



- HOMBRES - de Rohan

“He estado entre ellos —respondió Aragorn—. Son orgullosos y porfiados, pero sinceros de corazón, generosos en pensamiento y actos, audaces pero no crueles; sabios, pero poco doctos, no escriben libros, pero cantan muchas canciones parecidas a las que cantaban los niños de los Hombres antes de los Años Oscuros.”

Los hombres de Rohan son el pueblo que emigró a Calenardhon de la mano de Eorl el Joven. Anteriormente conocidos como los éothéod, habían vivido en los valles del Anduin, primero entre La Carroca y los Campos Gladios y luego en los Altos Valles, y eran un resto de un pueblo más numeroso: los Hombres del Norte. En virtud de la ayuda dada al reino de Gondor tras la Batalla de los Campos de Celebrant, el Senescal Cirion les otorgó la tierra de Calenardhon, para que habitaran en ella, conformando el Reino de Rohan.

Rohirrim, «los Señores de los Caballos», es el nombre en Sindarin con el que los hombres de Gondor conocen a los moradores de Rohan. Ellos mismos se hacen llamar Eorlingas, «Hijos de Eorl», y sus enemigos, los Dunlendinos, los denominan Forgoil, «Cabeza de Paja».

Los Rohirrim Viven en pequeñas aldeas dispersas por todo el país y se dedicaban ante todo a la cría de caballos, además de a las otras actividades rurales. Sus caballos son considerados los mejores de toda la Tierra Media e incluso los negros caballos de los Jinetes Negros habían sido robados de Rohan. Destacan de entre ellos los

mearas o «principes de los Caballos», que son más veloces, fuertes, resistentes, inteligentes y longevos que los caballos comunes, llegando a vivir tanto como los hombres.

Temibles son los Éoreds (escuadrones) de su caballería, que se lanzan al combate con feroces cánticos en versos rimados. Esgrimen altas lanzas de fresno y escudos pintados cuelgan de sus espaldas. Lucen lustrosas lórigas de malla que les cubren hasta las rodillas y en sus cinturones llevan espadas largas; armas y armaduras éstas procedentes de Gondor, por la mayor habilidad y experiencia de sus herreros.



DESCRIPCIÓN

Los hombres de Rohan son descendientes de los Hombres del Norte, y éstos a su vez procedían de la Tercera Casa de los Edain. Se caracterizan por ser altos, hermosos, fornidos y de tez pálida y cabellos rubios, con ojos azules o verdes en su mayoría. Suelen llevar el cabello largo y trenzado. Son por naturaleza serios, firmes y fieros con sus enemigos, pero a la vez generosos y joviales en la paz. Visten ropas oscuras, preferentemente grises, azules, verdes o negras. Las mujeres prefieren tejidos en tonos grises y a veces llevan capas con ricos bordados, tintadas en azul brillante o verde claro. Los jinetes prefieren viajar ligeros, sin que las armaduras les resten libertad de movimientos, así que son pocos los que normalmente llevan puesta la armadura de guerra.

NIVEL DE VIDA

Los Rohirrim conservan un estilo de vida semi-nómada, de gentes que se pasan casi todo el tiempo a caballo. La mayoría evita permanecer en ciudades y pueblos, excepto durante el invierno o en los días de mercado o festivos. Desde niños se les enseña habilidades básicas de supervivencia, y no bien han llegado a la pubertad, reciben instrucción militar. Su rango cultural es Marcial.

ROHIRRIM AVENTUREROS

Para los hombres de Rohan, el deber de todo joven criado en la Marca es la de defender Edoras, al Rey y a la Marca de los Jinetes de los enemigos que los rodean. Tampoco hay que olvidar el Juramento de Eorl, en virtud del cual los hombres de Rohan deben estar preparados para socorrer al Rey de Gondor si el reino se ve en apuros. Sin embargo, no está mal visto por la mayoría que eventualmente un joven alocado abandone temporalmente la Marca en busca de aventuras.

Ocupaciones sugeridas: Vengador, Guardián. Los Rohirrim son un pueblo que vigila constante y celosamente sus

fronteras, atentos a combatir cualquier manifestación de los servidores de la Sombra.

Ocupación inusual: Trotamundos. Aunque la mayoría de los hombres de Rohan permanecen toda su vida junto a su familia y su clan, sirviendo lealmente al Rey de la Marca de los jinetes, su amor a las largas cabalgatas y los espacios abiertos les lleva a abandonar temporalmente a los suyos.

