

Los Anillos Menores de Poder

Una descripción de los anillos menores

Fecha creación: 27 de Abril de 1999

Fecha última revisión: 25 de Mayo de 2.004

Por Victor P. Arissa

1 Los Anillos Menores de Poder

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

Todos los Anillos Menores de Poder tienen las siguientes propiedades:

- Si se lleva puesto un Anillo durante la Segunda Edad, se corre un grave peligro de ser seguido y muerto por los servidores del Señor Oscuro. No son malignos, pero están unidos al único por naturaleza, y por ello es muy peligroso.
- Una vez se ponga el Anillo el personaje, debe realizar una TR de voluntad contra un ataque de nivel 10 para sacárselo; cada vez que el mismo personaje se lo pone (o cada día sucesivo que lo lleve puesto) tras esta primera vez, el ataque aumenta en un nivel.
- El Anillo puede ser invisible e indetectable para todos excepto para otros Portadores de Anillos, si así se desea.
- El portador, si es mortal, envejece a una décima parte de lo normal. Gana un PE (Punto de espectrificación; ver El Mundo de las Tinieblas) cada 10 años y no morirá. Al igual que ocurre en la espectrificación, cuando llegue a tantos PES como Puntos de Alma tenga, empezará a perder 1 punto de CON, que se convertirá en un punto de alma, también a un ritmo de 10 años por cada punto. Cuando llegue a 0 se convertirá en un espectro. La única diferencia con la espectrificación, es que el anillo ata al espectro al Plano Normal, por lo que los espectros poseedores de anillos menores mantienen sus ropas y armas, al igual que los Nazgûl. Si el espectro portador se ve privado de su anillo desaparecerá para siempre, a menos que consiga alimentarse de alguien.
- Si el Anillo Único es destruido, los Anillos Menores perderían su poder.

Todos ellos fueron robados por el Enemigo cuando controlaba la Tierra Media en los Días de la Huida. Se sospecha que algunos de ellos fueron entregados como regalos a sus mejores oficiales como recompensa por sus servicios. Otros fueron recuperados y guardados por los elfos. Otros simplemente se perdieron.

Elenya el Anillo de las Estrellas

Dueño: Haryalar, el espectro menor.

Forjador: Finculín con la ayuda de Annatar y Celebrimbor.

Naturaleza: está echo de Mithril con una amatista engastada.

Referencia: Ver Lórien, pág. 56, para más información.

Elenya fue recuperado de las estancias de Galadriel por un grupo de aventureros. El portador del anillo, que logró resistir a los poderes del anillo, murió tiempo después y, uno de sus compañeros mortales codició el anillo y se apoderó de él. Como en todas las creaciones en las que intervenían los conocimientos de Sauron, el anillo corrompió a su portador y este fue envejeciendo de una manera lenta hasta convertirse en un espectro servidor del oscuro. El portador era un Beornida llamado Grizzly, pero al convertirse en espectro cambió su nombre a Haryalar, y a partir de entonces sirvió al oscuro como emisario de Angmar en la Puerta de los Trasgos.

Poderes:

- +30 BD, x3 PP y +3 PP.
- Puede realizar un sortilegio de invisibilidad sobre el portador cada asalto.
- Si el portador tiene como reino el Mentalismo, tendrá el uso gratuito de todas las listas básicas de Vidente hasta nivel 30, y podrá realizar los sortilegios (si tiene los PP necesarios) como si él fuese de nivel 30.

Filaçul el Anillo de la Tierra

Dueño: Saögzur, el espectro menor.

Forjador: Nôrdame.

Naturaleza: Echo de oro con un granate violeta engastado

Referencia: ver la Amenaza de la Falla de Mordor para más información (módulo propio).

Filaçul fue creado por Nôrdame. Su historia es bastante sencilla. Una vez creado fue guardado en el Mirdaithrond para que otros pudieran aprender de sus artes. En el asalto a Ost-in-Edhil fue capturado por el Oscuro, el cual lo mantuvo para sí hasta que lo regaló al actual propietario, Saögzur, el espectro menor.

Poderes:

- +20 BD, x2 PP y +2 PP.
- El portador puede sobrevivir a un enterramiento vivo, y mantenerse así sin necesidad de comer o beber hasta que sea liberado.
- Uso gratuito de la lista Ley de la Tierra Nv 10.

Losya el Anillo de la Nieve

Dueño: Randeloth. Retenido por El Angûlion.

