

MERP en la Segunda Edad (parte 1)

Por **Fernando Chavarría Múgica**

Contenido

- **Elfos Noldor**
- **Elfos Sindar**
- **Elfos Nandor**
 - **Características físicas**
 - **Cultura**
 - **Otros factores**
- **Elfos Silvanos**
- **Medio-elfos**
- **Enanos**
- **Numenoreanos**
 - **Características físicas**
 - **Cultura**
- **Hombres del norte**
 - **Características físicas**
 - **Cultura**
 - **Otros factores**
- **Daen-Coentis**
 - **Características físicas**
 - **Cultura**
 - **Otros factores**
- **Orientales**
- **Druedain**
- **Hombres comunes**
- **Haradwaith**
- **Razas**
- **Culturas humanas**
- **Modificadores especiales por raza**
- **Idiomas de la Tierra Media (segunda edad)**
- **Grados de habilidad desarrollados en la adolescencia**

La información omitida aquí se encuentra en el manual pag.86 y siguientes (de la edición de JOC Internacional).

Elfos Noldor

Llamados también Altos Elfos, son los únicos Elfos de Endor que vieron la luz de Aman. En la segunda edad los pocos Elfos Noldor que se quedaron en la Tierra Media huyeron de Beleriand hacia el Suroeste. Guiados por Galadriel llegaron a Eregion y allí fundaron un reino que tubo por capital a Ost-in-Edhil, fue aquí donde se fundaron las estancias de los herreros Elfos (donde se forjaron los anillos del poder).

Elfos Sindar

Aunque pertenecen a la rama de los Eldar nunca llegaron a Aman y por lo tanto no vieron su luz, por eso a veces son llamados, al igual que los Nandor y Silvanos, "Elfos Oscuros" (por favor no confundir con el término "Elfo Oscuro" utilizado en otros juegos como AD&D). Al final de la primera edad emigraron hacia el este, unos se quedaron allí, en las costas más orientales de Beleriand cerca de las Ered Luin ("Montañas Azules"), allí fue donde Gil-Gallad fundo el reino de Lindon, muchos otros emigraron hacia el sur, donde Cirdan "el carpintero de barcos" fundo también los "Puertos Grises", el resto se disperso por las Tierra Media. Los Sindar son los mejores navegantes y constructores de barcos de toda la Tierra Media.

Capacidades especiales

- +20 navegación.

Elfos Nandor

Estos Elfos pertenecen a la rama de los Eldar porque decidieron emprender el gran viaje hacia Aman en la primera edad, pero a mitad de camino se desviaron hacia el sur y se quedaron en la Tierra Media. Más tarde un líder de entre ellos guió a un grupo, hasta Beleriand donde se mezclaron en la sociedad de los Elfos Sindar, el resto siguió viviendo en Ossiriand y también en Lorinand (más tarde llamada Lórien). A los Elfos Nandor ("cantores") también se les llama Laiquendi (Elfos Verdes").

Características Físicas

- *Complexión:* Son esbeltos y ágiles. Poseen una gran fuerza nerviosa que los convierte en peligrosos adversarios si se ven obligados a combatir.
- *Color:* Tienen la piel ligeramente morena y curtida. Tienen los ojos azules, verdes o grises y el pelo castaño claro o rubio.
- *Estatura:* Los hombres de media 1'95 y las mujeres 1'85

- *Ciclo Vital:* Son inmortales y solo perecen por medios violentos ó cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.
- *Resistencia:* No pueden enfermar, ni les quedan cicatrices.
- +10 ataques de frío.

Capacidades Especiales

- Visión igual que el resto de los Elfos.
- Los Nandor son un grupo poco numeroso y no destacan especialmente en la forja ó en la artesanía, sin embargo, al igual que los Sindar, están emparentados con los Elfos Teleri de Aman y de allí su atracción por el agua y el mar. Aunque así los Nandor están más acostumbrados a vivir en los bosques. Los Nandor reciben una bonificación de +10 a remar y a maniobrar en embarcaciones pequeñas (fluviales principalmente).

Cultura

- *Vestidos y adornos:* Los Nandor visten ropas sobrias y prácticas de color verde en diversos tonos según la zona de bosque en la que vivan (de aquí el sobrenombre de "Elfos Verdes")
- *Miedos e incapacidades:* Ninguna
- *Forma de vida:* Viven en comunidades pequeñas a menudo junto a otras razas de Elfos, Sindar y Silvanos principalmente, y no suelen tratar con mucha gente. Cuando Galadriel funda el reino de Lórien los Nandor se mezclan definitivamente en la cultura y sociedad de otros Elfos. Son más musicales que el resto de los Elfos y aprecian más las obras de la naturaleza que las hechas con sus propias manos.
- *Emparejamiento:* Igual que el resto de los Elfos
- *Religión:* Muy informal. Veneran a Eru como creador de todo pero sienten un gran respeto hacia los Valar sobre todo Varda también tienen gran estima a Oröme (el Vala cazador) y Ulme (Señor de las Aguas)

Otros factores

- *Actitud:* Reservados y tranquilos. al igual que los Sindar no son tan frívolos como los Silvanos ni tan apasionados como los Noldor. Su añoranza por el mar no es tan intensa como los Elfos Sindar pero les gusta navegar.
- *Idioma:* Hablan con acento especial y pequeñas variantes del Sindarín (Grado 5), también saben el Betheur (Grado 5) al tener bastante contacto con los Elfos Silvanos. La mayoría sabe algo de Quenya (Grado 2).

