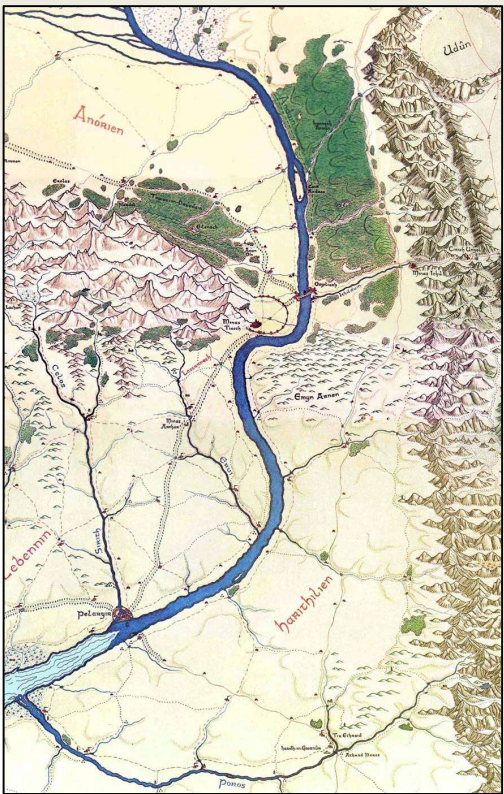


La Voz de los Valar

TRES EDADES INFORMANDO A LA TIERRA MEDIA



Mapa de Ithilien

Gondor intenta frenar al ejército haradrim

LIONEL FRESSI

Ithilien – A mediados de la semana, en el amanecer en Ithilien, las tropas de Gondor, lideradas por el capitán Angbor, se movían hacia Minas Tirith bajo asedio de Sauron. Un explorador gondoriano informaba que un ejército de dos mil orcos, comandados por Shagrat, se acercaba. Angbor decidió establecer una línea defensiva en una quebrada. La caballería de Gondor logró inicialmente romper la línea de los orcos, pero la llegada de los olifantes de Harad y sus arqueros desde el sur cambió el curso de la batalla. A pesar de la resistencia y sacrificio de los Jinetes de Alatar, mercenarios bajo las órdenes del Senescal, la situación se volvió desesperada para Gondor. Con noticias además de refuerzos enemigos de Harad del Norte llegando, Angbor ordenó una retirada estratégica hacia el puerto de Harlond, donde lograron reorganizarse y enviar advertencias a Minas Tirith.



El ataque a Barad-dûr ha obligado a los Espectros del Anillo a acudir en ayuda del Señor Oscuro.

¡Barad-dûr atacada!

VARYS LA ARAÑA

Barad-dûr, Mordor - Desde las alturas de las Montañas Blancas cerca de Minas Tirith, corresponsales de nuestro diario informan de cómo han surgido en formación las Grandes Águilas, lideradas por Glorfindel de Rivendel sobre Landroval. El vuelo de las Águilas al amanecer ha despertado la esperanza en los habitantes de la sitiada Minas Tirith, agotados por el asedio de las fuerzas de Mordor. Sin embargo, el objetivo de las Águilas no ha sido liberar la ciudad, sino dirigirse hacia Mordor y enfrentarse a Barad-dûr, la torre de Sauron. Atravesando los vapores malignos de Gorgoroth, las Águilas han alcanzado Mordor, seguro que bajo la protección de los Valar en el Oeste. Manwë ha concedido su gracia, pero varias Águilas han caído bajo los hechizos de Sauron y se han vuelto contra sus hermanas o han huido aterrorizadas. Pero las Águilas restantes, lideradas por Glorfindel, se han enfrentado a las defensas de Barad-dûr. Las aves del cielo también han sido convocadas para ayudar a los Pueblos Libres. El intento desesperado de Glorfindel, decidido a luchar hasta el final, será recordado en todas las canciones. La batalla ha sido brutal, con orcos y la propia Guardia Personal de Sauron, sus temidos olog-hai, defendiendo la fortaleza. Sauron, furioso por la resistencia de las Águilas, ha llamado a los nazgûl de vuelta a Barad-dûr, tendiendo que abandonar sus

misiones actuales en otras partes de la Tierra Media. Aunque el poder de Sauron es formidable, Glorfindel y las Águilas han logrado abatir a unos pocos orcos y a un olog-hai antes de sucumbir. Pero lo que es más importante: su sacrificio ha obligado a los nazgûl a regresar a Barad-dûr, desviándolos de la búsqueda del Anillo Único y brindando un respiro crucial a quienes buscan destruirlo.