LO QUE DICE EL REY DE ROHAN..

- Hombres de Bardo de Valle

"Nuestros parientes más cercanos son hombres nobles y luchadores. Bardo a refundado el reino de Valle y nos alegramos mucho por ello."

- Beórnidas

"Beorn y sus hombres son nuestros parientes que quedaron en el valle del Anduin. Son lo que vigilan esas tierras desde que partimos y les ayudaremos en base a nuestras posibilidades."

- Enanos de la Montaña Solitaria

"Son gente en exceso orgullosa, para levantar tan poco del suelo. Sin embargo demuestran ser amigos leales cuando se logra vencer su resistente desconfianza."

- Elfos del Bosque Negro

"El Rey Elfo y sus súbditos son echadores de redes y hechiceros. Cuidaos de caer en su tela o ya nunca podréis salir del bosque maldito."

-Hobbits de la Comarca

"Hobbit es sin duda un nombre extraño para un pueblo no menos extraño, pero son sólo una gentecita que aparece en las viejas canciones y los cuentos infantiles del Norte. ¿Dónde estamos, en el país de las leyendas o en una tierra verde a la luz del sol?"

- Hombres del Bosque de la Tierras Ásperas

"Los hombres del bosque parecen ser gente de bien y, a su manera, tratan de frenar el avance de la Sombra en el bosque Negro. Lo que más me inquieta es que al parecer los ayuda un mago."

- Hombres del Lago

"Son un pueblo emprendedor y trabajador, capaz de resurgir de sus propias cenizas. Quizás no estuvieran del todo bien gobernados en el pasado, pero a la sombra de Valle, Ciudad del Lago volverá a ser el centro económico que fue antaño."

- Dúnedain del Norte

"Los Hijos de Elendil son sin duda un fuerte apoyo para los Hijos de Eorl en estos tiempos. Ahora mismo se está librando una batalla y temo que termine mal para nosotros. Y no hay que olvidar que son los hermanos de nuestros aliados de Gondor."

- Hombres de Rohan

"Sólo servimos al Señor de la Marca. No servimos al Poder del lejano País Negro, pero tampoco estamos en guerra con él. Hay dificultades ahora en todas nuestras fronteras y estamos amenazados; pero sólo deseamos ser libres y vivir como hemos vivido hasta ahora, conservando lo que es nuestro y no sirviendo a ningún señor extraño, bueno o malo."

BENDICIÓN CULTURAL

- Jinete de la Marca -

"Con una rapidez y una habilidad asombrosas, los jinetes refrenaron los caballos, dieron media vuelta, y regresaron a la carrera".

La comunión de los Rohirrim con sus caballos es total, al punto que suelen sentirse más cómodos a lomos de sus monturas que a pié.

- Cuando montan, los personajes Rohirrim puede tirar dos veces el dado de proeza y quedarse con el mejor de los resultados, pero sólo en habilidades de Movimiento, Supervivencia o Armas. Siempre queda a discreción del Maestro del Saber si esta Bendición se puede usar o no con una habilidad y tirada concretas. Por ejemplo, en una tirada de Curar, difícilmente estar montado puede ayudar.



PUNTUACIONES DE HABILIDAD INICIALES

Habilidades comunes

Copia los siguientes rangos de habilidad en la hoja de personaje, y subraya la habilidad favorita.

| | | | | | |
|------------------|---|-------------|---|-----------|---|
| Impresionar | 2 | Inspirar | 1 | Persuadir | 0 |
| <u>Atletismo</u> | 2 | Viajar | 3 | Sigilo | 1 |
| Alerta | 1 | Perspicacia | 0 | Buscar | 1 |
| Explorar | 2 | Curar | 1 | Cazar | 2 |
| Cantar | 2 | Cortesía | 0 | Acertijos | 0 |
| Oficio | 0 | Guerrear | 2 | Saber | 0 |

Habilidades de armas

Escoge uno de entre los siguientes dos conjuntos de habilidades de armas, y anótalo en la hoja de personaje:

- 1) (Espadas) 2, lanza larga 1*, daga 1
- 2) Arco 2, espada larga 1, daga 1

*: Para usar a dos manos o desde el caballo.