- *Prejuicios:* Son bastante reservados y se mantienen cautelosos al hablar con seres de otras razas. Odian a los Orcos, no estiman demasiado a los Enanos pues los consideran excesivamente fríos, creen que aprecian demasiado el trabajo de sus manos y este materialismo les lleva a la codicia.
- *Restricciones las profesiones:* Ninguna. Hay pocos magos entre ellos y no tienden hacia la Magia Poderosa.
- *Opciones de Historial:* Ya que los Nandor son Elfos y su inmortalidad les une con la Canción de la Creación, están fuertemente ligados al destino y sólo reciben 3 puntos de historial.

Nota: Al igual que los Sindar la segunda tirada de características más alta, por lo menos, debe ponerse en presencia.

Elfos Silvanos _____

Son los Elfos que decidieron no hacer el Gran Viaje hacia Aman y se quedaron en la Tierra Media desde el principio. Los Silvanos son la raza menor entre los Elfos, la más sencilla y rústica (para los baremos élficos, claro), nunca crearon comunidades ellos mismos si no que se unen a las sociedades organizadas por Sindar o Noldor y aceptan su mandato alegremente, los Elfos Silvanos gustan de vagar libremente por los bosques escondiéndose de la criaturas malignas. Sin duda alguna, son la raza más despreocupada de entre todos los Elfos.

Medio-elfos _____

Normalmente son producto del amor entre un Elfo y un Ser Humano, pero hay ocasiones en las que se producen violaciones de Elfas, aunque estas son raras excepciones. Normalmente los Medio-elfos no tienen ningún problema en ser aceptados en sociedades élficas, no ocurre así entre los humanos pues algunos no aprecian a los Elfos y a veces son rechazados.

Enanos _____

Después del hundimiento de Beleriand, los Enanos abandonaron sus fortalezas en esa región y emigraron hacia el Sudeste, la mayoría se reunió con sus "hermanos" de Khazad-Dûm. Durante la Segunda Edad, las estancias de los Enanos permanecieron abiertas al exterior, sobre todo con los Elfos Noldor del reino de Eregion.

Numenoreanos

Son descendientes de los Edain ("Altos Hombre") de la Primera Edad, los Valar como premio por su ayuda en la Guerra de la Cólera les entregan una isla entre los dos continentes (Aman y la Tierra Media) y al mismo tiempo les prohíben viajar hacia Aman, la Tierra Imperecedera. Durante mucho tiempo estos Hombres Superiores emparentados lejanamente con los Elfos desarrollan una cultura espléndida, hasta que en el año 3.319 de la Segunda Edad desafiaron la prohibición de los Valar (corrompidos por las palabras de Sauron) y su isla se hundió en el mar. Unos pocos "fieles" a los Valar huyeron a la Tierra Media antes de la destrucción de Númenor y allí fundaron los reinos en el exilio (Arnor y Gondor).

Características Físicas

- *Compleción:* Físicamente altos y robustos, los hombres pesan unos 110 Kg, y las mujeres unos 75 Kg.
- *Color:* Piel blanca, cabellos negros o castaño oscuro. Ojos profundos de color gris, azul o verde.
- *Aguante:* Considerable, ignoran los efectos por mareo y debido a su ascendencia élfica, aguantan mejor las enfermedades.
- *Estatura:* Los hombres sobrepasan 1,90m y las mujeres miden de media 1,75m.
- *Ciclo vital:* Al cabo de 200 años de vida comienzan a perder vigor pero suelen llegar a vivir 300 años aproximadamente. Los descendientes de Elros (primer rey de Númenor) tenían una longevidad mayor, pierden vigor a los 400 años y mueren hacia los 500.
- *Resistencia:* Solo necesitan dormir una vez cada dos días.

Capacidades especiales

- Los hombres de Oesternesse son grandes herreros y artesanos aunque su práctica no era tan común como en otros lugares debido a la escasez de materias primas, además los Númenóreanos eran fantásticos marinos y les apasiona el mar recibiendo un +10 a navegar.
- Otra de sus pasiones era montar a caballo, los Númenóreanos, durante su adolescencia, desarrollan una capacidad mental especial mediante la cual pueden comunicar sensaciones a seres con los que ha tenido mucho contacto como sus propios hermanos, además la utilizaban para llamar a sus caballos con una orden mental, muy útil durante las batallas. Como he dicho anteriormente este poder solo sirve para comunicar sensaciones y no para entablar conversaciones o hablar normalmente como si fuera el sortilegio de telepatía. El poder no tiene límite de distancia ni de tiempo muchas veces puede utilizarse

inconscientemente. Ejemplos de sensaciones recibidas con este poder pueden ser: sensación de peligro, llamada, tristeza o preocupación.

