

SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA

VOL. I: Elfos, Valar y Maíar



LA COMPAÑÍA



CONTENIDO

PRIMERA PARTE			
1. INTRODUCCIÓN	5	5.12 Naturaleza de los maiar	36
2. USO DE LOS SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA	5	5.13 Subgrupos maiar	37
3. NOTAS GENERALES	6	5.14 Magos (Istari)	38
3.1 ABREVIATURAS	6	5.2 Glosario de personajes maiar	40
3.2 DEFINICIONES	7	6. LOS ELFOS	55
3.3 CITAS	8	6.1 Panorámica general de los elfos	56
3.4 CONVERSIÓN DE DATOS	8	6.11 Historia de los elfos	56
3.41 Conversión de bonificaciones y puntos de vida	8	6.12 Naturaleza de los elfos	57
3.42 Conversión de datos para cualquier sistema de JRF	8	6.13 Subgrupos élficos	59
3.43 Conversión de características	9	6.2 Glosario de personajes élficos	60
3.44 Conversión de habilidades de combate	9	6.3 Glosario de breves descripciones de elfos ..	101
3.45 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios	10	7. LOS GRANDES ENEMIGOS	105
3.46 Nota sobre los niveles	10	7.1 Morgoth	105
3.47 Bonificaciones por habilidad	10	7.2 Ungoliant	107
		7.3 Sauron	112
SEGUNDA PARTE		TERCERA PARTE	
4. LOS VALAR	10	8. USO DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS	114
4.1 Panorámica general de los valar	11	8.1 Selección de personajes de niveles altos....	114
4.11 Historia de los valar	11	8.2 Equilibrio en el uso de los personajes poderosos	114
4.12 Naturaleza de los valar	21	9. GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS	115
4.13 Los valar y la religión	22	9.1 Características	115
4.2 Glosario de personajes valar	24	9.2 Historial y personalidad	116
5. LOS MAIAR	33	9.3 Equipo y objetos mágicos	116
5.1 Panorámica general de los maiar	33	9.4 Bonificaciones por habilidad y nivel	118
5.11 Historia de los maiar	33	10. MISCELÁNEA	
		10.1 Tabla de habilidades de personaje	118
		10.2 Lectura seleccionada	123



El juego de rol de fantasía es parecido a una novela en la que los jugadores son los protagonistas. Bajo la guía de un árbitro, o "Director de Juego", cada jugador guía a su personaje y, en el proceso, ayuda a escribir una nueva historia. Cada juego es una aventura nueva y única.

Este trabajo forma parte de una serie diseñada como herramienta flexible para los Directores de Juego que deseen introducir a personajes importantes de *El Hobbit* o *El Señor de los Anillos* en sus juegos de fantasía. *Los Señores de la Tierra Media* de I.C.E. es un compendio en tres volúmenes de los principales personajes de los importantes trabajos de J.R.R. Tolkien. Es un suplemento de juego, una referencia estadística a utilizar con la mayoría de los juegos de rol de fantasía.

Este suplemento se basa en una búsqueda extensiva e intenta parecerse a los principales clásicos asociados al legado de Tolkien. Se utilizan datos racionales lingüísticos, culturales y geológicos. El material interpretativo se ha incluido con sumo cuidado y se sitúa dentro de determinados patrones y esquemas. ICE no pretende tener un único punto de vista; por el contrario, esperamos proporcionar al lector el empujón necesario para llevar a cabo los procesos creativos que hay detrás de la naturaleza de cada personaje.

Este es un trabajo secundario autorizado. Está basado específicamente en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y ha sido desarrollado de forma que no haya conflictos con cualquiera de las demás publicaciones principales. Por supuesto, hay que recordar siempre que las últimas fuentes de información son los trabajos del profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Christopher Tolkien dan luz adicional al mundo de la Tierra Media.



1. INTRODUCCIÓN

¿Te gustaría debatir con Saruman el Blanco, o desafiar la fuerza de un balrog? ¿Podrías superar cabalgando a Glorfindel o soportar la presencia del Señor de los Anillos? ¿Has sentido alguna vez la necesidad de buscar la ayuda de un vala? Ahora, al menos puedes intentarlo.

Los Señores de la Tierra Media te permite encontrarte con los individuos más importantes o poderosos de Endor, las figuras famosas o infames que afectan la historia de la Tierra Media. Podrás hallar a todos los personajes principales que aparecen en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien.

Elfos, maiar y valar es el primero de los tres volúmenes de la serie *Los Señores de la Tierra Media*. El segundo volumen cubre los hombres y el tercero cubre el resto de razas: ents, enanos, hobbits, orcos y trolls. Juntos, estos tres extensivos trabajos tratan las grandes figuras de cada una de las variadas razas de Endor.

Es lógico que el primer volumen describa a los primeros seres en entrar en el mundo de Tolkien, los espíritus llamados valar y maiar, así como los Primeros Nacidos, los elfos. Todos ellos inmortales, dominan los albores de la historia de la Tierra Media, y su influencia sigue formando vida en Endor. Su poder sigue siendo inigualable, aunque su influencia directa sobre la Tierra Media disminuye con cada Edad que pasa.

2. USO DE LOS SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA

Este volumen de *Los Señores de la Tierra Media* está dividido en tres partes:

(1) NOTAS GENERALES: una sección dedicada a las abreviaturas, una clave de citas, y notas para convertir las estadísticas y adaptar este trabajo a cualquiera de los principales juegos de rol de fantasía;

(2) SECCIONES DE RAZAS: secciones que describen el carácter general y los principales individuos de las razas cubiertas por este suplemento; y

(3) GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS: una sección que proporciona un ejemplo de características y bonificaciones para personajes típicos de niveles altos, además de notas generales para generar y manejar personajes de niveles altos en un juego de rol de fantasía.

NOTAS GENERALES

Las notas generales proporcionan los medios para utilizar *Los Señores de la Tierra Media* en tu juego de rol de fantasía. Esta sección incluye abreviaturas, definiciones de la terminología de juego y notas para la conversión. Le permite al lector comprender los códigos y citas que aparecen en pasajes posteriores.

Como este trabajo está escrito con términos de los sistemas de juego de *El Señor de los Anillos*, *El Juego de Rol de la Tierra Media* y *Rolemaster*, de ICE, incluimos reglas para convertir las características y bonificaciones de juego para utilizarlas en otros juegos. (Al fin y al cabo, este trabajo está pensado para ser un suplemento adaptable a la mayoría de los demás juegos de rol.)