Anuncios clasificados

REDACCIÓN

“Se busca herpetólogo, a ser posible que sea experto en serpientes tochas. También será útil conocimientos en antropología y en emús”. Razón: Tierras Inexploradas.

“Se busca una dosis de Juth para salvar al mundo”. Razón: Harad del Norte.

“Se busca perrito cachorro alegre y curioso, de pelaje marrón y ojos brillantes. Puede cambiar el devenir de la Historia, aunque a nadie le importe un bledo”. Razón: Khand.

EN ESTA EDICIÓN

GONDOR EN GUERRA

¡BARAD-DÛR ATACADA!

ASEDIO DE MINAS TIRITH

GONDOR

¡Las almenaras se han encendido!
El ejército de Rohan leal a Éowyn acude en ayuda de Minas Tirith

MORWEN STEELSHEEN



Trincheras con jinetes de huargos

Al inicio de la semana, decenas de trolls y cientos de jinetes de huargos de Mordor provenientes del destacamento de Osgiliath se atrincheraron al norte de la Rammas Echor, esperando detener a los jinetes de Rohan y a los hombres de Rhovanion que venían desde el oeste. Waulfa, líder de los hombres, junto a veteranos como Gamelin y Grimbold, llegaron el fin de semana al campo de batalla. Los jinetes rohirrim cargaron primero, pero se enfrentaron a trincheras y fosos que las fuerzas de Mordor habían excavado. La infantería de Rohan y los Hombres del Bosque avanzaron para apoyar, logrando superar los obstáculos y flanquear al enemigo. En una batalla brutal, lograron romper las defensas de Mordor, derrotando a los trolls y jinetes de huargos. La victoria de Rohan fue contundente, pero justo cuando la celebraban, oyeron la llegada de las huestes de Isengard, lideradas por Théodred, fiel a Saruman. Rohan, agotado pero determinado, se debe preparar para enfrentar esta nueva amenaza.

DOL AMROTH

Nueva batalla marítima en las costas de la ciudad del Príncipe
Gondor intenta sin éxito romper el asedio

ALDARION & ERENDIS

Gondor ha intentado romper el asedio a Dol Amroth por parte de la flota de Nuevo Númenor (antigua Umbar). A mediados de la semana, la ciudad costera de Dol Amroth estaba bajo el asedio de la flota corsariar, liderada por la nave capitana "Ar-Pharazôn" y el almirante Lord Croissantë. El capitán Gaerdil, a bordo del "Cisne Blanco", dirigía la flota gondoriana, formada por diez galeras de guerra, cuatro barcos-cisne y cinco patrullas costeras, dispuesta a recuperar la ciudad. Las fuerzas de Umbar, con veinte dromones incursores y diez dromones de guerra, avanzaron con formación táctica. La batalla fue intensa y caótica: el "Cisne Blanco" lideró la carga, hundiendo un dromón incursor, pero la superioridad numérica de Umbar comenzó a prevalecer. Varias naves de Gondor fueron hundidas rápidamente, y los barcos-cisne y patrullas costeras intentaron resistir.



Lord Croissantë ordenó a la "Ar-Pharazôn" atacar al "Cisne Blanco" directamente, lo que llevó a un enfrentamiento titánico que resultó en el hundimiento del "Cisne Blanco". A pesar de la resistencia heroica, la flota gondoriana sufrió bajas significativas, con la pérdida de once embarcaciones entre galeras de guerra, barcos-cisne y patrullas costeras.

Finalmente, Umbar se retiró tras perder también tres dromones incursores y un dromón de guerra, y Gondor, incapaz de reconquistar Dol Amroth, viró hacia el sur. La batalla dejó las aguas teñidas de rojo, testimonio del sacrificio y la valentía de los combatientes gondorianos. Lord Croissantë había vuelto a ganar.