Cultura

- *Actitud:* Nobles, educados, confiados y orgullosos, conscientes de su poder enseñan a los pueblos de la tierra media su sabiduría.
- *Idioma:* Todos hablan el Adunaico (Grado 5) y el idioma élfico Sindarín (Grado 5), unos pocos recuerdan el antiguo idioma hablado por los hombres en Beleriand (Grado 3). Todos conocen el Oestrón (Grado 5) cuando hablan con extranjeros, en asuntos oficiales utilizan el Quenya (Grado 2)
- *Prejuicios:* Antes de la llegada de Sauron odiaban a los Orcos, Dragones y Bestias malignas. Cuando llegó el maligno, además casi todos despreciaban a los Elfos y muchos llegaron a odiarlos.
- *Restricciones a las profesiones:* Ninguna.
- *Opciones de Historial:* Pueblo muy desarrollado y organizado, reciben 3 puntos de historial.

Hombres del norte

Los Hombres de Norte descienden de aquellos Edain de la Primera Edad que no viajaron a Númenor quedándose en la tierra media. Por esta razón se les suele llamar "Hombres Medios" porque no están a la altura de los Númenóreanos pero son superiores, en cierto modo, al resto de "Hombres comunes".

Características físicas

- *Complexión:* Fuerte o media, peludos y con vello por todo el cuerpo.
- *Color:* Piel blanca y curtida, rubios y con ojos azules o verdes. Algunos de ellos son pelirrojos.
- *Aguante:* Normal, pero necesitan menos horas de sueño que un hombre común para estar plenamente activos.
- *Estatura:* Son altos, miden 1,85m de media los hombres y las mujeres 1,70m.
- *Ciclo vital:* Normal entre 65 y 85 años.
- *Resistencia:* +5 ataques de frío.

Capacidades especiales

- Ninguna.

Cultura

- *Vestidos y adornos:* Visten ropas abrigadas, resistentes y prácticas. Les gustan las vestiduras hechas con pieles y de los adornos con garlas y colmillos de diversos animales.
- *Miedos e incapacidades:* Ninguno.
- *Forma de vida:* Su sociedad no está muy organizada y es un término medio entre la civilizada cultura numenoreana y la bárbara del resto de los hombres. No suelen vivir en núcleos urbanos grandes, casi siempre lo hacen en pequeñas comunidades rurales.
- *Emparejamientos:* Monógamos, el linaje se traza a través del padre.
- *Religión:* Celebran varias ceremonias venerando a la Naturaleza y los Valar, sobre todo a Oröme (el Vala cazador).

Otros factores

- *Actitud:* Aprecian por encima de todo su libertad y son muy independientes. Tienden a ser solitarios.
- *Idioma:* Su idioma es una evolución del antiguamente utilizado por los hombres de Beleriand, ellos lo llaman Forbeth (Grado 5) también utilizan el Oestrón (Grado 5) y algunos hablan Sindarín (Grado 2).
- *Prejuicios:* Los hombres del Norte odian a los Orcos, Huargos y Dragones. Aunque se llevan bien con casi todas las razas consideran a los Elfos seres extraños pero les maravilla su magia. Muchos de ellos desprecian a los Druedain.
- *Restricciones a las profesiones:* Ninguna, aunque hay pocos magos entre ellos.
- *Opciones de Historial:* Reciben 4 puntos de historial.

Daen-Coentis

También llamados "Pueblo Diestro", son antecesores a los Montañeses y Dunlendinos de la Tercera Edad. Los Daen-Coentis están emparentados de forma lejana e indirecta con los Druedain. Son un pueblo de Montañeses bárbaros que vivían en las Montañas Blancas del pastoreo y la agricultura principalmente.

Características físicas

- *Compleción:* Media o robusta. Los hombres pesan 90Kg. y las mujeres 70Kg aproximadamente.
- *Color:* Piel morena y curtida. Sus cabellos suelen ser castaños, algunos con tonos rojizos. Otros negros o castaños.
- *Aguante:* Son montañeses acostumbrados a moverse por terrenos escarpados.
- *Estatura:* Son de estatura baja o media, los hombres miden 1,75m y las mujeres 1,65m.
- *Ciclo vital:* Normal, entre 60 y 80 años.
- *Resistencia:* Normal.
- *Capacidades especiales:* +10 a climatología y conocimiento de los cielos.

Cultura

- *Vestidos y adornos:* Hacen trajes de lana, con colores vivos y a menudo chillones. Prefieren los pantalones de cuero y las pesadas chaquetas de piel.
- *Miedos e incapacidades:* Son muy supersticiosos. A medida que iban siendo influenciados por Sauron desarrollaron un miedo a la oscuridad.
- *Forma de vida:* Son cazadores, pastores y sobre todo agricultores. Sociedad tribal poco desarrollada, suele haber luchas entre clanes, hasta que a mediados de la Segunda Edad, un rey elegido por la Nobleza controló estas luchas.
- *Emparejamientos:* Monógamos. El linaje se traza a través de la mujer. No se permite casarse entre miembros de la misma familia.
- *Religión:* Los Daen-Coentis creían en una supersticiosa religión basada en los espíritus de la Naturaleza. En la cima de su panteón de Deidades estaba la Vala Yavanna, adorada como diosa de la tierra y la agricultura. Las Sacerdotisas tenían gran poder e influencia entre los Daen-Coentis, pero a medida que crecía la influencia de Sauron los dioses de los Daen iban degenerando cada vez se parecían menos a los Valar convirtiéndolos en Deidades maléficas y sangrientas.