SECCIONES DE RAZAS

Cada sección de cada raza comienza con un estudio sobre la historia general y los rasgos de dicho grupo, así como un examen de la raza que describe la relación entre todos los subgrupos de la raza (por ejemplo, elfos hermosos contra elfos grises). A continuación sigue el glosario de personajes, que proporciona una reunión alfabética de los principales individuos de la raza.

Cada figura está descrita en términos de apariencia, motivaciones, características e historial. Además, incluimos tablas que contienen las estadísticas de juego de cada uno de los individuos —su profesión, características, habilidades y objetos— con estadísticas para los sistemas de *El Señor de los Anillos*, *El Juego de Rol de la Tierra Media* y *Rolemaster*.

A algunos de los glosarios de personajes sigue una sección de glosario de breves descripciones que trata los personajes menos importantes. Aunque el material que cubre cada personaje de esta lista alfabética es bastante breve, ayuda a visionar el estatus del personaje, así como su relación con individuos más importantes.

Ninguno de los personajes de *Los Señores de la Tierra Media* ha recibido el tratamiento exhaustivo que puede contemplarse en los estudios de personajes de los módulos de campaña para la Tierra Media de ICE. En su lugar, se ha dado una mayor importancia a la información significativamente pertinente. Por ejemplo, se nombran el hogar y las principales posesiones del personaje, pero no son descritas en gran detalle. Estos trabajos son suplementos de juego, ayudas ge-

nerales; no son sustitutos de productos que se centren en lugares o individuos particulares.

El material de *Los Señores de la Tierra Media* ha sido extraído de fuentes autorizadas y, siempre que sea razonable, las entradas incluirán citas de secciones determinadas de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Allí donde ICE ha extrapolado información, la entrada cita las reglas del juego de rol y los suplementos de ICE para la Tierra Media. En la sección de Notas Generales, a continuación, puede hallarse mayor información respecto a cómo utilizar estas citas.

GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Al final de cada uno de los volúmenes de *Los Señores de la Tierra Media* aparece una sección para generar personajes de niveles altos (11 o más). Desarrollada según las razas que cubra cada volumen en particular, esta sección proporciona los medios necesarios para (1) generar rápidamente personajes no jugadores de niveles altos, y (2) desarrollar personajes más allá del nivel 10. También se incluyen notas generales para el uso del poder (por ejemplo, de los sortilegios y los objetos mágicos).

NOTA SOBRE EL PERIODO HISTÓRICO

Este material está escrito desde el punto de vista de la Tercera o la Cuarta Edad. Aunque la mayoría de los personajes descritos comenzaron sus vidas antes de la Tercera Edad, muchos sobrevivieron hasta o después de la Guerra del Anillo. En algunos casos, estas figuras serán descritas en tiempo presente ya que, después de todo, este suplemento describe a seres inmortales.

3. NOTAS GENERALES

El espacio no nos permite escribir cada uno de nuestros pensamientos o incluir cada una de las estadísticas de todos los juegos de rol de fantasía, así que aquí incluimos las siguientes abreviaturas, definiciones, guías sobre las citas y notas de conversión.

La sección 3.1 cubre las abreviaturas. Las definiciones de los términos frecuentemente utilizados en el juego figuran en la sección 3.2, mientras que las notas sobre el uso de las citas de las fuentes aparecen en la sección 3.3. La sección 3.4 permite al lector convertir las estadísticas en números utilizables en la mayoría de los demás juegos de rol de fantasía.

3.1 ABREVIATURAS

Las abreviaturas más comúnmente utilizadas están listadas alfabéticamente y dentro de subcategorías.

Sistemas de Juego

FH.....	<i>Fantasy Hero</i>
SA.....	<i>El Señor de los Anillos</i>
RM.....	<i>Rolemaster</i>

Fuentes

Hob.....	<i>El Hobbit</i> (Ed. Minotauro)
SdIA.....	<i>El Señor de los Anillos</i> (Ed. Minotauro)
SdIA I.....	<i>La Comunidad del Anillo</i> (Ed. Minotauro)

SdIA II.....	<i>Las Dos Torres</i> (Ed. Minotauro)
SdIA III.....	<i>El Retorno del Rey</i> (Ed. Minotauro)
Sil.....	<i>El Silmarillion</i> (Ed. Minotauro)
CI.....	<i>Cuentos Inconclusos</i> (Ed. Minotauro)

Editores autorizados

Min.....	Ediciones Minotauro
----------	---------------------

Características del personaje

AGI.....	Agilidad (SA/RM)
ADI.....	Autodisciplina (RM)
CON.....	Constitución (SA/RM)
RAP.....	Rapidez (RM)
EMP.....	Empatía (RM)
FUE.....	Fuerza (SA/RM)
INT.....	Inteligencia (SA)
I.....	Intuición (SA/RM)
MEM.....	Memoria (RM)
PRE.....	Presencia (SA/RM)
RAZ.....	Razonamiento (RM)

Términos de juego

AM.....	Artes marciales
As.....	Asalto
BD.....	Bonificación defensiva
BO.....	Bonificación ofensiva
CA.....	Clase de armadura
Car.....	Característica
Crit.....	Impacto crítico
D.....	Dado o dados
DJ.....	Director de juego
D100.....	Dado porcentual (resultado 01-100)
JRF.....	Juego de rol de fantasía
Mod.....	Modificador
mb.....	moneda(s) de bronce
mc.....	moneda(s) de cobre
me.....	moneda(s) de estaño
mh.....	moneda(s) de hierro
mj.....	moneda(s) de jade
mm.....	moneda(s) de mithril
mo.....	moneda(s) de oro
N.....	Nivel (de experiencia o nivel de sortilegio)
PJ.....	Personaje jugador
PNJ.....	Personaje no jugador
PP.....	Puntos de poder
R o Rad.....	Radio
TR.....	Tirada de resistencia

Términos de la Tierra Media

A.....	Adunaico
Be.....	Bethleur (elfo silvano)
C.E.....	Cuarta Edad
Cir.....	Cirth o Certar
Dn.....	Daenaël (antiguo dunlendino)
Du.....	Dunlendino
E.....	Edain
El.....	Eldarin
Es.....	Hombre del este
H.....	Hobbítico (dialecto del oestron)
Har.....	Haradrim
Hob.....	El Hobbit

Kd.....	Kuduk (antiguo hobbitico)
Kh.....	Khuzdul (Enano)
LN.....	Lengua Negra
Mon.....	Montañés
O.....	Oestron (Lengua Común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohirrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA.....	Señor de los Anillos
S.E.....	Segunda Edad
Si.....	Elfo silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wo.....	Woses (Drúedain)

CLAVE PARA LAS ENTRADAS DE LAS TABLAS

Códigos: las estadísticas proporcionadas en las tablas describen las capacidades físicas de cada personaje; en el texto principal se puede encontrar una descripción más detallada de los personajes. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: **Niv** (nivel), **PV** (puntos de vida), **Esc** (escudo) o **Mov M** (bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación.