POLÉMICA

El peaje de Gondor

AEGLOS IANT

Minas Tirith - Con la llegada del verano, los caminos de Gondor han vuelto a llenarse de turistas e invasores, lo que ha llevado a la Dirección Gondoriana de Tráfico a tomar una medida sin precedentes: la implementación de peajes en las principales rutas del reino. Esta decisión, que busca sufragar los crecientes gastos de mantenimiento y uso de las vías, no ha tardado en generar un amplio debate entre los diferentes sectores que transitan por el territorio. Gorbag, un orco proveniente de Isengard, ha alzado la voz contra esta nueva normativa. "¡Esto es una injusticia!" exclamó con furia. "Desde Isengard hasta Minas Tirith, siempre se ha podido recorrer y rapiñar gratis estos caminos durante siglos, y ahora nos quieren cobrar por ello. ¿Qué será lo próximo? ¿Peajes en los túneles de las Montañas Nubladas? ¡Es un abuso! Además, ¿quién va a pagar? ¡Nosotros no tenemos monedas de oro, solo espadas y hachas!" El descontento no se limita a los orcos. Un representante de los Haradrim, que ha preferido mantenerse en el anonimato, también expresó su oposición a la medida. "Venimos desde el lejano Harad, cruzando desiertos y enfrentando peligros para invadir Gondor. Estos peajes son una barrera más en nuestro camino. Ya es bastante difícil llegar hasta aquí, y ahora quieren que paguemos por usar sus caminos. Esto solo fomentará el aislamiento y la desconfianza entre nuestros pueblos", declaró, visiblemente frustrado. Sin embargo, no todos están en contra de los nuevos peajes. Una familia gondoriana, que reside en las afueras de Minas Tirith, se mostró favorable a la medida. "Estamos hartos de los turistas y los invasores que llenan nuestras calles y ensucian nuestros campos", afirmaron. "Estos peajes son una excelente idea. No solo ayudarán a mantener nuestras rutas en buen estado, sino que también reducirán el número de visitantes indeseados. Queremos que Gondor siga siendo un lugar tranquilo y seguro para nuestras familias". La controversia alrededor de los peajes en Gondor parece estar lejos de resolverse. Mientras algunos ven en esta medida una oportunidad para proteger y preservar la tranquilidad del reino, otros la consideran un obstáculo injusto en sus travesías. Solo el tiempo dirá si la Dirección Gondoriana de Tráfico logrará equilibrar las necesidades del reino con las demandas de los diversos grupos que transitan por sus caminos.



GONDOR

Continúa el asedio a Minas Tirith

LIONEL FRESSI

¡Continúa el asedio de la Ciudad Blanca! En el horizonte, la oscura silueta de Minas Tirith se alza imponente mientras las fuerzas de Mordor continúan con el asedio. Los nazgûl, Dwar e Indûr, recorren el campo de batalla con sus monturas, llenando de terror a los defensores. Al mando del ejército enemigo también ha sido visto Gothmog, lugarteniente de Sauron, acompañado por un ejército de orcos y trolls. Minas Tirith sufre el impacto de incontables catapultas y balistas que destruyen inmisericordes sus murallas. Alatar, uno de los Istari, coordina la defensa gondoriana junto con Boromir, Faramir, Éowyn y otros líderes. El cuerno de Gondor ha resonado en múltiples

ocasiones, enardeciendo a los soldados. Boromir y Faramir lideran a los defensores, enfrentándose al enemigo con valentía. Las mujeres lanzan aceite hirviendo desde las murallas, y Éowyn combate con destreza, inspirando a sus compañeros. Gondor ha tenido que replegarse al segundo y tercer nivel, preparando barricadas y parapetos para resistir. Fuera de las murallas, el Príncipe Imrahil lidera la caballería de Dol Amroth, atacando los flancos del ejército de Mordor. Los caballeros cargan con fuerza, mientras que dentro de la ciudad, líderes como Anborn y Beregond organizan la defensa. A pesar de la resistencia, las murallas del primer nivel han cedido.

