rey-Brujo es vencido, aunque demasiado tarde como para salvar los restos de Arnor.

1976 – Arnanth es el primer Jefe de los Montaraces. Operando desde Rivendel, mantienen la línea de los Reyes del Norte.

1980 – Aparece el Balrog en Moria. Muchos elfos huyen a Lórien.

2060 – El poder de Dol Guldur crece. Los Sabios temen que sea Sauron tomando forma de nuevo. Lórien mantiene una estrecha vigilancia sobre su vecino.

2063-2460 – Los lobos asolan Eriador.

2463 – El Concilio Blanco es (re)formado, incluyendo esta vez a los Istari.

2509 – Celebrian es secuestrada por orcos en el Paso del Cuerno Rojo. Es rescatada por sus hijos poco después, pero una herida envenenada que recibe en el ataque hace que se canse del mundo. Atraviesa el mar el año siguiente.

2911-12 – El Crudo Invierno. Aparecen muchos lobos blancos a ambos lados de las Montañas Nubladas. Lórien y Rivendel son de los pocos refugios seguros.

2941 – Bilbo visita por primera vez Rivendel. El Concilio Blanco (incluyendo a los Istari, los portadores de los Tres y otros de los Sabios) expulsa a Sauron de Dol Guldur.

2951 – Sauron, ahora en Mordor, declara sus intenciones

agresivas. Dol Guldur es reocupada por los Nazgûl, y el Señor Oscuro empieza a reconstruir Barad-dûr.

3001 – Bilbo toma residencia en Rivendel.

3018-19 – La Guerra del Anillo. Sauron es eliminado. El Anillo Único es destruido, y los demás son o bien destruidos o bien dejados virtualmente sin poder.

3021 – Partida de los Portadores del Anillo (incluyendo a Elrond, Galadriel, Gandalf, Frodo y Sam) hacia las Tierras Imperecederas. Caras Galadon es abandonado. Elladan y Elrohir viven en Rivendel durante un tiempo, pero llegado el momento atraviesan el mar. La Última Casa es cerrada y abandonada.

3. LA TIERRA QUE RODEA RIVENDEL

Rivendel es realmente un refugio aislado en un paisaje poco hospitalario –la tierra llamada Rhudaur. Primero de los tres estados sucesores de Arnor en caer bajo las garras del Rey-Brujo, Rhudaur fue deteriorándose rápidamente hasta convertirse en una tierra yerma. En 1300 de la Tercera Edad, el ya algo estéril país está sometido a Angmar y se transforma gradualmente en una tierra salvaje despoblada.

3.1 GEOGRAFÍA

Aunque no es ni mucho menos un territorio vasto, Rhudaur ofrece una gran diversidad geográfica para su tamaño. Los tipos de accidentes van desde las enormes colinas que hay justo al lado de las Montañas Nubladas hasta las llanas extensiones y profundos bosques más viejos y mayores que casi todos en la Tierra Media. Rhudaur puede ser dividida de modo aproximado en tres partes: las mesetas, el Bosque de los Trolls y las tierras bajas. Las Montañas están formadas por las colinas al este de las Montañas Nubladas y las estribaciones montañosas llamadas Colinas de los Gigantes, que forman los límites septentrionales y orientales de Rhudaur. Las Montañas del norte están divididas en las *Landas de Etten* y los *Valles de Etten*, y las del sur y el este son llamadas los *Páramos de los Pinos*. El Bosque de los Trolls forma la parte central de Rhudaur, entre los ríos Mitheithel y Bruinen. Este área consta principalmente de bosquecillos dispersos, estando el único bosque verdadero al sur, el *Yfelwyd* (o Bosque Maligno). Las tierras bajas forman los límites meridionales y occidentales de Rhudaur. Al sur del *Yfelwyd* y entre los ríos, se halla la región conocida como el *Angulo* (S. “En Egladil”). Al oeste del río Mitheithel se encuentra la gran llanura norte de Eriador llamada *Oiolad* (o Llanura Interminable), que en su punto final deja muy atrás la frontera de Rhudaur. Esta es una región poco poblada, tanto es así que la llanura al oeste del Mitheithel ha sido bautizada como *En Eredoriath*, “Las Tierras Solitarias”.

3.11 LAS MONTAÑAS

Las Montañas de Rhudaur comprenden una zona de grandes colinas, algunas de las cuales alcanzan cotas de

hasta 500 metros. Estas colinas se encuentran dispuestas en líneas curvas irregulares desde el sudoeste hacia el noreste y son relativamente “jóvenes”; es decir, están dentadas y poco erosionadas por el tiempo, y contienen poco mantillo vegetal. Estos rasgos son particularmente ciertos en las colinas más septentrionales, las Landas de Etten, y en el, en lengua de los hombres de las colinas, “Mar de Granito”. Este nombre no se deriva de la gran cantidad de colinas sino del paisaje mismo, que está cubierto de piedras y vetas de granito. El tamaño de estas rocas va desde la pelota de un niño hasta el de una gran villa, y a menudo están agrupadas en desordenados revoltijos que no pueden ser atravesados por nada mayor que un conejo. Al sur de las Landas de Etten las colinas son más pequeñas y el granito menos abundante, formando la región llamada los Valles de Etten. Los Valles de Etten contienen numerosos estanques que alimentan al río Mitheithel; sin embargo, la región sufre de una pobre desecación, lo que da como resultado un gran número de ciénagas estancadas. Las montañas que hay más al sur y al este son muy similares a los Valles de Etten, a excepción de las que tienen una buena desecación y están densamente cubiertas por bosques. La mayoría de los árboles de esta región son de hoja perenne; por esta causa la región es llamada el Páramo de los Pinos.

3.12 EL BOSQUE DE LOS TROLLS

La región llamada el Bosque de los Trolls toma su nombre, como es evidente, de sus habitantes, los trolls de las colinas. Este es un paraje lleno de colinas, aunque pocas de ellas se elevan por encima de los 280 metros. El Bosque de los Trolls es una región boscosa, aunque principalmente los árboles se encuentran reunidos en pequeños grupos, separados por grandes zonas de campo abierto. Los límites de estas arboledas están recorridos por numerosos y densos matorrales allí donde la densidad de los árboles no es muy alta, y abriéndose paso hacia el interior; el terreno está bastante poblado por lobos. A pesar de los peligros, el Bosque de los Trolls es el paraje invernal al que recurren los grandes rebaños de *Losrandir* (S. “Vagabundos de la Nieve”). También es la única región de Rhudaur en la que el suelo es relativamente rico, aunque incluso aquí palidece ante la riqueza del terreno del resto de Eriador.

3.13 LAS TIERRAS BAJAS Y LOS RÍOS

El Angulo y el Oiold son bastante similares; ambos son suaves parajes con ocasionales arboledas, de árboles doblados y retorcidos por el viento. El constante viento proveniente del noreste suele arrastrar todo el manto vegetal, de forma que la agricultura aquí es imposible excepto en las zonas relativamente fértiles cercanas a las riberas de los ríos. El veloz y espumoso Mitheithel (Fontegrís) nace en las nieves de las Landas de Etten y los estanques de los Valles de Etten. En primavera, cuando la nieve se funde, se convierte en una corriente torrencial, pero ni siquiera en otoño puede ser vadeado por ningún lugar entre el *Ultimo Puente* (S. “Ian Methed”) y los Valles de Etten. El Mitheithel suele helarse en el crudo invierno, pero la fuerza de la corriente bajo el hielo hace que todos los intentos por cruzarlo sean peligrosos, y muy pocos lo intentarán a menos que estén desesperados.

El curso del Bruinen (Sonorona), que nace en las nieves de las Montañas Nubladas, son bastante más tranquilos que



Hilvanar

los de su río hermano, al que se une en el vértice del Angulo. Los hombres de las colinas creen (y en cierto modo tienen razón) que este río se encuentra bajo influencia mágica de los elfos de Rivendel, de modo que intentan evitarlo. El lugar donde se unen las dos ramas del Bruinen marca el punto más occidental del pequeño reino de Elrond.

3.2 FLORA

A pesar de la reputación que tiene Rhudaur de ser una región desolada, por todo el paisaje crecen una serie de plantas interesantes. Algunas de ellas son beneficiosas, mientras que otras son de lo más mortal.

El *lawrim* es un liquen que a menudo se encuentra sobre trozos expuestos de granito, especialmente en las Landas de Etten. Es de un color naranja pálido, hecho que tendría que servir de aviso sobre su peligrosa naturaleza. Si entra en contacto con la piel desnuda, causa en el plazo de dos días un ardiente sarpullido que pica bastante y que, si no es curado, se extenderá rápidamente hasta causar un entumecimiento (-25 a la actividad) en la piel afectada. Una forma de curarse es lavar el sarpullido con agua en la que se hayan hervido agujas de pino.

El *sha* es una lila acuática que se encuentra en las ciénagas de los Valles de Etten. Las flores de sha son bastante útiles. Si se seca y se machaca, el sha le proporciona a su usuario varios asaltos de poderosa infravisión, aunque a un alto coste: a continuación sufrirá diarrea durante cinco o seis días. (Aunque podrá ver en total oscuridad a una distancia de 100 metros durante 1-5 asaltos, lo pagará con una afección que le dejará a -25 hasta que se recupere).

El *faghiu* es una pequeña flor de color azul y blanco de sorprendente belleza que sólo se encuentra en las más altas colinas de granito del este. Se dice que el jugo de sus res-

plandecientes pétalos produce una poción amorosa muy efectiva. Estos relatos son ciertos: aquellos que la beban no dañarán a quien les haya dado la bebida durante 1-100 días. En su lugar, las víctimas tenderán a ser fielmente serviles con su nuevo amor, siempre que no pongan en peligro sus propias vidas. Aquéllos que se enamoren de alguien del sexo opuesto pueden llegar a dejarlo todo y marchar tras su nuevo amor.

El *tejo de bayas blancas* es un arbusto común en los bosques de Rhudaur. Si, cuando están maduras, sus bayas son ingeridas, causarán una muerte rápida (1-10 asaltos) e indolora. En el pasado fue utilizado por aquellos deshonrados para llevar a cabo el suicidio. Si no están maduras, la ingestión de las bayas sólo produce vómitos.

El musgo *hiam* es un hongo que afecta a las muchas hayas de Rhudaur. Cuando es preparado por herbolarios expertos, actúa como un enaltecedor del ánimo, y puede mantener a una persona sin que coma nada durante un día. Los *Ful Hiams*, o hombres de las colinas berserkers, usan el musgo con frecuencia para mantenerse alerta y vigorosos. Sin embargo, aquéllos que dependen de él sólo pueden utilizarlo durante cuatro días consecutivos, ya que después deben descansar (-75) durante un período igual al doble del tiempo que hayan utilizado el musgo. Mucha gente es alérgica al musgo *hiam*, y hay un 5% de probabilidades de que la primera vez que lo utilice, el usuario sufra de convulsiones o incluso la muerte cuando ingiera la hierba mágica.

Las *hiedras negras* son unas plantas peligrosas e inútiles. Esta enredadera se encuentra en las profundidades del Yfelwyd, y su única virtud es la dificultad que hay para encontrarla. La hiedra negra tiene un tallo muy fino y sólo unas cuantas pequeñas hojas negras, y suele crecer entre las raíces de los grandes árboles. El contacto prolongado con las hojas, como por ejemplo el hecho de sentarse o dormir sobre ellas, causa una breve euforia tan intensa que bordea lo quimérico. Mientras la víctima sueña y tiene visiones, la hiedra negra crece con una asombrosa velocidad alrededor de la primera, intentando asfixiar a su víctima. La víctima es consciente de este proceso, pero carece de la voluntad suficiente para hacer algo al respecto. A menos que sea ayudado, el pobre imbécil morirá en 2-20 asaltos.

3.3 FAUNA

Hay una sorprendente población de animales salvajes en las colinas que rodean Rivendel, algunos más peligrosos que otros.

DEPREDADORES

Además del hombre y del troll, los principales depredadores de Rhudaur son el oso pardo y el lobo. Ambos animales son muy comunes por toda la región. Sus parientes mayores, el oso de las cavernas y el *huargo* (o lobo de guerra), respectivamente, son comunes en las altas colinas del norte y del este pero raramente llegan a tierras más bajas.

OSOS

Los osos comen plantas y recogen los restos dejados por otros siempre que pueden; sin embargo, son muy capaces de llevar a cabo asesinatos aislados si están acuciados por

el hambre. Los osos pardos, que los hombres de las colinas llaman *barg-dign*, o “oso pequeño”, suelen pesar unos 150 kilos y miden aproximadamente igual que un hombre. Los osos negros miden entre sesenta y noventa centímetros más y pesan el doble que sus parientes pardos. Los osos negros, llamados *barg-moigh* o “gran oso” por los hombres de las colinas, llevan una existencia solitaria dentro de las muchas cavernas naturales de las montañas. No se considera muy conveniente -ni siquiera aunque tenga lugar una tormenta o una ventisca repentina- intentar compartir una cueva con un oso negro adulto.

LOBOS

A diferencia de los osos, los lobos siempre cazan en manadas, utilizando tácticas y la astucia para llevarse los miembros más débiles y flojos de los losrandir. El lobo ordinario, o *degmurg*, tiene el mismo tamaño que un perro grande, y caza en manadas de una docena de individuos. Los huargos, o *degmoig*, pesan unos 70 kilos, no tienen miedo del hombre, y son usados como monturas por los orcos -después de un prudencial tiempo de domesticación. Los huargos tienen su propio lenguaje y fácilmente pueden llegar a ser tan inteligentes como sus jinetes, y al menos igual de malévolos. Existen dos variedades: los huargos normales son simplemente unos lobos de enorme tamaño; pero los huargos verdaderos, los *deg-lic* o “lobos fantasma”, son mucho más raros que sus hermanos de raza. Un lobo fantasma es igual que los huargos normales en todos los aspectos, pero se diferencia en una cosa: es un muerto viviente; cuando mueren, sus cuerpos se disipan. Los huargos son raramente vistos, y nunca serán sorprendidos en las cercanías del mismo Rivendel.

CHATMOIG

Las altas colinas son también hogar del extremadamente raro *chatmoig*, un gran gato gris con enormes cuartos traseros y enormes mandíbulas. El *chatmoig* es la única criatura natural temida por los hombres de las colinas.

GAICH

El principal depredador pequeño de Rhudaur es un gran zorro llamado *gaich*, o cambiador; su piel es negra en verano y blanca en invierno. El caer sobre los cuerpos dejados por el *gaich* y limpiarlos totalmente es el principal trabajo de los muchas bandadas de cuervos y crebain que abundan en casi toda la parte central y oriental de Rhudaur.

DEPREDADORES MAYORES MÁS RAROS

Se dice que los gigantes y los fantasmas acechan en las montañas de Rhudaur, guardando tesoros largo tiempo perdidos y sobreviviendo ante todo aquello -o aquellos- que puedan encontrarles. En los cielos que hay sobre las montañas han sido vistas grandes águilas.

CRIATURAS MENORES

Hay una amplia variedad de criaturas de pequeño tamaño que se pueden encontrar por estas tierras. Abundan los conejos, las ratas, los ratones y los puercoespines. Sin embargo, el castor y el visón de río están casi extinguidos. Los *dúnedain* guardan como tesoros sus pieles de calidad y las pagan bien. Estas criaturas nunca abundaron, y pronto los hombres de las colinas acabaron con casi todas ellas. Salvo los cuervos, los pájaros no son tan comunes en

Rhudaaur como en el resto de Eriador. Sin embargo, hay gran cantidad de patos de cabeza azul en las riberas de los ríos y en las marismas de los valles de Etten. Los murciélagos abundan y existen diversos tipos de serpientes, de los que uno es bastante peligroso. Se trata del áspid tembloroso, una pequeña serpiente común de color gris que posee un potente veneno. Su única virtud es que lleva una serie de anillos de pesadas escamas rodeando su cabeza que originan un peculiar sonido al retorcerse la serpiente para sorprender o prepararse para atacar.

LOS RANDIR Y CARU

El losrandir (Mon. "*Feithan*") mide poco más de 1,20 m. a la altura de sus espaldas y, si no fuera por su gruesa piel y su cornamenta cubierta de musgo, es idéntico al ciervo menor del oeste. El losrandir emigra a las montañas en primavera, reuniéndose en grandes rebaños que llenan todo un acre de terreno. Dan a luz a sus crías a finales de la primavera. Posteriormente, a medida que empiezan a caer las primeras tormentas de nieve importantes, se retiran a los bosques en grupos de unos doce individuos.

El losrandir tiene unas pezuñas muy afiladas que le permiten moverse con rapidez por la nieve para encontrar comida en invierno. Estas pezuñas son su principal defensa; tanto el macho como la hembra las utilizan con habilidad. La cornamenta de la hembra permanece blanda durante todo el año, mientras que la cornamenta del macho se endurece lo suficiente como para ser usada sólo en el invierno, que es temporada de celo. El losrandir por lo general come únicamente sinblas, la hierba gris de Rhudaaur, y sobrevive gracias a este escaso alimento. En los inviernos particularmente duros, el losrandir se alimenta de los arbustos y de las cortezas de los árboles.

Normalmente, los machos más fuertes patrullan los costados del rebaño para protegerlo de los depredadores. En los grupos más pequeños, el losrandir se ve obligado a depender de su rapidez y resistencia en las nieves; pueden llevar a cabo unos breves e impresionantes estallidos de velocidad. Si es necesario, los machos saldrán a atacar, y como último recurso, los losrandir se juntarán en un grupo compacto defendido por todos sitios por sus brillantes pezuñas. Esta táctica funciona bastante bien contra los lobos y los osos, pero es totalmente inútil contra determinado tipo de hombres.

En las montañas también pastan pequeños rebaños de *caru* (Co., Du. "*Alce*"), que viajan y sobreviven de forma muy parecida al losrandir. Ambos animales son vistos con bastante normalidad en el valle de Rivendel.

4. LOS HABITANTES

Además de los inmortales habitantes de Rivendel, hay varias razas que comparten las tierras del este de Rhudaaur.

4.1 LOS ELFOS DE RIVENDEL

La naturaleza de los elfos, su apariencia y atributos son descritos de forma muy breve a continuación; en *Lórien y las estancias de los herreros elfos* y en *Señores de la Tierra Media*, volumen I.

4.11 ATRIBUTOS GENERALES

Sus sentidos son extremadamente agudos, en especial la

vista y el oído. Los elfos son capaces de ver en una noche iluminada por estrellas tan bien como si se encontraran en pleno día. Su visión se ve restringida con menor cantidad de luz, hasta poder ver a poco menos de un metro en lo que un hombre calificaría como "oscuridad absoluta".

Los elfos no duermen para descansar sus cuerpos como hacen los hombres o los enanos; en lugar de eso, entran (durante unas pocas horas al día) en una especie de trance, en un sueño consciente en el que recuerdan los momentos felices de sus largas vidas.

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

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

4.12 VESTIDURAS Y APARIENCIA

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

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

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

LOS NOLDOR

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

La mayoría de los miembros de esta raza tienen la piel clara y son de recia complexión. Algunos de los mejores guerreros de la Primera Edad fueron noldor, y podían plantar cara en combate a un Varalauko (balrog), un gran

demonio de Morgoth. Incluso en Rivendel, los noldor suelen llevar adornos de buena calidad de color gris o blanco, y les gustan más las joyas que al resto de sus hermanos de otras razas.

LOS TELERI

Este grupo tiene cabellos pajizos, rubios o castaños claro, con ojos grises o color de avellana. En general, presentan una mayor variedad de tipos que los noldor o los vanyar. Naturalmente, también son una raza más numerosa, lo que da mayor posibilidad a la variación. No hay ningún calaquendi teleri que resida en Rivendel.

LOS SINDAR Y NANDOR

Menos altos y señoriales que las razas eldarin, estos elfos son sin embargo más nobles que los avari. Suelen ser esbeltos y poseen una gran agilidad y una fuerza nerviosa. Físicamente se asemejan a los teleri, ya que son una rama de dicho grupo, aunque les falta ese "aura" especial, al no haber visto la luz de Aman. Suelen llevar ropas grises y otros colores apagados.

LOS AVARI MORIQUENDI

Estos son los elfos silvanos, la más rústica de las razas, la más abundante. Su apariencia es similar a la de los grupos sindar, pero son de menor estatura, con cabellos y ojos más oscuros (generalmente castaños). Hay bastantes pocos elfos silvanos en Rivendel, y muchos de ellos se encargan de la tierra y de las necesidades agrícolas de la Casa. Otros se dedican a vigilar junto a sus hermanos sinda. Sin embargo, los silvanos son claramente los elfos más despreocupados, hasta llegar al grado de lo que muchos mortales considerarían estupidez. En contraste con los severos noldor,



Elfo Bardo

parecen niños. Los elfos silvanos a menudo llevan ropas de colores verde o marrón, y aquellos que residen en Rivendel son particularmente proclives a llevar ropas de vivos colores.

4.13 SOCIEDAD

La estructura social de Rivendel no es diferente de la de cualquier gran hacienda aislada. Elrond es el Señor de la Casa y la autoridad final en todos los asuntos. Hay un grupo de señores noldorin que residen allí, pero todos están por debajo de Elrond. Muchos son artesanos que practican sus habilidades en los talleres y en las herrerías. Entre los grupos de sindar y silvanos hay una jerarquía, aunque todos se adhieren a ella de forma voluntaria. Casi todos los elfos silvanos disfrutan sirviendo a sus hermanos eldarin, y encuentran gozo en las tareas más simples. Los miembros dúnedain de la casa tienen un lugar especial, ya que son requeridos para participar en muchas de las tareas domésticas y son entrenados como guerreros elfos, aunque se les trata con cierta deferencia.

4.14 ORGANIZACIÓN MILITAR

Virtualmente cada uno de los residentes de los Rivendel es capaz de ayudar en la defensa de la Casa si se diera el caso. Sin embargo, hay patrullas rutinarias que son formadas por grupos silvanos, normalmente con un líder noldo o sinda. A veces los Montaraces también se unen a estas patrullas, aunque no en un número mayor de uno por grupo, ya que hacen demasiado ruido (para un elfo).

4.15 ECONOMÍA

Debido a que es un lugar totalmente aislado y autosuficiente, los residentes de Rivendel no tienen necesidad del dinero. Es verdad que el pueblo de Elrond comercia ocasionalmente con los dúnedain de Arnor (e incluso con Rhudaur en los primeros años de existencia de este reino), pero las monedas se usan raramente. Esto no quiere decir que en Rivendel no haya tesoros. Incluso lo poco que pudo ser rescatado de Ost-in-Edhil constituye una considerable fortuna, y los herreros de Rivendel poseen la habilidad necesaria para crear unas impresionantes obras propias.