Otros factores

- *Actitud:* Aunque destacan en las técnicas de forja del hierro, trabajo en piedra y oro, son gentes poco refinadas en el trato con las personas. Hoscos y desconfiados con los extranjeros.

- *Idioma:* Ellos hablan el Daenael, también llamado Dunael antiguo, (Grado 5). Conocen algo de Oestrón (Grado 4).
- *Prejuicios:* Odian a los Orcos. Desprecian a los Enanos y desconfían de los Númenóreanos.
- *Restricciones a las profesiones:* Entre los Daen-Coentis no hay magos. Las Sacerdotisas son muy respetadas.
- *Opciones de historial:* Tienen 4 puntos de historial.

Orientales

Bajo este nombre se agrupa a todas las tribus de Hombres del Este atraídos hacia el Noroeste de la Tierra Media a partir de 1700 de la Segunda Edad por Sauron. Durante esta edad los Hombres del Este son poco numerosos y están muy desorganizados aunque muchos de ellos sirven en las tropas del Señor Oscuro.

Druedain

Un primitivo pueblo, apenas humanos, vagamente relacionados con los Daen-Coentis. Los Druedain han sido perseguidos y despreciados siempre, es por eso que se refugian en lo más recóndito del bosque. Durante la Segunda Edad alcanzaron un exiguuo esplendor en el Eryn Vorn. Los Druedain son expertos fabricantes en piedra y madera y no hay humano que les iguale en el conocimiento de los bosques.

- *Idioma:* Hablan una lengua cultural llamada Pukael (Grado 5) y unos pocos hablan Oestrón o Daenael (Grado 2).
- *Prejuicios:* Los Druedain odian a los Orcos y desprecian a los Númenóreanos, pues estos talan sus bosques indiscriminadamente.

Hombres comunes

En este grupo se incluyen a todos los hombres mestizos, mezcla de varias razas y culturas humanas que componen la población principal de la Tierra Media. Los Hombres Comunes no son en sí una cultura, son la mezcla de varias según la ascendencia de cada individuo. Más tarde en continuo mestizaje entre varias razas concretas en un lugar determinado y el aislamiento posterior darán lugar a una cultura ecléctica definida de algunos grupos de estos Hombres Comunes.

Para más información ver campesinos en el manual.

Este grupo dio lugar a otros en la Tercera Edad como los Burgueses de la Ensenada Este, los Hombres de Bree y los Dorwinadan entre otros.

- *Idioma:* Todos saben Oestrón (Grado 5) y los idiomas maternos de sus padres y madres también (Grado 5).

Haradwaith

También llamados Haradrim eran un pequeño pueblo nómada antes de la llegada de los Númenóreanos, pero cuando estos fundaron sus ciudades los Haradwaith se acostumbraron a la vida en las ciudades. Los Haradwaith han sido un pueblo salvaje y cruel siempre por eso le fue fácil a Sauron influenciarlos para combatir junto a él contra los pueblos libres. Esto unido a su estrecha relación con los "infieles" Numenoreanos de Umbar hizo que se unieran definitivamente a las tropas de Sauron.

Su idioma materno es el antiguo Haradaico.

Hay dos variantes culturales dentro de esta raza: los Haradrim del cercano Harad y los Apysaicos del lejano Harad.

Nota: Aunque existen más razas además de las aquí mencionadas, la mayoría de ellas son culturas muy primitivas o aisladas que apenas tienen contacto con otras (por no decir ninguno) y por lo tanto no participan en los acontecimientos producidos durante la Segunda Edad y por esto es muy improbable que existan aventureros de esas razas. Algunas de estas son: Forodwaith y Variags entre otras.

Razas

Tabla 1- Razas	
1d100	Raza
01-65	Humanos(**)
66-88	Druedain
69-70	Medio Elfo
71-81	Elfo Silvano
82-84	Elfo Nandor
85-90	Elfo Sindar
91-93	Elfo Noldor
94-100	Enano

(**) Esta raza engloba muchas culturas, volver a tirar en la Tabla para ver qué tipo de humano es el personaje.

Culturas humanas

Tabla 2 - Culturas humanas

1d100	Cultura
01-60	Hombre Comun
61-63	Oriental
64-68	Haradwaith
01-30	Lejano Harad
31-100	Cercano Harad
69-80	Daen-Coentis
81-93	Hombre del norte
94-100	Numenoreano

Modificadores especiales por raza

Tabla 3 - Modificadores especiales por raza

Raza	Características					
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE
Elfos Nandor	0	+10	0	0	+5	+10
Numenoreanos	+5	0	+10	0	0	+10
Humanos normales	+5	0	0	0	0	0

Raza	Tiradas de resistencia			
	Esencia	Canal.	Venenos	Enfer.
Elfos Nandor	0	0	+10	+100
Numenoreanos	0	0	+5	+20
Humanos normales	0	0	0	0

Nota: El resto de los modificadores por raza se encuentran en la tabla BT-3 del M.E.R.P.