CA (clase de armadura): las dos letras dan la clase de armadura en *El Señor de los Anillos* (SA=sin armadura, C=cuero, CE=cuero endurecido, CM=cota de malla, CO=coraza); los números son el equivalente de la armadura de *Rolemaster*.

BD (bonificación defensiva): la bonificación defensiva de la lista incluye bonificación por característica, por escudo, por equipo (por ejemplo, bonificación por armaduras) y bonificaciones debidas a sortilegios continuos que son siempre aplicables. Un "+" después de la BD indica que en ciertas circunstancias se pueden aplicar otras bonificaciones (normalmente con sortilegios como Desviación, Desvío de Hoja y Desplazamiento).

Esc (escudo): una "N" indica que normalmente no se utiliza escudo, mientras que una "S" indica que normalmente se utiliza un escudo cuya bonificación ya está incluida en la BD del personaje. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad además de la normal de +25 para un escudo (por ejemplo, S5 significa "sí, un escudo +5").

Br/Gr (brazales y grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales o grebas respectivamente; "N" indica que no se llevan grebas o brazales.

BOs (bonificaciones ofensivas): cada personaje tiene dos bonificaciones ofensivas: la BO en combate cuerpo a cuerpo para el arma de combate cuerpo a cuerpo más comúnmente utilizada por el personaje y la BO de proyectil para el arma de proyectil más comúnmente utilizada por el personaje. Las bonificaciones en combate cuerpo a cuerpo y en proyectil incluyen la bonificación por la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

Las abreviaturas de las armas que siguen a las BO son las siguientes:

aa-arma de asta	e2-espadón
ab-alabarda	ga-garrote
ac-arco corto	ha-hacha
acp-arco compuesto	hc-hacha de combate
ag-azadón de guerra	ho-honda
al-arco largo	ja-jabalina

alf-alfanje	kl-kynac largo
ba-bastón	ky-kynac
bo-boleadora	la-lanza
bsl-ballesta ligera	lc-lanza de caballería
bsp-ballesta pesada	lt-látigo
ci-cimitarra	ma-maza
da-daga	mg-martillo de guerra
ea-espada ancha	ra-rapier
ear-estrella arrojada	ro-roca (gran aplastamiento)
ec-espada corta	

"Bpm" se refiere a barridos y proyecciones de artes marciales, "Atm" se refiere a ataques de artes marciales y "AM" se refiere a ambos tipos de artes marciales (N. del T.: las tres habilidades pertenecen al sistema de juego de *Rolemaster*). La letra antes de la "M" en uno de estos tipos de ataque indica el "grado" del ataque (es decir, "S"= grado 1; "M"= grado 2; "L"= grado 3; y "H"= grado 4). "Ik" se refiere a un ikasha, un arma arrojada (utilizar la tabla de ataque de la espada corta) sin penalización hasta los 30 metros y con penalizaciones de arco corto a partir de esa distancia.

"AR" se refiere a cualquier arma, incluyendo ambos tipos de artes marciales (en grado 4). Este código suele reservarse a personajes especiales, como los maiar y los valar.

Un "*" indica que el arma tiene algún efecto especial (por ejemplo, un multiplicador de daño, un crítico adicional, un alcance inusual, etc.).

3.2 DEFINICIONES

La mayoría de los términos únicos se encuentran en el texto propiamente dicho. Sin embargo, los que se encuentran definidos a continuación son términos utilizados muy frecuentemente o muy importantes.

Ainur (Espíritus Sagrados): Los divinos sirvientes de Eru, nacidos de su pensamiento. Aunque son espíritus sin forma, tienen géneros masculino y femenino y son capaces de asumir formas corpóreas. La mayoría de los Ainur residen con Eru en los Palacios Intemporales fuera de Eä, pero algunos de ellos –los valar y los maiar– residen en Eä. Los Ainur son también llamados los Sagrados, los Cantantes o los Espíritus. **Aman** (El Reino Bendito): El continente al oeste de la Tierra Media, más allá del Belegaer (Gran Mar). Contiene Valinor (hogar de la mayoría de los valar y maiar y de muchos elfos), el continente de Eldamar y las Estancias de Espera (el lugar de los muertos).

Arda (El Lugar): El mundo entero creado por Eru, mediante sus sirvientes los valar, incluyendo Endor (la Tierra Media) y Aman, pero no Menel (el Cielo). En la Primera Edad y durante la mayoría de la Segunda Edad, es circular y llano, pero en la Tercera Edad es reformado como una esfera.

Belegaer (Gran Mar): El océano que separa Aman (al oeste) de la Tierra Media (al este). También llamado el Mar Poderoso y el Mar Separador.

Beleriand (Gran País): La parte más noroccidental del continente, es una zona de la Tierra Media al oeste de las Montañas Azules. La mayoría de esta tierra se hunde en el océano y es destruida en la cataclísmica batalla que puso fin a la Primera Edad. Las zonas supervivientes de Beleriand son llamadas Lindon. También llamada la Gran Tierra o País de Balar.

Eä (Existencia): Eä es todo lo que existe, la Creación de Eru al completo, e incluye a Arda y al Cielo (Menel). Nacida de la Gran Música (Ainulindalë) que definió el orden divino de existencia, permanece unida por los patrones (Esencia) de la

Canción. Fuera de Eä figuran los Palacios Intemporales de Eru (El Único) y los Ainur (Espíritus Sagrados) y el Vacío Intemporal (la Nada).

Eldamar (Hogar de los Elfos): La porción de las Tierras Impercederas que incluye dos partes: (1) las tierras bajas al este de las montañas que hay en el oeste de Aman (las Pélori) y (2) la isla de Tol Eressëa, fuera de la costa de Aman.

Elfos (Q. "Quendi"): Los inmortales Hijos de Eru y los más nobles de los Pueblos Libres. También llamados los Primeros Nacidos, ya que despertaron antes que los hombres o los enanos, y fueron la primera raza en hablar. Los elfos vivieron tanto en la Tierra Media como en Aman.