4.16 RELIGIÓN

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

Ello no quiere decir que las sociedades élficas carezcan de rituales. Mediante la canción y la oración, los elfos trabajan la Esencia, creando sortilegios de gran poder y sutileza. La casa de Elrond siempre está llena de música, y ésta forma parte del sortilegio que mantuvo la sombra a raya durante mucho tiempo.

4.17 IDIOMA

Fueron los elfos, o más apropiadamente, los *Quendi*

("Parlantes") como se llaman a sí mismos, los que enseñaron a hablar a todas las demás razas y criaturas, a cada una según su naturaleza. De hecho, esto pudo haber ocurrido ya con el regreso de Linwë, Olwë y Elwë desde Aman acompañados por Oromë el vala. La versión hablada del lenguaje mental fue el *quenya*.

Los sindar aprendieron quenya, pero lo adaptaron para su propio uso, creando un idioma menos formal y más práctico para las conversaciones y a la escritura de diario. Con el paso de los años, incluso los noldor llegaron a usar el sindarin como lengua común, quedando el quenya como lengua formal y ritual. Esto se cumple en la casa de Elrond, en la que el sindarin es el idioma comúnmente hablado por sus residentes.

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

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

Los noldor hablan en quenya entre ellos y con los vanyar de Aman, pero lo gran mayoría de los de la Tierra Media han elegido el sindarin como su lengua usual, preservando el quenya tanto como les es posible como una lengua ritual para situaciones específicas. La mayoría también son capaces de comunicarse en muchos de los dialectos silvanos occidentales.

4.2 LOS TROLLS

Estas criaturas -en particular su variedad de las colinas- abundan por todo el oeste de Rhudaur. Son carnívoros, y prefieren la carne humana por encima de todo. Aunque los trolls viven solos, también se les puede encontrar en grupos de machos de 2-4 individuos o en pequeñas unidades familiares. Los trolls de piedra son más grandes y fieros que los trolls de las colinas, sin embargo los peores son los trolls de las cavernas. Esta variedad a menudo utiliza armas y son más inteligentes que sus parientes.

4.3 LOS MONTAÑESES

Los habitantes humanos más comunes de esta región son los hombres de las colinas o montañeses, a los que sin embargo se encuentra con muy poca frecuencia por las rutas normales de los viajeros, pues prefieren mantenerse en áreas más remotas.

4.31 VESTIDURAS Y APARIENCIA

Los montañeses, más bien poco impresionantes, se encuentran entre las razas humanas de menor altura del oeste de la Tierra Media. Los hombres miden entre 1.62 y 1.74

metros; las mujeres unos 8 cm. menos. Sin embargo, son un pueblo robusto, fuerte y vigoroso. Los hombres lucen con frecuencia largas barbas, todas cuidadas y limpias afeitándose la mayoría de ellos el mentón. Los montañeses poseen piel morena con el pelo castaño oscuro o negro y los ojos negros. Ambos sexos visten y llevan el pelo de forma similar, unido en tres largas trenzas que caen por la espalda y a ambos lados. A menudo, decoran su pelo con anillos de hueso tallados en intrincadas formas.

Sus ropas son sencillas y prácticas. Llevan el *kalth* y el *kullodo* durante todo el año, este último consiste en una corta chaqueta de pelo cuyas mangas cubren hasta el codo; el *kalth* es una especie de falda tejida en piel de losrandir que se ata por encima del ombligo. Durante el invierno, los hombres de las colinas añaden a estas prendas una larga capa de piel y unas grandes botas, prefiriendo llevar mocasines durante el resto del año.

4.32 ORÍGENES

Los montañeses aparecieron por vez primera en Rhudaur a finales de los Días Antiguos y permanecieron aislados hasta aproximadamente 2000 T.E. Están claramente relacionados con los numerosos pueblos dunlendinos del oeste; pero al estar largo tiempo separados de ellos no sienten prácticamente ningún vínculo de unión con aquellos dunlendinos que emigraron hacia el norte hasta Rhudaur.

4.33 SOCIEDAD

Los montañeses son cazadores, y por lo tanto dependen enormemente de los rebaños de losrandir de Rhudaur. Recolectan algunas plantas, en particular bayas de pino azul, y cultivan algunas hierbas, aunque sólo como complemento de sus habilidades a la hora de cazar. Los montañeses viven en pequeñas comunidades móviles llamadas *dacaithan* o campamentos, que van siguiendo de forma vaga las migraciones de los losrandir. Sus residencias consisten en casas semicirculares hechas con piel, llamadas *taigh*, que pueden ser rápidamente desmontadas y guardadas. Cada campamento tiene un lugar sagrado para el invierno (Mon. "Maigban") en el Bosque de los Trolls.

4.34 CLASES

La sociedad de los montañeses se divide en tres clases: jefes, cazadores y artesanos. A diferencia de muchas de las otras culturas, estas clases no se basan en el sexo o la sangre, sino más bien en la habilidad. Los hombres de las colinas utilizan una serie de rigurosas pruebas desde una edad temprana para determinar el rango de una persona. Todos los niños son animados a llevar a cabo las pruebas necesarias para convertirse en un cazador. Dichas pruebas consisten en sobrevivir sólo en el bosque durante un largo invierno y matar a un lobo -sin ayuda- al final de su adolescencia. Aquellos que fallen esta prueba o no la intenten se convierten en artesanos; son ellos los encargados de desempeñar el resto de tareas que no consisten en cazar, desde la herrería hasta el cuidado de los niños. Su posición social es baja pero su papel es respetado y son bastante protegidos. Naturalmente, los cazadores cazan y defienden el campamento. Son constantes las incursiones entre campamentos rivales, y son tomadas como forma de diversión y de condicionamiento. Entre

todos los cazadores se elige quién será el nuevo jefe; una serie de desafíos diferentes en cada tribu determinan quién gobernará cada campamento.

4.35 POLÍTICA

Todos los campamentos de montañeses pertenecen a una de las nueve tribus (Mon. "*Ne Dreubhan*"). Los hombres de las colinas odian las leyes pero respetan las costumbres y ningún clan atacará campamentos de su misma tribu. Las tribus no tienen territorios definidos aunque tienen preferencias regionales que van modificándose. Las tribus están gobernadas por un *Tiark* cuyo poder depende de sus propias habilidades. De entre los nueve *Tiark* se elige el que será el nuevo *Targ-Arn*, o Gran Jefe, al morir el anterior. En tiempos de paz, la posición del *Targ-Arn* es sobre todo honorífica; sin embargo, en caso de emergencia la autoridad del *Targ-Arn* es real y respetada.

Los problemas cotidianos del campamento son supervisados por la sabiduría colectiva de los cazadores presentes. No es extraño que el individuo más fuerte o más intrépido actúe como líder; aún así estos derechos no están declarados formalmente. Cada campamento posee asimismo una *Wegec*, una mujer maga que se ocupa de los asuntos religiosos. Entre los montañeses es el único cargo hereditario.

4.36 ORGANIZACIÓN MILITAR

La pasión de los montañeses por las incursiones afecta sobremanera a su punto de vista sobre la guerra. Las "reglas" formales sobre las incursiones otorgan gran importancia al sigilo y al conocimiento del bosque. Los hombres de las colinas prefieren solucionar sus problemas mediante el combate formal entre sus campeones elegidos, pero sus enemigos externos no utilizan sus mismos métodos. Los montañeses, siempre prácticos, combaten a estos extranjeros con su saludo favorito en tiempos de guerra: una hábil emboscada nocturna con un número de soldados enormemente superior.

El arma principal de los montañeses es una lanza muy pesada llamada *creg*. Una *creg* arrojadiza se emplea utilizando un tirador especial de piel con ambas manos y lanzándola por encima de la cabeza. Su alcance es corto (8 m.) pero puede perforar la más fuerte armadura. (Tratar como +15 contra armadura de coraza o cota de malla). Utilizan jabalinas ligeras para cazar. La mayor parte de los montañeses llevan cuchillos, pero sólo los utilizan para cortar y tallar. Al depender del bronce para casi todas sus armas, las hojas más largas son bastante escasas. Los hombres de las colinas no llevan normalmente armadura, pero a menudo visten una pesada chaqueta de piel. Sin embargo sí usan yelmos. Decoran dichos yelmos con huesos tallados y pasando sus propios cabellos trenzados a través de agujeros practicados. El resto de armaduras se consideran demasiado pesadas y molestas como para ser utilizadas en el bosque.

4.37 ECONOMÍA

Los montañeses dependen del losrandir. La miriada de depósitos de cobre ("oro rojo") son visitados periódicamente, de modo que el bronce necesario para armas, utensilios y ornamentos, pueda ser extraído. El hierro y el acero deben ser adquiridos en otras tierras. Los hombres de las colinas comercian con carne seca, pieles y pellejos que intercambian por estos y otros metales. No existe una verdadera moneda, sino una piel de losrandir curada y alargada como valor

standard reconocido (aproximadamente cinco monedas de plata). El resto de las veces, el trueque es el único recurso.

4.38 RELIGIÓN

A diferencia de la gran mayoría de sus vecinos, los montañeses rechazan agresivamente tanto a los Valar como a la Religión Negra de Sauron. Dicha actitud está basada en su desconfianza innata por las costumbres extranjeras combinada con algunas extrañas leyendas de sus ancestros que en antiguas canciones clamaban haber sido "traicionados por la luz y la oscuridad". En cualquier caso, los montañeses son tan susceptibles en sus prácticas religiosas como lo son los enanos. Al igual que los Naugrim, practican el culto a los ancestros, pero entre los hombres de las colinas éste se centra alrededor de un temor reverencial hacia unos poderosos fantasmas. Hay cantos líricos y canciones épicas que cuentan las historias de estos extraños seres.

4.39 IDIOMA

Los hombres de las colinas poseen su propio lenguaje llamado *blarn* o "Habla". El *blarn* está muy relacionado con la lengua sureña costera de los pueblos dunlendinos de Gondor, principalmente el *dunael*. Sin embargo, ha experimentado un aislamiento de varios siglos, y la mutua comprensión entre hombres de las colinas y dunlendinos es incuestionable. Aunque quien conozca el *dunael*, podrá aprender el habla de los hombres de las colinas dos o tres veces más rápido que alguien que hable *oestron* (común).

4.4 LOS DÚNEDAIN DE RHUDAUR

Además de los Montaraces, muchos de los cuales residen en Rivendel, hay algunos dúnedain que tienen su hogar en Rhudaur. Eso ocurría antes de que las guerras contra Angmar y contra sus estados gemelos forzaran su marcha de allí. A mediados de la Tercera Edad, los únicos dúnedain presentes son los Montaraces.

4.41 APARIENCIA

Ni siquiera en su cúspide, alrededor del año 900 T.E., hubo en Rhudaur más de algunos cientos de dúnedain de pura sangre. Estos verdaderos Altos Hombres son fácilmente distinguibles por su gran altura: los hombres miden en promedio 1,90 metros, mientras que las mujeres miden 1,75. El color de sus cabellos va desde el castaño claro hasta el moreno azabache, y sus ojos suelen ser grises o de algún otro color claro. Son bastante hermosos y pocos de ellos tienen mucho vello facial; casi todos van bien afeitados. Naturalmente, los Altos Hombres de Rhudaur son generalmente dúnedain "menores" de sangre mezclada. Aun así, generalmente suelen parecerse en algo a sus parientes, en particular aquellos que se han mezclado con los hombres del norte.

Los dúnedain de Rhudaur visten de diferentes modos: las ropas más típicas son unos pantalones de lana y una larga chaqueta de piel, aunque con el paso de los años se ha ido volviendo más y más popular la forma de vestir de los montañeses. Los de sangre pura visten trajes numenóreos en ocasiones ceremoniales. Azules oscuros y negro son los colores que escogen, y el plateado y blanco son elecciones comunes para engalanarse.

4.42 ORÍGENES

Los primeros colonizadores dúnedain vinieron a

Rhudaaur alrededor del año 2000 S.E. Se encontraron con algunos hombres del norte y dunlendinos eriadorianos, aunque la mayoría de la gente era de la raza de los hombres de las colinas. Los primeros colonizadores formaban parte de la ola de colonos de Númenor, hombres osados y autoritarios que se sentían incómodos en su agradable y gloriosa isla. De ellos, sólo un puñado llegaron a las frías y ásperas tierras de Rhudaaur, y principalmente se quedaron en el Angulo. Eran mercaderes, astrólogos, montaraces y místicos, gente que portaba una maravillosa cultura a aquellos que quisieran aprenderla. Algunos se quedaron allí, principalmente en las alturas de los ríos cercanos al Angulo. Los puros, los más devotos de los fieles númenóreanos, empezaron a huir de su corrompida cultura poco tiempo después, poblando casi exclusivamente las tierras que más tarde serían conocidas como Arthedain. Algunos de los hijos de los puros no estaban de acuerdo con el monótono misticismo de sus padres, y pronto se movieron hacia el este en busca de una vida más emocionante. A ellos se les unió un número mucho mayor de dúnedain menores que se enfrentaban a bastantes prejuicios en su tierra natal. Estos recién llegados se asentaron principalmente en el Oiolad. Los dúnedain fueron aumentando en número muy lentamente, hasta que las mortíferas guerras entre los reinos vecinos comenzaron a hacerles declinar rápidamente a mediados de la Tercera Edad.

4.43 SOCIEDAD

Los dúnedain poblaron Rhudaaur de forma bastante diferente a la de sus hermanos del oeste y del sur. Aquí la tierra no daba fruto ante los intentos poco entusiastas de los agricultores, y las villas solitarias eran una invitación para los bandidos. En su lugar, construyeron casas de piedra agrupadas bajo una pequeña torre o fuertes erigidos alrededor de sus grandes casas. Cuando fueron construidos por primera vez, la población media de estos pueblos era de unas 100 personas, pero este hecho cambió después del año 300 T.E., pues fue entonces cuando se permitió a las tribus dunlendinas poblar las tierras bajas. Muchos dunlendinos fueron eventualmente forzados a vivir alrededor de los pueblos en granjas. Algunos vivían como verdaderos esclavos, pues los dúnedain no interrumpieron la antigua práctica dunlendina de deuda-servitud. Con el tiempo, estas comunidades llegaron a acomodar diversas mezclas de dúnedain menores, hombres del norte, hombres de las colinas y dunlendinos, todos bajo un gobierno regentado por algunos dúnedain de sangre pura.

Después del año 861 T.E., hubo pocos dúnedain que emigraran a Rhudaaur; más bien, hubo muchos que huyeron hacia el oeste hasta Arthedain., debilitando el gobierno de los Altos Hombres. Las guerras con Cardolan (1210-20) y Angmar (1301-50) debilitaron aún más la potencia de los dúnedain en la región, y sirvieron también para despoblar muchas zonas. En el año 1409 T.E., los pueblos de Rhudaaur fueron asolados por la batalla final contra el Rey Brujo. Tras ese momento, los pocos dúnedain que aún quedaban permanecieron en los fuertes.

4.44 POLÍTICA

Los *Thengyn* (sing. Thangon) y los *Requain* (sing. Roquen), los señores hereditarios y los caballeros de las casas de dúnedain menores, hacen un juramento de lealtad a uno de los señores, o *Erain* (sing. Aran) de las grandes casas.

Nunca ha habido más de cinco Erain en Rhudaaur. Estos

cinco señores son responsables de una zona vagamente definida alrededor de sus pueblos, pero su autoridad verdadera raramente se extiende más allá del alcance de la vista desde la torre del castillo. Aunque juran servir al rey de Arnor, un Aran tiene poder casi ilimitado sobre sus tierras y súbditos. Incluso para los primeros reyes de Arnor y Rhudaaur, el hecho de ejercer el poder central era difícil, y apenas se consiguió salvo mediante la ayuda de una palantír (S. "La que ve lejos"; "Piedra que ve") o de la aplastante fuerza de las armas. En realidad, el último hombre que logró controlar a los cinco Erain de forma efectiva fue el hombre de las colinas Rhuggha.

4.45 EJÉRCITOS

Los dúnedain de Rhudaaur fueron siempre demasiado pocos y estuvieron demasiado separados como para utilizar el típico sistema militar de los dúnedain, que consistía en la utilización de grandes masas de infantería muy bien entrenadas. Hasta la división de Arnor en el año 861 T.E., las prácticas militares se limitaban a la defensa pasiva de los pueblos y a algunas ocasionales y normalmente inefectivas vistosas expediciones para castigar a alguna que otra tribu rebelde. Generalmente, las fuerzas estaban lideradas por un dúnedain y estaban compuestas por hombres libres locales que se veían apoyados por siervos o por esclavos de deudas. El único cambio acaecido con el paso del tiempo ha sido la reducción del número de soldados y la cada vez mayor ausencia de dúnedain para liderarlos.

4.46 ECONOMÍA

La economía de los primeros colonos estaba principalmente basada en la caza de las enormes bandadas de pájaros migratorios que descansaban en el Oiolad, y en invierno, de losrandir del Bosque de los Trolls. Se conseguía mucha más caza de la que se consumía, de forma que los excedentes eran vendidos a los dúnedain del norte a cambio de productos manufacturados y objetos lujosos. Pronto se inició un comercio bastante denso de pieles con los hombres de las colinas; el castor y el visón fueron cazados hasta quedar extinguidos. La economía dúnedain se hundió tras las primeras rebeliones de los dunlendinos, y fue este declive lo que animó a invadir la región a las tribus dunlendinas. Gradualmente, la economía se volvió más variada conforme la pesca y las granjas se iban consolidando. Sin embargo, la desorganización del final de la Tercera Edad originó la destrucción del comercio y la desaparición de las cosechas.

4.47 RELIGIÓN

Los colonizadores originales de Rhudaaur probablemente no estaban más inclinados hacia el mal que los de Cardolan ni los de Gondor, aunque sólo Rhudaaur se alió al Rey Brujo y sólo es en Rhudaaur donde los dúnedain practican de forma abierta la Religión Negra. Sin embargo, incluso después del año 1409 T.E., algunos de los dúnedain de Rhudaaur han seguido practicando de forma secreta los Grandes Festivales y mantenido las antiguas costumbres de la caída Númenor.

4.48 IDIOMA

En el uso cotidiano, la mayoría de los dúnedain de Rhudaaur usan la lengua de los elfos grises, el sindarin. El adunaico, la lengua de Númenor, es utilizada de vez en

cuando, pero su uso ha ido decayendo desde los primeros días de Arnor. Naturalmente, casi todos los dúnedain hablan oestron, y muchos también hablan el Blarm.

4.5 LOS HOMBRES BRUNOS O DUNLENDINOS

Aunque los dunlendinos son relativamente escasos en la zona que rodea Rivendel, serán brevemente mencionados a continuación. (Para más información sobre los dunlendinos, ver la sección 8 de *El Señor de los Anillos*, página 96).

4.51 APARIENCIA

Los hombres brunos de Rhudaur son gente común. Miden entre 1,71 y 1,80 metros, y las mujeres unos ocho centímetros menos. Los dunlendinos tienen el pelo y los ojos castaños, y su piel es morena, especialmente comparada con la de las gentes del norte. Las mujeres dunlendinas locales visten largos y holgados vestidos de lana y lino. Los hombres llevan holgadas camisas que cuelgan por debajo del ombligo y pantalones de piel o, más a menudo, de pellejo. Tanto hombres como mujeres llevan botas de cuero en invierno y zapatos en verano.

4.52 ORÍGENES

A principios de la Tercera Edad, los dunlendinos poblaron la parte meridional de las Montañas Blancas como parte de una sociedad moderadamente avanzada que estaba entonces al borde del colapso. La mayoría de los dunlendinos fueron absorbidos por Gondor, pero otros formaron tribus semi-nómadas y se dirigieron hacia el norte. Algunos fueron rápidamente hacia Eriador, pero la mayoría emigró lentamente, asentándose en las Tierras Brunas, en las colinas más al sudoeste de las Montañas Nubladas. En el año 3000 T.E., incluso estas tribus habían llegado a las fronteras meridionales de Arnor y pronto empezaron a hacer incursiones en Rhudaur.

A medida que el poder de los dúnedain iba desapareciendo y la influencia maligna de Angmar crecía, los dunlendinos fueron corrompiéndose. El Rey Brujo se puso de forma sabia del lado de los dunlendinos en las continuas disputas que tenían con los hombres de las colinas. Después del año 1700 T.E., cuando empezaron a disminuir los rebaños de Losrandir, muchos de estos dunlendinos abandonó Rhudaur y emigró hacia el sur hasta las Tierras Brunas. Otros se quedaron, y algunos de ellos sirvieron al Rey Brujo en su guerra contra Arthedain (que acabaría en el año 1975 T.E.).

4.53 SOCIEDAD

Los dunlendinos de Rhudaur dependen por igual de la caza y de la agricultura, y viven en poblados móviles de 80-180 personas llamados magtu. Los dunlendinos sólo conocen la agricultura de barbecho (cortar y quemar) y dicha técnica, aplicada en el suelo bastante pobre de Rhudaur, es buena para un máximo de dos cosechas de cebada y avena antes de que el suelo quede totalmente estéril. Las mujeres llevan a cabo las tareas agrícolas; los hombres cazan, pescan y luchan. Comparada con la del resto de Eriador, la caza de Rhudaur es buena, aunque para ello es esencial una gran agresividad.

4.54 POLÍTICA

Los pueblos están organizados en tribus basadas en los vínculos de la tradición y la amistad. Las tribus están go-

bernadas por un *Ceanaird* (Mon. "Acrosma"), o Jefe, cargo que es electivo. Entre las tribus gobernadas por los dúnedain, el cargo de *Ceanaird* pronto perdió incluso su influencia simbólica.

4.55 EJÉRCITOS

Los dunlendinos hacen bastantes incursiones entre sus propias tribus, pero la mayoría de ellas consisten en robos inofensivos. Los dunlendinos no sin ningún problema para los forajidos hombres de las colinas; por lo tanto, se ven obligados a recurrir a trucos sucios para vengarse. Cuando se encuentran en guerra, los dunlendinos de Rhudaur suelen basarse en la fuerza de los números y suelen intentar rodear a sus oponentes. Los guerreros utilizan lanza y escudo de piel, así como un tosco garrote arrojadizo llamado weeb. Raramente llevan armadura. Los dúnedain intentaron enseñarles el uso de otras armas y tácticas, pero dichos intentos no tuvieron éxito.

4.56 ECONOMÍA

Para su subsistencia, los dunlendinos dependen en mismo grado de sus cosechas y de la caza de caru y losrandir. Los impuestos se pagan con grano. A diferencia de los hombres de las colinas, los hombres brunos tiene animales domésticos, principalmente pollos y perros. Aunque están familiarizados con las monedas, los dunlendinos suelen utilizar el trueque entre ellos.