Idiomas de la Tierra Media (segunda edad) _____

Tabla 4 - Idiomas de la Tierra Media (segunda edad)

Adunaico	Elfos Noldor (3), Númenóreanos (5).
Daenael	Daen-Coentis (5), Druedain (2).
Khuzdul	Enanos (5).
Logathig	Orientales (5).
Oestron	Elfos Noldor (5), Elfos Sindar (5), Elfos Nandor (3), Elfos Silvanos (4), Medio Elfos (5), Enanos (5), Númenóreanos (5), Hombres del Norte (5), Daen-Coentis (4), Orientales (2), Druedain (2), Hombres Comunes (5), Cercano Harad (5), Lejano Harad (3).
Pukael	Druedain (5).
Quenya	Elfos Noldor (5), Elfos Sindar (3), Elfos Nandor (2), Elfos Silvanos (2), Medio Elfos (3), Númenóreanos (2).
Sindarin	Elfos Noldor (5), Elfos Sindar (5), Elfos Nandor (5), Elfos Silvanos (5), Medio Elfos (5), Númenóreanos (5), Hombres del Norte (2).
Betheur	Elfos Sindar (4), Elfos Nandor (5), Elfos Silvanos (5).
(*) Forbeth	Hombres del Norte (5), Númenóreanos (2).
Antiguo Haradaico	Cercano Harad (5), Lejano Harad (3).
Apysaico	Cercano Harad (4), Lejano Harad (5).
(*) Antiguo Edain	Númenóreanos (3), Hombres del Norte (4).

(*) El Forbeth y el Antiguo Edain son muy parecidos. Si alguien conoce uno de los dos también comprenderá el otro pero con un grado menos de idioma.

Grados de habilidad desarrollados en la adolescencia

Tabla 5 - Grados de habilidad desarrollados en la adolescencia													
Habilidad	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Movimiento y maniobra													
Sin Armadura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Cuero	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0
Cuero endurecido	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
Cota de malla	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	3
Armas													
De filo	1	1	1	1	1	2	2	0	1	1	1	2	0
Contundentes	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
A 2 Manos	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Arrojadizas	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	1	4	1
Proyectiles	1	2	2	3	2	2	1	1	1	0	1	0	0
Asta	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	1	1	0
Generales													
Trepar	0	1	2	2	1	1	1	3	0	0	0	3	1
Montar	1	1	1	1	1	2	2	0	5	6	1	0	0
Nadar	1	3	2	3	1	2	1	1	0	0	1	2	0
Subterfugio													
Emboscar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
Acechar/Escondarse	1	2	3	4	2	0	1	1	0	0	1	4	0
Abrir Cerraduras	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Desactivar Trampas	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Mágicas													
Leer Runas	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Usar Objetos	2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
Otras													
Desarrollo físico	1	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	3
Percepción	3	3	3	3	1	0	1	1	1	1	1	1	2
L. SORTILEGIOS	40	30	20	10	10	10	5	5	1	3	2	5	5
P. DE IDIOMA	10	8	7	6	5	5	3	3	1	3	3	1	4
P. DE HISTORIAL	2	3	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4

- **A:** Elfos Noldor
- **B:** Elfos Sindar
- **C:** Elfos Nandor
- **D:** Elfos Silvanos
- **E:** Medio-elfos

- **F:** Numenoreanos
- **G:** H. del norte
- **H:** Daen-Coentis
- **I:** Orientales
- **J:** Haradwaith

- **K:** Hombres comunes
- **L:** Druedain
- **M:** Enanos

MERP en la Segunda Edad (parte 2)

Por **Fernando Chavarría**

Como lo prometido es deuda, aquí está la cronología de la Segunda edad, para que os sirva de provecho y podáis sacar más partido todavía a MERP en la Segunda edad. Espero que los amplios espacios de la Tierra Media tal como fue sean un buen marco para vuestras aventuras, si los imperialistas Numenoreanos no os acribillan primero por cruzar los sagrados perímetros de sus puertos comerciales o Melkor os vende la moto y acabáis encadenados a una piedra gorda. Que no os pille el hundimiento de Beleriand y hasta la próxima.

Contenido

- [Antes de la ruina de Númenor](#)
- [Acontecimientos por orden cronológico](#)
- [500](#)
- [1000](#)
- [1350](#)
- [1600](#)
- [1700](#)
- [2000](#)
- [2899](#)
- [Después de la ruina de Númenor](#)

Antes de la ruina de Númenor

La mayoría de los Elfos Noldor y, por supuesto los Vanyar vuelven a Aman Tras vencer a Morgoth en la guerra de la Cólera.

Galadriel se casa con el Sindar Celeborn.

Para agradecer su ayuda en la guerra de la Cólera, los Valar dan a los Edain su propia isla entre la Tierra Media y Aman. Los Valar prohíben a los Edain viajar hacia el oeste.