Forjador: Sulinor

Naturaleza: Está echo de Mithril puro y lleva engarzados tres diamantes de tonalidad blanca.

Referencia: Ver líder 42 para más información.

Losya fue forjado, con ayuda de otros, por Sulinor. Su destino corre de una manera similar al de Filaçul. Fue puesto en estudio para que otros pudieran crear más anillos. Sauron se apoderó del anillo cuando conquistó el Mirdaithrond y se lo dio a uno de sus sicarios como recompensa por sus servicios.

Poderes:

- x2 PP y +2 PP para todos los reinos y profesiones.
- Inmunidad al frío hasta -29 C°. Las tiradas de hechizos elementales en los que intervenga el frío contra el portador se modifican en un -10.
- Conocimiento de la lista Ley del Hielo hasta nivel 10.
- Control del clima. Alcanza un radio de 1 Km/nv del portador y permite rebajar la temperatura en -1 C° por día que se permanezca en un lugar hasta un máximo de -20 C° (se formaran nubes y el viento aumentará).

Maranya

Dueño: Celedhring.

Forjador: forjado por él mismo.

Naturaleza: echo de Ithilnaur, con un ópalo negro engastado.

Referencia: ver Gorgoroth, pág. 65, para más información.

Este es el anillo personal de Celedhring.

Poderes:

- +10 BD, x6 PP esencia/mentalismo y +10 a todas las TRs.
- Efecto constante de los sortilegios Fin de la Presencia y Carencia de Detección de la lista de místico Escondite.
- Uso gratuito de la lista Ley de la Luz Nv 30.

Yansêl el Anillo del Deseo

Localización: guardado por Sauron.

Forjador: Celedhring.

Naturaleza: echo de Mithril con un zafiro azul engastado.

Por mandato de Sauron, Celedhring tuvo que entregárselo. Lo guarda hasta que crea oportuno entregárselo a alguien.

Poderes:

- x3 PP y +3 PP esencia/mentalismo.
- El portador controla sus emociones y resiste a los hechizos que afectan a las emociones o a la mente (Amistad, Sueño, Dominación, etc. ...) como si fuera de Nv 30, a no ser que sea superior a este nivel.
- Uso gratuito de la lista Control de la mente Nv 15.
- El portador puede lanzar un hechizo de Amor, en el cual el afectado se enamora de la persona que el lanzador elija.

Söroyar el Anillo Oscuro

Localización: Pelargir.

Forjador: Celedhring (fue uno de los primeros que creó).

Naturaleza: echo de Mithin, con un ópalo violeta engastado

Sauron entregó este anillo a uno de sus asesinos personales que tiene su residencia en Pelargir.

Poderes:

- x2 PP, +2 PP esencia/mentalismo y +20 a todas las TRs.

- El portador puede ver perfectamente en cualquier tipo de Oscuridad hasta una distancia de 30 m.

- Uso gratuito de la lista Oscuridad hasta Nv 10.

Harîndor el Anillo de la luz

Localización: Guarida de San Sefarda, la Montaña Solitaria.

Forjador: Nôrdame.

Naturaleza: Echo de oro con una esmeralda engastada.