4.57 ADORACIÓN

El pueblo dunlendino sigue un primitivo animismo relacionado con los espíritus de los muertos. Con la llegada de cada luna nueva tiene lugar una ceremonia, aunque estos ritos parecen más una fiesta que una liturgia. El terror y la tradición mantienen el orden entre las temerosas supersticiones. Los sacrificios están muy extendidos.

4.58 IDIOMA

Las tribus dunlendinas hablan varios dialectos de la misma lengua costera del sur. La mayoría suelen utilizar el dunael, que es la que tiene una estructura y un vocabulario más comunes, de modo que la comunicación entre tribus no es difícil. Sin embargo, los dunlendinos utilizan gran variedad de tonos y muchos juegos de palabras, de modo que una discusión sobre alguna idea compleja podría causar incomprensiones bastante serias y embarazosas.

5. POLÍTICA Y PODER

A efectos de este módulo, sólo se describirán las personalidades importantes dentro de Rivendel, así como algunos personajes seleccionados.

5.1 ELROND

"El rostro de Elrond no tenía edad; no era ni joven ni viejo, aunque uno podía leer en él el recuerdo de muchas cosas, felices y tristes. Tenía el cabello oscuro como las sombras del atardecer, y ceñido por una corona de plata; los ojos eran grises como la claridad de la noche, y en ellos había una luz semejante a la luz de las estrellas. Parecía venerable como un rey coronado por muchos inviernos, y vigoroso sin embargo como un guerrero probado en la plenitud de

sus fuerzas. Era el Señor de Rivendel, poderoso tanto entre los elfos como entre los hombres.” SdIA I pág. 314.

Elrond y su hermano Elros fueron los primeros *Peredhil* (“Medio-elfos”), los hijos de Eärendil el marinero y Elwing la Blanca. Sin embargo, técnicamente tenían una mezcla de sangre maiar, eldar y alto adan, pues descendían de Melian y Thingol, de Beren y Lúthien. Debido a que su mezclado linaje era mortal e inmortal, los valar concedieron a Elrond y Elros una elección: ser inmortales como los elfos, o morir llegado un momento como hacen los hombres, momento en el cual su alma parte hacia un lugar que sólo Mandos conoce. Elrond eligió vivir como los Primeros Nacidos, con la interminable vida de los elfos.

Elrond sirvió a Gil-galad como heraldo, tanto en Beleriand como en los primeros días de la Segunda Edad, cuando este último se convirtió en rey de Lindon. Poco después del inicio de la guerra entre los elfos y Sauron, Gil-galad envió a Elrond con un ejército para ayudar a Celebrimbor. El Señor Oscuro, encolerizado por el hecho de que los noldor no hubiera sido esclavizados por el Anillo Único, asaltó Eregion y puso sitio a Ost-in-Edhil, planeando recuperar los anillos mediante la fuerza. Elrond no consiguió salvar Eregion, pero se retiró con un grupo de supervivientes hasta un estrecho valle situado en la parte occidental de las Montañas Nubladas. Fue en ese momento (1697 S.E.) cuando fundó Imladris, la Última Morada. Este refugio, aunque no constituía una fortaleza, se convirtió en un lugar seguro para los elfos y los edain durante el resto de la Segunda y la Tercera Edad.

Durante la Guerra de la Última Alianza, Elrond volvió a ir a la guerra junto a Gil-galad, y le vio caer (con Anárion y Elendil de los edain) ante Sauron. Sin embargo, la Alianza salió victoriosa, y Elrond consiguió rescatar el más poderoso de los tres anillos elfos: Vilya, el Anillo del Aire. Este conflicto puso fin a la Segunda Edad.

Naturalmente, la influencia de Elrond también tuvo su efecto al final de la edad al dar refugio a Frodo. También presidió el Concilio en el que se decidió el destino del Anillo Único, siendo su sabiduría muy necesaria en aquellos tiempos de crisis.

Objetos principales de Elrond:

Espada (Helkaluinë): (Q. “Brillante Hielo Azul”) Espada ancha +50 forjada en Beleriand, hecha de ithilnaur con un deslumbrante filo de laen azul (cristal encantado). Al igual que la mayoría de las armas forjadas en la misma época que ésta, brilla con una fría luz azul cuando hay orcos cerca (si están a 300 metros, sólo brilla el filo de forma pálida; si están a menos de 30 metros, brilla con más intensidad). También es un arma sagrada exterminadora de orcos. Helkaluinë es además un arma de fuego frío causando un frío intenso cuando su portador así lo desea, infligiendo un crítico de frío al conseguirse algún impacto crítico. Cuando la espada es empuñada por un elfo, no puede cometer pifias, y le proporcionará a su portador *Velocidad* sólo con pensarlo.

Manto de Doriath: Esta gran capa de color gris fue tejida por su antepasada Melian, y le proporciona los siguientes poderes a su portador, según éste desee: *Desplazamiento V*, *Invisibilidad Verdadera*, *Desviación V* y *Enturbiamiento*.

Corona: Actúa como si fuese un yelmo, y hay un 50% de probabilidades de que anule un impacto crítico en la cabeza. Además, tiene No presencia continuo.

Armadura: Armadura de malla hecha de ithilnaur, proporciona una protección igual a CA 18 (-30), pero no causa penalizaciones.

Poderes especiales de Elrond:

Curación: El Señor de Rivendel tiene poderes que van más allá de algunos de los conceptos y restricciones de las listas de sortilegios. Utilizando una combinación única de las habilidades de curación de curandero lego y clérigo, Elrond es capaz de llevar a cabo curaciones y restauraciones sin igual en toda la Tierra Media. *El límite del poder de Elrond debe ser determinado por el DJ, aunque se sugiere sin embargo que sea capaz de utilizar una combinación de los sortilegios de curandero lego y de Canalización de hasta nivel 50*, pudiendo poseer poderes curativos equivalentes a la lista de curandero, aunque sin sus desventajas y sin tener que recibir las heridas en su cuerpo.

Conjuros: 2340 PP. Multiplicador x9 PP. Elrond conoce todas las listas abiertas y cerradas de Canalización y de Mentalismo hasta nivel 50; también dispone de las listas básicas de bardo y de clérigo hasta nivel 50.

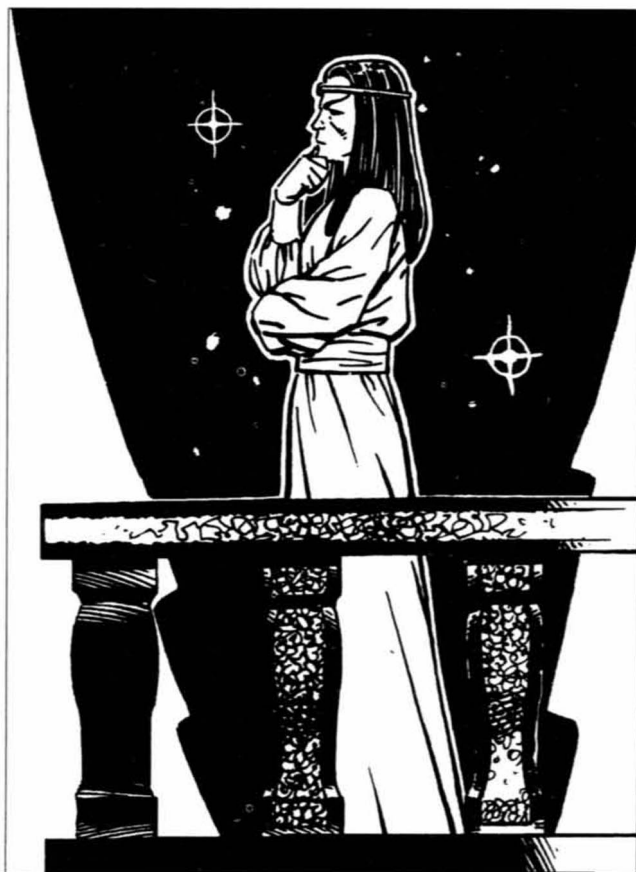
Objetos menores de Elrond:

Arpa de plata que añade +30 a todas las canciones de bardo, y siempre está afinada; **Arco largo élfico** +35 y tiene el triple del alcance normal.

5.2 OTROS ELFOS IMPORTANTES

5.21 GLORFINDEL

“Glorfindel era alto y erguido, el cabello de oro resplandeciente, la cara joven y hermosa, libre de



Elrond, Señor de Rivendel

temores y luminosa de alegría; los ojos brillantes y vivos, y la voz como una música; había sabiduría en aquella frente, y fuerza en aquella mano". SdIA I pág. 314.

Glorfindel es un príncipe noldorin de gran fuerza y linaje, jefe de los Guardianes de Rivendel. Partió de las Tierras Imperecederas con sus hermanos (aunque algo a disgusto), luchó valientemente contra Morgoth y sobrevivió a la caída de Eregion y a la guerra entre los elfos y Sauron. Lideró un ejército en la Última Alianza de Hombres y Elfos, y también comandó la hueste de Rivendel que tomó parte en la victoria sobre el Rey Brujo de Angmar en la Batalla de Fornost (1975 T.E.). Pocos de los de su raza permanecían en la Tierra Media al final de la Tercera Edad.

Glorfindel no es sólo un guerrero que está muy por encima de la fuerza de los hombres, sino que también se le cuenta como uno de los Sabios, y fue uno de los miembros del Concilio de Elrond. Fue él, en la Batalla de Fornost, quien profetizó el destino del Rey Brujo:

"...Eärnur volvió entonces, pero Glorfindel, mirando la oscuridad que se espesaba, dijo: '¡No lo persigas!

No volverá a esta tierra. Lejos está todavía su condenación, y no caerá por la mano del hombre'. SdIA Apéndices, pág. 38.

Glorfindel navegó hacia el oeste con los Portadores del Anillo al final de la Tercera Edad, pues era el último de los grandes señores elfos.

Glorfindel era alto (2,07 metros) y robusto, y tenía unos claros ojos azules y el pelo de color dorado.

Principales objetos de Glorfindel:

Espada (Macilrómen): (Espada del amanecer). Se trata de una ligera espada a dos manos. Macilrómen tiene la hoja hecha de una aleación dorada y un enorme topacio en la empuñadura. Es una arma +45 que, cuando es desenvainada, actúa como el sortilegio de Astrólogo de *Aura Llameante*, con la excepción de que el ataque de ceguera afecta a todos los que estén a una distancia de 10 metros, y la penalización de -25 a todos los atacantes permanece mientras la espada esté desenvainada. Los orcos sufren una penalización -30 en sus TRs y tienen un -50 cuando atacan a Glorfindel. Los compañeros de Glorfindel que estén a 10 metros de él reciben una bonificación +30 a todas las TRs

VILYA, EL ANILLO ÉLFICO DEL AIRE

Fue el más poderoso de los Tres Anillos Elficos del Poder, y le fue dado a Elrond por Gil-galad justo antes de que partiera como segundo al mando de la Última Alianza de Hombres y Elfos contra Sauron. Mientras Sauron no poseyera el Único, los poseedores de los anillos élficos eran libres de utilizarlos a pleno rendimiento.

Ciertamente parece asombroso que, a pesar del paradero de Rivendel, en un estrecho valle con una entrada oculta, el lugar permaneciera oculto durante tanto tiempo. Los sirvientes de Sauron exploraron la zona y fueron incapaces de atravesar el velo que rodeaba Imladris. En realidad, Rivendel y Lórien tenían una capacidad especial y se le escapaban una y otra vez a Sauron. Seguramente, Sauron era consciente de la existencia de Lórien (y sin duda sospechaba quién se encontraba en el corazón de ese reino), pero sin el Anillo Único era incapaz de atravesar su velo místico y ver a Galadriel. Debía de ser consciente de la naturaleza encantada del Bosque Dorado y del Valle Oculto, e incluso podría haber llegado a sospechar que en cada uno de estos lugares se encontraba funcionando un anillo élfico. Aun así, los Tres y sus portadores eran tan poderosos mientras el Único estuvo perdido, que el Señor Oscuro no consiguió confirmar sus sospechas.

Poderes específicos de Vilya:

(1) Continuo sortilegio básico de místico de *No presencia*; sortilegios de *No detección*; *Muro Interior* de Mentalista. Estos sortilegios también pueden ser utilizados de forma que afecten a un radio determinado, protegiendo una zona entera.

(2) Dobra el nivel de Resistencia del portador a la

hora de resistir los poderes de detección del Señor Oscuro.

(3) El usuario puede utilizar un sortilegio continuo de *Oración* (TR y bonificaciones de maniobra); +30 a todos los amigos en un radio de 10 metros.

(4) +33 a la bonificación por constitución y la bonificación defensiva.

(5) Uso gratuito de las listas de mentalista Manipulación de Gases, Manipulación de Sólidos y Manipulación de Líquidos hasta nivel 60. Los alcances son variables pero suelen ser entre 10 y 100 veces lo normal. Por ejemplo, Elrond podría controlar el Bruinen, y si lo necesitaba era capaz de influir en el tiempo de todo el valle.

(6) Todas las curaciones llevadas a cabo por el portador tardan un tercio del tiempo normal en tener efecto, y la recuperación siempre es completa (con algunas excepciones).

(7) El portador (o aquél a quien éste toque) regenera 10 puntos de vida por asalto.

(8) El portador no puede quedar aturdido.

(9) Vilya actúa como un multiplicador x9 PP (para cualquier profesión).

Vilya es, quizá más que los otros dos, un anillo de curación y fortalecimiento. Narya protegía una tierra y le proporcionaba un total reposo, casi un refugio; Narya despertaba la acción en los corazones. Fue en Rivendel donde Vilya permitió que las decisiones fueran tomadas y los cursos de acción determinados.

En apariencia (sólo para aquellos capaces de verlo, sólo los Portadores del Anillo y otros pocos más de entre los Sabios), Vilya es un anillo de oro puro amarillo con un gran zafiro de color azul claro.

(incluyendo las de moral). La espada también le confiere *Armadura de Fuego* a su portador, no puede cometer pifias si es empuñada por un elfo, es una arma sagrada, y causa la pérdida del triple de puntos de vida. El portador también posee *Velocidad* a voluntad, y es capaz de parar incluso las armas de proyectil.

Botas: Botas élficas que confieren al portador todos los sortilegios de montaraz de *Correr*, así como movimiento silencioso, *paso sin dejar huella* y una bonificación +50 a todas las maniobras de trepar.

Túnica: Es blanca, y tiene emblemas de su casa a la altura del pecho. La túnica proporciona una protección equivalente a CA 17 (-30) pero no causa penalizaciones.

Lorglín (Brillo dorado): Se trata de un anillo élfico menor creado por Celebrimbor antes de que se hicieran los grandes anillos con la "ayuda" de Annatar. Es de oro y tiene un topacio amarillo. Lorglín añade +30 a la BD de su portador, Regenera a razón de 3 puntos de vida por asalto, es un multiplicador x6 PP de Mentalismo, y puede lanzar Invisibilidad 6 veces por día.

Poderes especiales de Glorfindel:

Curación: Al igual que la mayoría de los grandes elfos que vivieron en Aman, Glorfindel posee algunos limitados poderes de curación intrínsecos, equivalentes a las listas de Canalización Purificaciones y Vías de los Impactos hasta nivel 10.

Sortilegios: 1200 PP. Multiplicador x6 PP. Glorfindel conoce las listas básicas de Mentalismo Habla Mental y Presencia hasta nivel 10, Brillo hasta nivel 20, Dominio de las Mentes y Disimulo hasta nivel 10.

Objetos menores de Glorfindel:

Capa que le proporciona +50 a las maniobras para esconderse; **corona** que actúa como si fuese un yelmo; **brazales** que protegen los brazos como si fueran brazares y evita el 60% de los impactos críticos en el antebrazo y en la muñeca.

5.22 ARWEN UNDOMIEL

"Era joven, y al mismo tiempo no lo era, pues aunque la escarcha no había tocado las trenzas de su pelo sombrío, y los brazos blancos y el rostro claro fueran tersos y sin defectos, y la luz de las estrellas le brillara en los ojos, grises como una noche sin nubes, había en ella verdadera majestad, y la mirada revelaba conocimiento y sabiduría, como si hubiera visto todas las cosas que traen los años." SdIA I, pág. 314

Arwen era la hermosa hija eldarin de Elrond y Celebrian. Nacida en el año 241 T.E., vivió con su familia en Rivendel (S. "Imladris") durante la mayor parte de su vida, aunque hizo frecuentes visitas a sus abuelos Galadriel y Celeborn en Lórien. Tras la Guerra del Anillo se casó con Aragorn en el año 3019 T.E. (tras un compromiso de 39 años). En aquel momento, tenía más de dos mil setecientos años de edad.

Arwen se trasladó a Minas Tirith en Gondor después de su boda, y vivió allí como Reina hasta la muerte de su marido en el año 120 C.E. Entonces se retiró a Lórien, donde pasó los últimos meses de su vida. Tras su muerte en el invierno del año 121 C.E., fue enterrada en Cerin Amroth, donde ella y Aragorn se habían jurado amor eterno 162 años antes.

Al igual que su padre Elrond y su tío Elros, Arwen tenía la oportunidad para elegir un tipo de vida como todos los Medio-elfos (S. "Peredhil"). Podía vivir y morir como una mortal o elegir el curso de los inmortales Primeros Nacidos. Tras casarse con Aragorn, escogió su destino y se volvió mortal. Arwen le dio a Aragorn varios hijos, entre los que había un niño.

Debido a su resplandeciente belleza morena (reminiscencia de su antepasada Lúthien) y a la cada vez más escasa presencia de elfos en Endor, fue conocida como la Estrella de la tarde de su pueblo.

Principales objetos de Arwen:

Capa élfica (Imladagollo): (S. "Capa del Valle Profundo") Esta capa con capucha de color verde agrisado le proporciona al portado una bonificación +50 las maniobras de acechar y esconderse, así como una bonificación +100 a las maniobras de trepar, de hacer acrobacias, o de caer.

Corona de Arwen: Este delicado símbolo de mithril tiene la forma de una corona de hojas. Es un multiplicador x6 PP (para Mentalismo y Canalización) que evita el 60% de los impactos críticos en la cabeza (tirada de 01-60) y actúa como un yelmo completo (aunque no impide el lanzamiento de sortilegios).

Poderes especiales de Arwen:

Sortilegios: 45 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce todas las listas básicas de bardo hasta nivel 10; conoce cinco listas abiertas de Mentalismo hasta nivel 10.

Objetos menores de Arwen:

Cuchillo largo que actúa como un rapier sagrado +45, lanza un sortilegio de Sueño de nivel 20 siempre que consigue un impacto crítico (1 asalto por cada 10 puntos de fallo de la TR); **toga real** que no penaliza y actúa como CA CE/12 (+35 BD) proporcionándole al portador una bonificación +25 a todas las maniobras en movimiento.

5.23 CELEBRÍAN

Celebrian es una verdadera dama eldarin, la única hija (aparentemente) de Celeborn y Galadriel; es la mujer de Elrond y la madre de Elladan, Elrohir y Arwen Estrella de la Tarde.

Trágicamente, el grupo en el que viajaba Celebrian fue emboscado en un viaje de Imladris a Lórien y aplastado por los orcos de las Montañas Nubladas. Aunque fue rescatada muy pronto por sus hijos y curada de sus venenosas heridas por Elrond, había sufrido tanto que se cansó de la Tierra Media y atravesó el mar al año siguiente.

Celebrian era bondadosa, pacífica, amable y calmada. Naturalmente, su porte era noble debido a su linaje, y era alta (1,92) y rubia. Pero no le gustaban las cosas que causaban violencia: ni las armas ni las armaduras ni la guerra. Ni tampoco gozaba de la arrogancia ni el orgullo tan comunes en el resto de su familia. Más bien era dócil y discreta. Disfrutaba con los niños, con el hogar y con la casa, con la familia y con los jardines, y con las cosas que poseían una silenciosa belleza. A menudo, por las tardes, le gustaba dar paseos o nadar en los estanques y los arroyos del agraciado Imladris.

Poderes especiales de Celebrian:

Sortilegios: 70 PP. Multiplicador x7 PP. Conoce todas

las listas básicas de vidente hasya nivel 30, y todas las listas abiertas y cerradas de Mentalismo hasta nivel 20.

Objetos menores de Celebrían:

Toga plateada o blanca (+30 BD, +20 a las maniobras en movimiento, +25 acechar/esconderse), daga de plata laen +30, cetro dorado x7 PP Mentalismo (los sortilegios no ofensivos no pueden cometer pifia, almacena tres sortilegios de hasta nivel 20, alcance de los sortilegios de vidente multiplicado por 5, Desplazamiento III tres veces al día).

5.24 ELLADAN Y ELROHIR

Elladan y Elrohir eran los hijos gemelos de Elrond y Celebrían. Juraron venganza contra todos los orcos cuando Celebrían fue capturada y mantenida prisionera. Los hermanos tuvieron éxito en el rescate de su madre, pero nunca olvidaron su sufrimiento y desde entonces cazaron a los orcos de forma incansable.

Elladan y Elrohir demostraron perfectamente sus caracteres heroicos y sabios a través de la Guerra del Anillo. Cabalgaron hacia el norte con los Dúnedain para ayudar a Aragorn; le acompañaron a través de los Senderos de los Muertos, y lucharon por todo el camino hasta Pelargir. Salieron navegando desde allí con el ejército de Lebennin y Langstrand, llegando en un momento crítico de la batalla de los campos de Pelennor.

Además de estas excepcionales hazañas, se les permitió también tomar parte en los concilios de los Señores del Oeste y quizás llegasen incluso a ser considerados señores ellos mismos.

Los hermanos eran medio-elfos y por lo tanto tenían la misma opción que Elrond y Elros: la vida humana y la mortalidad o la vida élfica con la inmortalidad. Llegado el momento, decidieron quedarse entre los dúnedain en la Cuarta Edad después de que Elrond atravesara el mar, y eligieron la mortalidad como su hermana Arwen.

Principales objetos de Elladan y Elrohir:

Espadas: Gurthdur (S. "Muerte de la Oscuridad", de Elladan) y Gordur (S. "Terror de la Oscuridad", de Elrohir), espadas gemelas, hechas de mithril, +20, exterminadoras de orcos y trolls, brillan con un frío color azul en presencia de orcos (pálido si están a 300 metros; muy intenso si están a 30 metros); pueden lanzar *Rapidez X* sobre el portador 3 veces al día.

Arcos: Cubragol (S. "Arco Repentino", de Elladan) y Cucaran (S. "Arco Rojo", de Elrohir), arcos gemelos, hechos de tasarung y ogamur, +25. Disparan cada asalto sin penalización, la pérdida de puntos de vida se dobla, y son silenciosos.