Endor (Tierra Media): Endor es el nombre en élfico sindarin del Continente Medio de Arda. También es llamado Ennor o Endóre.

Maia (Q. sing. "Maia"): Los Ainur menores que entraron en Eä como sirvientes de los valar. (Ver sección 5.) También son conocidos como el Pueblo de los Valar, los Sirvientes de Valinor y los Sirvientes de los Guardianes. Los ignorantes (especialmente entre los hombres) les llaman "dioses menores".

Maier (sing. "Maie"): Las mujeres maia.

Mar Circundante (Ekkaia): El gran océano que rodea Arda. Se encuentra al sur, al este y al norte de la Tierra Media. También es llamado el Mar Exterior. Durante la Primera Edad y finales de la Segunda Edad, fue rodeado por las Murallas de la Noche; pero, a finales de la Segunda Edad, cuando Arda fue reformada como una esfera, fue circuncrito y llegó a cubrir la mayor parte del mundo.

Menel (Cielo): Literalmente, es la Región de las Estrellas, e incluye todos los cielos, hallándose por encima de Arda.

Murallas de la Noche: Los límites montañosos absolutamente negros que rodeaban toda Arda antes de su reformación en 3319 de la Segunda Edad. Estas murallas marcaban el límite del mundo, y la única salida era la de las Puertas de la Noche, en el más lejano oeste. Las Puertas de la Mañana en el más lejano este eran la única entrada.

Númenor (Oesternessë): La gran isla continente situada en el centro del Gran Mar hasta su destrucción (Caída) en 3319 de la Segunda Edad. Desde principios de la Segunda Edad hasta su Caída, Númenor estuvo ocupada por los Altos Hombres (Edain), que se llamaban a sí mismos númenóreos. Estos hombres fueron los ancestros de la raza de los dúnedain. Númenor significa literalmente Tierra del Oeste, y fue el hogar más occidental de los hombres mortales.

Tierras Impercederas: A veces consideradas como sinónimo de Aman, incluyen en realidad a Aman y Tol Eressëa. Sus habitantes —elfos, maia y valar— son inmortales; he ahí el origen de su nombre. La tierra en sí no confiere la inmortalidad necesariamente.

Valar (Q. sing. "Vala"; S. "Belain"; S. sing. "Balan"): Los mayores de los Ainur que entraron en Eä como guardianes y ejecutores de la visión de Eru. Originalmente, había quince valar; sin embargo, Melkor (Morgoth) perdió la gracia, dejando el número en siete hombres y siete mujeres valar. Los ocho llamados los Aratar son los más poderosos. (Ver sección 4.) El nombre de Morgoth nunca volvió a ser pronunciado por los Exaltados, y fue considerado como el mayor de los Grandes Enemigos. (Ver sección 7.) Los valar son conocidos también como los Poderosos, los Exaltados, los Grandes, los Señores de Arda, los Guardianes, los Señores de Valinor, los Señores del Occidente y (por los ignorantes) los dioses.

Valier (sing. "Valie"): Las siete mujeres valar.

Valinor (Tierra de los Valar): La región en el este de Aman

que constituye el hogar de los valar, la mayoría de los maia y los elfos vanyar. Se halla al oeste de Eldamar y su capital es Valimar.

3.3 CITAS

Como este es un suplemento de juego, las descripciones de los glosarios de personajes han sido limitadas a material pertinente únicamente a los juegos de rol. Para dar al lector acceso a más información, proporcionamos citas de secciones escogidas de los trabajos; sin embargo, generalmente sólo suele indicarse una sección importante.

Todas las citas están con letra cursiva. Las citas en cursiva y negrita indican referencias a uno de los trabajos de Tolkien o, cuando se especifica, a uno o más productos de ICE. Las publicaciones de ICE contienen material extrapolado y no contienen textos atribuibles a J.R.R. Tolkien.

EJEMPLO: Una cita dice "Leer SdIA III 422. Ver SA de ICE 111." Esto significa que puedes encontrar más información en *El Señor de los Anillos*. Tomo II: *Las Dos Torres*. El material aparece en la página 422 de la versión de la editorial Minotauro. Hay más datos en la página 111 de *El Señor de los Anillos*, *El Juego de Rol de la Tierra Media*.

3.4 CONVERSIÓN DE DATOS

Al usar este módulo en tu campaña de JRF, ten cuidado de anotar todos los datos de los personajes no jugadores antes de empezar a jugar.

3.41 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores porcentuales a una sistema de 1–20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impactos críticos (por ejemplo, *Dragones y Mazmorras*, de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

3.42 CONVERSIÓN DE DATOS A CUALQUIER SISTEMA JRF

Todas las características e información numérica que se usan en este módulo se expresan en una escala abierta o cerrada con base 1–100. Están diseñadas para ser usadas con dados porcentuales (D100). Usa la tabla que viene a continuación para obtener las bonificaciones apropiadas o para convertir las cifras de 1–100 en números adecuados a sistemas no porcentuales.

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

3.43 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Se han usado diez características para describir a cada personaje detallado en este módulo. Si usas un sistema con diferentes características y/o un sistema numérico alternativo, sigue estos pasos:

1. Asignar la característica apropiada de tu sistema de JRF al valor dado junto a la característica análoga que se da en el módulo. Si tus reglas usan menos características, puedes hacer el promedio de los valores de las combinaciones de factores que contribuyen a una de las características que se use en tu sistema (por ejemplo, destreza = promedio de rapidez y agilidad). Si tu reglamento usa más características para describir parte de un personaje, puedes usar el valor que se da para más de una de las características correspondientes (por ejemplo, puedes asignar el valor de constitución a resistencia y durabilidad).

A continuación viene una tabla que muestra algunos ejemplos de términos equivalentes de características:

FUERZA: Poder, fuerza, estamina, resistencia, acondicionamiento, preparación física, etc. Observa que la mayoría de las reglas incluyen la fuerza como un atributo.

AGILIDAD: Destreza, habilidad manual, maniobrabilidad, sigilo, capacidad en esquivar, etc.

RAPIDEZ: Destreza, velocidad, reflejos, alerta, etc.

CONSTITUCIÓN: Salud, estamina, resistencia, resistencia física, resistencia al daño, etc.

AUTODISCIPLINA: Voluntad, alineamiento, fe, fuerza mental o poder, concentración, autocontrol, determinación, celo, etc.