Harîndor, el otro anillo menor creado por Nôrdame, sufrió el mismo fin que Filaçul. El anillo fue entregado a Tarmazal, un Númenóreano negro de Umbar, por Sauron, hace sólo 80 años. Tarmazal era un rico Señor de los Mares de Umbar muy influyente entre los corsarios de la ciudad. Sauron quería un agente más en la ciudad y por eso le entregó el anillo en síntoma de buena voluntad. Tarmazal lo usó rápidamente para hacerse con más poder, pero fue asesinado por uno de sus propios hombres, Gurfal, un corsario que codiciaba el anillo. Al ser descubierto huyó de Umbar y se dirigió hacia las llanuras de Rhovannon con la intención de buscar refugio entre los Asdriags de la zona, ya que le debían varios favores. Gurfal se encontró con una compañía de enanos que se dirigían hacia las Montañas Grises. Viendo la oportunidad de ser escoltado, les ofreció una paga por poder acompañarles hasta las llanuras. Estos aceptaron sin más. Al tercer día de viaje, Gurfal, influido por el poder del anillo, comenzó a recelar de los enanos y llegó a pensar que le degollarían a la menor oportunidad para apoderarse de Harîndor, de cuya existencia no sabían nada. Así fue como, aprovechando cuando dormían, asesino a los guerreros que montaban guardia y empezó a degollar a los enanos. Sin embargo, la suerte no estaba con él, ya que uno de los enanos se despertó a tiempo y, mientras luchaba con él, alertó a los que aún quedaban vivos. Juntos acabaron con el asesino, que moriría en la soledad de las llanuras abandonado por los enanos ciegos de venganza, a una muerte lenta, herido como se encontraba. Los enanos le encontraron el anillo y uno de ellos, Thork, se lo puso. Al instante descubrió la maldad del anillo y se lo quitó rápidamente, resistiéndose a la voluntad del oscuro impuesta en el anillo. Los enanos partieron hacia el norte, como era su destino original, llevándose a sus compañeros, los cuales serían enterrados en piedra más tarde. Una vez llegaron a las Montañas Grises, para una misión de exploración, Thork anunció su decisión de adentrarse en Erebor y maravillarse de sus cavernas naturales (antes de descubrir su riqueza interior). Fue allí donde encontró la muerte por la mano de Glasragon, un joven dragón de fuego sin alas. Sin embargo, el destino de Harîndor no sería ser parte del tesoro del dragón. Un grupo de aventureros acabó con la vida del dragón y se apoderarían del anillo sino fuera porque despertaron a Sefarda, una araña gigante que moraba en las cavernas inferiores. Esta devoró a los aventureros y se apoderó de todos los tesoros, además del anillo, que a partir de ahora descansa entre las numerosas riquezas de la araña.

Poderes:

- x2 PP y +2 PP.

- El portador no puede ser deslumbrado de ninguna manera (ni siquiera mirando directamente al sol). Las tiradas elementales en las que intervenga la luz (como relámpago) contra el portador, se modifican en un -30.

- Uso gratuito de la lista Ley de la Luz Nv 10.

Gôrthur el Anillo de los Muertos

Dueño: Tarmiyar.

Forjador: Eliarol (Gôrthur).

Naturaleza: realizado en Mithin con un Adamante engastado.

Este es el trabajo más osado de Eliarol y por el cual fue expulsado de la Hermandad y de Ost-in-Edhil. Cuando fue descubierto, los elfos capturaron el anillo y decidieron destruirlo en las forjas del Mirdaithrond, pero Celedhring se adelantó a ellos y lo robó sin que se enteraran de su fechoría. Estuvieron a punto de descubrirlo, pero Celedhring se alejó a tiempo siguiendo a Annatar a Mordor y jurándole eterna lealtad. Sauron entregó este anillo a Tarmiyar, un sacerdote oriental cuya residencia se encuentra en una gran fortaleza de las llanuras orientales de los Sagath.

Poderes:

- x4PP para canalización.

- El usuario es inmune a la pérdida de puntos de alma causada por los muertos vivientes.

- Uso gratuito de la lista Nigromancia Nv 25.

- El usuario puede lanzar un hechizo de Misión sobre un Muerto Viviente creado con este anillo sin gastar puntos de poder.

- Sauron y Gôrthur sabrán quien es y donde está el poseedor del anillo, sólo si este lo lleva puesto.

Farayal el Anillo de la Guarda

Localización: La casa de Celebrimbor nº 29 (Ost-in-Edhil).

Forjador: Sulinor.

Naturaleza: Echo de Oro con un Rubí rojo engastado.

Sulinor forjó este anillo con ayuda de otros herreros menores. Su historia es más bien corta, ya que al finalizarlo se lo entregó a Celebrimbor como regalo y, éste, complacido por el buen trabajo de su pupilo, lo guardó en su casa. Esta no sufrió apenas daño en el asedio de Ost-in-Edhil y, al encontrarse Celebrimbor defendiendo las puertas del Mirdaithrond se salvó del saqueo posterior, permaneciendo intacta y olvidada hasta nuestros días.

Poderes:

- +20 BD y a todas las TRs.

- Efecto constante de los sortilegios Fin de la Presencia y Carencia de Detección de la lista de místico Escondite.

- Uso gratuito de la lista Protecciones hasta Nv 15. Todos los alcances de radios se doblan.

Efecto constante del sortilegio Preservación cuando el portador se encuentre cerca de la muerte.

Anillo Menor

Dueño: Maben, Sumo Sacerdote del Templo de la Justicia.

Forjador: Eliarol (Gôrthur).