Capas (Menelcollo): (S. "Capas del Cielo") Añaden 30 a la BD, continuo *Aterrizaje Verdadero*, *Gran Salto* 5 veces al día. Normalmente son del color del cielo, pero cambian de color adoptando el de su alrededor si se desea (+50 para esconderse). También permiten volar desde grandes alturas (caer 30 metros por asalto y planear 30 metros por asalto) siempre que se desee (se requiere de un punto bastante alto para caer).

Poderes especiales de Elladan y Elrohir:

Sortilegios: 100 PP. Multiplicador x4 PP. Conocen todas las listas de sortilegios para montaraces hasta nivel y cuatro listas abiertas de Canalización hasta nivel 10.

Objetos menores de Elladan y Elrohir:

Coraza hecha de un acero azul oscuro y mithril (CA: 20 DB: +20, sólo tiene la penalización a la maniobra mínima de -20), **anillo** (x4 PP, permite moverse continuamente sin dejar huellas o hacer ruidos).

5.25 ERESTOR

Erestor, el Primer Consejero de Elrond, es un noldo de linaje bastante noble. Fue un sabio de cierta importancia en Ost-in-Edhil, y huyó del asalto de Sauron con los otros supervivientes.

Poderes especiales de Erestor:

Sortilegios: 80 PP. x5 PP. Conoce todas las listas básicas de vidente hasta nivel 30 y todas las listas abiertas y cerradas de Mentalismo hasta nivel 20.

Nota: Si consigue el tiempo suficiente, Erestor intentará lanzar *Aura Verdadera* y *Desplazamiento* III antes de entrar en combate.

Objetos menores de Erestor:

Bastón (hecho de mallorn, con una esfera de cristal que es un multiplicador x5 PP y que permite al portador lanzar sortilegios abiertos o cerrados de Mentalismo a un tercio del coste normal), espada ancha +25 (laen gris, lanza *Parálisis I* 5 veces al día), escudo +20.

5.26 GILDOR INGLORION

Gildor fue un Alto Elfo de la casa de Finrod que vivía en Rivendel pero vagabundeaba por todo el oeste de la Tierra Media frecuentemente. El era el líder del grupo de eldar que se encontró -y sin saberlo salvó- a Frodo mientras viajaba hacia Lindon.

Principales objetos de Gildor:

Pendiente: Sumando +5 PP para bardos, permite almacenar en él un máximo de tres sortilegios. El pendiente es de oro y de él cuelga un diamante con grandes facetas.

Poderes especiales de Gildor:

Sortilegios: 30 PP. Sumando +5 PP. Gildor conoce todas las listas de **bardo** básicas hasta nivel 30, así como las listas de **mentalista** Brillo, Detecciones y Anticipaciones hasta nivel 10.

Objetos menores de Gildor:

Túnica brillante que añade +30 a la BD.

5.27 HILVANAR

Hilvanar (S. "Seguidor Rubio") es un elfo silvano que tiene el pelo de un color inusualmente dorado para alguien de su raza. Es uno de los elfos más despreocupados de Rivendel, más incluso de lo que lo es su pueblo por naturaleza. En su boca siempre hay una canción alegre, y nadie en el Valle Oculto se ha librado de su mordaz sentido del humor. Como la mayoría de la gente de su pueblo, pasa gran parte del tiempo al aire libre, cuidando los viñedos que son su orgullo y su gozo. También se le ha visto a veces beber demasiada cantidad de su fuerte vino, lo que le ha vuelto demasiado gracioso. Algunos de los noldor más serios desapruaban su actitud, pero sus intenciones son buenas y se toma sus responsabilidades de forma adecuada.



Gilvor Ingflorion

Poderes especiales de Hilvanar:

Sortilegios: 50 PP. Multiplicador x5 PP. Hilvanar conoce todas las listas de bardo básicas hasta nivel 10.

Objetos menores de Hilvanar:

Flauta, que dobla el alcance de todos los sortilegios que requieran sonidos. Brazaletes, multiplicador x5 PP.

5.28 ASCARNIL

Ascarnil obtuvo su nombre (S. "Joven Impetuoso") cuando los demás elfos descubrieron que nunca llegaría a superar una cierta imprudencia, rasgo extremadamente raro entre esta raza. Algunos creen que es su altura (o más bien la falta de ella, ya que Ascarnil sólo mide 1,77 m.) lo que le impulsa a querer demostrar su valentía. Es uno de los exploradores de Rivendel, y como tal se le suele encontrar muchas veces por cualquier lugar de Rhudaur con la intención de mantener a Elrond informado sobre las actividades que tienen lugar allí. Desafortunadamente, Ascarnil intenta a menudo enfrentarse con un problema por sí solo. Más de una vez ha vuelto herido y a duras penas a Rivendel por enfrentarse contra una banda de orcos o a un troll.

Además de poseer una constitución ligera (su rasgo más notable), Ascarnil tiene los ojos verdes y el pelo de un color castaño arenoso.

Principales objetos de Ascarnil:

Espada: Rúnya (Q. "Llama Roja") Se trata de una espada ancha nada sutil acorde con el estilo de lucha de Ascarnil. Brilla con un color amarillo si hay orcos en las proximidades y con un color rojo cuando hay trolls cerca. Puede arder en llamas si se le manda, causando un crítico de

calor del mismo grado que el conseguido en un golpe; también es exterminadora de trolls. Sin embargo, lo que Ascarnil parece desconocer es que la espada atrae a los trolls. Todos los trolls que estén a cinco kilómetros de la espada deben resistir un ataque de nivel de 3 de Canalización o se verán atraídos hacia la espada. Todos los que estén a 100 metros deben hacer una tirada contra un ataque de nivel 30 o se verán atraídos. Los trolls no saben por qué se ven atraídos; sólo saben que deben ir. Suelen encontrar este tipo de invocación bastante irritante, y cuando llegan al lugar en el que se encuentra Ascarnil están bastante enfadados.

Poderes especiales de Ascarnil:

Sortilegios: 60 PP. Multiplicador x5 PP. Ascarnil conoce las listas de sortilegios de montaraz básicas Dominio de las Sendas, Vías del Movimiento y Vías de la Naturaleza hasta nivel 10. También tiene la habilidad de hablar con los zorros, un curioso talento que aprendió de su madre silvana.

Objetos menores de Ascarnil:

Armadura de cuero +15, reforzada con tiras de metal de color verde. Actúa como CA 10 (-20) pero penaliza como si fuera CA 5; Arco compuesto +20; capa con capucha que añade +50 a los intentos de esconderse en los bosques o en los matorrales densos.

5.29 VILYADHOL

Vilyadhol es un elfo sindarin algo despistado que, sin embargo, es el jardinero jefe y herbolario de Rivendel. Su habilidad con las plantas casi no tiene igual, e incluso el mismo Elrond se remite al jardinero cuando trata asuntos relacionados con hierbas curativas. Sin embargo, en otros temas es mucho menos que fiable. Tiene tendencia a vagabundear lejos de la casa durante días sin avisar, dejando sus almacenes de hierbas sin la atención adecuada.

Principales objetos de Vilyadhol:

Desplantador con tres bolsillos: Con el desplantador puede arrancarse una planta del suelo y colocarla en un bolsillo sin dañarla. Puede ser guardada en dicho bolsillo durante un máximo de treinta días, y no requiere cuidados ni atenciones; también puede trasplantarse con un 95% de posibilidades de éxito si queda raíz (siempre que las condiciones sean las adecuadas en el nuevo ambiente); amuleto multiplicador x6 PP: una gran gema verde con forma de una hoja con el contorno de mithril. Vilyadhol la lleva en una cadena de mithril alrededor de su cuello.

Poderes especiales de Vilyadhol:

Sortilegios: 150 PP. Multiplicador x6 PP. Además de conocer todas las listas básicas de **animista** hasta nivel 20, Vilyadhol también tiene la habilidad de doblar la efectividad (es decir, el nivel de efectividad de una planta, su rapidez de acción y/o los puntos de vida recuperados gracias a ella se doblan) de cualquier hierba curativa que requiera preparación. Tiene una bonificación +50 en cualquier intento de localizar una hierba curativa en su medio natural.

Objetos menores de Vilyadhol:

Ropas: añaden +40 a los intentos por esconderse en cualquier entorno (cambian de color para adaptarse al

adecuado); un cinturón con 24 pequeños compartimentos, cada uno de los cuales puede contener hasta tres dosis de cualquier hierba protegida y preservada.

5.3 EL LUGAR DE RIVENDEL EN LA HISTORIA

Rivendel fue único en la Tierra Media, al igual que lo eran los otros dos refugios elfos del oeste, Lindon y Lórien. Rivendel no era ni una gran colonia abierta como los Puertos Grises ni un bosque completamente aislado y casi etéreo como Lórien, sino que era casi como una amistosa posada para sus visitantes, como una gran mansión para sus residentes y un lugar de encuentro seguro para los Sabios del Concilio Blanco.

5.31 EL REFUGIO

Rivendel, al igual que Lórien, ocupó un lugar especial dentro de la Tierra Media. Elrond y Galadriel eran capaces de ejercer sus voluntades (con la ayuda de sus anillos) y proteger sus hogares de los ojos de Sauron. Este hecho es aún más asombroso si se considera cuánto Sauron debía saber de la presencia de ambos lugares. El Bosque Dorado estaba situado justo al otro lado del río junto al que se encontraba Dol Guldur, la morada del Señor Oscuro durante un largo período de la Tercera Edad. Rivendel se encontraba en la frontera de Rhudaur, tierra que estuvo dominada por el Rey Brujo de Angmar durante la mayor parte de esa Edad. Por lo tanto, aunque sólo fuera por evidencias, Sauron debería haber tenido alguna idea sobre quién se encontraba en el corazón de cada refugio. El conocía a Galadriel por el tiempo que pasó como Annatar en Eregion, y se enfrentó a Elrond a finales de la Segunda Edad, cuando éste marchaba junto a Elendil y Gil-galad, que le vencieron en combate personal. Ambos eran eldar y tenía razones para odiarles, así como razones para vengarse.

Pero ambos fueron capaces de ocultar sus mentes y sus hogares a la mente del Señor Oscuro, cada uno según su propósito. Durante la Segunda Edad, sus posiciones fueron mucho más peligrosas, pues mientras Sauron tuvo el Anillo Único, no se atrevían a usar sus anillos por temor a ser detectados o incluso vencidos. Pero con la llegada de la Tercera Edad y la desaparición del Anillo Gobernante, los Tres quedaron libres para curar las heridas de la tierra. Aparentemente, alguien como Elrond, con la ayuda de un Anillo del Poder, era capaz de frenar el pensamiento de Sauron, haciendo que no tuviera idea de su paradero ni de sus intenciones. Como Galadriel dijo a Frodo:

"Te digo, Frodo, que aun mientras hablo, veo al Señor Oscuro, y sé lo que piensa, o al menos lo que piensa en relación a los elfos. Y él está siempre tanteando, queriendo verme y conocer mis propios pensamientos. ¡Pero la puerta está siempre cerrada! ...El lo sospecha, pero no lo sabe aún... Pues si fracasas, caeremos indefensos en las manos del Enemigo." SdIA I págs. 504-505

Por lo tanto no fue hasta que los Jinetes Negros persiguieron a Frodo hasta los límites de Rivendel que Sauron no conoció el paradero de uno de los refugios élficos. Sin embargo, aun así fue incapaz de vencer con su voluntad la

de alguien como Elrond, quien poseía Vilya. Los Nazgûl intentaron asaltar el Valle y fueron rechazados, siendo destruidas sus monturas. Dispersados, se vieron forzados a volver a Mordor con noticias inciertas para su Señor.

5.32 EL CONCILIO BLANCO

El grupo que fue conocido por sus miembros como el Concilio Blanco es uno de los de más larga historia de toda la Tierra Media. Estuvo formado (en diferentes épocas) por nobles noldor (y quizás otros pocos elfos seleccionados, como Círdan, un sínda teleri) y por los Istari, reuniéndose a intervalos irregulares para discutir sobre las estrategias a seguir en la lucha contra las encarnaciones del mal en el mundo. Desde su formación en el año 1780 S.E., el Concilio siempre se reunió en Rivendel, aunque en aquellos momentos sus miembros sólo eran nobles noldor. A continuación hay una sinopsis de algunas de sus reuniones más importantes:

2463 T.E. – El Concilio Blanco fue reformado a petición de Galadriel, siendo incluidos los Istari. Aunque Galadriel deseaba que Gandalf gobernara el grupo, fue Saruman quien tomó ese cargo, pues era el jefe de la Orden de los Magos (Heren Ithryn).

2851 T.E. – El Concilio se reunió de nuevo, para discutir sobre el Anillo. Es entonces cuando Gandalf empezó a sospechar sobre las inclinaciones de Saruman, aunque aparentemente desconocía por completo el hecho de que el Mago Blanco estuviera siendo corrompido.

2941 T.E. – El Concilio expulsa a Sauron de Dol Guldur. Es entonces cuando Gandalf es forzado a abandonar a Bilbo y los enanos en el Bosque Negro, lo que casi condujo al grupo a un desastre. Finalmente, la acción del Concilio resultó ser inútil, pues Sauron había previsto este ataque anteriormente, y lo había dispuesto todo para regresar a Mordor.

2953 T.E. – La última reunión que se recuerda del Concilio. Por entonces, Saruman tenía una noción bastante aproximada sobre el paradero del Anillo, pues lo había rastreado hasta el Anduin, donde Sméagol y Déagol lucharon por él. Sin embargo, Saruman mintió al Concilio, diciendo que lo más probable era que hubiera ido a parar al mar.

Los miembros

Como se ha mencionado anteriormente, el Concilio de los Sabios original incluía a los Señores Elfos, principalmente a Galadriel, Elrond, Círdan, Glorfindel y algunos otros nobles noldor. Los Istari aún no habían llegado a la Tierra Media.

Alrededor del año 1000 T.E. llegaron los Istari, y pronto quedó claro que su causa tendría más éxito si se unían a los eldar. El Concilio incluyó en teoría a todos los Magos, aunque Alatar y Pallando asistieron raramente y sólo en las primeras reuniones. A medida que la Edad avanzaba, se vieron involucrados en sus propios asuntos en el Este. Radagast asistió a la mayoría de las reuniones, pero se distraía muy fácilmente, y por lo tanto ayudaba muy poco.

Está claro que los principales impulsores de la política del Concilio fueron Galadriel, Elrond, Gandalf y Saruman, y que Saruman dominaba tanto las discusiones que todos

le creyeron durante muchos años, pensando que el Anillo Único estaba perdido. Sin embargo, su confianza les traicionó, pues su orador más persuasivo sólo estaba dejando pasar el tiempo, esperando a que el Anillo apareciera.

6. RIVENDEL

La “Última Morada del Oeste” era en realidad mucho más que una casa, incluso más que muchas mansiones. Aunque era de diseño modesto, el hogar de Elrond contenía un complejo de grandes salones y elegantes aposentos. La residencia de los supervivientes noldorin de Eregion y Ost-in-Edhil no era en modo alguno una cabaña rústica.

6.1 EL VALLE

El reino de Elrond se encuentra en un profundo y estrecho valle situado entre los brazos norte y sur del río Bruinen (S. “Sonorona”). Protegido al norte y al este por los altos picos de las Montañas Nubladas, y al sur y al oeste por el río, el valle poseía unas formidables defensas naturales. Sin embargo, no eran suficientes como para mantenerlo oculto durante tantos milenios a los ojos de los espías del Señor Oscuro; el Valle Oculto sólo se mantenía seguro gracias al poder de Elrond.

La única entrada a Rivendel por el oeste es por el vado, a través de un denso bosque que cubre la ribera meridional del Bruinen (rama sur), bajando por un inclinado y erosionado sendero y atravesando un trecho de pradera hasta llegar a un estrecho puente.

Al este de la casa, el valle se ensancha algo, lugar donde

se encuentran diversos huertos, viñedos y campos de labranza. Un pequeño estanque, alimentado por fríos arroyos, riega la tierra y aísla aún más el valle.

CLAVES PARA EL MAPA DE LA ZONA

El complejo de edificios

1. Huerto. En este suelo se cultivan manzanas; en los huertos de la parte occidental del valle se cultivan otras frutas.

2. Campo de juegos. Este gran campo al aire libre puede acomodar muchos espectadores para presenciar los diversos ejercicios atléticos llevados a cabo por los elfos. Aunque las tribus sindar y silvanas son menos entusiastas con respecto a los juegos atléticos organizados, los competitivos noldor disfrutaban con una serie de competiciones individuales o por equipos. La estructura está hecha de piedra y posee asientos para varios cientos de personas.

3. Asientos cubiertos. Esta sección de la construcción está protegida por un tejado permanente, y tiene respaldos.

4. Establos. Además de ser una entrada cubierta, por debajo de esta sección se encuentran los establos de Rivendel. Dichos establos, grandes y limpios, son el hogar de algunos de los mejores caballos ligeros de todo el oeste.

5. Viñedos.

6. Complejo del Salón Oeste.

7. Sendero. Este sendero conduce hasta el Vado del Bruinen.

8. Puente.

9. Bruinen (rama sur).

10. Casa de Elrond. Esta es la casa principal propiamente dicha, el primer edificio construido en Rivendel y el hogar de Elrond.



El Concilio Blanco

11. Talleres.

12. Sendero. Este camino pavimentado con piedra conduce hacia el oeste a lo largo del Bruinen hasta los campos que hay al otro lado de las montañas.

6.2 LA CASA PRINCIPAL

Este es el centro de Rivendel, el hogar de su señor y el de muchos de los eldar supervivientes de Ost-in-Edhil. La casa está construida con piedra, y sus salas de mayor tamaño tienen bóvedas del mismo material, mientras que las más pequeñas tienen vigas de roble. Todos los tejados son de pizarra, con chimeneas que sobresalen procedentes de los hogares que hay por debajo suyo. Todas las ventanas tienen robustos postigos, y la mayoría de ellas poseen vidrios de colores decorativos.

Rivendel tiene una estructura mucho más modesta que la de la mayoría de las residencias diseñadas por los eldar en Ost-in-Edhil, pero posee una elegancia inapreciable a primera vista. Cada una de las habitaciones está ricamente amueblada, las vigas de los techos están finamente talladas y los muros interiores están hechos de paneles de las mejores maderas. Las camas son suaves y cómodas, y la comida es siempre abundante y deliciosa.

Rivendel se encuentra construido sobre un terreno elevado, y gira en torno a un patio cerrado. En el centro se encuentra un alto edificio, que contiene el salón principal y el campanario. Alrededor del patio hay muchas habitaciones para huéspedes, habitaciones residenciales, y silenciosas salas de estar. En el ala norte de la casa hay más habitaciones, en su mayoría para los elfos que residen aquí. Al norte, justo por debajo de las montañas, se encuentran los talleres.

NIVEL INFERIOR (Ala Norte Nivel 1)

1. Patio inferior. Un sendero pavimentado conduce a las cocinas, donde pueden dejarse fácilmente las provisiones.

2. Cocinas. Aunque la mayoría de los habitantes de Rivendel no suelen comer en el salón que hay arriba, esta gran cocina está preparada para dar una fiesta digna de un rey. El gran hogar de fuego que hay en la pared norte es sólo el principal; hay muchos hornos en la cocina que tienen tubos que comunican con esta chimenea principal.

3. Escaleras. Esta pequeña escalera conecta directamente la cocina con el gran salón superior.

4. Despensa. Esta habitación subterránea permanece fría durante todo el año, y está llena de diversos alimentos perecederos.

5. Bodega de vinos. Aquí se encuentran vinos de las mejores cosechas de Dorwinion, así como gran cantidad de los vinos propios de Rivendel. A lo largo de una pared hay grandes botellas llenas de cerveza e hidromiel.

6. Escaleras. Estas grandes escaleras conectan con diversos niveles del complejo.

7. Baños. Esta habitación es en realidad un complejo de cámaras, entre las que se incluye una habitación de vapor, una sauna, una pequeña piscina, y salas de baño. El calor lo proporcionan unos estanques termales naturales.

8. Aposentos. Estas son las habitaciones residenciales de los elfos silvanos que trabajan en las cocinas o en alguna actividad relacionada. Muchos de los elfos comparten una habitación. Cada uno de los cuartos contiene una sala de estar y un dormitorio, con una estufa y un lavabo.

9. Aposentos. Similares al nº 8, pero estos cuartos dan directamente al patio, y son los hogares de los otros elfos que trabajan en Rivendel.

10. Puerta secreta. Esta trampilla es Extremadamente Difícil de encontrar (-30), y conduce a un pasaje secreto. El pasaje conecta con un panel similar que se encuentra bajo las escaleras de los talleres, lo que permite a sus habitantes pasar de una a otra zona sin salir al aire libre.

11. Talleres. Estas casas acogen algunas de las artes menores, como el trabajo en madera y con el cristal. El ascensor de la esquina sudoeste es un artefacto mecánico que, manejándose mediante un sistema de contrapesos y volantes, conduce hasta las forjas que hay debajo. El ascensor puede ser cerrado por arriba con una llave, impidiendo el acceso al complejo subterráneo. (Ver 6.3 para detalles sobre la forja).

NIVEL 1 (Ala Norte y edificios exteriores Nivel 2)

1. Entrada. El camino pavimentado proveniente del río pasa por esta entrada, con un gran número de peldaños de piedra que conducen hasta un portal cubierto.

2. Vestíbulo. Unas puertas dobles hechas de gruesos paneles de madera de roble guardan la entrada principal de la casa de Elrond. Pueden cerrarse, y son Extremadamente Difíciles (-30) de abrir, aunque normalmente sólo están cerradas con el picaporte. Como hay elfos rondando por la casa a todas horas, hay pocas probabilidades (10%) de que no haya nadie en las puertas.