EMPATÍA: Capacidad emocional, juicio, alineamiento, sabiduría, capacidad para la magia, voz bárdica, etc.

RAZONAMIENTO: Inteligencia, capacidad de aprendizaje, capacidad de estudio, análisis, rapidez mental, lógica, capacidad de deducción, ingenio, juicio, coeficiente intelectual, etc.

MEMORIA: Inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, retención, recuerdo, etc.

INTUICIÓN: Sabiduría, suerte, talento, capacidad de reacción mental, adivinación, clarividencia, presciencia, inspiración, percepción, etc.

PRESENCIA: Apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.

2. Convertir el valor de las características asignadas a las cifras apropiadas en tu sistema de juego. Si tu sistema usa valores porcentuales no habrá que efectuar cambios. Si no, usar la tabla de conversión.

NOTA SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS POR ENCIMA DE 102

SA y Rolemaster proporcionan bonificaciones y PP/nivel para características hasta 102. Debido a la naturaleza especialmente poderosa de los personajes que aparecen en *STM* (N. del T.: abreviatura de *Los Señores de la Tierra Media*), es decir, valar, maiar y los eldar, las características incluidas a menudo superan el 102. La siguiente tabla proporciona los valores para bonificaciones y PP/nivel que deben utilizarse para calcular las capacidades y bonificaciones de los personajes de *STM*.

Caract.	Bonif.	PP/nivel	
		Normal	Maia/vala
100	25	3	3
101	30	3	3
102	35	4	4
103	40	4	5
104	45	5	6
105	50	5	7
106	55	6	8
107	60	6	9
108	65	7	10
109	70	7	11
110	75	8	12
111	80	8	13
112	85	9	14
113	90	9	15
114	95	10	16
115	100	10	17
116	105	11	18
117	110	11	19
118	115	12	20
119	120	12	21
120	125	13	22
120+	+5/p. carac.	+0.5/p. carac.	+1/p. carac.

3.44 CONVERSIÓN DE CAPACIDADES DE COMBATE

Todos los valores de combate están basados en SA o en Ley de las Armas y Ley de las Garras (*RM*). Los siguientes consejos te ayudarán en la conversión.

1. Las bonificaciones de fuerza y rapidez han sido determinadas según la tabla 1.32. Anota las características que tú estás usando y calcula las bonificaciones de acuerdo con las reglas de tu sistema.
2. Los sumandos de combate basados en el nivel que aquí se incluyen son: +3/nivel para los guerreros y delincuentes, +2/nivel para los ladrones y monjes guerreros y +1/nivel para los bardos, monjes y montaraces. Basta coger el nivel del PNJ, anotar su clase de personaje (o su equivalente en tu sistema) y calcular las bonificaciones ofensivas (debidas al nivel) apropiadas a tu juego. Observa que todas las bonificaciones que no están men-

cionadas como clase de armadura son bonificaciones "ofensivas".

3. Si tu sistema se basa en niveles de habilidad (u otros incrementos de habilidad) se usa la bonificación ofensiva tal y como aparece aquí. A lo mejor tienes que convertir la bonificación a un valor no porcentual. Alternativamente, puedes usar la sección 1.37.
4. Las clases de armadura que aquí se dan se basan en la siguiente lista:

Tipo de armadura	Descripción
1	Piel humana o de la criatura (o vestiduras ligeras normales)
2	Vestidos
3	Piel fina (como parte del cuerpo, no armadura)
4	Piel dura (como parte del cuerpo, no armadura)
5	Justillo de piel (piel doblada)
6	Chaqueta de cuero
7	Chaqueta de cuero reforzada
8	Chaquetón de cuero reforzado
9	Peto de cuero
10	Peto de cuero, brazaes y grebas
11	Coraza de piel (como parte del cuerpo, no armadura)
12	Coraza completa de piel (como parte del cuerpo, no armadura)
13	Camisola de malla
14	Camisola de malla, brazaes y grebas
15	Cota de malla completa
16	Cota
17	Peto de metal
18	Peto, brazaes y grebas metálicos
19	Media coraza
20	Coraza completa

Basta con mirar la descripción de la armadura y sustituirla por la clase o tipo adecuado en tu sistema de juego.

5. Las bonificaciones defensivas están basadas en la bonificación de rapidez del PNJ tal y como se calcula en la tabla 1.32. Cuando la bonificación defensiva va entre paréntesis, el valor también incluye la capacidad de un escudo (un extra de +20 para escudos no mágicos, más lo que pueda valer cualquier mejora mágica). En dicho caso, anotar simplemente si hay o no escudo y, si lo hay, de qué tipo es.

3.45 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

Las referencias a sortilegios que aquí se dan son en forma de "listas", grupos de sortilegios relacionados entre sí. Cada lista tiene un tema común y normalmente tendrá un sortilegio relacionado en cada nivel. Por ejemplo, el conocimiento de "Ley del Fuego" hasta nivel diez resultaría de la adquisición de 10 sortilegios similares basados en el fuego, uno por cada nivel del uno al diez. Si el personaje en cuestión será capaz de realizar esos sortilegios queda a discreción del DJ, del sistema y del nivel o grado de habilidad del usuario del sortilegio. Los sistemas de JRF que usan reglas del aprendizaje y desarrollo de sortilegios por medio de "escuelas" o mediante líneas especializadas usan conceptos similares a los que se usan en este módulo. Sin embargo, muchos sistemas dictan que los PNJ o los PJ aprenden los sortilegios de uno en uno, a menudo sin requerimientos de que el personaje tenga un historial determinado. El convertir las listas de sortilegios de los PNJ a sortilegios indivi-

duales es más difícil, pero puede conseguirse siguiendo estos consejos:

1. Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, Ley del Fuego indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).
2. Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que poseería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel de poder de los sortilegios que tendría el PNJ (por ejemplo, un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 7 sortilegios: dos de tercer nivel, dos de segundo y tres de primero).
3. Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el PNJ y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible.

3.46 NOTA SOBRE LOS NIVELES

Al usar ciertos "sistemas de niveles", el DJ puede encontrarse que los niveles indicados hacen a los personajes demasiado poderosos para su mundo fantástico. Si es ese el caso, multiplica los niveles por 0,75 o por 0,6, según el caso. Esto reduciría a un personaje de nivel 20 a nivel 15 ó 12, respectivamente. Recuerda reducir las bonificaciones de la misma manera.