Naturaleza: Echo de Mithglin con un zafiro negro.

Referencia: Isengard y las Montañas Blancas, pág. 101.

Este fue el primer gran trabajo de Eliarol. Cuando fue expulsado por su otro proyecto (Gôrthur), Celedhring se apoderó de los dos anillos en secreto, y se los entregó a Sauron. Cuando Maben, el sacerdote del Templo de la Justicia, fue enviado a las Tierras Brunas se le entregó el anillo para aumentar su poder. Maben está intentando controlar la influencia del anillo realizando continuos sacrificios para absorber la vida de pobres infelices y retardar el efecto de deterioro del anillo.

Poderes:

- x6PP. Todos los reinos.

- Uso gratuito de las listas básicas de Bardo y de Brujo hasta Nivel 20.

Anillo élfico Menor

Dueño: Celebrimbor.

Localización: perdido.

Forjador: Celebrimbor.

Naturaleza: desconocida.

Referencia: Lórien, pág. 32 y 33.

Poderes:

- +33 a la BD.

- Invisibilidad una vez por asalto.

- +33 TR contra todos los Reinos de Magia.

- x9PP. Todos los reinos.

2 *Los forjadores de los Anillos*

Los forjadores más importantes que realizaron los anillos fueron Celebrimbor, Annatar, Fendomë, Finculín y Celedhring. La historia del último está relatada en el módulo de Goroeth. El resto en Lórien. Aegnor era uno de los tres Señores herreros, pero no participó en la forja de los anillos.

Además de estos, Nôrdame, Gôrthur y Sulinor fueron otros artesanos que lograron realizar poderosos anillos menores y de los cuales se conoce su historia. Hubo otros elfos que participaron en la forja de los Anillos, pero la mayoría perecieron en el asalto a Ost-in-Edhil, o partieron a las Tierras Imperecederas.

Nôrdame

Nôrdame era un elfo Noldor destacado en la Orfebrería. Al principio avanzó muy lentamente en sus trabajos, pero gracias a la ayuda de Aegnor empezó a aprender a pasos agigantados. En poco tiempo se convirtió en Maestro de las estancias del oro, cargo que ejerció durante bastante tiempo hasta que finalmente Aegnor le promovió a Maestro herrero cuando el número de miembros del consejo aumentó a 18 en el 1300 S.E. Nôrdame sentía verdaderos celos de Annatar y le disgustaba como otros Noldor como Celedhring y Finculín le apoyaban. Más de una vez le contestaba de malas maneras, aunque no se llegó a nada serio, más que nada por la intervención de algún otro herrero. Finalmente se tranquilizó y se dedicó a lo suyo. Cuando empezaron a hacer los anillos menores del poder, Nôrdame se encargó de realizar la mayoría de los trabajos en oro. Por su propia cuenta forjó los anillos Filaçul y Harindor. Cuando finalmente Sauron desveló sus propósitos y atacó Ost-in-Edhil, Nôrdame fue uno de los que huyeron con Elrond hacia el norte para construir el refugio de Imladris. Desde allí fabrica algunos objetos menores de vez en cuando, pero prácticamente ha dejado la forja para los jóvenes y sólo interviene de vez en cuando como consejero.

Gôrthur

El verdadero nombre de Gôrthur es Eliarol, pero decidió cambiárselo cuando se alistó a las fuerzas del Señor Oscuro. Eliarol era un Noldor muy ambicioso que ansiaba poseer un gran poder. Esto no pasó desapercibido por el resto de los herreros, pero logró moderarse de tal manera que no parecía tan peligroso. Eliarol era Maestro de las Estancias de la plata y un gran conocedor de la fundición de varios metales. Su peor enemigo era su impaciencia, la cual le malograba sus trabajos con demasiada frecuencia. No conseguía acabar un objeto o, si lo hacía, quedaba alguna imperfección. Esto le negó la entrada en el consejo de los Maestros Herreros, algo que le enfureció bastante. Celedhring se dio cuenta de su ira y decidió reorientarla para sus propósitos. Poco a poco le convenció de los grandes beneficios que reportaría apoyando a Annatar. De esta manera, Celedhring y Eliarol trabaron una amistad que le resultó muy