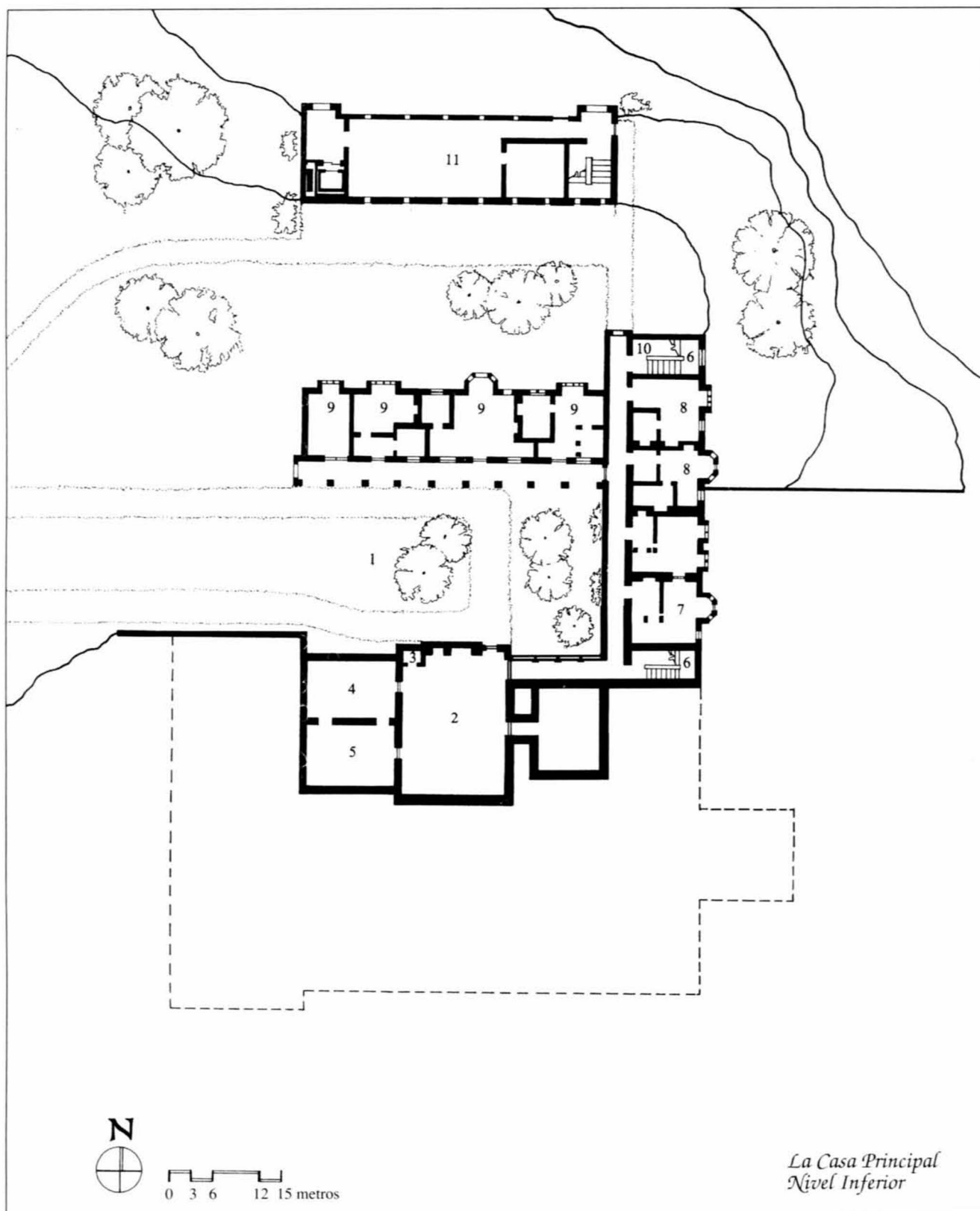
3. Sala del fuego. Esta gran habitación es el principal lugar de reuniones de la casa. Su principal iluminación es la proveniente de un enorme hogar que se mantiene permanentemente encendido. Es en esta sala donde se cantan las canciones y se cuentan las historias. La sala está amueblada con muchos bancos, así como con cómodas sillas y cojines esparcidos por toda la habitación.

4. Biblioteca. La biblioteca de Elrond es una de las más completas de la Tierra Media, y entre sus libros hay algunos que datan de la Primera Edad. Además de los libros, hay multitud de mapas enrollados que cubren el continente entero (con diferentes grados de detalle). Las paredes están hechas de paneles de madera negra, y la habitación está amueblada con grandes mesas y cómodas sillas de altos respaldos. Hay una escalera de caracol que permite el acceso al nivel superior.

4A. Compartimento secreto. Este compartimento, que es Locura Completa (-50) de descubrir, contiene los libros de sortilegios de Elrond. Aunque el Señor de Rivendel no necesita consultar estos tomos, son útiles para aquellos que están aprendiendo sortilegios (pueden ser lanzados como **Runas**, con un uso cada uno, a menos que el usuario sea del mismo reino y tenga el poder intrínseco para lanzarlos igualmente, caso en el cual son reutilizables). Los libros incluyen todas las listas **Abiertas** y **Cerradas** de **Mentalismo** y de **Canalización**, **clérigo básico**, **curandero**, **curandero lego**, y **bardo**.

4B. Escritorio. Este gran escritorio de madera de roble tiene varios cajones llenos de plumas y material para escribir. En la parte trasera de uno de los cajones hay un compartimento secreto muy difícil (-20) de descubrir, dentro del que hay un paquete de 10 papeles de runas, en los que se pueden escribir sortilegios de hasta nivel 30.

5. Columnata cubierta. Este camino techado rodea todo el patio y está protegido por unas puertas de cristal re-



cubiertas de plomo a lo largo de todo su recorrido. Las puertas pueden ser abiertas cuando hace buen tiempo para permitir la circulación de aire fresco.

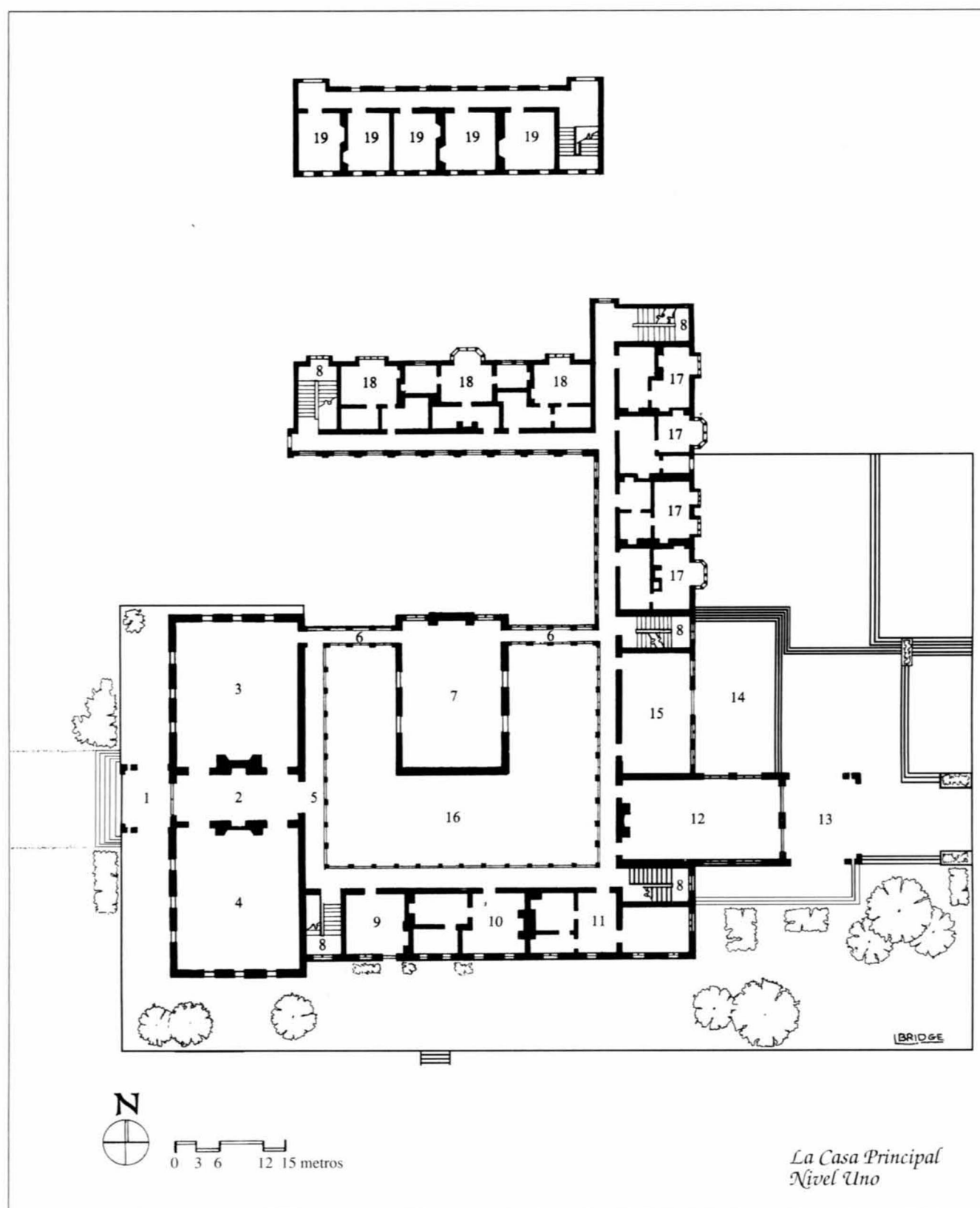
6. Logia cubierta. Las columnas que hay a ambos lados de esta sección flanquean unas grandes ventanas finamente talladas que pueden ser abiertas. Desde aquí puede verse el patio inferior hacia el norte y el patio interior de la planta baja hacia el sur.

7. Gran salón. El comedor de Elrond es una sala de alto techo con bellas bóvedas de madera. La cámara está domi-

nada por una larga mesa, mientras que a lo largo de las paredes hay otra serie de mesas preparadas para las reuniones excepcionalmente grandes. De las paredes cuelgan coloridos tapices, y las ventanas de las paredes norte y sur permiten la entrada de gran cantidad de luz durante el día. Por la noche se encienden unos grandes candiles de cristal y plata, lo que le proporciona a la habitación una acogedora luz.

8. Escaleras. Estas grandes escaleras de madera pulimentada conectan los diferentes niveles de la casa.

9. Habitación de la mañana. Esta pequeña habitación



está decorada con colores muy vivos, y es la preferida de Bilbo y algunos de los elfos para desayunar.

10. Estancias del jardinero. La residencia de Vilyadhol es sencilla y modesta, aunque está llena de plantas. Como jardinero jefe y herbolario de Rivendel, se rodea de lo que constituye su trabajo. En una de las paredes hay unas estanterías llenas de libros que tratan sobre el crecimiento y preparación de las plantas (proporcionando una bonificación +20 a dichas maniobras después de haberlos leído y absorbido).

11. Estancias de Bilbo. Desde el año 3002 T.E. hasta el

final de la Edad, el vigoroso hobbit estableció su residencia en Rivendel y se alojó en estos aposentos. Aunque las habitaciones están escrupulosamente limpias, su estudio está algo desordenado, pues su escritorio se encuentra cubierto por multitud de papeles y libros.

12. Cámara del Concilio. Esta habitación, de gran tamaño y amueblada con una larga mesa de madera de roble y gran número de confortables sillas, fue el lugar donde Elrond mantenía todas las reuniones con sus consejeros. Los Sabios también se reunieron aquí para los Concilios Blan-



Bilbo Bolson

cos, y el destino del Anillo Único se decidió en esta cámara. El techo es recto, y está hecho de yeso blanco y vigas de color negro; las paredes están hechas de paneles, que a menudo se ven cortados por multitud de ventanas, así como por puertas de cristal que comunican al norte con un porche y al este con un pórtico cubierto. Al igual que todas las puertas de cristal de este nivel, poseen robustos postigos que pueden ser cerrados por fuera como protección.

13. Pórtico. Esta zona embaldosada con piedras es un porche cubierto adyacente a la Cámara del Concilio y expuesto al efecto de los elementos.

14. Porche. Esta zona, cuyo suelo está hecho de piedras lisas de color gris, está orientada hacia el este. Es un lugar favorito de reunión por las mañanas. Unos macizos muebles de piedra adornan todo el porche.

15. Sala de estar. Esta sala, que tiene gran número de puertas de cristal que comunican con el porche, está iluminada y bastante aireada, especialmente en las mañanas soleadas.

16. Patio. Este patio, cuyo perímetro está pavimentado, está cubierto de césped en el centro además de contar con algunos pequeños árboles florecientes. En el centro hay una gran fuente, alimentada por un estanque subterráneo. Dicho estanque también suministra agua a las cocinas inferiores.

17. Habitaciones. Estos pequeños cuartos que miran hacia el este se encuentran en el segundo piso y alojan a un grupo de residentes elfos.

18. Habitaciones. Iguales a 17, con la excepción de que estos cuartos miran hacia el norte, y desde su corredor adyacente se puede ver el patio.

19. Aposentos de los trabajadores. Estas habitaciones son la residencia de algunos de los herreros y artesanos de Rivendel.

NIVEL 2 (Ala Norte y edificios exteriores Nivel 3)

1. Biblioteca (nivel superior). El nivel superior de la biblioteca es en realidad poco más que un pasillo que va rodeando todo un perímetro repleto de más estanterías. La mayoría de las estanterías de esta planta contienen pergaminos y mapas. Sin embargo, la parte norte es más grande, y posee algunas mesas y sillas para estudiar.

2. Escaleras.

3. Habitación de huéspedes. Habitaciones lujosamente decoradas para los huéspedes de Elrond.

4. Habitación de huéspedes. Igual que 3.

5. Habitación de huéspedes. Esta habitación, que hace esquina, fue el alojamiento favorito de Gandalf.

6. Habitación de Arwen. Estas estancias son la residencia de la hija de Elrond. Están elegantemente amuebladas, y se nota claramente que son los aposentos de una dama.

7. Habitaciones. Son la residencia de las damas de honor de Arwen.

8. Logia cubierta.

9. Galería. Desde este pasillo, que rodea la chimenea del hogar y recorre toda la pared norte, puede verse el comedor.

10. Columnata cubierta. Esta columnata, desde la que se ve el patio, está protegida por una pared de cristal.

11. Habitaciones. Estas son unas estancias lujosas para los residentes de Rivendel. Se encuentran en el nivel superior del ala norte, y sus ventanas son buhardillas.

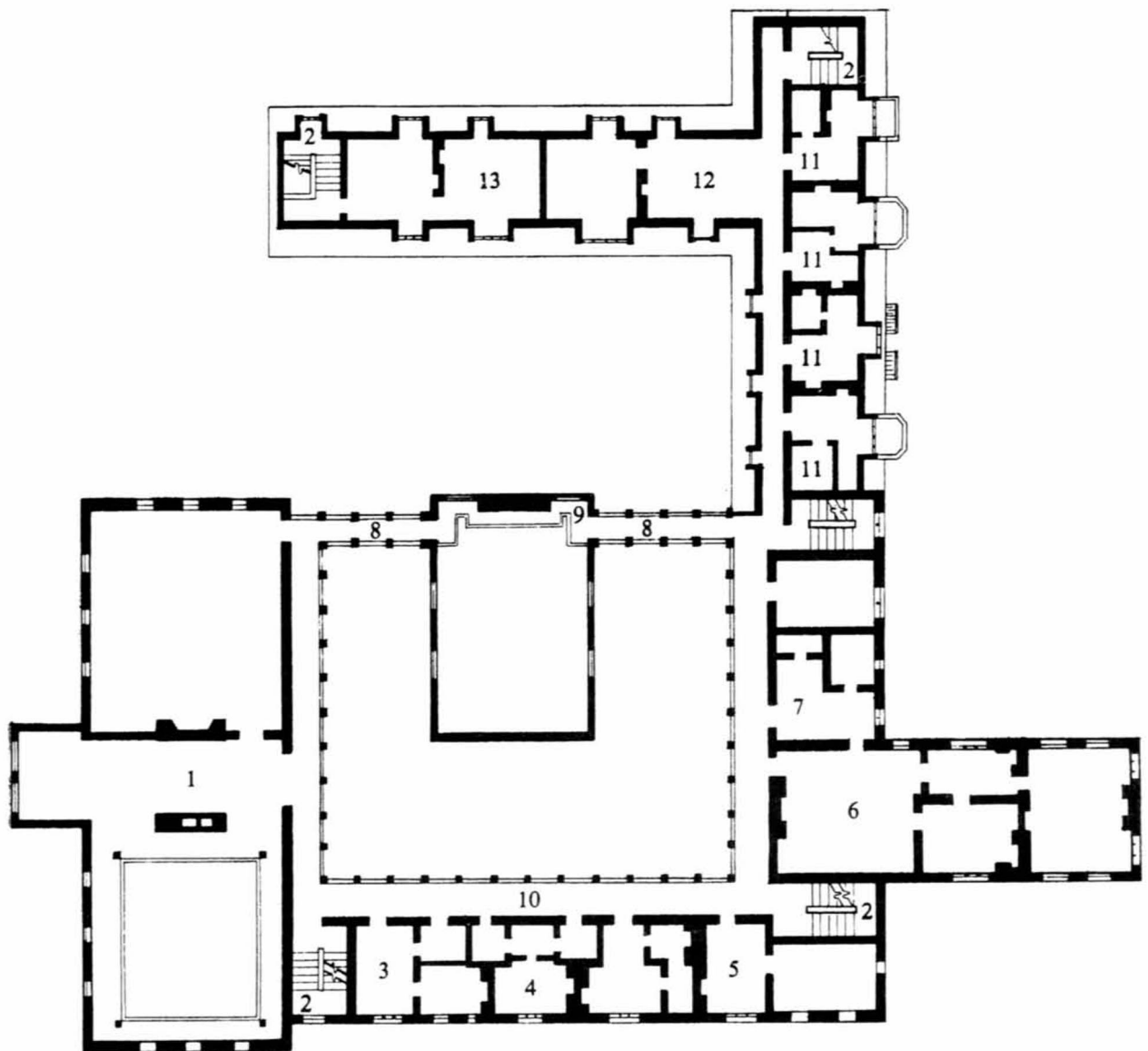
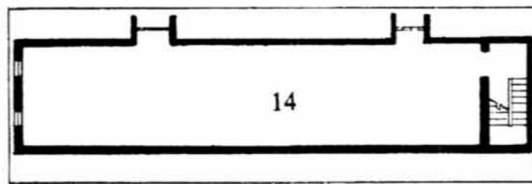
12. Habitación de lujo. Estas estancias, algo más aisladas, están construidas en la parte superior de la casa, y tienen el techo inclinado; todas sus ventanas son buhardillas.

13. Habitación de lujo. Igual que 12, aunque sólo puede accederse a ella mediante la escalera occidental.

14. Taller almacén de los trabajadores. Aquí se guardan gran número de materiales ligeros y herramientas, entre los que se encuentran algunas maderas poco comunes.

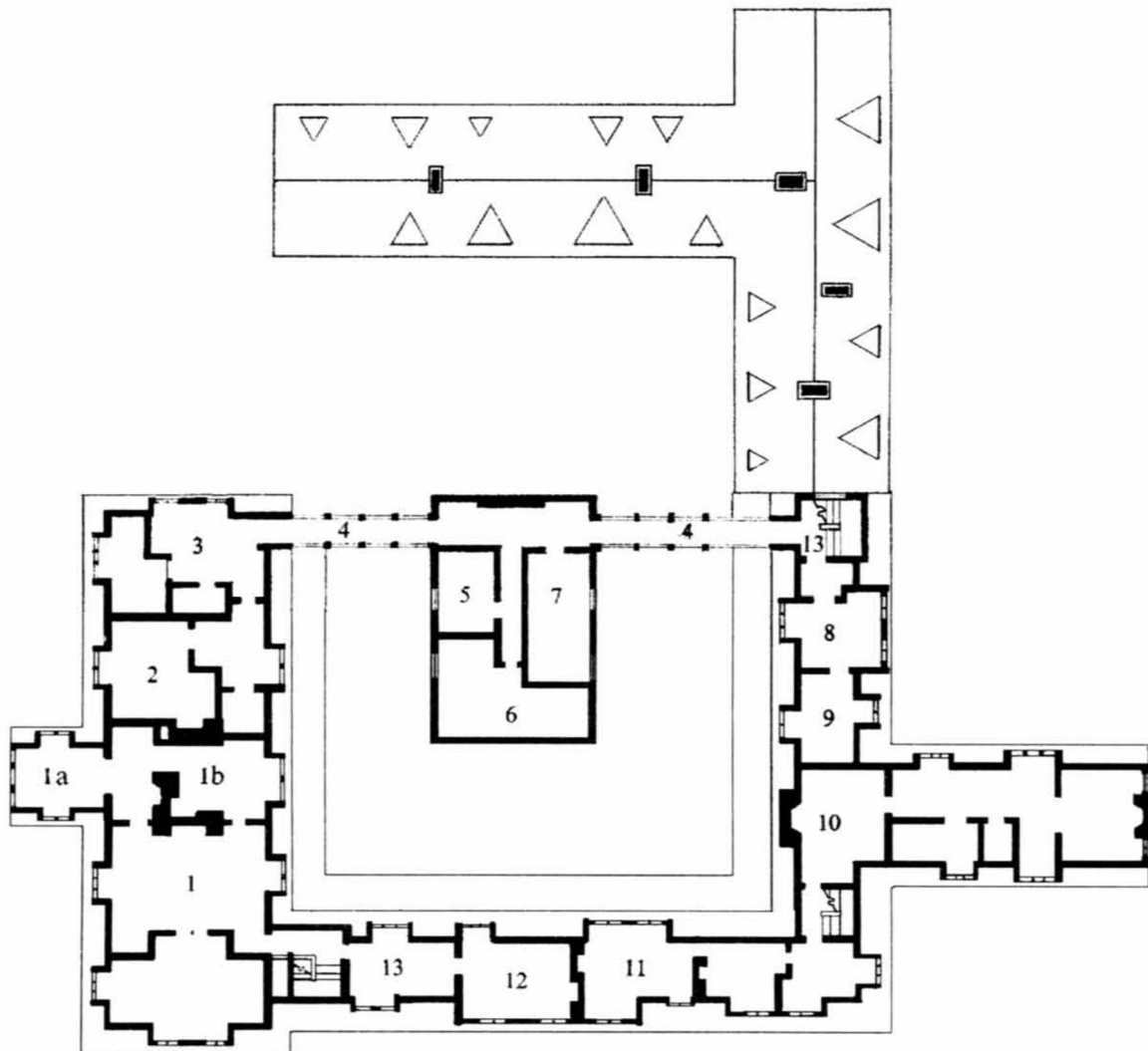
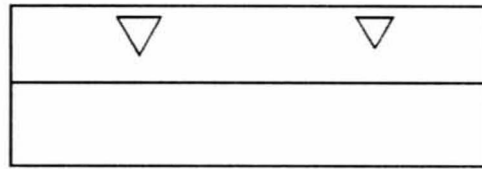


Arwen



0 3 6 12 15 metros

*La Casa Principal
Nivel Dos*



0 3 6 12 15 metros

*La Casa Principal
Nivel Tres*

NIVEL 3 (Tejado del ala norte y edificios exteriores)

1. Estancias de Elrond. Las estancias del Señor de Rivendel son espaciosas aunque rústicas. Las numerosas buhardillas existentes permiten que la luz entre difusamente, y su tejado inclinado le da a la habitación un carácter único. Sus estancias están repletas de una gran colección de fascinantes (e inapreciables) tesoros que Elrond ha ido recogiendo en el curso de su larga vida.