3.47 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se dice arriba, estará basado en una compilación de su nivel, su arma y/u otros objetos, las características relevantes y los niveles de habilidad. La bonificación normal resultante del desarrollo de una habilidad ha sido calculada del siguiente modo: a) cuando el nivel de la habilidad es 0, la bonificación es -25, reflejando la falta de familiaridad; b) para un nivel 1, la bonificación es +5 (un salto de +30); c) por cada nivel de habilidad entre 1 y 10 se aplica una bonificación de +5 (es decir, nivel siete da una bonificación de +35); d) en los niveles 11 a 20 la bonificación adicional por nivel es +2 (por ejemplo, nivel 19 da +68); e) para los niveles 21 a 30 la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que nivel 28 tendría una bonificación +78) y f) se da una bonificación de $\pm$ por cada nivel por encima de 30.



4. LOS VALAR

Los valar fueron los mayores de los Ainur que vinieron a Eä en el principio. Había catorce valar, excluyendo al gran Ainu Morgoth, cuya pérdida de la gracia hizo eliminar su nombre de los registros de los Exaltados.

Como Ainur, los valar son espíritus inmortales que no necesitan manifestación corpórea. Sus espíritus sólo adoptaron forma para que pudieran relacionarse con los Hijos de Eru. El papel de los valar, que era la creación y protección de Arda y el Cielo, dictó la necesidad de una forma y de la adopción ocasional de cuerpos físicos. Los guardianes de un mundo material precisan de lazos materiales.

4.1 PANORÁMICA GENERAL DE LOS VALAR

Los valar son pocos, pero son los seres más poderosos de Eä. Actúan mediante su pueblo, sus hermanos menores, los maiar, cuyo número es desconocido. Jurando lealtad a la realeza de los valar, estos Ainur menos exaltados actúan como sirvientes de los valar. (Ver 5 para más información sobre los maiar.)

Los maiar actúan como conexión entre los Pueblos Libres y los valar; y, a su vez, los valar son los representantes de Eru, los administradores de un mundo dibujado por su pensamiento. La cadena que lleva la concepción de Eru a convertirse en un fruto es, por lo tanto, algo parecido a esto:

ERU (El Único)

LOS VALAR (Los mayores de los Ainur en Eä)

LOS MAIAR (Los menores de los Ainur en Eä)

PUEBLOS LIBRES (Elfos, hombres, enanos, hobbits, etc.)

Aunque el Único diseñó un gran plan para Eä, deseaba pocas interferencias con los asuntos de sus Hijos. Así como la brillante diversidad y las pasiones individuales de cada uno de sus sirvientes Ainur, dotó a la Creación de una gran riqueza y cantidad de vida, así la miríada de culturas y razas de los Pueblos Libres han dotado a Arda de un carácter que destaca por su infinita variedad. La combinación de la delegación de Eru, la restricción de los valar y la disciplina de los maiar proporcionan a cada uno de los eslabones de la jerarquía una libertad existente a lo largo de toda su vida. A pesar de que exteriormente parezca caótico, siempre que el Equilibrio de las Cosas permanezca intacto, la evolución del pensamiento de Eru procederá como fue planeado. Este Equilibrio es fundamental para la misión de los valar en Eä.

4.11 HISTORIA DE LOS VALAR

El pensamiento de Eru dio nacimiento a los Ainur, los hijos de su mente. Después, reunió a estos sirvientes y les habló, llenándolos de música y animándoles a cantar. Así lo hicieron; pero, durante un tiempo, no pudieron cantar unidos. Sin embargo, a medida que pasaban incontables edades, la música se fue refinando y las voces se unieron en una gloriosa armonía. Esa fue la Gran Música que hizo nacer a Eä. Cada valar tenía su parte en esta Canción, cada uno con su propia melodía determinada, y juntos llegaron a forjar Menel (el Cielo) y Arda (la Tierra). En el corazón de esta maravilla llamada la Existencia se hallaba la Llama Imperecedera, que infundía la vida.

El origen del Mal

Desafortunadamente, la inocencia y la unidad fueron destruidas en esta Creación. Uno de los mayores Ainur ansiaba un papel más importante dentro del esquema, y cantó según sus propios deseos. Este Ainur, Melkor, sería conocido posteriormente como Morgoth, el Enemigo Negro. Su deseo de manipular la Llama de la Vida y crear sus propias visiones fue el inicio del Mal, pues Morgoth era el Mal encarnado. Fue el único renegado entre los exaltados Ainur que constituyeron los valar, los Altos Espíritus que entraron en Eä para completar su concepción.

La Primavera de Arda

Eru detuvo la discordia que había entre los Ainur y puso fin a la Gran Música. Reprendiendo a sus sirvientes, avergonzó a Morgoth. El Enemigo Negro se sometió a la voluntad del Único, pero dentro de su remordimiento yacía un do-

loroso odio. Eru perdonó la transgresión de Morgoth y sacó a los valar de su hermoso hogar dentro de los Palacios Intemporales para después mostrarles Eä. Situado en medio del Vacío, aquel mundo era suyo para que entraran en él y lo moldearan hasta llegar a su gloria final.

Cuando los valar y los maiar abandonaron los Palacios Intemporales de Eru y llegaron a Eä, el mundo tenía una forma tosca, como una joya sin trabajar que espera ser tallada y convertida en una obra maestra finalizada. Los Ainur que llegaron buscaban la perfección y la simetría, y se dispusieron a esculpir Arda y dar forma al Cielo.

Morgoth trabajó en contra del esquema del resto de los valar. El Enemigo Negro deseaba un mundo creado por su propio pensamiento, y desafió a sus hermanos. A medida que ellos construían, Morgoth destruía o pervertía sus obras. La guerra asoló las jóvenes tierras.

Eventualmente, sin embargo, los valar se unieron contra su hermano renegado. Morgoth se retiró, y con la llegada de Tulkas —el último vala que entró en Eä— el Enemigo Negro huyó de Arda, escapando más allá de las Murallas de la Noche que rodeaban el Mundo. El valiente Tulkas se ganó el odio eterno de Morgoth pero, por un tiempo, Eä permaneció en paz.

Las Dos Lámparas que iluminaron el Mundo

El mundo adoptó su forma durante esta Primavera de Arda. Siguiendo el esquema, fueron emergiendo montañas y valles, y la tierra adoptó un agradable equilibrio. Dos Grandes Lámparas (Illuin y Ormal), erigidas sobre pilares montañosos en el norte y en el sur, iluminaban toda Arda y todo lo que estaba situado dentro de los límites circulares del Mundo adquirió la gloria que Eru deseaba. Allí donde el brillo era más potente, los valar construyeron su hogar. Lo llamaron la isla de Almaren, porque descansaba en un enorme lago situado en el centro del continente que formaba el centro de Arda. Allí, los Exaltados se relajaron rodeados de esplendor, disfrutando de las maravillas que habían creado siguiendo la guía del plan de Eru.