ESPECIALIDADES

Escoge dos rasgos entre:

Encender fuego, Pescar, Montar a caballo**, Narrar, Saber de las bestias, Saber de Rohan.

****Montar a caballo:** Eres un jinete experto, capaz de saltar a lomos de un caballo o de resistir largas cabalgatas y viajar lejos sin descansar o bajo condiciones extremas.



1 - La hierba bajo tus pies

Durante mucho tiempo, los prados de Rohan fueron los más verdes, su cielo el más azul y sus montañas las más altas. Creciste recorriendo sus dominios y dedicándote por encima de todo a tu gran pasión: la caza. Ahora que eres adulto, llegan a tus oídos historias de sitios remotos donde habitan dragones y otros seres mitológicos. ¿Podrás apuntarte esas presas?

Atributos Básicos

Cuerpo 6, Corazón 4, Mente 4

Habilidad Favorita

Cazar

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Aventurero, Compasivo, Firme, Justo, Orgullosa, Paciente, Precavido, Sincero

2 - Guardian de la Marca

Tu abuelo fue asesinado por una incursión de orcos cuando aún eras un niño y desde ese instante prometiste luchar siempre contra ellos. En cuanto tuviste edad suficiente te alistaste en uno de los destacamentos que protegen las fronteras de la Marca de los Jinetes, los éored, y allí aprendiste todo acerca de las crueles costumbres de los servidores de la Sombra y de cómo luchar contra ellos.

Atributos Básicos

Cuerpo 7, Corazón 4, Mente 3

Habilidad Favorita

Impresionar

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Astuto, Arrojado, Fiable, Fiero, Orgullosa, Justo, Resistente, Suspica

3 - Criador de caballos

Naciste en una familia de criadores de caballos del Valle del Bajo, en el Folde Oeste, una extensión de hierba verde, muy fértil e ideal para la crianza de animales

hermosos y fuertes. Desde temprana edad has trabajado criando y vendiendo caballos por los mercados, recorriendo todos los confines del Reino. Sin embargo, las tierras del Rey empiezan a no ser suficiente para ti.

Atributos Básicos

Cuerpo 6, Corazón 5, Mente 3

Habilidad Favorita

Oficio

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Animoso, Arrojado, Compasivo, Fiable, Generoso, Orgulloso, Paciente, Sincero

4 - Herald del Rey

A lomos de tu caballo has recorrido infinidad de leguas, llevando los mensajes de tu Rey más allá de las fronteras de la Marca de los Jinetes. Siempre bienvenido por caciques y familias ansiosas de oír tus noticias, a veces has llevado alegría y celebraciones con noticias de victoria, pero también inquietud y congoja con relatos de guerra y de derrota.

Atributos Básicos

Cuerpo 7, Corazón 5, Mente 2

Habilidad Favorita

Saber

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Aventurero, Buena vista, Determinado, Ecurridizo, Generoso, Orgulloso, Rápido, Resistente

5 - Ujier de armas

Provienes de una familia noble que ha servido a la familia real durante incontables generaciones. Tu porte es el de un noble y tus modales extrañamente refinados para la media de los jinetes. Has aprendido a desenvolverte bien en cualquier corte y has sido enviado como emisario a algún reino extranjero en alguna ocasión.

Atributos Básicos

Cuerpo 5, Corazón 5, Mente 4

Habilidad Favorita

Cortesía

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Alto, Directo, Enérgico, Fiable, Firme, Inteligente, Orgulloso, Señorial

6 - Hijo de Gondor

Por tus venas, a menos en parte, corre la sangre de Isildur. Creciste entre los dos Reinos y a menudo fuiste un extraño para ambos. Durante muchos años encontraste sospechas y desconfianza, y muchos se burlaron del color de tus ojos y de tu pelo. Pero lo soportaste y finalmente fuiste capaz de extraer lo que tu corazón halló de positivo de ambos pueblos.