Los trolls han avanzado, derribando puertas y defensas. Alatar, desde la Torre Blanca, observaba la batalla con gravedad, animando a sus tropas a no ceder al miedo. Boromir y Faramir organizan la defensa en el segundo nivel, dispuestos a resistir. La lucha se intensifica en cada calle de la ciudad. Éowyn, aprovechando el caos, lideró una carga contra Gothmog, aunque no logró herirlo. Sin embargo, su valentía inspira a los defensores. La respuesta de Gothmog fue feroz, sembrando miedo y pánico entre los habitantes de Minas Tirith. A pesar de estar diezmadas, las fuerzas de Gondor luchaban con tenacidad indomable. La batalla continúa encarnizada.

GEOGRAFÍA

Lugares insólitos de la Tierra Media

FRANK DE LA JUNGLA

Angmar

¡Angmar, qué bonita eres! es la última campaña turística para atraer visitantes a una de las regiones más enigmáticas y pintorescas de la Tierra Media. Enclavada en el desolado norte, Angmar, antaño un poderoso reino, ofrece un paisaje de espectaculares y frías montañas, bosques sombríos y ruinas ancestrales que evocan un aura de misterio y magnificencia. Los visitantes podrán explorar las imponentes ruinas del antiguo palacio de Carn Dûm, donde la arquitectura oscura y majestuosa refleja la grandeza perdida de esta tierra. Además, los campos de batalla antiguos y los misteriosos pasadizos subterráneos de Angmar brindan una experiencia inolvidable para los aficionados a la historia y la aventura.

Uno de los mayores atractivos de Angmar es el impresionante puente diseñado por el arquitecto orco Kalath Ravah en Carn Dûm. Este audaz símbolo de grandeza y poder maligno se alza con una estructura de arcos retorcidos y afilados, contruidos en un metal oscuro que parece absorber la luz. El puente añade un toque sobrenatural y místico al paisaje. Integrado en el rocoso entorno de Carn Dûm, con columnas esculpidas en las formaciones rocosas y entradas flanqueadas por colosales portones, el puente no solo conecta los dominios de este reino sombrío, sino que también se erige como un potente símbolo de la grandeza y oscuridad de Angmar, capturando la imaginación de quienes buscan explorar lo desconocido.

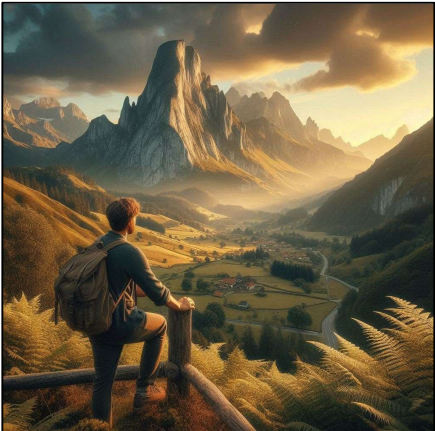


El nuevo y espectacular puente en Carn Dûm

La Tierra Media, un vasto y variado tapiz de maravillas naturales y construcciones antiguas, oculta muchos secretos en sus rincones más recónditos. En esta sección, te invitamos a emprender un viaje por algunos de los lugares más insólitos y pintorescos de nuestro mundo, donde lo extraordinario y lo mágico se entrelazan en un caleidoscopio de experiencias únicas.

Monte Oroel

En el programa "Una Tierra Media en la mochila", Sharkû Antonio Labordeta nos invita a descubrir el emblemático Monte Oroel, una joya escondida en el borde mismo del mapa de la Tierra Media. Situado en el extremo nordeste de la majestuosa cordillera de Dalai Jalam, este imponente monte marca la frontera con las misteriosas Tierras Inexploradas. Estos territorios inexplorados prometen no solo una experiencia única de exploración y vistas panorámicas inigualables, sino también el enigma de lo desconocido. Los rumores sugieren que más allá del Monte Oroel podrían yacer antiguas ruinas perdidas, criaturas míticas aún no descubiertas y secretos que han permanecido ocultos durante eones. Con su terreno agreste y sus paisajes dramáticos, el Monte Oroel ofrece una combinación perfecta de aventura y belleza natural, mientras invita a los valientes a desentrañar los misterios que podrían estar esperando en las sombras de las Tierras Inexploradas.