útil a Annatar. En la forja de los anillos, Eliarol realizó su primer gran trabajo con la construcción de un anillo menor al cual decidió no darle ningún nombre (el anillo que ahora posee Mabben el sacerdote, de las Tierras Brunas) puesto que ninguno de sus anteriores trabajos tampoco lo tenían. Con este trabajo fue reconocido finalmente como Maestro Herrero, aunque el cargo le duraría poco, ya que fue expulsado de la hermandad, y de Ost-in-Edhil cuando forjó Gôrthur, el Anillo de los muertos. Su pasión por el oscuro le llevó a realizar el Anillo, en cuya creación intervino brevemente Annatar. Cuando finalizó el trabajo se dio cuenta de que el resto de herreros no aceptarían lo que había hecho, e intentó ocultarlo. Fendomë, que le vigilaba de cerca, le descubrió y le presentó ante el resto de miembros del consejo. Celedhring, su amigo, cayó y no dijo nada, mientras que nadie asoció el trabajo de Eliarol con Annatar. Sin embargo, Fendomë y Aegnor vieron claramente la influencia de Annatar en el joven elfo. Celebrimbor expulsó a Eliarol de la hermandad, siendo también expulsado de la ciudad. Eliarol vago por la tierra media, sin propósito y humillado, durante varios años. Acabó en la miseria y estaba a punto de morir de tristeza cuando Annatar reveló su verdadera identidad. Eliarol fue capturado por las fuerzas del oscuro en su avance hacia Ost-in-Edhil y fue así como le encontró Celedhring, ya aliado con Sauron, y le despertó la ambición y la codicia que anteriormente habían reinado en él. Eliarol declaró eterna venganza contra los de su raza y se convirtió en uno de los mayores herreros del oscuro, siempre bajo la vigilancia de Celedhring. Fue entonces cuando cambió su nombre por el del anillo que había creado, Gôrthur. Cuando el reino de Angmar fue creado, el Rey Brujo pidió que le enviaran a un gran herrero para sus propias forjas de Car-Dûm, y fue así como Gôrthur acabó en Car-Dûm.

Sulinor

Este Noldor fue un modesto herrero que no llegó a ser Maestro Herrero, aunque sí Maestro de varias estancias. Sulinor no se conformaba con ser especialista en un solo arte, sino que quería aprender todo lo que pudiera sobre cada Estancia. Por esto nunca alcanzó el nivel deseado en alguna de las artes, pero sí tenía un nivel elevado en casi todas las estancias, por lo que cada vez que se realizaban proyectos en los cuales se precisaba colaboración entre diversas estancias él estaba presente. Principalmente era Orfebre y Platero y fue Maestro de ambas estancias en distintas épocas. Sin embargo, pronto se interesó por la Joyería. Cuando se empezó la creación de los anillos, Sulinor fue llamado para colaborar en la engastación en oro, Mithril, Mithin o Mithglin de anillos menores del poder. Nunca llegó a colaborar en los nueve o en los siete, pero sí se decantó por hacer un par de anillos menores, aunque en ambos fue parcialmente ayudado. Cuando las fuerzas del oscuro se liberaron, Sulinor se encontraba de visita en Lórien. Debido al peligro del viaje no pudo volver a Ost-in-Edhil y ya nunca volvería a ver la hermosa ciudad en pie. Actualmente es uno de los miembros del Claro de los Herreros de Lórien.

3 Referencias

En diversas ciudades se podrán encontrar en sus bibliotecas referencias a los Anillos del Poder. Las informaciones más detalladas pueden requerir algún permiso especial, privilegios o favores, o encontrarse en bibliotecas privadas.

Categorías de información

Cada una de ellas engloba a la anterior.

Breves referencias: de vez en cuando se encuentra algún tipo de información, nada en concreto.

- Ligeras explicaciones: más o menos confusas. Se pueden encontrar textos básicos sobre la sociedad de Eregion y la historia de Ost-in-Edhil. Habrá alguna mención a los Anillos del Poder, pero nada específico.
- Conocimientos básicos: igual que el anterior, pero la información sobre Eregion es detallada y precisa.
- Conocimientos elaborados: Se menciona la construcción de algunos anillos (no hablarán de los Menores), los Nueve y los Siete, generalmente.
- Fidedigna y detallada: se hablan de los Nueve, los Siete, y ligeras referencias a los Tres y al Único. Se habla de la existencia de los Anillos Menores y se mencionaran con más precisión uno o dos de ellos.
- Precisa: se conoce información sobre la construcción del Único, los Nueve, los Siete y los Tres, y se hablará un poco de sus propiedades generales. Se mencionan casi todos los Anillos Menores, incluyendo sus nombres y de los materiales que los componen.