Atributos Básicos

Cuerpo 6, Corazón 6, Mente 2

Habilidad Favorita

Buscar

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Adusto, Alto, Arrojado, Endurecido, Fiero, Orgulloso, Seco, Terco

NOMBRES DE HOMBRES DE ROHAN

Los nombres de los Rohirrim se expresan en la propia lengua de Rohan, originaria de las antiguas lenguas de los padres de los Hombres, y por lo tanto emparentada con el Adúnaico (la lengua que se hablaba en Númenor) y con la propia Lengua Común (que no es sino una forma degradada del Adúnaico). Raramente tienen más de un nombre, careciendo de apellidos o nombres familiares. Los nombres usados para los hijos tienden a sonar parecido al de su padre y los de las hijas al de su madre, siendo común también que los nombres de dos hermanos tengan raíces sonoras comunes. La mayoría de sus nombres hacen referencia a alguna

cualidad o característica física o psíquica del recién nacido, como en el caso de Éomund (Éo = 'caballo de batalla' + mund = 'guardián') o en el de Théowyn (Théod = 'pueblo' + wyn = 'alegría', 'placer'), con lo que es probable que el nombre definitivo se otorgue cuando el niño tiene ya algunos años de edad.

Nombre de varón: Aldor, Baldor, Baldred, Bregdan, Brego, Brytta, Ceorl, Déor, Déorbrand, Déorgar, Déorhelm, Déorthain, Déorwine, Dernfara, Derngar, Dernhelm, Dernwine, Dúnhere, Elfhelm, Elfwine, Éadig, Éadmód, Éoblod, Éogar, Éohere, Éoheort, Éomer, Éomód, Éomund, Éorl, Éoman, Éorcanstan, Éored, Éothain, Éowine, Erkenbrand, Fasthelm, Fastred, Fengel, Folca, Folcred, Folcwine, Fram, Fréa, Fréaláf, Fréawine, Freca, Frumgar, Fulgar, Fulgrim, Fulor, Fulthain, Gálmód, Gamling, Gárbald, Gárulf, Gárwine, Gléobeam, Gléomer, Gléothain, Gléowine, Goldwine, Gram, Gríma, Grimbald, Guthbrand, Guthláf, Guthmer, Guthred, Haleth, Háma, Helm, Héostor, Herefara, Herubrand, Herumer, Heruthain, Heruwine, Holdred, Holdwine, Horn, Léod, Léofa, Léofara, Léofred, Léofwine, Léonere, Saruman, Thengel, Théoden, Théodred, Walda, Wídfara, Wulf.

Nombres de mujer: Déorhild, Déorwyn, Dernhild, Dernwyn, Elfhild, Elfwyn, Éohild, Éowyn, Gléowyn, Guthwyn, Holdwyn, Heruwyn, Hild, Léofwyn, Théodwyn.

Nombres de mearas: Arod, Felaróf, Hasufel, Lightfoot, Shadowfax, Stybba, Windfole.

Edad de aventuras: 16-30

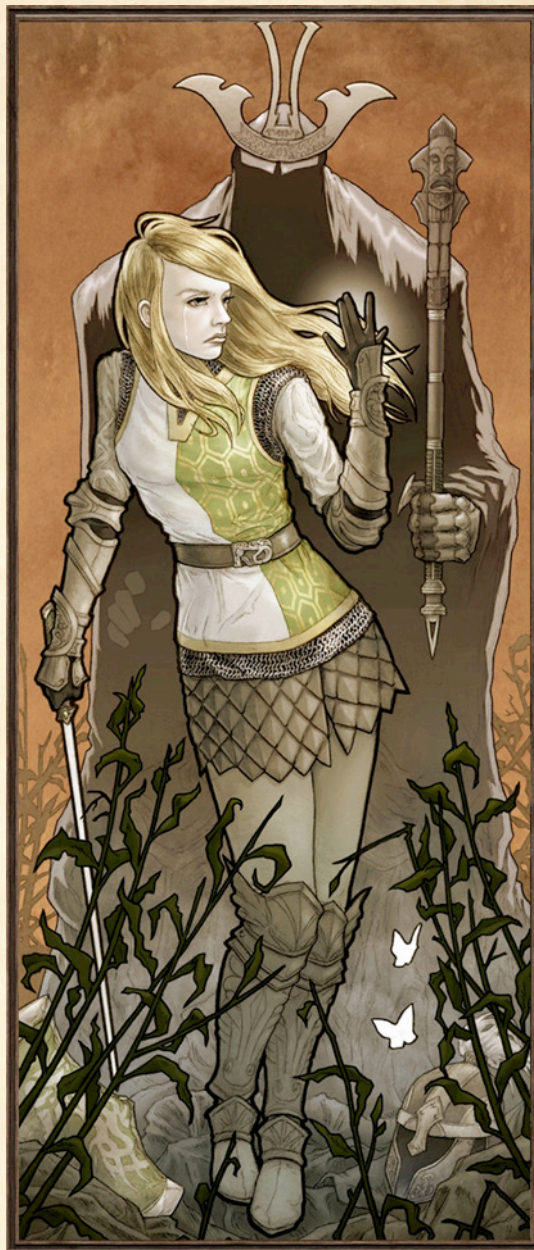
Aunque comúnmente viven más de 80 años, raramente parten de aventuras antes de la edad de 16, y no suelen continuar en ellas más allá de los 40, cuando se retiran para servir a su familia y su pueblo.