1A. Entrada. En la chimenea hay un panel secreto, Absurdo (-70) de descubrir, y al estar cerrado también es Locura Completa (-50) de abrir. Contiene las reliquias de los Hombres: el Cetro de Annúminas, el Anillo de Barahir y, hasta que le fueron entregados a Aragorn, los fragmentos de Narsil.

1B. Estudio de Elrond. Esta habitación, situada sobre el pórtico principal, posee una vista panorámica absoluta hacia el oeste. Elrond viene a menudo aquí para contemplar el paisaje.

2. Estancias de Erebor.

3. Estancias de Gildor.

4. Logia cubierta.

5. Salón. Situada sobre el gran salón, esta sala es un popular lugar de reunión después de comer.

6. Salón de invierno. Se trata de una acogedora habitación que está orientada hacia el sur. Esta luminosa sala raramente permanece vacía en los meses más fríos.

7. Salón. Igual que 5.

8. Habitaciones.

9. Cuartos.

10. Habitación de huéspedes principal. Se trata de unas lujosas estancias que constituyen la habitación de huéspedes más ricamente decorada de toda la casa. Aquí era donde se alojaba Saruman cuando el Concilio Blanco se reunía.

11. Cuartos.

12. Habitación de huéspedes. Este fue el alojamiento de Frodo durante su estancia aquí. Elrond le situó aquí para que él pudiera estar cerca si su herida empeoraba.

13. Escaleras.

TORRE: NIVELES SUPERIORES

Nivel 4: Cuartos. Algunos de los altos noldor refugiados de Ost-in-Edhil residen en estas lujosas habitaciones.

Nivel 5: Estancias de Glorfindel. Las habitaciones de este noble noldo están escasas pero elegantemente amuebladas.

Nivel 6: Sala de observación superior. Esta habitación, que posee una amplia panorámica en todas direcciones, constituye una perfecta atalaya. Las campanas que hay en el nivel superior son controladas mediante cuerdas desde aquí.

Campanario: Sólo se puede acceder a él mediante una trampilla y una escala. Contiene una serie de campanas con diferentes tonos.

6.3 LAS FORJAS Y LOS ALMACENES ADICIONALES

Este complejo subterráneo incluye las fraguas de Rivendel, que, aunque son pequeñas al compararlas al vasto complejo de Ost-in-Edhil, son bastante completas y están bien equipadas.

1. Ascensor. Este ascensor, que se controla mediante un torno y un contrapeso, conecta la forja con los talleres superiores. (Ver texto referente).

2. Pasarelas. Unas pasarelas de acero encajadas en el suelo conectan todas las zonas del complejo. Hay una vagoneta que se desliza por las pasarelas, lo que facilita el movimiento de los materiales pesados.

3. Panel secreto. Oculto por ambos lados, este panel es Locura Completa (-70) de detectar. Se abre presionando tres piedras en el orden adecuado situadas en la pared adyacente. Esta maniobra (después ser descubierto el panel) es Extremadamente Difícil (-30) de llevar a cabo.

4. Puertas. Estos grandes paneles de acero son controlados por un mecanismo situado en una de las paredes. Cada una de ellas se abre con una llave diferente, y son Locura Completa (-50) de abrir. Se levantan hacia arriba elevándose hasta el techo.

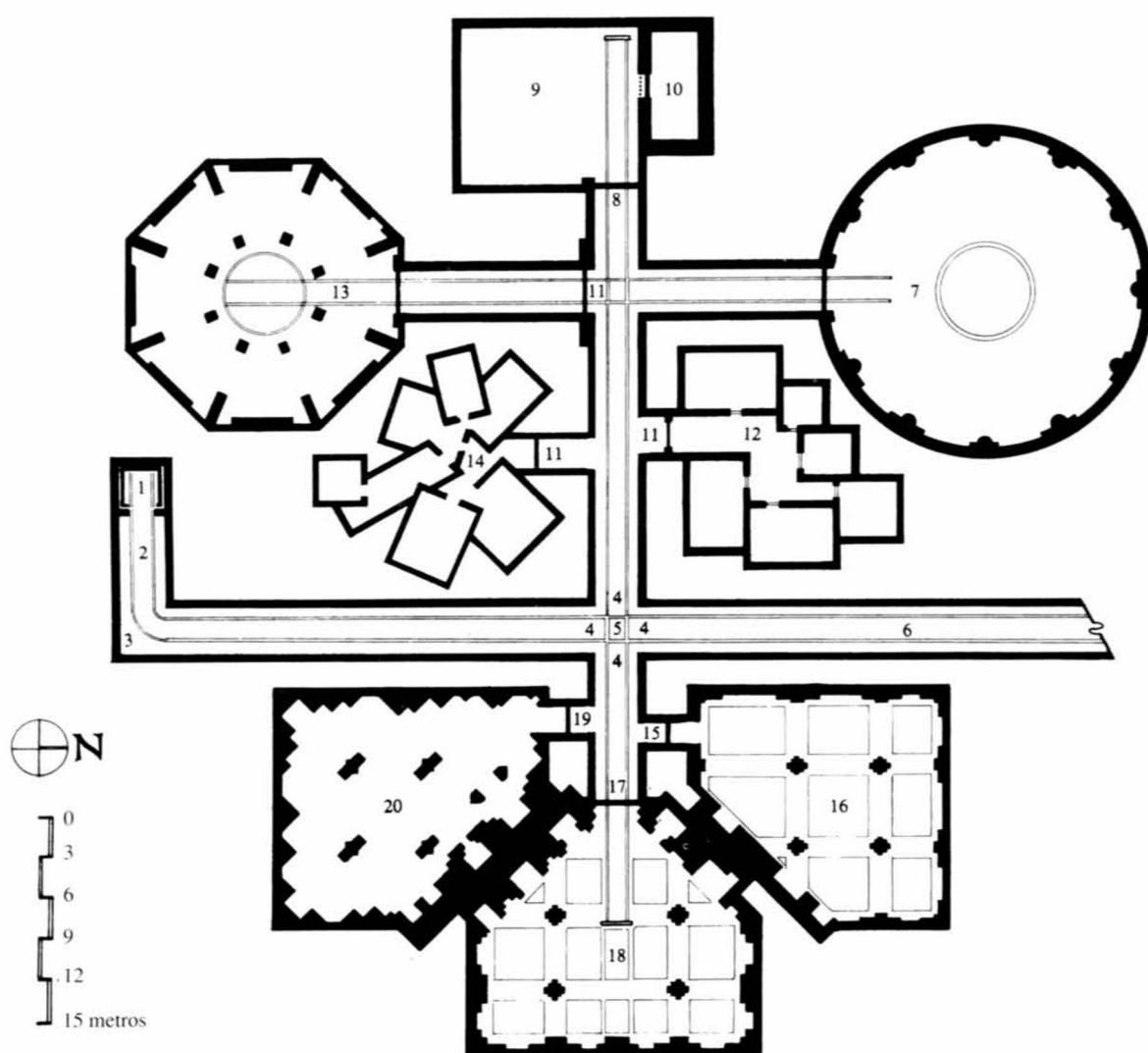
5. Plataforma giratoria. Le permite a la vagoneta girar y dirigirse a cualquiera de las cuatro áreas. Está controlada por una palanca situada en una de las paredes.

6. Minas y fundición. Este corredor conduce hasta la zona de fundición, así como a una pequeña mina donde han sido descubiertos hierro, plata e incluso algunas piedras preciosas.

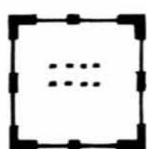
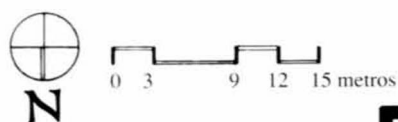
7. Forja fría. La puerta de esta cámara está hecha de Cristal Noble (cristal tratado para tener una mayor resistencia al calor, al frío y a los impactos). Está cerrada y es Absurdo (-70) de abrir. Detrás se encuentra una gran cámara abovedada, en cuyo centro aparece una forja encantada. En el centro de un hogar de piedra negra arde un fuego frío sobre el que cuelga un tubo de cristal acampanado conectado a una tubería transparente que absorbe el frío. El vivo fuego de color blanco azulado ilumina toda la habitación, pues arde de forma brillante en el hogar y se va arremolinando hasta ser absorbido. Aquí



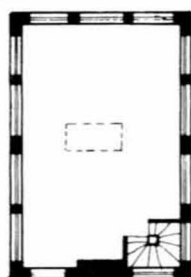
Glorfindel



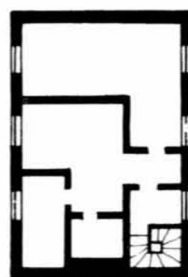
Forjas y Almacenes Adicionales



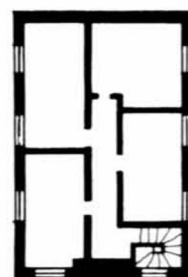
Campanario



Nivel 6



Nivel 5



Nivel 4

se trabaja el laen (así como otros exóticos materiales que sólo son moldeables con el frío intenso). Por toda la habitación hay distribuidos una serie de yunques, y de las paredes cuelgan hileras de herramientas.

8. Puerta de la cámara. La puerta que conduce a la cámara de Elrond está hecha de acero reforzado de buena calidad de un grosor de ocho centímetros. Tiene tres cerraduras, cada una de las cuales es Absurda (-70) para abrir. Sólo Elrond y algunos herreros poseen llaves.

9. Cámara exterior. Esta gran habitación contiene lingotes de varios metales preciosos que son utilizados por los herreros en las forjas.

10. Bóveda interior. A la derecha hay otra puerta, hecha de laen ahumado de cinco centímetros de grosor. También tiene tres cerraduras, cada una de las cuales es Absurda (-70) para abrir. Dentro de la habitación se encuentran numerosos tesoros (gemas, joyas, armas encantadas), así como muchísimas monedas de oro y mithril.

11. Puerta. Estas puertas dobles de madera de roble reforzada con acero conducen a los talleres. Pueden abrirse mediante un mecanismo situado en la pared, y se deslizan en los huecos de los muros.

12. Salón de la madera. Este salón, en el que se encuentran numerosas herramientas para trabajar la madera, está equipado para hacer cualquier cosa con este material, desde hermosos muebles hasta arcos compuestos.

13. Salón del cristal. En esta cámara se lleva a cabo el soplado y el fundido del cristal.

14. Salón de las joyas. Se trata de una bonita habitación en la que las piedras preciosas son esmeriladas, hechas facetas y colocados en elegantes fraguados.

15. Puertas. Estas puertas, hechas de acero, guardan el camino a la forja de armas, y están cerradas. Son Extremadamente Difíciles (-30) para abrir.

16. Forja de armas. Está llena de yunques, forjas y todas las herramientas necesarias para crear armas de gran calidad.

17. Puertas. Estas puertas de laen negro están cerradas. Son Absurdas (-70) para abrir, y protegen el material encantado.

18. Forja encantada. Esta sala octogonal contiene una serie de forjas de gran calidad, forjas de laen y otros materiales diamantinos, así como un enorme surtido de objetos mágicos.

19. Puertas. Se trata de unas puertas hechas de bronce pulimentado. Están cerradas y son Extremadamente Difíciles (-30) para abrir.

20. Armería. Está equipada con forjas, herramientas, y muchos artefactos para dar forma a las armaduras.

6.4 LA CASA DEL OESTE

Al noroeste de la casa principal se encuentra un edificio con forma de "U" donde se alojan más residentes de Riven-del. También hay un complejo de construcciones para juegos atléticos. Esparcidos por el edificio se hallan los cuartos de la mayoría de los residentes del refugio, así como algunas "estancias". Algunas de éstas últimas están ocupadas por residentes permanentes, mientras que otras son reservadas para los huéspedes. Cada estancia tiene un nombre específico, y está decorada de forma acorde a dicho título.

NIVEL UNO

1. Fuente. Esta gran fuente circular está alimentada por

un manantial subterráneo. Alrededor suyo se encuentran una serie de estatuas, entre las que figura una que se parece enormemente a Ulmo.

2. Patio. Esta zona al aire libre cubierta de césped es un popular lugar de reunión en los días calurosos. A veces se sirve aquí la comida del mediodía.

3. Columnata. Esta columnata al aire libre conecta con el edificio principal que hay al este y con las alas del oeste.

4. Escaleras. Cuatro tramos de escaleras conectan los tres niveles de las alas de la casa.

5. Vestuario. Esta zona, que en realidad es un complejo entero para cambiarse de ropa, contiene una serie de habitaciones privadas y semiprivadas.

6. Baños. Un grupo de baños calientes, fríos y helados.

7. Sauna. Esta zona, con techo de cristal, incluye una sauna y una habitación de vapor.

8. Gimnasio. Esta estancia, que ocupa los tres niveles, es una sola y gran habitación. Puede acomodar una serie de actividades a cubierto.

9. Cuartos. La mayoría de los residentes viven en estas estancias, que son una serie de habitaciones: un estudio/sala de estar, un pequeño baño y un dormitorio.

10. Salón del oeste.

11. Salón del Dir. Así llamado debido a los paneles de la rica y oscura madera de dir que cubren las paredes y el techo de la cámara.

12. Biblioteca. Aunque no es tan completa como la biblioteca de Elrond de la casa principal, esta sala contiene una gran variedad de textos, entre los que se encuentra una gran colección de historias y poesías. La sala tiene dos pisos de altura, y tiene un balcón que rodea todo su perímetro y desde el cual se puede ver el pozo del jardín.

13. Jardín. Protegido por los edificios que hay a sus dos lados, esta zona acoge un inusual número de plantas y pequeños árboles. Entre los helechos y los matorrales se encuentran algunas esculturas, así como un estanque cristalino.

14. Gran vestíbulo. Este espacio constituye la entrada al edificio principal. Ocupa tres pisos y está adornado por una enorme araña de cristal.

15. Corredor. Este pasaje, que parte del vestíbulo, llega hasta todas las habitaciones del primer piso.

16. Estudio.

17. Comedor del oeste. Esta sala, adyacente al edificio principal, es utilizada cuando se reúnen grandes grupos a cenar.

18. Cocina. Esta cocina es grande y está bien equipada, sirviendo a todos los residentes de la casa.

19. Comedor principal. Esta gran cámara, de tres pisos de altura, está llena de bancos y largas mesas, y del techo cuelgan unos festivos pendones. Las grandes ventanas que hay en la pared norte permiten la entrada de luz solar.

20. Sala de la mañana. Esta habitación es ocasionalmente utilizada por la mañana por pequeños grupos que se reúnen para comer.

21. Estancia de la primavera.

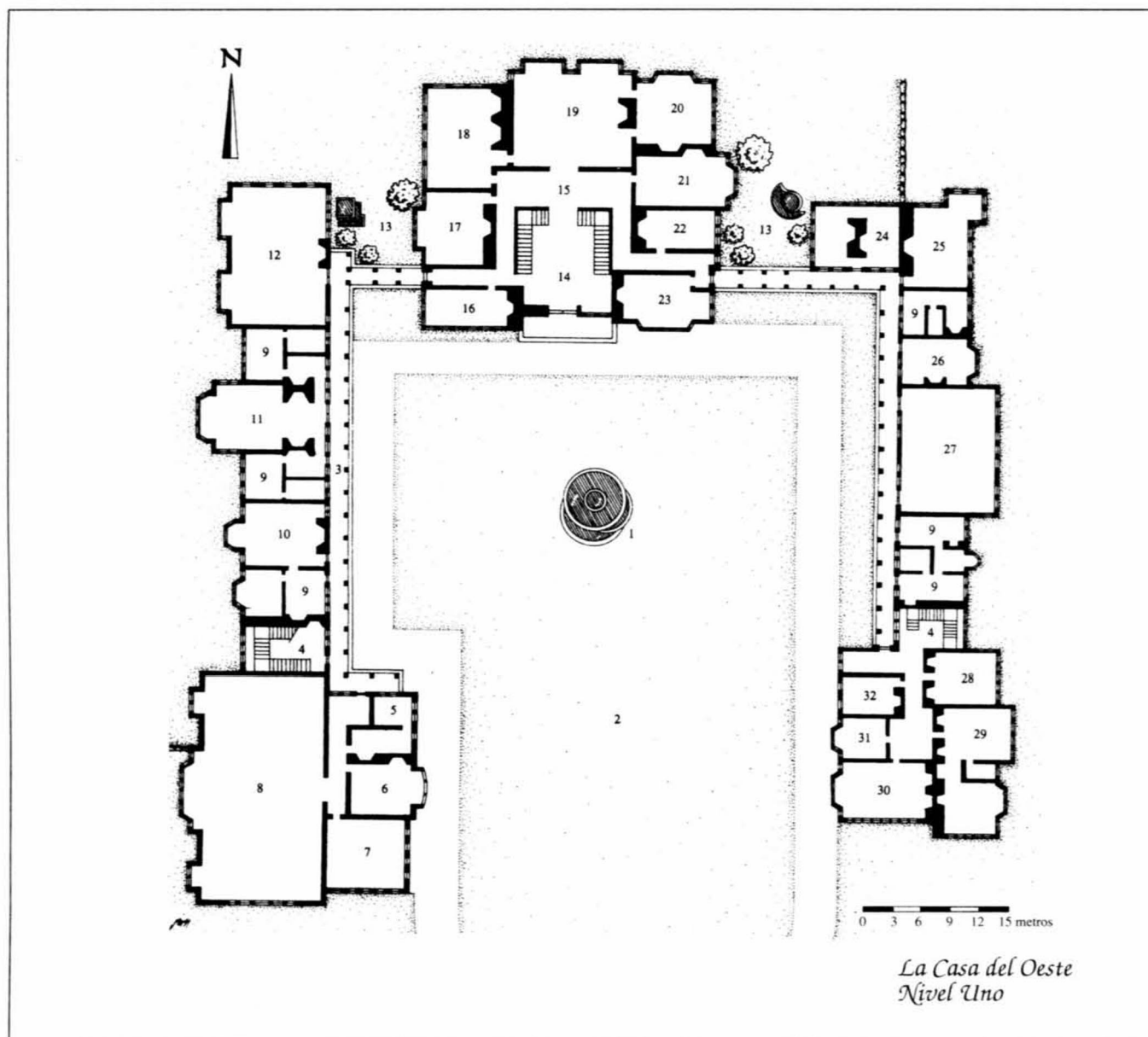
22. Estancia del jardín.

23. Sala de música. Aquí se encuentran una serie de instrumentos musicales esperando agradar a los residentes o a los huéspedes.

24. Estancia del fuego. Llamada así debido al gran hogar que hay en este salón.

25. Estudio este.

26. Estancia del verano.



27. Auditorio. Se trata de una cámara que ocupa varios pisos y que consta de un escenario elevado, asientos y un anfiteatro.

28. Salón del roble rojo.

29. Estancia del mármol. El suelo -y en realidad algunos de los muebles- de esta habitación están hechos de un mármol blanco con vetas azules de gran calidad.

30. Salón del roble blanco.

31. Estancia del alabastro.

32. Salón de juegos. Se trata de una acogedora habitación donde todas las mesas tienen tableros de diferentes juegos populares de azar o habilidad.

NIVEL 2

1. Vestuario. (Ver nivel uno).

2. Baños. (Ver nivel uno).

3. Sauna. (Ver nivel uno).

4. Gimnasio. (Ver nivel uno).

5. Escaleras.

6. Habitaciones. La mayoría de los residentes viven en estas estancias, que consisten en una serie de habitaciones: un estudio/sala de estar, un pequeño baño y un dormitorio.

7. Pasillo. Construido encima de la columnata del

primer piso, este corredor está cerrado por ventanas desde las que se puede ver el patio.

8. Sala de estar.

9. Salón del arco.

10. Biblioteca. (Ver nivel uno).

11. Vestíbulo.

12. Balcón. Este balcón, desde el que se ve el vestíbulo inferior, está conectado con los niveles uno y tres mediante un amplio tramo de escaleras. También permite acceso a las habitaciones de este nivel.

13. Salón del cristal. Llamado así debido a las muchas y hermosas esculturas de cristal y vidrio expuestas en esta habitación.

14. Estancia de la medianoche.

15. Habitaciones. El personal de la cocina reside en esta serie de habitaciones. Se puede acceder a la cocina mediante una escalera.

16. Comedor principal. (Ver nivel uno).

17. Estancia del palisandro.

18. Salón del roble blanco.

19. Sala de estar.

20. Estudio.

21. Estancia del ámbar.

22. Sala de reuniones. Esta sala está dominada por una

gran mesa ovalada hecha de caoba pulimentada. También hay doce cómodas sillas.

23. Auditorio. (Ver nivel uno).

24. Estancia azul.

25. Salón de las conchas. Así llamado debido a la enorme colección de conchas marinas de cualquier tamaño y forma imaginable que hay en su interior.

26. Salón del sur.

27. Estancia de azur.

NIVEL TRES

1. Vestuario. (Ver nivel uno).

2. Baños. (Ver nivel uno).

3. Sauna. (Ver nivel uno).

4. Gimnasio. (Ver nivel uno).

5. Escaleras.

6. Pasillo. Al igual que el del segundo piso, está cerrado por ventanas desde las que se puede ver el patio.

7. Aposentos. La mayoría de los residentes viven en estas estancias, que consisten en una serie de habitaciones: un estudio/sala de estar, un pequeño baño y un dormitorio.

8. Salón de la puesta de sol. Así llamado debido al

perfecto panorama que se tiene desde aquí del sol poniente.

9. Estancia carmesí.

10. Estancia esmeralda.

11. Estancia del crepúsculo.

12. Vestíbulo. (Ver nivel uno).

13. Balcón.

14. Estudio.

15. Estancia lavanda.

16. Estancia arnoriana. Esta estancia, que es casi un museo en tributo al reino caído, está decorada con la bandera de Amor, así como con armaduras, armas y mapas rescatados de aquel reino.