Espectaculares vistas del Monte Oroel, en los confines del mapa



Experiencia micológica en Moria

Prepárate para una aventura única en el corazón de la Tierra Media con la Experiencia Micológica en Moria. Bajo la guía de expertos orcos buscadores de setas, adéntrate en las profundidades de la legendaria ciudad enana y descubre un ecosistema subterráneo vibrante y lleno de sorpresas. Los expertos orcos, especializados en la recolección de hongos, te conducirán a través de túneles y cavernas iluminadas por la resplandeciente luz de setas fluorescentes, creando un espectáculo lumínico natural que transforma las oscuras profundidades en un paisaje de colores brillantes y formas fascinantes.

La experiencia culmina con la recolección de estos singulares hongos, que serán transformados en deliciosas preparaciones culinarias por los propios guías. Disfruta de la degustación de estos manjares únicos en un festín que celebra el sabor y la singularidad de las setas de Moria, que desafiarán tus sentidos. Y para cerrar con broche de oro, únete a la legendaria e interminable rave de los bibliotecarios de Moria, donde el ambiente festivo y la música resuenan en los túneles bajo las montañas. Una noche de baile y celebración que une a todos en una experiencia inolvidable, destacando la singular cultura y el espíritu vibrante de los habitantes de Moria.



La experiencia micológica en Moria desafiará tus sentidos

Ἐβραῖον

Nueva senda verde abierta: tramo Sagrario-Erech

¡Buenas noticias para los amantes de la naturaleza y las familias aventureras! La esperada senda verde que conecta Sagrario con Erech ha sido oficialmente reabierto tras haber estado cerrado largo tiempo por problemas de incumplimiento de contrato de la anterior empresa concesionaria. También ha habido “re-branding”, ya que el nombre original del sendero no invitaba a los turistas, (salvo aspirantes a trono desesperados). Este pintoresco tramo ofrece ahora un recorrido renovado y seguro a través de uno de los paisajes más encantadores de la Tierra Media. Con rutas bien señalizadas y caminos acondicionados, la senda brinda vistas panorámicas que capturan la esencia de la belleza natural e inmaterial de la región.

Los comentarios de los usuarios sobre la senda verde Sagrario-Erech están llenos de entusiasmo. La experiencia proporcionada por los guías quienes emiten una suave luz fantasmagórica, añade un toque mágico a la caminata y transforma el paseo en una experiencia encantadora. Elanor Brisaca, una visitante frecuente, destaca: *“La senda verde es simplemente maravillosa. La iluminación de los guías crea un ambiente mágico y las vistas son impresionantes”*. Gorath Lúmen, un aventurero local, añade: *“Recorrer la senda ha sido fantástico. La combinación de belleza natural y sobrenatural ofrece una experiencia única. ¡Definitivamente volveré!”* Ideal para caminatas familiares, paseos en bicicleta y exploraciones tranquilas, esta ruta promete convertirse en un favorito para quienes buscan un contacto cercano con el más acá y el más allá, así como una oportunidad para relajarse y disfrutar de la serenidad del paisaje. ¡No te pierdas la oportunidad de descubrir este nuevo rincón de la Tierra Media!



Oric el silencioso, dicharachero guía de la nueva senda verde, junto con algunos de sus compañeros. Fuente: oficina de turismo Senda Verde Sagrario-Erech.

LITERATURA

Novedades editoriales

LIONEL FRESSI (TAMBIÉN)

A continuación, se presentan algunas de las novedades editoriales más relevantes de esta semana:

*“Principia Magica
Philosophiae Naturalis
Terrae Mediae”*

La Boca de Sauron, reconocido por sus profundos conocimientos en artes arcanas y cien-

cias oscuras, ha publicado un nuevo libro titulado *“Principia Magica Philosophiae Naturalis Terrae Mediae”* (en adelante, referido como *“Principia”*). En este innovador tratado, introduce el concepto de la “Ley de la Pesadez”, una exploración profunda de la interacción entre la magia y las fuerzas naturales en la Tierra Media.