AGUANTE Y ESPERANZA

Puntuaciones iniciales

Aguante = 23 + Corazón

Esperanza = 8 + Corazón



VIRTUDES CULTURALES

Los hombres de Rohan son lejanos parientes del pueblo de Hador, no tan cultos y hábiles como los numenóreanos, pero superiores a los Hombres de la Oscuridad, que alaban y sirven a Sauron. También fueron los primeros en domar a los mearas, los más nobles y bellos caballos de la Tierra Media, y veneran a Oromë el Cazador, al que llaman Béma. Quizás no sean tan sabios como los elfos o tan fuertes como los enanos, pero compensan estas deficiencias con la fuerza de su corazón.

Encantador de Caballos

Pronto los otros caballos llegaron también y se quedaron quietos y tranquilos, como esperando órdenes.

Los animales de monta se muestran mansos y dóciles ante tu presencia y basta una palabra tuya para que vayan o vengan en seguida de aquí para allá; tal es tu empatía con todas estas buenas bestias.

Si se trata de animales que ya has montado y se hayan cerca, puedes hacer sonar un reclamo y llamarles a tu presencia en unos minutos. También puedes darles órdenes sencillas del tipo llevar mensajes o regresar a un lugar conocido. Un caballo puede recorrer 14 km/h al trote o 20 km/h al galope y recorrer 100 km en un día si no lleva jinete.

Las Largas Cabalgatas

El ejército proseguía la marcha, empujado por la necesidad. Temiendo llegar demasiado tarde, se adelantaban a todo correr y rara vez se detenían.

Eres un batidor experimentado, infatigable e implacable a la hora de perseguir a los enemigos de la Marca de los Jinetes.

Una vez al día puedes gastar un punto de esperanza para recuperar un número de puntos de aguante igual a tu puntuación favorita de Corazón.

Los Clanes de Jinetes

De pronto los Jinetes llegaron con un ruido de trueno y el que iba delante se desvió, pasando al pie de la colina y conduciendo a la tropa hacia el sur a lo largo de las laderas occidentales. Los otros lo siguieron: una larga fila de hombres en cota de malla, rápidos, resplandecientes, terribles y hermosos.

Perteneces a uno de los clanes de jinetes, aquellos que están justo por debajo de la nobleza, guerreros al servicio de un señor que forman patrullas de jinetes profesionales. Éstos forman el núcleo del ejército y sólo ellos salen de las fronteras para luchar, por la particular tradición de luchar a caballo. Dispones de caballo y del equipamiento necesario para combatir, así como del adiestramiento adecuado.

Eleva en 3 puntos tu puntuación de aguante máxima. Además, a partir de ahora, el coste de elevar tu nivel en Espada, Espada larga, Lanza Larga, o Arco se rebaja en 1 punto de experiencia a cada nivel.



La Carga de los Jinetes

Dando grandes gritos, los jinetes cargaron desde el este; la luz roja centelleaba sobre las mallas y las lanzas.

Dominas a la perfección el arte de la carga a caballo, que practicabas regularmente en la frontera persiguiendo a bandas de orcos incursores. Sabes que en la carga es primordial la oportunidad, por lo que los momentos favorables para ello son todos aquellos en el que el enemigo se presente visiblemente débil en algún punto, inicie su retirada, o por el contrario haya que abandonar una posición ante lo crudo de sus ataques.

Después de las voleas iniciales, si dispones de un caballo entrenado para el combate, puedes cargar sobre los adversarios. Este ataque inicial te permite atacar primero, a menos que estés sorprendido. Con este ataque inicial consigues un golpe perforante con un gran éxito o con un éxito extraordinario. Además, haya o no herida, añades un bonificador de +3, o tu puntuación de valor (lo que sea más alto), a la pérdida de aguante total infligida por la carga.