Acontecimientos por orden cronológico

1

En el este de la antigua Beleriand se funda el reino élfico de Lindon, bajo el mandato de Gil-Galad.

La mayoría de los Noldor y Vanyar regresan a Aman tras la guerra de la Cólera.

Cirdan "El carpintero de Barcos" construye asentamientos Sindar en los puertos Grises, en el golfo de Lune.

2-1000

randes migraciones de Elfos Sindar hacia el este.

Los Noldor descubren Mithril en las montañas nubladas, cerca de Khazad-Dûm.

3-40

Las migraciones de enanos de las montañas azules incrementa la población de Khazad-Dûm.

Los Noldor de Eregion comienzan a comerciar con los enanos, a diferencia de los Sindar, los Noldor tienen algunos problemas con los Khazâd.

32

Los humanos Edain desembarcan y se establecen en Númenor, una gran isla entre Amán y la Tierra Media. Se funda el reino bajo el mandato de Elros medio elfo, hijo mortal de Eärendil y hermano del inmortal Elrond.

Elros adopta el nombre de Tar-Minyatin, se convierte en primer rey de Númenor.

442

Muerte de Elros, Tar-Minyatin, primer rey de Númenor.

500

Saurón reaparece en Endor.

600

Los barcos Númenóreanos exploran por primera vez las costas de la Tierra Media, además viajan por numerosos grandes ríos en el Este y el Sur. Sus viajes recorren casi todas las costas y enseñan el arte de la agricultura y la construcción a los hombres de la Tierra Media.

750

Se funda el reino élfico de Hollin en Eregion, bajo el mandato de Galadriel y Celeborn desde su capital Ost-in-Edhil.

Celebrimbor establece cerca de Ost-in-Edhil el Gremio de los herreros Elfos Gneith-i-Mirdain. Celebrimbor trabaja en estrecha relación con los enanos.

Se establecen relaciones comerciales formales con los Enanos de Khazad-Dûm.

800

Un gran grupo de Sindar entra en Eregion, liderados por Tharanduil, las relaciones entre estos elfos y los enanos son frías.

850

Los Sindar de Tharanduil salen de Eregion, y cruzan las montañas nubladas. Durante algún

tiempo viven en Lorinand con los elfos Nandor.

853

Tar-Aldarion "El rey marinero", sube al trono de Númenor.

950

Los Sindar de Tharanduil viajan hacia el norte y se establecen en el Gran Bosque Verde. Allí conviven con los elfos Silvanos. Tharanduil se convierte en monarca del reino de los Bosques.

1000

Saurón ocupa secretamente Mordor y comienza a trabajar en Barad-Dûr.

Se funda la ciudad de Thoubad en el centro de XXXXXX por el rey Numenoreano Tar-Aldarion. Se encuentra a pocos días de Ost-in-Edhil subiendo el curso del Glanduin.

Celebrimbor forja la segunda piedra del elfo "Elenar" (la primera fue hecha por Fianor y se perdió) y se la da a Galadriel.

1075

Tar-Ancalimë toma el poder de Númenor. Se convierte en la primera reina regente.

1200

Saurón toma un atractivo disfraz y bajo el nombre de Aunatar ("Señor de los dones"), intenta ganarse el favor de los elfos. Gil-Galad desconfía de sus intenciones y no le permite entrar en Lindon. Finalmente Aunatar entra en el reino élfico de Eregion y comienza a convencer a Celebrimbor y los herreros elfos. Sin embargo, Galadriel se niega a tratar con él.

Se establecen los primeros puertos marítimos Númenóreanos en las costas de Endor.

1200-1500

Aunatar instruye a los orfebres elfos con nuevas maneras de forjar, y a su vez, aprende mucho de Celebrimbor.

Las flotas de Númenor comienzan a construir torres a través de todo el sur, este y sudoeste de la Tierra Media.

1350-1375

Saurón convence a los herreros elfos, que tienen mucha influencia en Eregion, para que se rebelen contra el gobierno de Galadriel y Celeborn.

Celebrimbor, deseoso de competir en obras con Fianor y codiciando las obras de los enanos, se autoproclama "rey" de Eregion.

1375

Tras renunciar a su mandato, Galadriel atraviesa Khâzad-Dum con muchos Noldor y acepta guardar el bosque que hay al otro lado de las montañas nubladas (Lorinand). Celeborn se queda negándose a atravesar la morada de los enanos.

Galadriel funda el reino de Lórien.

1500

Los herreros elfos, en su mayor esplendor, empiezan a forjar los anillos de poder bajo la atenta vigilancia de Saurón.

1500-1580

Se forjan un número de Anillos del Poder menores y mayores.

1580

Saurón vuelve a Mordor para empezar a forjar el anillo "único".

1590

Celebrimbor concluye los tres grandes anillos élficos en solitario.

1600

Saurón forja el anillo único en el Oradruin colocando gran parte de su propio poder en su construcción.

En el instante en que el Señor Oscuro se pone el "Único" en el dedo, Celebrimbor, lejos de Aceheda, se da cuenta de que ha sido engañado y esconde los tres anillos élficos.