17. Comedor principal. (Ver nivel uno).

18. Estancia de los viñedos. Desde aquí se pueden ver algunas de las viñas de Elrond.

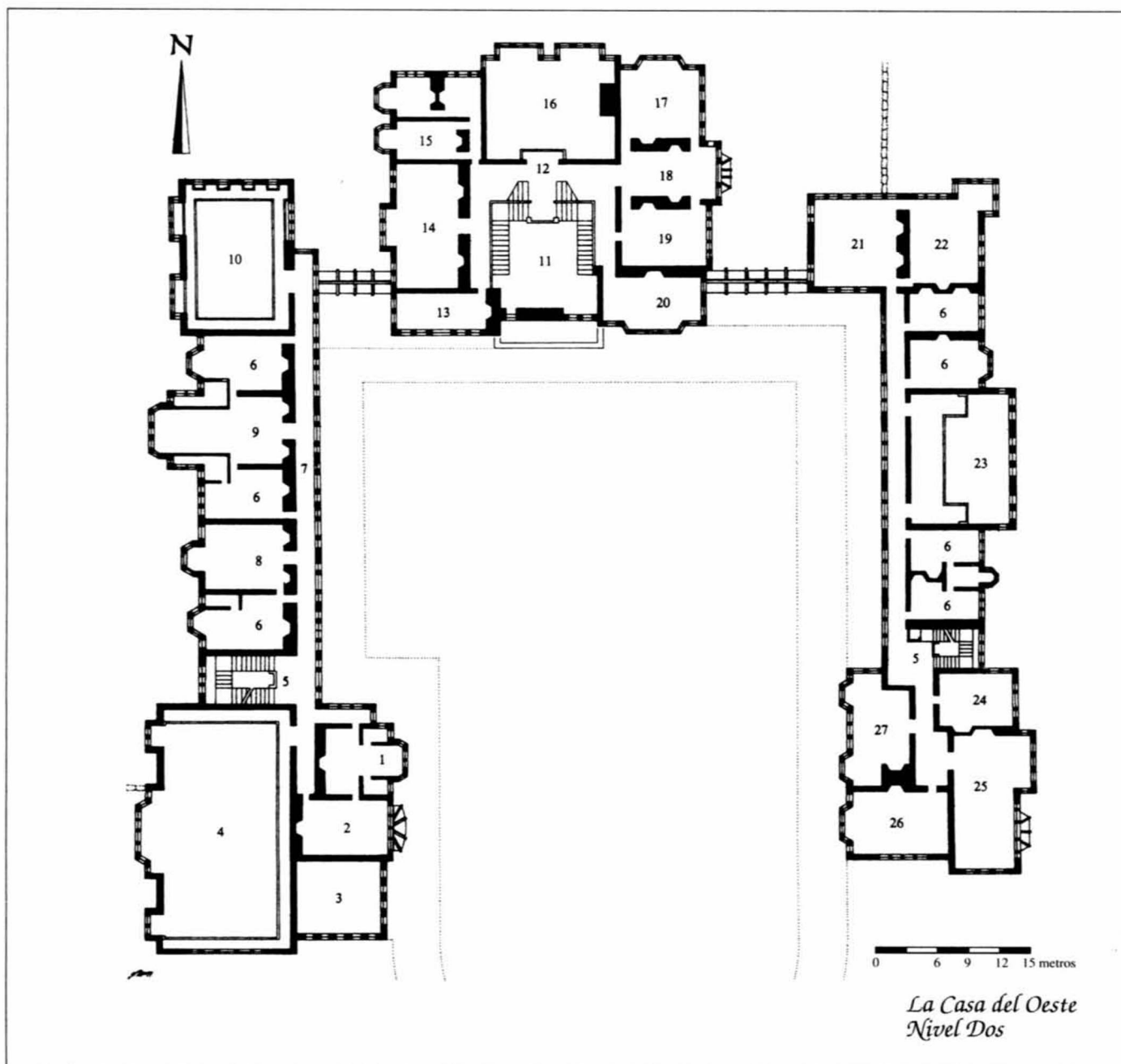
19. Sala de estar.

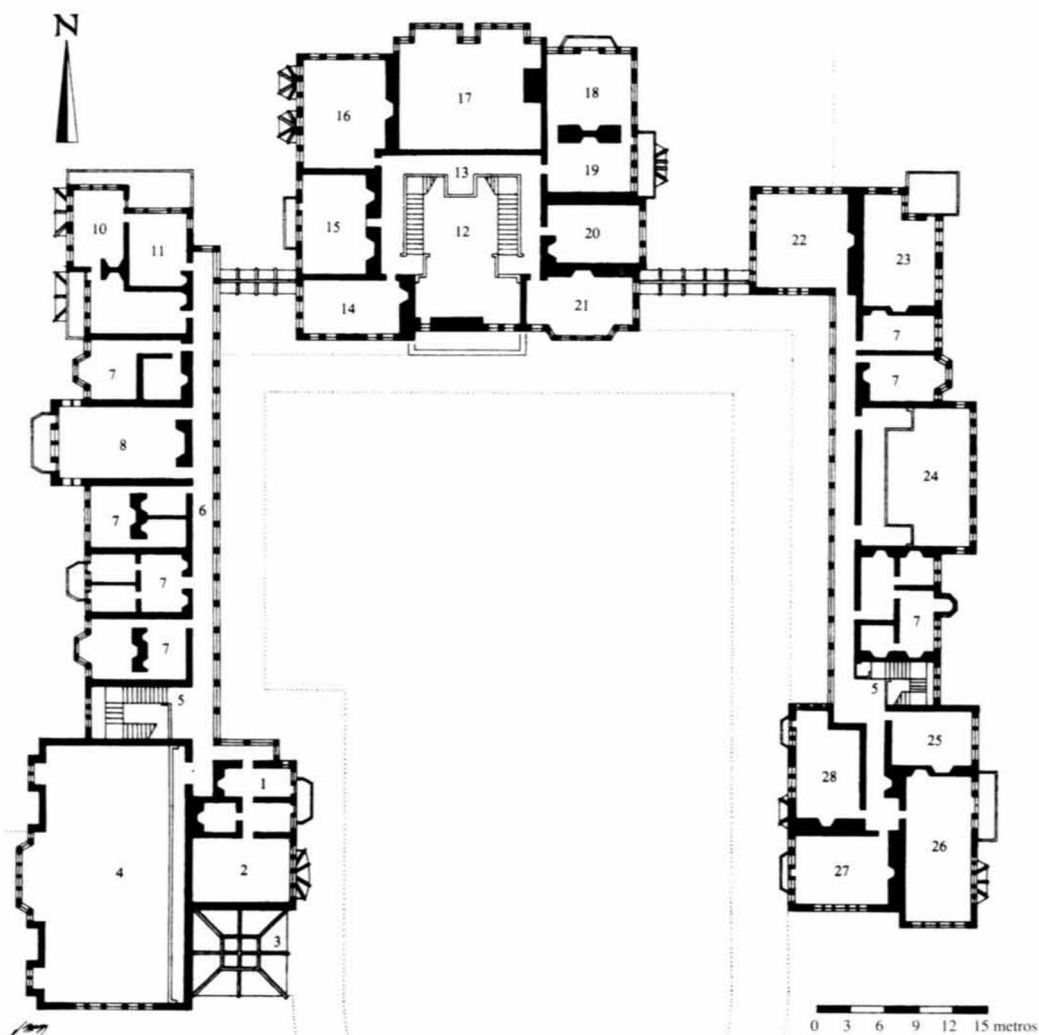
20. Estancia del oro.

21. Estancia del bronce.

22. Estancia del ébano. Esta habitación está adornada por objetos hechos de esta extraña madera negra.

23. Estancia de las montañas. Desde aquí se puede





*La Casa del Oeste
Nivel Tres*

contemplar un impresionante panorama de las Montañas Nubladas.

- 24. Auditorio. (Ver nivel uno).
- 25. Estancia de invierno.
- 26. Estancia de la vista de la mañana.
- 27. Estancia del otoño.
- 28. Sala de estar.

7. CONSEJOS PARA AVENTURAS

Esta sección contiene algunas notas útiles en relación con la dirección de aventuras en la zona de Rivendel. El DJ debería leer estos consejos antes de seleccionar y estudiar una de las aventuras de la sección 8.

7.1 ESCOGER UNA AVENTURA

La sección 8 se dedica a lugares de aventuras concretos y está organizada de acuerdo al nivel de dificultad.

El Director de Juego debería medir la fuerza y experiencia de los PJs involucrados en el juego y elegir una aventura que proporcionara un desafío y no un suicidio.

7.2 ESCOGER UNA ÉPOCA DETERMINADA

Puede que a aquellos DJs que deseen una simple aventura no les importe en el período particular de la historia en que se desarrolla. Sin embargo, podrían gozar de más flexibilidad y añadir algo más de sus propias ideas si escogieran una época que fuera diferente a las mencionadas aquí.

7.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS

Una vez te hayas familiarizado con el material general presente en las secciones 2 hasta la 6, mira los resúmenes estadísticos de las tablas de la sección 9.

Después, familiarízate con los PNJs. Lee lo que digan

los historiales individuales y trata de pensar como lo haría cada personaje en particular.

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

7.4 ENCUENTROS

El refugio de Rivendel es un lugar muy poco usual dentro de la Tierra Media, y los encuentros dentro del reino de Elrond deberían ser considerados muy cuidadosamente.

7.5 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS

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

Para calcular el éxito o fracaso de los intentos de desactivar o abrir estos mecanismos, haz que el PJ haga una tirada de dados, suma sus bonificaciones apropiadas y resta el factor de dificultad asignado a la cerradura o trampa. Luego consulta la tabla MT-2 de SA (o la sección 15.32 de *Ley de los Personajes*).

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

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

La naturaleza de los sortilegios y los ataques de sortilegios pueden ser determinados usando la sección 7.1 de SA (o **RM: Ley de los Sortilegios**).



Una celebración de verano

8. AVENTURAS ALREDEDOR DE RIVENDEL

Las aventuras alrededor del oculto valle de Rivendel no son (por supuesto) una posibilidad muy probable. Sin embargo, la Última Morada podría servir como refugio y punto de inicio de una serie de aventuras. Las tierras salvajes que lo rodean están llenas de peligros de todo tipo: abundan los lobos, los orcos, los trolls, y otras cosas aún más temibles. Sin embargo, el DJ no debería permitir que se abusara de la hospitalidad de Elrond. Está dispuesto a acoger a aquellos que estén en extrema necesidad y a los amigos de los elfos en algunas ocasiones, pero no está dispuesto a que su casa sea utilizada como un hotel y/o un servicio de curación gratuito. Los jugadores que insistan en abusar de la amabilidad de Elrond podrían descubrir que el Valle Oculto es cada vez más difícil de encontrar...

8.1 EL VALLE OCULTO

Epoca: Cualquier momento después del año 1700 S.E.

Requisitos: Un grupo que necesite encontrar el Valle Oculto por alguna razón.

Ayudas: Ninguna

LA HISTORIA

En lo más profundo de una grieta al pie de las Montañas Nubladas se encuentra el Valle Oculto de Imladris. Y en dicho valle se encuentra la Última Morada al Este del Mar: Rivendel. Se dice que sólo los nobles de corazón y los que necesitan urgentemente descanso pueden encontrar el valle oculto. ¿Podrán los jugadores localizar el secreto hogar de Elrond?

Esta aventura, que en principio es bastante sencilla, podría verse complicada por una serie de circunstancias: un miembro del grupo herido, persecución por parte de fuerzas malignas, etc.

LA MISIÓN

Encontrar el Valle Oculto es mucho más difícil de lo que pueda parecer por los mapas. El camino que parte del vado es muy poco claro -pues desde el declive de Rhudaur no ha sido cuidado-, y la rama del río en la cual se encuentra oculto el valle está protegida por árboles y matorrales, así como por encantamientos para aquellos que no saben muy bien lo que buscan. En general, se considera Absurdo (-70) tropezar con el camino sin que éste sea buscado de forma específica y Locura Completa (-50) encontrarlo cuando se está buscando de forma específica y se conoce bastante bien el entorno. Los elfos y aquellos que tengan la habilidad de Rastrear tienen una bonificación. Incluso aquellos que hayan estado anteriormente en Rivendel verán que el camino es Muy Difícil (-20) de encontrar.

Cualquiera que tenga carácter maligno o intenciones poco amables con respecto a los habitantes del Valle tiene una penalización adicional de -100 para encontrar el camino exterior. Incluso si los personajes hostiles consiguen dar con el Bruinen, podrían encontrar el vado cerrado. En cualquier caso, Elrond será inmediatamente consciente de la proximidad de entes malignos. La



Una confortable habitación en Rivendel

aproximación final hacia el valle podría ser particularmente difícil, pues los seres hostiles o malignos se irían sintiendo cada vez más incómodos. Tratar este hecho como un ataque de nivel 20 de **Canalización** cada minuto (seis asaltos) mientras se acercan al valle, causándole Miedo al objetivo. Los viajeros bienintencionados, especialmente aquellos que hayan estado aquí antes, y/o sean esperados, comenzarán a sentirse relajados y acogidos a medida que entren en el valle.

8.2 EL MENSAJERO

Epoca: Cualquier momento después del año 1700 S.E.

Requisitos: Un grupo de viajeros con buenas intenciones.

Ayudas: Ninguna.

LA HISTORIA

Viajando por Rhudaur o por el norte de Acebeda, el grupo se encuentra con una banda de orcos que están atacando a un mensajero solitario. Su caballo ha sido muerto e, incapaz de huir a pie, se ha visto obligado a luchar con ellos. En el momento en el que el grupo llega (dando por asumido que van en ayuda del elfo), éste estará críticamente herido y los orcos se estarán acercando a él para matarle. Probablemente, el grupo conseguirá rechazar a los orcos y estabilizar las heridas del elfo. Pero ha sido alcanzado con una flecha envenenada, y le quedan pocos días de vida, aunque sus otras heridas sean curadas.

LA MISIÓN

El grupo debe llevar al mensajero a Rivendel a tiempo. La dificultad de esta misión puede variar mucho. Natural-

mente, si el grupo ya ha visitado el Valle Oculto, encontrarán mucho más fácil el localizarlo por segunda vez. Sin embargo, el viaje, con el elfo sobre una litera, podría verse complicado por una serie de peligros: trolls, más orcos que persiguen al mensajero, o incluso (depende del período de tiempo) un encuentro con un Nazgûl u otro peligroso servidor del Señor Oscuro.

8.3 EXPLORACIÓN DE RECONOCIMIENTO PARA ELROND

Epoca: 1300-1975 T.E.; alternativamente, cualquier momento después del año 1300 T.E.

Requisitos: Un pequeño grupo de sigilosos y valientes aventureros que hayan estado anteriormente en Rivendel y estén dispuestos a llevar a cabo una misión de espionaje. Los mortales serían particularmente útiles.

Ayudas: Elrond podría proporcionarles a los personajes algunos mapas de la región, así como pistas sobre quién podría ser un objetivo para ser espiado.

LA HISTORIA

Tras haber disfrutado de la hospitalidad de Elrond en al menos una ocasión previa, tu grupo llega al valle necesitado de descanso debido a sus viajes. Una tarde, el sabio señor elfo reúne a tu grupo y le hace una propuesta. Naturalmente, Elrond está enterado de las actividades del Rey Brujo (antes de 1975) en el norte alrededor de Rivendel. (Después de 1975, hay una serie de pequeños señores luchando por el poder que también podrían importar al señor elfo). Podría enviar a sus elfos, pero su misión resultaría bastante obvia. Un pequeño grupo de hombres y/o enanos levantaría menos sospechas y podría reunir información sobre los próximos ataques, incursiones, etc. Estaría muy agradecido si el grupo pudiera viajar por la región reuniendo tanta información como pudiera concerniente a las actividades de las tropas de Angmar, su situación en Rhudaur, etc.

LA MISIÓN

Para reunir información para Elrond se permiten todos los medios. Esto incluye incursiones en un campamento enemigo, emboscadas a mensajeros, o simplemente introducirse en las tabernas de Rhudaur para escuchar unos cuantos rumores.

Nota para el DJ: Esta aventura podría ser fácilmente conectada con los módulos **Los montañeses del Bosque de los Trolls** o **La Puerta de los Trasgos y el Nido de las Águilas**. Utilizando como base Rivendel, los aventureros podrían ser enviados en una serie de aventuras. El DJ debería investigar las actividades de Angmar durante este período de tiempo para coordinarlas con esta misión.

RECOMPENSAS

Elrond y el mensajero estarán muy agradecidos a los jugadores, y sin duda les darán la bienvenida cuando vuelvan en el futuro, y además les pueden dar algunos regalos. (Nada excesivo, sin embargo; Elrond no tiene por costumbre regalar espadas sagradas +30 exterminadoras de balrogs ni cosas por el estilo).

9. TABLAS

9.1 TABLA DE HIERBAS

NOMBRE	CODIGOS	FORMA/PREP.	COSTE	EFEECTO
Hierbas				
Cesto de Elendil	f-H-3N	Raíz/infusión	8 mo	Purifica el agua, reduce a la décima parte el efecto de un veneno. Dura 12 horas.
Faghiu	f-M-9NO	Flor/infusión	330 mo	La víctima sirve o ama a quien le da la poción durante 1-100 días. La víctima no se dañará a sí misma.
Musgo hiam	c-C-6NO	Hongo/infusión	9 mo	Mantiene alerta y alimentado al consumidor durante 24, pero no puede ser usado durante más de 4 días seguidos; requiere un descanso igual al doble del período de uso; 5% de causar la muerte la primera vez que es utilizado si el consumidor no pasa una TR de nivel 2.
Latha	c-F-4N	Tallo/ingestión	10 mp	Bonificación +10 a la TR contra enfermedades. Cura los constipados. Cura 12 puntos de vida.
Menelar	c-C-5N	Piña/infusión	65 mo	Cura las infecciones
Sha	c-H-7NO	Flor/polvo	10 mo	Proporciona 15 asaltos de infravisión; el consumidor puede ver a una distancia de 100 metros en la oscuridad total. 11-20 horas después de ser utilizada, el usuario se ve afectado durante 4-5 días de retortijones debilitantes (-25).
Ul-Naza	e-W-7N	Hoja/ingerir	450 mo	Antídoto para cualquier veneno si se administra antes de un día.
Comida/bebida especial				
Miruvor			?	El "Cordial de Imladris" es un licor de propiedades mágicas. Tiene el poder de renovar la resistencia del bebedor hasta 3 veces al día, añade +30 a todas las TRs relacionadas con la mente y la fatiga durante 3 horas, y generalmente proporciona una agradable sensación de fuerza renovada. Como todos los estimulantes, sus efectos son temporales y no puedes reemplazar el descanso de forma indefinida.
Cerveza de Rivendel			?	Esta bebida de gran calidad no tiene otras facultades especiales que ser una ligera cerveza refrescante que se dice no deja los desagradables efectos posteriores que suelen dejar otros bebedizos semejantes.
Venenos				
Jugo de enredadera negra	c-C-9NO	Hoja/líquido	205 mo	(Niv 7) Fallo TR= euforia e inactividad durante 1-100 horas.
Lawrin hervido	f-M-7NO	Líquen/pasta	25 mo	(Niv 3) Fallo TR= dolor durante 1-10 asalto (víctima a -20 a la actividad); después parálisis variable (víctima entre -01 y -100) durante 1-10 horas.
Camadarch	c-U-9NO	Seta/líquido	175 mo	(Niv 3) Fallo TR= la piel se vuelve azul durante 24 horas; después, cada rasgo externo (nariz, dedo, etc.) debe hacer una TR o se pudrirá en las siguientes 1-10 horas.
Camadarch ácido	**	Mezcla/aplicación	230 mo	Mezcla de líquidos con alcohol. Sin TR. 1-2 críticos "E" de Calor en el asalto 1; 1-2 críticos "C" de Calor en el asalto 3; 1-2 críticos "A" de Calor en el asalto 5.
Lawrim	f-M-7NO	Líquen/líquido	10 mo	(Nivel 2) Fallo TR= picor por todo el cuerpo; víctima a -25 a la actividad durante 1-5 días.
Tejo de bayas blancas	c-C-8NO	Bayas/ingerir	103 mo	(Niv 2) Fallo TR= muerte sin dolor en 1-10 asaltos.
** Hecho de varios ingredientes, todos comunes en el oeste, noroeste y centro de Endor.				
Códigos climáticos: (1) árido= a; (2) semi-árido= s; (3) caliente y húmedo= h; (4) clima templado= m; (5) clima fresco= t; (6) frío= c; (7) frío intenso (helado)= f; (8) fríos eternos= e Códigos de localización: Glaciares/campos nevados= G; Alpino= A; Montaña= M; Brezal/maleza= H; Bosque de coníferas= C; Bosque mixto de hoja caduca= D; Jungla/bosque pluvial= J; hierba corta= S; hierba alta= T; cañadas/uadis= B; Tierras baldías= W; Desierto= Z; costas y riberas de agua dulce= F; costas oceánicas, de agua salada= O; Volcánico= V; Bajo tierra (cavernas, etc.)= U Dificultad de encontrar: Rutina (+30)= 1; Fácil (+20)= 2; Escasa dificultad (+10)= 3; Dificultad media (0)= 4; Difícil (-10)= 5; Muy difícil (-20)=6; Extremadamente difícil (-30)= 7; Locura Completa (-50)= 8; Absurdo (-70)= 9 Códigos de brújula: El último código de la secuencia muestra la zona de la Tierra Media en la que la hierba es indígena, o donde es más común. "U" equivale a universal. "M" indica el centro de Endor. Códigos de preparación: Aplicación (crudo o como cataplasma, 1-10 asaltos); infusión (hervir, esperar 20 asaltos); gas (machacar, inhalar); ingerir (comer, masticar, inhalar o beber); inyectar (como ingerir, pero puede ser administrada en combate si se consigue un impacto crítico); líquido (permanece efectivo durante una hora, puede ser aplicado a las armas o a la comida); pasta (permanece efectiva una semana); polvo (puede mezclarse con la comida o la bebida). Efecto: Basado en una dosis de unos quince gramos. Para los venenos, el efecto suele ser el mismo sea cual sea el ataque y la potencia de la dosis, aunque el nivel de ataque afectará la habilidad de la víctima para resistir. Ver la tabla ST-5 de SA, págs. 187-189, para más definiciones y detalles.				