En su obra, *La Boca de Sauron* examina cómo los objetos y entidades en la Tierra Media se comportan bajo la influencia combinada de leyes físicas y poderes sobrenaturales. El libro revela cómo ciertos hechizos tienen la capacidad de modificar la

pesadez de manera asombrosa, ya sea anulándola o incluso invirtiéndola. Estas transformaciones pueden cambiar radicalmente la forma en que los objetos interactúan con su entorno y cómo los seres mágicos experimentan la pesadez y otras fuerzas fundamentales.

Sin embargo, a pesar de los avances detallados en su tratado, La Boca de Sauron admite que su investigación aún presenta limitaciones. En particular, no ha logrado evitar completamente los efectos de la pesadez frente a determinados usuarios avanzados de la misma (cuñados o profesores de Física, por ejemplo).

“*Principia*” promete ofrecer a los estudiosos una nueva perspectiva sobre cómo las leyes naturales pueden ser alteradas y entendidas a través de las lentes de la magia y el conocimiento arcano.



La Boca de Sauron enunciando el “Principio de la Pesadez”

Entre el Abismo y la Realidad: la Influencia de Lovecraft en los Juegos de Guerra

H.P. Lovecraft, célebre por su dominio del horror cósmico, ha creado un universo en el que lo incomprensible y lo aterrador acechan en las

TELEVISIÓN

Palantíri-Difusión, la nueva aventura mediática de Mordor

TAR-PALANTÍR

Barad-dûr - En el vasto y oscuro dominio de Mordor, un nuevo y peculiar fenómeno de comunicación ha surgido: el canal de Palantíri-Difusión. Bajo la dirección del mismísimo Sauron, este medio promete dar una visión íntima y cercana del Señor Oscuro, mostrando facetas nunca antes vistas de su imponente figura.

Con el resplandor sombrío del Monte del Destino como telón de fondo, Sauron, el Señor Oscuro de Mordor, se presenta ante la audiencia de la Tierra Media en un formato completamente nuevo. El palantír, antaño una herramienta de vigilancia y manipulación, ahora se convierte en un medio de comunicación bidireccional, llevando el mensaje de Sauron directamente a las mentes y hogares de elfos, hombres, enanos y hobbits por igual. ¡Y con suscripción gratis en oferta limitada!

"Queridos habitantes de la Tierra Media," comienza Sauron, su voz profunda resonando con una calidez insospechada. "Hoy inauguro un nuevo capítulo en nuestras relaciones. A través

sombras de la realidad. Sus relatos exploran la fragilidad de la mente humana ante lo inimaginable y presentan entidades cósmicas y dimensiones paralelas que han fascinado a lectores y creadores. Este tratado explora cómo la literatura lovecraftiana, conocida por su exploración de lo desconocido y lo cósmico, puede tener efectos sorprendentes y peligrosos cuando se encuentra en manos de un Máster de un juego de guerra ambientado en la Tierra Media. La influencia de los relatos lovecraftianos sobre el sentido de la realidad y la percepción del cosmos puede trascender las páginas de un libro y alterar la experiencia de juego de manera impredecible.

El tratado examina cómo la transición de la literatura lovecraftiana a la experiencia de juego revela la capacidad de los conceptos de horror cósmico para alterar la dinámica de los juegos de guerra y desdibujar la frontera entre ficción y realidad. A través de casos de estudio y testimonios, se analizan los efectos psicológicos de enfrentar horrores cósmicos en un entorno lúdico y su impacto en la percepción de la realidad dentro de la Tierra Media. Este análisis muestra cómo la introducción de elementos lovecraftianos en las campañas de juegos de guerra puede generar una experiencia de juego que desafía las leyes conocidas de la realidad, afectando tanto a los Másteres como a los jugadores.

de este canal de Palantíri-Difusión, deseo compartir mis pensamientos, mis inquietudes y mis esperanzas para el futuro de nuestra tierra compartida”.