Saurón acaba Barad-Dûr. Su fundación estará ligada al destino del anillo único.

1601

Furioso porque los Elfos no han sido atrapados como esperaba, Saurón les pide que le entreguen los anillos de Poder, pero ellos se niegan.

Celebrimbor se arrepiente y va a Lórien para buscar el consejo y perdón de Galadriel y le regala NENYA, uno de los tres Anillos Elficos.

Galadriel dice que los anillos no deben ser usados mientras Saurón tenga el "Único".

1693

Comienza la guerra entre los Elfos y Saurón.

Los otros dos Anillos élficos son enviados a Gil-Galad en Lindon y allí permanecen ocultos.

Emisarios elfos son mandados desde Lindon en busca de ayuda contra el ejército orco de Saurón.

1695

Las huestes de Saurón invaden Eregion.

Gil-Galad envía a Elrond medio-elfo, hermano del difunto Elros, para ayudar a Celebrimbor.

1697

Las tropas de Saurón asaltan Ost-in-Edhil. La casa de los Mirdain es saqueada y Saurón encuentra nueve anillos. Celebrimbor es capturado y torturado hasta que revela la localización de los siete anillos que fueron dados a los Enanos, pero no le dice donde se encuentran los anillos élficos de Poder y el Señor Oscuro le mata. Acebeda cae en manos de la sombra.

Khazad-Dûm cierra sus puertas.

Elrond y Celeborn se retiran con los restantes Noldor y abandonan Eregion.

Elrond funda Imladris (Rivendel). Un refugio seguro para los Elfos.

Celeborn va a Lórien con un grupo de refugiados Noldor y se reúne con Galadriel. Allí fortifica el reino contra Saurón.

Ost-in-Edhil queda abandonada y cae en la ruina, nunca mas volverá a ser habitada.

1698

Galadriel abandona Lórien y se dirige a Lindon para ayudar a Gil-Galad en la defensa del Norte.

1699

Saurón conquista toda Eriador.

1700

Una gran flota de Númenor desembarca en Lindon y junto con los Elfos derrotan a Saurón. Al año siguiente Eriador es liberada.

1701-1800

Saurón mantiene su guardia contra el Oeste y vuelve la atención hacia el Este, con la esperanza de atraer más hombres para sus ejércitos.

1780

Concilio en Imladris. Asisten Galadriel y Celeborn, dejando Lórien bajo el gobierno de Amdir, elfo sindar. Gil-Galad entrega el más poderoso Anillo élfico, Valya a Elrond medio-elfo.

1800

Los Númenóreanos empiezan a extenderse por Endor. nuevas colonias son fundadas. Se dominan muchos puertos. Los primeros colonizadores llegan a Gondor desplazando a los indígenas de las tierras bajas.

Galadriel y Celeborn viajan a Belfalas, donde viven en las costa. Con ellos un grupo de Nandor de Lórien se desplaza y se asientan en Edhellon en el Morthond.

1800-2251

Los Númenóreanos empiezan a pelearse. La mayoría cree que en las tierras imperecederas se encuentra la fuente de la inmortalidad y cuestionan el dominio de los Elfos sobre tan sagrado lugar. Las envidias incrementan los anhelos de vivir en Amán. Se oponen a la prohibición de los Valar. Aunque algunos comienzan a ver a los Elfos como sus enemigos otros permanecen fieles a los Valar.

Bajo el reinado de Tar-Ciryatan, los Númenóreanos empiezan a exigir impuestos a los pueblos de Endor.

2000

Se usan los anillos de Poder para seleccionar señores entre los Enanos y los Humanos. Se escogen 7 para los Khazâd, mientras que 9 caen en manos de los hombres. Saurón descubre que los Enanos son afectados de modo diferente al esperado; se intensifica su orgullo y codicia pero no se les concede la inmortalidad. Los Enanos no le sirven y jura venganza contra todo su pueblo.

2200

Aparecen por primera vez en la Tierra Media los Nazgûl, los nueve espectros del anillo. Por lo menos 5 de ellos son señores Númenóreanos.

2251

Se produce una rebelión absoluta contra los Elfos y los Valar de Amán en toda Númenor, cuando Tar-Atanamir toma el trono de Númenor.

2280

El puerto de Umbar es reforzado y ampliado. Se convierte en la base principal de los Númenóreanos en Endor.

2350

Pelargir es construido en la confluencia del Anduin y el Sirith. Rápidamente se convierte en el principal puerto de los fieles en Endor.

2737

Tar-Calmacil reina en Númenor. el Rey adopta por primera vez un nombre en Adunaico, aunque, por miedo, en el libro de los Reyes se escribió el nombre en Quenya. Los hombres del Rey lo llaman Ar-Belzagar.

2899

Por primera vez un Rey Numenoreano sube al Trono con un nombre en Adunaico, Ar-Adûnakhôr, que significa Señor del Oeste.

Los fieles consideran ese nombre blasfemo, pues sólo se les llama así a los grandes Valar, en especial a Manwë.