La caída de las Dos Lámparas y el crepúsculo que siguió

Sin embargo, la breve Primavera de Arda no duró mucho, puesto que pronto Morgoth regresó de su exilio. El Ainur rebelde se escapó silenciosamente del Vacío, esperando sorprender y por lo tanto derrotar a los demás valar. Entrando en Eä por el lejano norte de Arda, comenzó a construir una inexpugnable fortaleza. Excavó un profundo refugio llamado Utumno (Q. "El Valle del Hueco Malévolo") con la ayuda de su lugarteniente, el principal sirviente maia de Aulë, Sauron, que fue seducido antes de entrar en Arda. Con el fin de elevar una gran barrera contra quienes desearan asaltar su guarida, creó las Montañas de Hierro, un semicírculo de picos que rodeaban el único continente de Arda.

Pronto, la tierra se vio plagada de signos del retorno de Morgoth. Bosques sanos se marchitaban y aparecían pestilentes cenagales; malignas bestias atacaban la pacífica fauna, y un frío repentino se apoderó del Norte. Los valar despertaron de su reposo y registraron Arda en busca del escondrijo del Enemigo Negro. Sin embargo, antes de que lograran descubrirlo, Morgoth dio un golpe que acabó con la Primavera de Arda. Dejando Utumno al mando de sus sirvientes, derrumbó los pilares montañosos que soportaban las lámparas Illuin y Ormal, lanzando su fuego sobre la tierra y haciendo pedazos el continente. El Mundo se sumió en la oscuridad a medida que los mares crecían, y Almaren fue des-

truida. La hermosa Arda cambió el aspecto de su paisaje desfigurado para siempre.

Tulkas salió en persecución del vala traidor, pero Morgoth llegó sano y salvo a su fortaleza en medio del cataclismo. Reforzando sus defensas, esperó a que los valar intentaran vengarse. Sin embargo, tal venganza no llegaría pronto, pues los valar se dedicaron en su lugar al trabajo de restaurar la tierra y construir un nuevo hogar.

La fundación de Aman

La profanación de Arda afectó a todos sus territorios, pero Endor, en el centro, fue el que más sufrió. Illuin y Ormal se elevaban sobre los picos más altos nunca erigidos en Arda, y su flamígera caída arrasó las regiones que los separaban. La Tierra Media sufrió terriblemente, pues las Lámparas estaban fijadas en sus flancos. Con sus raíces desgarradas y sus tierras destrozadas por las llamas y las crecidas, Endor era un lugar mancillado.

Tras la destrucción, los valar se dedicaron a buscar algún sitio donde crear su hogar. Se giraron hacia las Tierras Exteriores, las regiones separadas de las Murallas de la Noche por el Mar Circundante. De dichas regiones, la más hermosa y occidental de ellas era Aman, la Tierra Bendecida. Se trataba de un remoto lugar que yacía en el límite del Mundo, lejos de Utumno, que se hallaba en las fronteras más septentrionales de la Tierra Media. Abandonando la guerra contra el Gran Mal, los valar abandonaron Endor y entraron en Aman, convirtiéndola en su residencia.

Una muralla de altas montañas recorría toda la zona oriental de la Tierra Bendecida. Mayores que cualquiera de las que quedaban en Endor, protegían a Aman del resto del Mundo. Sólo un estrecho pero fértil saliente yacía entre ellas y el Gran Mar, que separaba Aman de Endor. Tras aquellas montañas, las Pélori, los valar establecieron Valinor, su nuevo hogar. Allí, entre los Espíritus Exaltados, todo estaba sin mancillar y lleno de vida eterna; de ahí su nombre, las "Tierras Imperecederas". Nunca más tendrían los valar que preocuparse por su propio hogar.

La creación de los enanos y el despertar de los Primeros Nacidos

Sólo Eru creó la Llama Imperecedera. En su pensamiento se formaron almas, y de allí nació la vida. Los espíritus eran encendidos con esta llama. Como Morgoth descubrió, no podía concebirse vida sin su permiso. Aunque la vida fascinaba a los valar por naturaleza, a quienes se había confiado el cuidado del Mundo, en primer lugar ésta nació de la mente de Eru, y no podía nacer fuera de sus planes.

Sin embargo, el vala Aulë quería crear una raza viva, y abandonó Aman, en secreto, para moldear a los Siete Padres de los Enanos en un salón en las profundidades de la superficie de Endor. Durante aquellos días, Aulë soportó tormentos, pues el Herrero era consciente de que su concepción estaba fuera de los planes del Único; pero perseveró, e hizo a sus hijos fuertes, como la tierra de la que procedían.

Sin embargo, Eru lo sabía todo; y en el instante en que el Herrero completaba su obra, el Único habló a su sirviente descarriado. Preguntó a Aulë por sus motivos y amonestó al vala por crear cosas sin su autoridad. Aulë le explicó que no buscaba poder sobre sus creaciones, sino más bien buscaba algo nuevo y lleno de vida. Este sentimiento conmovió a Eru.

Llorando, el desconsolado Herrero alzó su martillo para destruir su delito, pero Eru intervino. Perdonando a su sirviente, el Único aceptó a los enanos como un regalo. Pero, como los Siete Padres seguían estando fuera de los planes de

Eru, los hijos de Aulë fueron sumidos en un sueño hasta que llegara el tiempo adecuado para su despertar. Tras colocar a los robustos naugrim en tumbas profundas en remotas partes de Endor, Aulë volvió a Valinor. El Herrero estaba recomfortado por el perdón de Eru, y por el pensamiento de que ninguno de los demás valar conocía su obra. Sólo su esposa Yavanna recibió su consejo, y sólo a ella le reveló su obra y su gozo.

Eran los elfos, y no los enanos, quienes estaban destinados a ser los Primeros Nacidos; y, en efecto, así fue. Despertaron en Cuiviénen, en el este de la Tierra Media, poco después de que Aulë volviera a Aman. Los primeros en hablar y de cuerpo inmortal, los elfos se convirtieron en los primeros Hijos de Eru.