La imagen del ojo llameante de Sauron, símbolo de miedo y dominación, se atenúa, dando paso a una representación más humanizada. Con un tono conciliador y reflexivo, Sauron revela sus aspiraciones de unificar la Tierra Media bajo su mando, no a través de la conquista y el terror, sino mediante el entendimiento y la colaboración.

"Durante siglos, he sido malinterpretado," continúa, con una mueca que podría pasar por una sonrisa si no fuera por la siniestra curva de sus labios. "Mi deseo de orden y progreso ha sido visto como tiranía. Sin embargo, es solo en la estabilidad que todos los pueblos pueden prosperar. Imaginaos una Tierra Media donde los caminos sean seguros, el comercio florezca y todas las razas encuentren su lugar en un mundo armonioso”.

Sauron habla con una elocuencia que sorprende a muchos. Relata sus primeros días como aprendiz de Aulë, describiendo su pasión por la creación y el orden. Habla de sus sueños truncados por la desconfianza y la guerra, y de cómo ha llegado el momento de forjar un nuevo destino, uno en el que todos puedan compartir su visión.



Las autoridades sanitarias recomiendan el uso moderado de la literatura de H. P. Lovecraft

OCUPACIÓN EN KHAND

Khand invadida

KAMALA HARRIS

La tierra de Khand ha recibido esta semana la llegada de miles y miles de guerreros kamalata enviados por Nuevo Númenor, para, según las propias palabras del Senado umbariano, “mantener a los honorables variags seguros y protegidos de las peligrosas tierras que los rodean”. Lo cierto es que ya han llegado a Fuerte Ôvul y avanzan como una columna sin fin por el árido país, tomando bajo su control las zonas a las que llegan.

"Hay quienes dirán que esto es una artimaña," admite, su tono adoptando un matiz de tristeza. "Que mi naturaleza es corrupta y que mis palabras son veneno. A ellos les digo: juzgadme por mis acciones futuras, no por el pasado que ha sido contado por mis enemigos”.

El canal de Palantíri-Difusión no se limita a discursos. Sauron presenta entrevistas con orcos veteranos, quienes hablan de sus esperanzas y sueños, alejados del estereotipo del guerrero despiadado. También se muestra la vida cotidiana en las fortalezas de Mordor, revelando un lado más humano y menos conocido de sus habitantes.

El canal presenta una sección cultural donde Sauron recita poesía y relatos de la antigua Utumno, su voz reverberando con una melancolía que casi inspira simpatía. Los espectadores de todas las tierras comienzan a ver a Sauron no solo como el temido Señor Oscuro, sino como un líder complejo con muchas capas y, en algunos aspectos, trágico.

Las reacciones al canal de Palantíri-Difusión son variadas. Mientras algunos permanecen escépticos, otros comienzan a cuestionar las antiguas narrativas y se abren a la posibilidad de un entendimiento. Así, el futuro de la Tierra Media pende de un delicado hilo, tejido con las palabras y promesas de un señor oscuro que, al menos por ahora, se presenta como un hombre (es un decir) con una visión y un corazón.

Según Mirella Alborada, editora de "La Pluma Vigilante", famosa por su enfoque en la ética en la comunicación y su lucha contra las *fake news* de Mordor, el modelo de negocio de Palantíri-Difusión combina un enfoque "freemium" con contenido exclusivo y *premium* para atraer una amplia audiencia, mientras monetiza a través de

la influencia y la manipulación estratégica. Sauron utiliza este canal no solo para generar ingresos directos mediante suscripciones y publicidad, sino también para recolectar datos e influir en la opinión pública de la Tierra Media. Con la promesa

de acceso exclusivo a su visión y el respaldo de una fuerte estrategia de mercadeo y alianzas, Palantíri-Difusión se convierte en una herramienta de poder tanto económico como político para consolidar el dominio de Sauron.