Combate a caballo

Pero soy de la Casa de Eorl, no una mujer de servicio. Sé montar a caballo y esgrimir una espada y no temo el sufrimiento ni la muerte.

Te han enseñado, desde tu tierna infancia, a defenderte mientras luchas a lomos de un caballo y sabes como explotar tu posición de ventaja.

Cuando luchas a caballo, tu puntuación de parada recibe un bonificador de +3, o a tu puntuación de Valor (la que sea más alta).

Además, si posees un caballo entrenado para el combate, recibes automáticamente un dado de combate adicional, además del que regularmente puedes obtener en la tirada de guerrear.

RECOMPENSAS CULTURALES

Los Rohirrim no son hábiles armeros, pero hay yelmos y cotas de malla, así como espadas de gran factura, que son obra de hábiles artífices, regalos que los señores de Gondor hicieron a sus antepasados. Su mayor bien, sin duda, son sus magníficos corceles.

Yelmo de capitán (Yelmo)

Luego uno de ellos se adelantó, un hombre alto, más alto que el resto; sobre el yelmo le flotaba como una cresta una cola de caballo blanca.

Estos yelmos están reservados a los capitanes de los éored. Su ornamentación es mayor a la de los yelmos comunes y suelen estar tocados con un penacho hecho de crin de caballo.

Esta marca de distinción eleva tu Estatus en 1 punto. Adicionalmente, cuando llevas a cabo una tirada de Impresionar, tiras dos veces el dado de proeza y utilizas el mejor resultado.



Cuerno de Rohan

Cuando llegó a la orilla del valle se llevó a los labios un gran cuerno negro y sopló con todas sus fuerzas.

Los jinetes de Rohan usan cuernos para comunicarse a través del campo de batalla, tanto para pedir ayuda, como para anunciar una carga o tocar retirada. El sonido de estos roncocos cuernos llena de esperanza el corazón de sus aliados e inspiran temor entre los servidores de la Sombra.

Puedes gastar un punto de Esperanza para tocar el cuerno y convocar en tu ayuda a todos los aliados que puedan oírlo.

Puedes gastar un punto de Esperanza para tocar el cuerno e incrementar en tres puntos la puntuación de comunidad de la compañía.

Puedes gastar un punto de Esperanza para tocar el cuerno y disminuir en 1 el valor de odio de los servidores de la Sombra.

Sólo puedes hacer sonar el Cuerno de Rohan una vez por escena.

Caballo de batalla

Los caballos eran de gran alzada, fuertes y de miembros ágiles; los pelajes grises relucían, las largas colas flotaban al viento, las melenas habían sido trenzadas sobre los pescuezos altivos.

En Rohan, los caballos son una parte importante de la vida. Los animales son criados para ser fuertes y rápidos, y se entrenan y usan activamente para el combate, no sólo como animales carga y transporte como hacen elfos y hombres. Son apreciados en toda la Tierra Media.

Eleva tu máximo valor de Esperanza en 2 puntos.

El Caballo de batalla ha sido enseñado a patear e incluso morder durante el combate, pasando así a formar parte del

amplio arsenal que los jinetes llevan consigo.

Cuando luchas a lomos del Caballo, se considera que tu adversario directo en combate cuerpo a cuerpo, si éste está a pié, está siempre cansado.

El campo de batalla es un lugar peligroso, tanto para el hombre como para la bestia.

Cuando estás en combate, si un ataque destinado a ti obtiene como resultado un ojo de Sauron, el ataque acierta y hiere de forma automática al Caballo (en lugar de los efectos de un impacto normal). Puedes prevenir esto sufriendo tú mismo la herida automática (no puedes tirar protección). Un Caballo de batalla puede recibir dos heridas, momento en el cual queda fuera de combate durante el resto de la escena, y volverá a tu lado al inicio de la siguiente sesión sólo si consigues una tirada de Curar con un NO de 16. Si fallas, el Caballo no se recuperará hasta la siguiente fase de comunidad.



Autor: Christian Vilar.

Arte: Wesley Burt, Jukia Alekseeva, Herman Lau, Wouter Florusse, Jan Pospisil y Jenny Dolfen.