Ciudades

- Forlond: ligeras explicaciones.
- Harlond: ligeras explicaciones.
- Mithlond: conocimientos elaborados. Precisa si se pregunta a las personas adecuadas (Cirdan).
- Nan-i-Naugrim: ligeras explicaciones.
- Biblioteca de Annuminas (en ruinas): fidedigna y detallada. Algunos textos sobre Anillos específicos bien podrían haber desaparecido a causa del pillaje.
- Fornost Erain: breves referencias (biblioteca pública); conocimientos básicos (biblioteca de los videntes).
- Tharbad: conocimientos básicos.
- Carn Dûm (ciudad): conocimientos elaborados.
- Carn Dûm (Fortaleza): fidedigna y detallada.
- Cameth Brin: ligeras explicaciones.
- Moria: fidedigna y detallada.
- Rivendel: fidedigna y detallada. Precisa si se pregunta a las

personas adecuadas (Elrond, Glorfindel y refugiados de Ost-in-Edhil).

- Caras Galadhon: fidedigna y detallada. Precisa si se pregunta a las personas adecuadas (el Rey Amroth y refugiados de Ost-in-Edhil en el 1640 T.E.).
- Ruinas del Mirdaithrond (Ost-in-Edhil): Precisa, a excepción del Único. Algunos textos sobre Anillos específicos bien podrían haber desaparecido a causa del pillaje.
- Aradhrynd: ligeras explicaciones.
- Minas Anor (Minas Tirith): Fidedigna y detallada (Rynd Permaith Iaur); Precisa sobre el Anillo Único (la Casa del Oro y la Plata).
- Minas Ithil: Conocimientos elaborados.
- Pelargir: Conocimientos básicos.
- Angrenost: Conocimientos básicos.
- Linhir: Breves referencias.
- Lond Ernil (Dol Amroth): ligeras explicaciones.
- Edhellond: ligeras explicaciones.
- Morthondost: breves referencias.
- Calembel: breves referencias.
- Umbar: ligeras explicaciones.
- Dol Guldur: Precisa.

Fornost

Biblioteca de Fornost:

Buscar por Eregion. Dificultad del texto: normal.

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

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

rigente de los Noldor y un gran número de elfos silvanos en los papeles de servicios y apoyo”.

Buscar por Ost-in-Edhil. Dificultad del texto: normal.

“Fue en Eregion donde los Noldor establecieron lo que sería su último gran reino. Levantaron una hermosa capital, Ost-in-Edhil en la confluencia de los ríos Glanduin y Sirannon y, al este, establecieron la residencia del Gwaith-i-Mirdain (S. Pueblo de los Orfebres), el gremio de artesanos más importante que existió en la Tierra Media. Para facilitar las comunicaciones entre los artesanos enanos y elfos se construyó una gran carreteada hasta la puerta occidental de Khazad-Dûm. Con Celebrimbor a la cabeza, el Gwaith-i-Mirdain alcanzó la cúspide de su habilidad.

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

Elianor, a 12 de Gwaeron de 1635 T.E.”

Ruinas de la biblioteca de Annuminas

Sala 15 La Sala Gris (alquimia):

Buscar por “El Gwaith-i-Mirdain”. Texto: extremada.

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

Ya los Anillos que llegarían a ser conocidos como los Nueve y los Siete eran creaciones prodigiosas por sus poderes de adaptabilidad y cambio, aunque los Reyes enanos no reaccionaron a la seducción de los Anillos en la forma en que los hombres mortales cayeron.

Todos los Anillos de poder tenían una sola gema, y ninguna estaba repetida; todos eran hermosos, de un diseño sencillo pero elegante; todos estaban imbuidos de un poder que sólo podía venir de la combinación de la consumada habilidad de un Señor Noldor y la sabiduría transcendental de uno de los Ainur.

Del destino de los Nueve regalados a los hombres y de los Siete de los enanos poco se sabe. Además de estos dieciséis anillos, se rumorea que hubieron otros tres, que se realizaron en secreto, y uno más, llamado el único, creado por el Enemigo. Existen pocos registros acerca de estos anillos, los cuales estarán guardados seguramente en las bibliotecas de Minas Anor.