El Rey comienza a perseguir a los fieles, se prohíbe el uso y enseñanza de las lenguas élficas, aunque los fieles siguen hablándolas en secreto.

Los siguientes tres Reyes que le suceden siguen la misma política en diversos grados.

Los barcos élficos procedentes de Aman visitan Númenor muy pocas veces y a escondidas.

3175

Tar-Palantir, "El que ve de lejos", sube al trono de Númenor e intenta parar la rebelión contra los Elfos y los Valar, apoyando las ideas de los fieles. Su hermano menor y su sobrino (Pharazôn) y gran parte de los "hombres del Rey" se le oponen. La guerra civil estalla.

3255

Tar-Palantir muere cansado y entristecido, dejando el Trono a su hija Míriel. Se llamaría Tar-Míriel. Desgraciadamente es obligada a casarse con su primo Pharazôn, que se autoproclama rápidamente Rey de Númenor y se hace llamar Ar-Pharazôn, "El Dorado".

3261

Ar-Pharazôn lidera un ejército que cruza el mar y navega hacia Umbar con la intención de destruir a Saurón.

3262

Saurón se rinde ante los ejércitos Númenóreanos, es encadenado y llevado como prisionero a Númenor.

3262-3310

Saurón adopta una forma agradable y consigue el favor del Rey, corrompiendo todo el reino. Saurón se convierte en consejero del Rey, éste convence a los Númenóreanos de que la prohibición de los Valar es una táctica para proteger a los Elfos de las Tierras Imperecederas y que Amán proporciona a todos sus residentes la inmortalidad.

3310-3319

Ar-Pharazôn construye la gran armada.

3319

Liderados por el Rey, los Númenóreanos navegan con la gran armada hacia el Oeste,

desafían la prohibición de los Valar, éstos la siguen manteniendo y Manwë pide ayuda a Eru. Los Númenóreanos pisan Aman con el mayor ejército que haya habido en la historia de la humanidad. Eru destruye por completo todos los ejércitos y devasta Númenor con fuego y olas. Finalmente se hunde, sólo la cima de la montaña Meneltarma sobresale de las aguas. Un grupo de fieles consigue huir de la destrucción y navegan hacia la Tierra Media liderados por Elendil y sus hijos Isildur y Anárion. La ira de Eru llega hasta la Tierra Media, sacude sus costas y se producen algunos cambios en la geografía. El cuerpo de Saurón es destruido, de modo que nunca más podrá adoptar una forma agradable.

Las Tierras Imperecederas desaparecen del mundo y ya no se podrá acceder a ellas directamente. Los Elfos podrán alcanzarlas sólo con el permiso de los Valar.

Después de la ruina de Númenor

3320

Saurón vuelve a Mordor en forma monstruosa.

Se fundan los reinos del Exilio: Arnor en el norte de Eriador, y Gondor a lo largo de la costa norte de la bahía de Belfalas. Los Palantir son divididos y Elendil es elegido Alto Rey y decide vivir en Arnor.

3325-3441

La mayor parte de pueblo Daen y otros hombres emparentados con ellos (llamados de forma general Dunlendinos) abandonan los valles de las montañas blancas y emigran hacia las tierras Brunas y Eriador.

Aunque la zona estuvo poblada siempre, se funda oficialmente Bree.

Se construye la torre de Orthanc como fortaleza y vínculo entre Arnor y Gondor.

3429

Saurón reconstruye su inmenso ejército en Ithilien, barriendo el ejército de Gondor situado por encima del Anduin.

Isildur escapa a Arnor, donde encuentra ayuda.

Anárion defiende Gondor.

3430

Gil-Galad y Elendil forman la última alianza entre Elfos y Hombres.

Gil-Galad entrega el anillo élfico Nanya a Cirdan.

3431

La Alianza llega a Rivendel y se prepara para la guerra.

3434

La Alianza cruza las montañas nubladas y pasa el Anduin.

Al norte de las puertas de Mordor los ejércitos de Saurón y la Alianza se enfrentan en la batalla del llano (Dagorlag).

Las fuerzas del Señor de los Anillos son derrotadas y retroceden hasta Mordor. La persecución termina por formar un asedio en Barad-Dhûr.

3440

Una piedra arrojada desde la Torre Oscura mata a Anárion.

3441

Se entra en Barad-Dhûr y Saurón es derrotado aunque Elendil, Gil-Galad y Amdir mueren en la batalla.

Isildur corta el Anillo Único del dedo de Saurón, éste y los Nâzgul pasan a las sombras.

Isildur decide conservar el anillo único pese a las recomendaciones de Cirdan y Elrond.

Barad-Dhûr es derribada, pero sus cimientos permanecerán mientras exista el Anillo Único.

Elrond recupera los fragmentos de Narsil y los lleva a Imladris.

Amroth, hijo de Amdir, se convierte en rey de Lórien.

Galadriel y Celeborn se retiran a Belfalas, cerca del mar.

Isildur se convierte en Rey de Arnor y Gondor.

Fin de la Segunda Edad

Ayuda de Fernando Chavarría .

Sir Roger Mercenario, marzo del 2000.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm/>