ARTÍCULO ESPECIAL

Nodos de Tierra

JOHN M. MORINEHTAR

Los “**Nodos de Tierra**” (NT) son determinadas áreas muy ricas en poder mágico arcano que permiten incrementar el poder de la magia. Son zonas donde se dan ciertas condiciones especiales para que la magia sea casi visible, palpable. A los magos se les eriza el pelo en la nuca, los animistas sienten calambres y los mentalistas dolores de cabeza. Lanzar hechizos en estas áreas potencia de forma notoria el efecto de la magia. Estos son los principales NT de la Tierra Media:

❖ **Llanura de Dagorlad (zona norte de M-59):** durante la Segunda y Tercera Edad, justo al norte de la Puerta Negra que atraviesa las montañas de Mordor y al sur de la mortífera tierra pantanosa de las Ciénagas de los Muertos, se extendía una amplia llanura sin árboles llamada Dagorlad, que en élfico significa “llanura de la batalla”. En el 3434 S.E. este fue el lugar de una enorme batalla en la que la Última Alianza de elfos y hombres venció al ejército de Sauron. Después, durante la T.E., Dagorlad fue escenario de muchas batallas entre Gondor y los invasores Orientales.

❖ **Pirámides de Nahar (H-58):** estas espectaculares pirámides se encuentran en el Mar de Fuego. Pertenecen curiosamente a una civilización ya extinguida (se piensa que son enormes tumbas de reyes) y son un lugar sagrado para las tribus tawat. El área entera cubre unos 16 km² y contiene cinco grandes templos: el del Gran Dragón, el de las Máscaras, el de las Inscripciones, el Templo de la Serpiente Bicéfala y el de los Horrores. El más grande es el de la Serpiente Bicéfala, con 72 metros de altura y 2.800.000 metros cúbicos.

❖ **Lago del Crepúsculo (N-61):** el Nenuial o “Lago del Crepúsculo” tiene 2330 km². Se trata de un lugar sagrado para los dúnedain y debe su nombre al efecto óptico que se observa durante los crepúsculos en días soleados. Proporciona un hechizo de “Bendición” continuo para los dúnedain (durante todo el turno). Junto a la orilla meridional están las ruinas de Annúminas, la antigua capital del reino de Arnor.

❖ **Cavernas de Golgund (R'-9):** en estas cavernas tuvieron su cubil hace varios siglos varios dragones. Se trata de un enorme complejo subterráneo de decenas de cavernas interconectadas. Una antigua leyenda dice que aquí se puede encontrar la *Espada de Malfoy*, un enorme espadón a dos manos, impío y exterminador de hombres. Por cierto, la leyenda también dice algo de un guardián (en letra pequeña).

❖ **Oléna (K-1):** en el pequeño asentamiento de Oléna viven los Tros Hesnef (“*Sabios en Hierbas que Matan*”) los ominosos “sabios” de Khand. Estos eruditos variag son unos entendidos en venenos y poseen ejemplares muy potentes. El lugar se encuentra en el nacimiento del río Noz Peka, y es uno de los más bellos de Khand. Es famoso por sus fuentes termales.

❖ **Nacimiento del río Encantado (Rh-67):** este pequeño río del Bosque Negro tiene 161 km de longitud. Tiene una corriente rápida y fuerte. Todo aquel que beba o se bañe en sus aguas debe superar un hechizo de 10º nivel (contra Enfermedades) o caerá sumido en un sueño mágico, largo y profundo, durante 1-7 días (según el fallo de la TR) seguido de otros 1-7 días con grave desorientación. El enano Bombur cayó en el Río Encantado y, en sueños, participó en un banquete de los elfos Silvanos. Cerca del nacimiento de este río vive el animista malvado Llachglin en la torre de Sam Goriwing.

Efectos de los NT:

- Los sortilegios lanzados mientras se está en un NT sólo requieren un 75% de los PM normales.
- Cualquier hechizo verá aumentada su potencia O su área de efecto O su duración (una de las tres posibilidades) a discreción del mago, pero el efecto final debe decidirlo el Máster.
- La posibilidad de pifia se reduce a la mitad (01 en hechizos normales y 01-02 en hechizos arcanos).
- Cualquier “Ritual mágico” tiene un +20% en las probabilidades de realizarse con éxito.
- Los objetos mágicos verán aumentadas sus capacidades mágicas intrínsecas (los detalles quedan a discreción del Máster).
- Si se comete una pifia en la realización del hechizo, se suma +20 en la “Tabla de Fallos de Sortilegios”.