Sin embargo, del destino de los Anillos Menores se conoce

más. Entre los más conocidos se encuentran Elenya, el Anillo de las Estrellas, Filaçul, el Anillo de la Tierra, Losya, el Anillo de la Nieve, Yansûl, el Anillo del Deseo, Söroyar, el Anillo Oscuro, y Harîndor, el Anillo de la luz. Todos ellos fueron robados por el Enemigo cuando controlaba la Tierra Media en los Días de la Huida. Se sospecha que algunos de ellos fueron entregados como regalos a sus mejores oficiales como recompensa por sus servicios. Otros fueron recuperados y guardados por los elfos. Otros simplemente se perdieron.”

Sala 20 La cámara de cristal (gemas):

Buscar por Gwaith-i-Mirdain. Texto: normal.

“En las Forjas de Alta Orfebrería, los Altos Orfebres de la hermandad del Gwaith-i-Mirdain realizaban las gemas. Se trata de un arte y una ciencia completamente distintas del conocido tallado y pulido de las gemas. Estos herreros crean joyas. Es una artesanía que pocos llegan a comprender y menos aún a dominar por completo.

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

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

En las Forjas de los joyeros se tallan y pulen las gemas antes de que sean colocadas en cualquier tipo de soporte. Entre las numerosas gemas usadas, destacan los adamantes, rubíes, zafiros, esmeraldas y ópalos, muchos de los cuales se engastaron en numerosos anillos, destacando los anillos del poder.”

Sala 29 Galerías del Oeste (Historia):

Gwaith-i-Mirdain: dificultad extremada

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

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

Los miembros de la Hermandad reciben un brazalete de Mithril en el cual está inscrito su nombre y su Estancia dentro de la hermandad. En ocasiones especiales (y a menudo cuando aparecen en público) los miembros de la Hermandad visten túnicas de un color determinado que indica su rango y la Estancia a la que pertenecen.”

El Mirdaithrond (Ost-in-Edhil)

Nivel Inferior: las estancias del metal:

Sala 30 Biblioteca y laboratorio de las Estancias del Oro

Descripción de Söroyal, Filaçul, Haríndor, Farayal, Gôrthur y el Anillo Menor de Maben.

Estancias de la Plata: plano detallado:

Sala 17 Biblioteca y laboratorio de las Estancias de la Plata

Descripción de Elenya, Losya, Yansêl y Maranya.

Nivel Superior: las Estancias de las Joyas:

Sala 27 Biblioteca y laboratorio de las Estancias de las Altas Joyas

Descripción de Gôrthur.

Sala 38 Biblioteca y laboratorio de las Estancias de las Joyas:

Descripción de Haríndor, Maranya, Söroyal, Yans I, Filaçul, Farayal, Anillo Menor, Losya y Elenya.

Descripciones de Anillos Menores

Elenya el Anillo de las Estrellas:

“Elenya, el Anillo de las Estrellas, esta hecho en Mithril con una amatista engastada. Fue realizado por Finculin con la ayuda de Annatar y Celebrimbor (sobre todo de Annatar) en las Estancias de las Joyas y en Las Estancias de la Plata. Es un pálido reflejo del poder que poseen los Tres, pero sigue siendo un objeto de considerable potencia. Fue entregado a Galadriel como regalo de Finculin, en su residencia de Telpêmar.

En él se combinan la invisibilidad y las hazañas mentales, siendo el portador consciente de lo que ocurra a su alrededor, sin importar el tiempo y el lugar.

Fendomë, Señor Herrero, 1530 S.E.”

Filaçul el Anillo de la Tierra:

“Filaçul fue creado por Nôrdame, el Maestro Herrero. Como Maestro de las Estancias del Oro, creó el anillo utilizando el oro y engastando un granate violado. Una vez creado fue guardado en el Mirdaithrond para que otros puedan aprender de sus artes. Nôrdame es un gran herrero a la hora de trabajar con los cuatro elementos básicos. En honor a la Tierra, creó este Anillo y lo llamó Filaçul, el Anillo de la Tierra.

Aegnor, Señor Herrero, 1550 S.E.”

Losya el Anillo de la Nieve:

“Losya fue forjado, con ayuda de otros, por Sulinor. Su destino corre de una manera similar al de Filaçul. Fue puesto en estudio para que otros puedan crear más anillos. Sulinor combinó la maestría de las Estancias de la Plata con la de las Joyas, forjando el Anillo de la Nieve en Mithril puro y engarzando tres diamantes de tonalidad blanca.