9.2 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc Gr.	Br./ BO	c./c. BO	proyec.	MM	Notas
Elrond	65(85)	230	CO/18	143+	S25	Br/Gr	268ea*	250al*	35	Elda/Adan/Maia; animista/clérigo (bardo, curandero lego, guerrero). Características RM: Fue98, Rap100, Emp100, I101, Pre102, Agi99, Con102, Mem102, Raz101, Adi93. Características SA: Fue98, Agi99, Con102, Int101, I101, Pre102. Apa: 105. Habilidades: Tre98, Na108, Mon103, Des68, Abr73, A/E130, Per151, Run126, Ba/Va116, SD125, Em20, Li45*, MA80, DA50, AAM90, SAM90. Hab.secundarias: Acr60, Ac131, Ad126, Ev116, Ar101, JA81, Art95, Bai85, Dip130, PA150, For90, Lid145, TC80, Mat95, Med135, Mus142, Nave65, Ora130, Sed100, Señ115, Can120, Esq95, Her140, CC138, E/T125, Int130, CT126.
Glorfindel	50	225	CO/17	110+	N	Br	290e2*	265al*	45	Noldo (Casa de Finarfin); guerrero (bardo)/ guerrero (mentalista). Características RM: Fue102, Rap102, Emp94, I91, Pre102, Agi101, Con101, Mem92, Raz89, Adi98. Características SA: Fue102, Agi101, Con101, Int91, I91, Pre102. Apa: 104. Habilidades: Tre120, Nad90, Mon136, Des56, Abr176, A/E131, Per126, Run76, Ba/Va56, Li23*, Em100, AAM80, SAM80; Hab. secundarias: Acr80, Ac80, Ad70, JA91, ConC50, Bai86, Dip111, Zam81, PA106, Hf70, For80, Fre80, Lid84, Mus91, Ora72, Sed85, Esq65, CC88, E/T108, Int115, Ras92, DV85, CT106, TM35.
Arwen	15	90	CE/12	95+	N	Br/Gr	160rp*	135ky	50	Medio-elfa; Bardo. Características RM: Con90, Adi94, Agi99, Mem101, Raz97, Fue84, Rap102, Pre105, I100, Emp100. Características SA: Agi99, Con90, Int100, I100, Pre105, Fue84. Apa: 104. Habilidades: Tre60, Nad75, Mon60, A/E110, Per96, Run85, Ba/Va76, SD15, Li16*. Hab. secundarias: Art45, Bai90, PA65, Med85, Mus73, Sed95, Can101, Esq79, CC89.
Elrohir/Elladan	25	150	CO/20	120	S15	Br/Gr	170ea*	165al*	25	Medio-elfo; Montaraz. Características RM: Con98, Adi100, Agi102, Mem97, Raz100, Fue101, Rap102, Pre98, I103, Emp94. Características SA: Agi102, Con98, Int98, I103, Pre98, Fue101. Apa: 99.Habilidades de Elrohir: Tre81, Nad91, Mon96, Des35, Abr91, A/E106, Per105, Run45, Em16, Li13*, AAM60, SAM60; Hab. secundarias: Acr60, Ac67, JA70, CoC50, PA75, Hf75, For96, Fre55, Pas15, Lid80, TC71, Mat65, Med89, Mus105, Nave55, Cor55, Nav40, Sed76, Señ90, Can105, Esq83, CC45, E/T74, Int95, Ras100, CT60, TM35. Habilidades de Elladan: Tre91, Nad86, Mon101, Des86, Abr42, A/E111, Per96, Ba/Va65, Em12, Li16*, AAM80, SAM65; Hab. secundarias: Acr40, Ac35, Ea30, JA80, CoC68, PA85, Hf65, For92, Fre65, Pas12, Lid80, TC68, Mat50, Med90, Mus112, Nave65, Cor-45, Nav30, Sed82, Señ90, Can110, Esq75, CC55, E/T80, Int95, Ras100, CT60, TM35.
Erestor	40	95	CM/14	85+	S20	Br/Gr	115ea*	-	10	Noldo; animista/vidente. Características RM: Con77, Adi102, Agi80, Mem101, Raz103, Fue70, Rap82, Pre102, I99, Emp98. Características SA: Agi80, Con77, Int103, I99, Pre102, Fue70. Apa: 100. Habilidades: Tre40, Nad50, Mon80, A/E85, Per112, Run88, Ba/Va85, Li21*; Hab. secundarias: Ac85, Ad75, Ev60, Dip96, Lid111, Mat105, Med100, Mus95, Ora85, Can68, DS98, CC103, E/T65, CT86.
Celebrián	35	130	SA/1	60+	N	N	105da	60da	35	Sinda/noldo; bardo/vidente. Mujer de Elrond, hija de Celeborn y Galadriel; madre de Arwen. Características RM: Con80, Adi102, Agi97, Mem101, Raz98, Fue78, Rap88, Pre102, I100, Emp99. Características SA: Agi97, Con80, Int100, I99, Pre102, Fue78. Apa: 102. Habilidades: Tre56, Nad71, Mon81, A/E61, Per91, Run106, Ba/Va106, SD45, Li21*; Hab. secundarias: Ac60, Ad30, Ea68, Coc98, Art101, Bai98, Dip83, PA95, Med102, Mus106, Sed80, Can101, Esq85, DS75, CC94, CT83
Gildor Inglorion	30	120	SA/1	80+	N	N	165ea*	170al*	25	Noldo montaraz. Características RM: Con89, Adi83, Agi97, Mem92, Raz86, Fue93, Rap99, Pre99, I96, Emp79. Características SA: Agi97, Con89, Int89, I96, Pre99, Fue93. Apa: 102. Habilidades: Tre65, Nad62, Mon81, Des30, Abr45, A/E90, Per112, Run20, Em10, Li17*, AAM62; Hab. secundarias: Acr35, Ac25, Ad40, Bai70, Dip56, PA72, For90, Mus85, Ora43, Can89, CC77, CT60.
Hilvanar	12	85	SA/1	45	S	N	80da	110al	40	Montaraz silvano. Características RM: Con86, Adi33, Agi93, Mem75, Raz86, Fue88, Rap95, Pre81, I77, Emp79. Características SA: Agi93, Con86, Int72, I77, Pre81, Fue88. Apa: 96. Habilidades: Tre40, Nad35, Mon81, Per40, Li11*; Hab. secundarias: Acr35, Ac42, JA50, Bai82, Pas15, Mus74, Sed35, Can85, Ma20, DV35.
Ascanil	15	130	CM/17	40	S	S	160ea	145al	25	Noldo/silvanO guerrero-/guerrero. Características RM: Con95, Adi53, Agi97, Mem66, Raz32, Fue94, Rap99, Pre85, I59, Emp60. Características SA: Agi97, Con95, Int45, I59, Pre85, Fue94. Apa: 100. Habilidades: Tre45, Nad60, Mon85, A/E62, Per80, Em10, Li10*, AAM40; Hab. secundarias: Acr20, PA40, For60, Fre60, Mus30, Señ45, Can40, Esq45, Int37, Ras30.
Vilyadhol	20	100	SA/1	30	N	N	90da	125al	15	Sinda animista. Características RM: Con80, Adi23, Agi90, Mem56, Raz87, Fue86, Rap90, Pre77, I99, Emp80. Características SA: Agi90, Con80, Int78, I99, Pre77, Fue86. Apa: 94. Habilidades: Tre70, Nad35, Mon42, Des20, Per90, Run35, Ba/Va15, Li21*; Hab. secundarias: CoC61, Qui80, Con20, Coc84, Art48, PA96, For124, TC25, Med30, Nave46, Ras45, Com28, CC60, TM41.

Aiwē	10	86	SA/1	25	N	N	85da	90al	20	Sinda animista (S. "Pequeño pájaro") Cocinero jefe de Rivendel. Características RM: Con63, Adi81, Agi89, Mem71, Raz89, Fue67, Rap90, Pre85, I95, Emp87. Características SA: Agi89, Con63, Int65, I95, Pre85, Fue67. Apa: 89. Habilidades: Nad55, Mon30, Per30, Li11*; Hab. secundarias: Ad37, Ea30, Qui22, Coc85, For40, Can35.
Aranto	14	114	SA/1	20	N	N	90ea	85al	20	Teleri guerrero/guerrero (S. "Boca de nobleza"). Mayordomo de Rivendel. Características RM: Con81, Adi80, Agi87, Mem75, Raz76, Fue88, Rap91, Pre90, I85, Emp67. Características SA: Agi87, Con81, Int80, I85, Pre90, Fue88. Apa: 93. Habilidades: Tre40, Nad30, Mon25, Per40, Li20*; Hab. secundarias: Ac30, Ad45, Dip68, Lid25, Mus30, Ora35.
Nardhol	24	130	CM/17	20	S*	S*	130ea	110al	20	Noldo guerrero/alquimista (herrero) (S. "Cabeza furiosa"). Herrero jefe de Rivendel. Llamado así debido al vivo color rojo de su cabello. Características RM: Con90, Adi79, Agi98, Mem86, Raz66, Fue96, Rap99, Pre96, I87, Emp63. Características SA: Agi98, Con90, Int80, I87, Pre96, Fue96. Apa: 100. Habilidades: Tre35, Nad20, Mon62, Des45, Abr81, Per80, Run40, Ba/Va60, Li18*; Hab. secundarias: Ad35, Eva88, Ar70, Qui65, Art102, TC60, Mat68, Sed45, Her125, TP40, TM68.
Coibor Dan	20	114	SA/1	25	N	N	90ea	95da	25	Clérigo silvano (S?. "Mano tomadora de vida") Conoce todos las listas de base de clérigo hasta nivel 20, así como cuatro listas de Canalización hasta nivel 10. Bastón x5 Canalización. Frecuente emisario del este (Horl). Características RM: Con80, Adi32, Agi98, Mem81, Raz70, Fue85, Rap99, Pre101, I99, Emp60. Características SA: Agi98, Con80, Int82, I99, Pre101, Fue85. Apa: 102. Habilidades: Tre20, Mon45, A/E80, Per79, Run68, Ba/Va60, Can90, Li12*; Hab. secundarias: Ac65, Qui41, Dip62, Mat45, Med50, Nave67, Sed89, Can32, DS70, Int40, CC30.

CLAVE:

*- El escudo es más debido a un sortilegio que físico; también indica armas o armaduras encantadas.

CODIGOS: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen porqué explicarse: **Niv** (nivel), **PV** (puntos de vida), **Ese** (Escudo), o **MM** (bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación.

CA (Clase de Armadura): El código de letras da la clase de armadura en El Señor de los Anillos (SA=sin armadura, C=cuero, CE=cuero endurecido, CM=cota de malla, CO=coraza); los números son el equivalente de la armadura de **ROLEMASTER**.

BD (Bonificación defensiva): Obsérvese que las BD incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (por ejemplo, S5 significa "sí, un escudo +5").

Br/Gr (Brazales y grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales o grebas respectivamente.

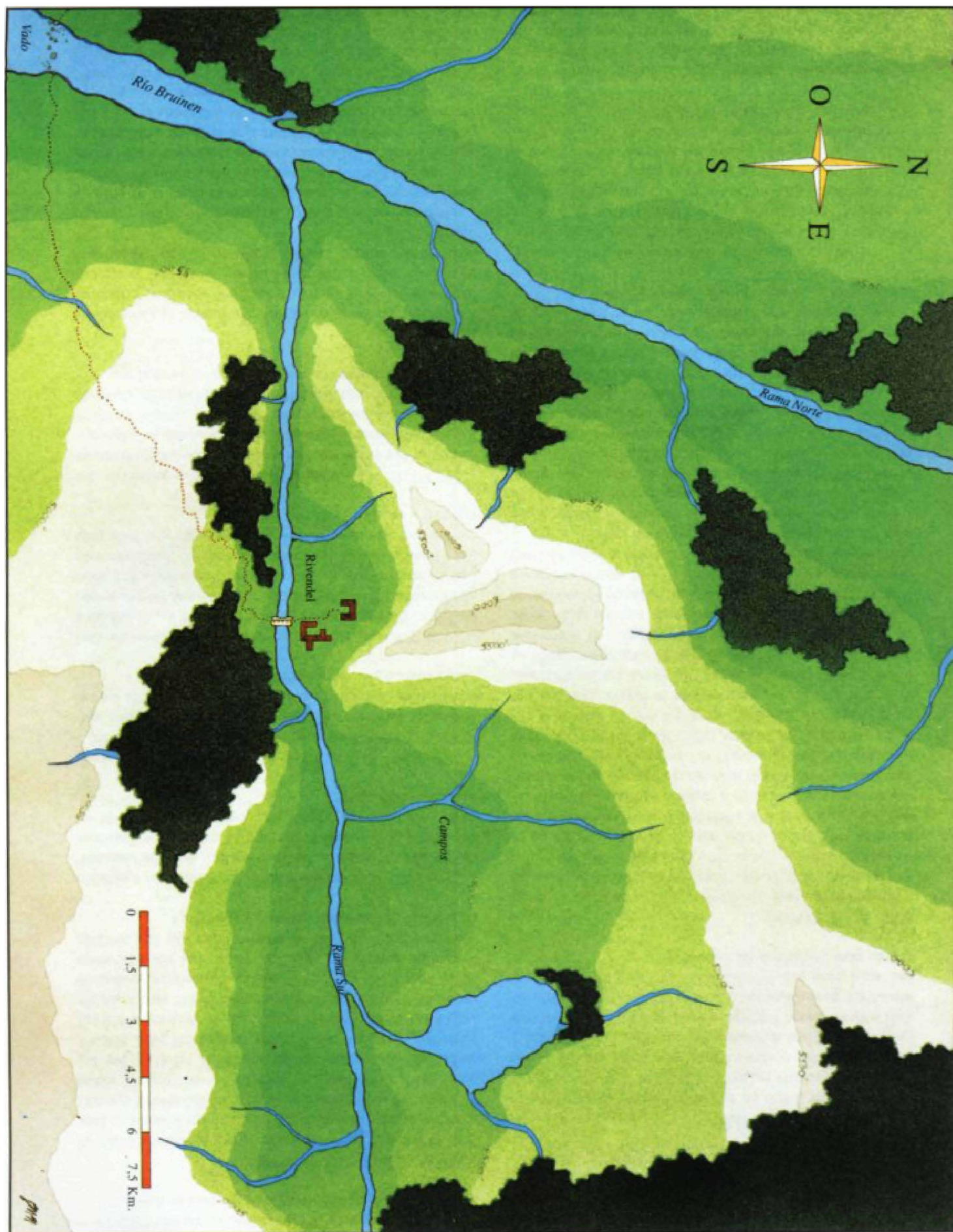
BO (Bonificación ofensiva): Las abreviaturas de las BO de las armas son las siguientes: fa-falchion, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojada, ab-alabarda. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

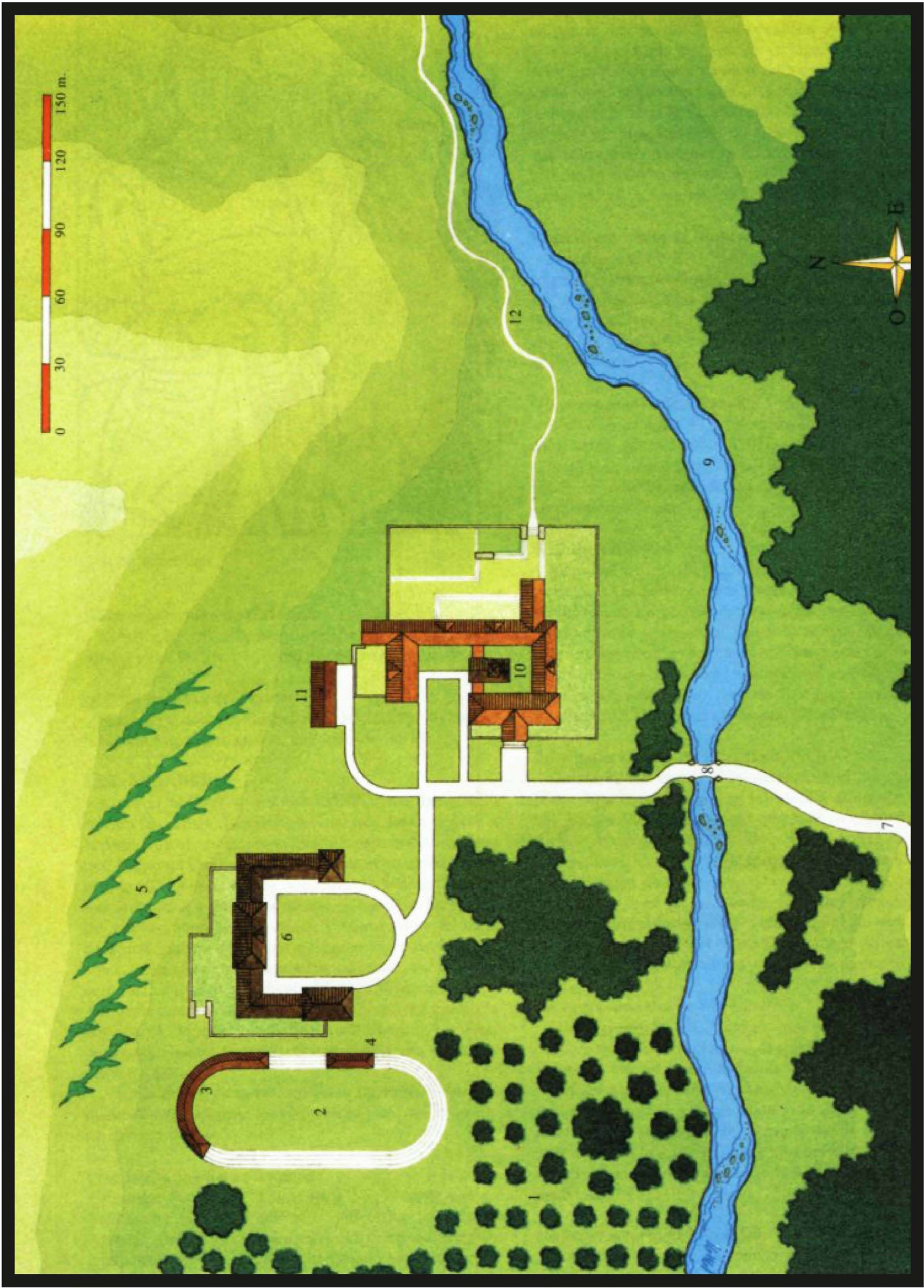
Características: Agi-Agilidad, Con-Constitución, Adi-Autodisciplina, Mem-Memoria, Raz-Razonamiento, Fue-Fuerza, Rap-Rapidez, Pre-Presencia, Emp-Empatía, I-Intuición. Para **SA: Agi-Agilidad, Con-Constitución, Int-Inteligencia, I-Intuición, Pre-Presencia, Fue-Fuerza, Apa-Apariencia.**

Habilidades: Tre-Trepar, Nad-Nadar, Mon-Montar, Des-Desactivar Trampas, Abr-Abrir Cerraduras, A/E-Acechar/Escondese, Per-Percepción, Run-Leer Runas, Ba/Va-Bastones y Varitas, Can-Canalización, SD- Sortilegios Dirigidos, Em-Emboscar, Li-Lingüística, MA-Movimientos Adrenales, DA-Defensa Adrenal, AAM-Ataque Artes Marciales, SAM- Saltos y Giros Artes Marciales; **Habilidades secundarias:** Ac-Actuar, Acr-Acrobacia, Ad-Administración, Ar-Arquitectura, Art-Artesanía, Bai-Baile, Can-Cantar, CC-Conocimiento de los Cielos, Coc-Cocinar, Com-Comerciar, Con-Contorsiones, ConC-Conocimiento de las Cuevas, Cor-Cordelería, CoT-Construir Trampas, CT-Conocimiento del Tiempo, Dip-Diplomacia, DS-Dominio de los sortilegios, DV-Dar Volteretas, Ea-Entrenamiento animal, Esq-Esquiar, E/T-Estrategia/Tácticas, Ev-Evaluación, Fal-Falsificación, For-Forrajea, Fre-Frenético, Her-Herrería, Hf-Hacer flechas, Int-Interrogar, JA-Juegos Atlético, Jug-Jugar, Lid-Liderazgo, Ma-Maña, Mat-Matemáticas, Med-Meditación, Mus-Música, Nave-Navegación, Nav-Navegar, Ora-Oratoria, PA-Primeros Auxilios, Pas-Pastoreo, Qui-Química, Ras-Rastrear, Sed-Sedución, Señ-Señalizar, TC-Trabajar el cuero, TM- Tallar la madera, TR-Tallar la Roca, Zam-Zambullirse.

9.3 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

TIPO	NIV	Nº	TAM/VEL	PV	CA	BD	PRIN	SEC	CRIT	LUGAR
Murciélagos										
de los árboles	1	1-50	d/mr	5	1	60	PMo-25	PGa-20	Normal	Cualquiera
Oso negros	5	1-5	m/r	150	4	20	GApr-50	GGar-50	Normal	Cualquiera
Osos cavernas	12	1	mg/mr	300	8	30	EApr-65	EGa-60	Grande	Mesetas
Chatmoig	18	1	mg/rs	330	3	55	EGa-75	GMo-70	Grande	Montañas
Cuervo	1	1-10	p/r	6	1	50	PMo-30	PGa-20	Normal	Cualquiera
Lobo demonio	10	1-24	g/r	200	4	45	GMo-60		Normal	Cualquiera
Gigante -grande	20	1-3	mg/l	350	11	30	EPo-130	Ga-110	Grande	Mesetas
-pequeño	14	1-3	g/l	250	11	20	GPo-90	Ga-75	Grande	Mesetas
Aguila gigante	25	1	g/mr	280	3	60	EGa-100	GMo-95	Grande	Montañas
Fantasma	5	1-12	m/n	65	1	40	MGa-45	Sortilegio	Normal	Cualquiera
Gran Ciervo	4	1-4	g/r	200	4	20	GCu-50	GEm-45	Normal	Bosques
Losrandir	2	1-1000	m/r	130	4	15	GPs-40	GEm-30	Normal	Cualquiera
Alce	4	1-3	g/l	240	4	15	GEm-55	GPs-35	Grande	Cualquiera
Troll -cavernas	12	1	g/n	175	11	25	EGa-100	Arma85	Grande	Mesetas
-colinas	10	1-3	g/l	150	11	20	GPo-95	GGa-85	Grande	Cualquiera
-bosque	6	1-6	m/n	100	11	10	GGa-70	GMo-60	Normal	Bosques
-piedra	7	1-5	g/l	120	11	15	GPo-80	GGa-65	Grande	Cualquiera
Troll joven	4	1-4	m/n	80	11	10	GGa-45	MMo-35	Normal	Cualquiera
Huargo	5	4-20	g/mr	160	4	50	GMo-70		Normal	Cualquiera
Ciervo blanco	6	1	g/mr	210	3	40	GCu-75	GPs-60	Normal	Bosques
Tumulario	7	1-5	m/n	100	2	75	Arma100	MPo-55	Normal	Cualquiera
Lobos	3	2-40	m/mr	110	3	30	GMo-60	MGa-30	Normal	Cualquiera
Asfaloth	15	1	g/mr	200	3	50	M80Ap	M60Mo	Normal	Rivendel
(Caballo de Glorfindel)										







Nochva Rhaglaw

Sin Morva

Cameth Baim

Rhudaur

henuban
Gulan

Pimach Tereg

Iant
Meched

doriath

Mieherchel

Brumen

En Egladil

Ennas Drauin



LA CASA DE ELROND Ríven del



Edición 2ª por Vecino398, Diciembre 2010
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