El principiante bien pudiera pensar que la nieve representa el agua en estado semi-sólido. En términos científicos es así, pero

mirando más allá encontrará que la nieve ha ido siempre relacionada con los cambios climáticos de las regiones frías.

Orrerë, Maestro Herrero, 1535 S.E.”

Maranya:

“¿Que decir de Maranya? el Anillo personal de Celedhring, el seguidor de Annatar. Poco sabemos de él, más que está hecho de Ithilnaul con un ópalo negro. Con toda seguridad se lo llevaría el traidor cuando se descubrió su partida poco después de que Annatar marchara hacia su Montaña. Si hubieramos sabido lo que ocurriría después, le hubieramos vigilado bien.

Aegnor, Señor Herrero, 1601 S.E.”

Yansêl el Anillo del Deseo:

“Uno de los primeros trabajos de Celedhring. Realizado en Mithril con un zafiro azul engastado. Se divirtió mucho al finalizarlo, ya que el Anillo del Deseo, como bien dice su nombre, controlaba las emociones y la mente de las personas. Después de este, se ha prohibido la creación de más anillos de este tipo.

Fendomë, Señor Herrero, 1520 S.E.”

Söroyal el Anillo Oscuro:

“Este es el otro de los anillos que creó Celedhring. Uno de los menos hábiles, pero predecesor de los posteriores. Lleva un único ópalo, de la variante violeta, y está forjado en Mithin. Se cree que Söroyal fue creado con la intención de oponerse a Haríndor, como era habitual en las obras de Celedhring. Lo que hacen los demás lo debe de contrarrestar él.

Fendomë, Señor Herrero 1535 S.E.”

Haríndor el Anillo de la luz:

“Haríndor, el otro anillo menor creado por Nôrdame, además de Filaçul. Su elaboración es sencilla y sin detalles significativos, está hecho de oro y en su centro hay una esmeralda engastada. El Anillo resplandece con un ligero brillo especial que refleja la luz del Día, captada magistralmente por su creador. Quien lleve el anillo es incapaz de ser deslumbrado y puede manejar y manipular la luz de su alrededor de la manera adecuada.

Nardhol, Maestro Herrero, 1533 S.E.”

Gôrthur el Anillo de los Muertos:

“Gôrthur, el Anillo de los Muertos. Un ejemplo más de los resultados de los conocimientos de Annatar, que influyó en nuestros hermanos antes de ser descubierto su verdadero objetivo: sembrar la discordia en nuestra gloriosa sociedad y robar nuestros saberes para huir con ellos a su Tierra de Sombras.

Este es el trabajo más osado de Eliarol y por el cual fue expulsado de la Hermandad y de Ost-in-Edhil. ¿Que llevó a este hábil Platero a crear un Anillo que dominase a los Muertos y que permitiera la convivencia entre ellos? La respuesta es, sin lugar a dudas, el Mal de Annatar. Suerte que mi amigo y compañero Fendomë le descubrió a tiempo. Su anillo fue confiscado y, de no ser porque fue robado, hubiera sido destruido. ¿Quién lo robo? Sospecho que sería su amigo Celedhring, antes de desaparecer junto a Annatar.

Aegnor, Señor Herrero, 1605 S.E.”

Farayal el Anillo de la Guarda:

“Sulinor forjó este anillo con ayuda de otros herreros menores. Su historia es más bien corta, ya que al finalizarlo se lo entregó a Celebrimbor como regalo y, éste, complacido por el buen trabajo de su pupilo, lo guardó en su casa.

Está realizado en Oro y lleva un Rubí rojo engastado. Su poder es un ejemplo más de como las buenas obras pueden mejorar la vida, en vez de empeorarla.

Nôrdame, Maestro Herrero, 1570 S.E.”

Anillo Menor:

“Este fue el primer gran trabajo de Eliarol. Cuando fue expulsado por su otro proyecto (Gôrthur), Celedhring se apoderó de los dos anillos en secreto, y se los entregó a Sauron, nuestro antiguo compañero Annatar, el que ahora nos asedia. No lleva ningún nombre porque así lo quiso su creador.

Fendomë, Señor Herrero, 1694 S.E.”

4 Notas generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer "creíble" la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser "jugable".

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, "compartir", creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la

procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas en la segunda*. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com.

Agradecimientos

A mi hermano Jordi, por introducirme en los juegos de rol.

A J.R.R. Tolkien, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo "el dibu", Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).