El sueño de Yavanna

El Mundo que recibió a los elfos era una tierra sumida en un sueño. Robado de la luz de las Dos Lámparas, dormía como si se hallara en una noche eterna. Yavanna —señora de la tierra y guardiana de los Olvar— esperaba el retorno de la Luz. Pocas cosas se movían bajo las estrellas, salvo las multitudes del Maléfico Norte.

Los Dos Árboles

En la zona nororiental de Aman, en medio del centro de Valinor, Yavanna bendijo un túmulo verde. Del túmulo surgieron las raíces de los Dos Árboles, regadas por las lágrimas de Nienna. Se alzaron, animadas por la canción de Yavanna; y de su florecimiento surgió la luz, que bañó el Mundo de nuevo con una cálida iluminación. Sus brillantes gotas de rocío se agrupaban en pozos por debajo de las raíces, para permanecer como depositarias de una luz que infundía vida. Este hecho marcó el inicio de la Cuenta del Tiempo.

El más anciano de los Dos Árboles —Telperion— brillaba plateado, con el color del dorso de sus hojas tintadas de un verde profundo. Laurelin, su compañero, tenía hojas de color verde primaveral, con bordes dorados, y desprendía una radiación dorada. Unidos, iluminaban Arda, al igual que habían hecho las Lámparas antes que ellos. De nuevo, la vida en el Mundo volvió a crecer, y la visión de Eru continuó desarrollándose.

La embajada de Oromë y la demanda de Morgoth

Con el despertar de los elfos, Morgoth se movió con nuevos odios. El Enemigo Negro, buscando la dominación de los Primeros Nacidos, envió a sus sombríos sirvientes hacia el sur hasta Cuiviénen. Allí —en la cala iluminada por las estrellas del Mar Interior de Helcar, donde la luz de los Dos Árboles era apenas un resplandor difuso—, los sirvientes de Morgoth sembraron el miedo, la sospecha y la discordia.

Los valar no eran todavía conscientes de la llegada de los elfos, pero el Destino intervino, y el Cazador Oromë se encontró con los Primeros Nacidos poco después de que el Enemigo Negro hiciera sus primeras proposiciones. Su llegada constituyó un momento maravilloso y problemático que creó una espléndida canción dentro del corazón de Oromë. Desafortunadamente, muchos de los elfos consideraron al jinete vala como un espectro depredador, una criatura de la oscuridad que se alimentaba de los débiles.

En realidad, muchos de los elfos estaban perdidos, pero no a manos de Oromë. Capturados o seducidos por las demoníacas intrigas de Morgoth, se convirtieron en la raíz de una nueva raza: los orcos. Aunque el Enemigo Negro no podía crear vida de la nada, podía pervertir a los que ya habían

recibido un espíritu. La recién nacida raza de los quendi se veía amenazada por la esclavitud o la extinción.

La Batalla de los Poderes

Oromë volvió al Oeste y habló de su descubrimiento, y de los peligros que amenazaban a los Primeros Nacidos. Los demás valar percibieron la gravedad del peligro y decidieron combatir a su hermano rebelde. Reuniendo a la Hueste de Valinor, marcharon hacia Endor, con la esperanza de asaltar Utumno y acabar con el Mal.

Los ejércitos de Morgoth se encontraron con el Ejército del Oeste en el noroeste de la Tierra Media, y fueron totalmente derrotados en una batalla que cambió el aspecto de todo el territorio circundante. La oscura fortaleza de Sauron en Angband fue arrasada. La hueste de los valar, liderada por Tulkas, barrió los restos de las fuerzas de la Oscuridad hacia el este. Colocando una guardia en Cuiviénen, los Exaltados se giraron y marcharon sobre la fortaleza de Morgoth. Asaltaron Utumno, y entonces se inició un prolongado asedio. Sin embargo, al final el poder de los valar demostró ser imparable. Rompieron la entrada de Utumno e, invadiendo sus enormes salones, se enfrentaron a su hermano caído.

Tulkas luchó contra Morgoth y le encadenó con Angainor, la obra maestra de Aulë. La Batalla de los Poderes finalizó con la victoria de los valar. Encadenado y con los ojos vendados por su archirrival Tulkas, el Enemigo Negro fue conducido a Valinor. Allí, Manwë le juzgó, le condenó y le hizo encarcelar en los inexpugnables Salones de Mandos.

El gran viaje de los elfos

Siguió una larga paz, durante la cual los elfos prosperaron. Pero pasó poco tiempo antes de que los valar, deseosos de seguridad para los elfos y de compañía para ellos mismos, enviaran una invitación a los Primeros Nacidos para asentarse entre los Espíritus Exaltados en las Tierras Imperecederas. Los elfos reaccionaron con aprensión pues, con excepción del Cazador, los quendi sólo habían visto a los valar en la guerra, y por tanto llenos de cólera.

Optaron por otras vías. Oromë volvió a Cuiviénen y propuso en persona a los quendi que viajaran a Valinor. Esta embajada tuvo éxito y el Cazador vala volvió a casa con tres emisarios élficos: Ingwë, Finwë y Elwë.

Una vez en Valinor, los tres elfos se hallaron con toda la gloria de los Poderes. El temor y el deseo llenaron sus almas, y accedieron a la oferta de los valar. Tras volver a casa en la grupa de la montura de Oromë, Nahar, hablaron de la resplandeciente magnificencia de Aman y persuadieron a muchos de los de su pueblo para llevar a cabo una migración hacia el oeste. Quienes le siguieron fueron conocidos posteriormente como los eldar. Su número incluía a todo el pueblo de Ingwë (los vanyar), así como la mayoría de los seguidores de Finwë y Elwë (los noldor y los teleri, respectivamente).

Así empezó el Gran Viaje a través de Endor y hacia Aman. Ésta fue la primera división entre los quendi, pues los que se quedaron atrás, los avari (Q. "Renuentes"), permanecieron en el este de la Tierra Media y desarrollaron sus propios linajes. Posteriormente hubo más separaciones a medida que los eldar marchaban hacia la luz de los Dos Árboles. Los grupos nandor, sindar y laiquendi de los teleri, nunca abandonaron las orillas de Endor. Al igual que los avari, fueron conocidos como los moriquendi (elfos oscuros), aquellos que nunca llegaron a ver la Luz. Los calaquendi, o elfos de la luz, incluyen a todos los eldar que llegaron a las Tierras Imperecederas.

Los grupos calaquendi vivieron en las regiones orientales del Reino Bendito. Los grupos vanyar y noldor crearon sus hogares en Valinor. Los teleri construyeron sus hogares más al este, en la isla de Tol Eressëa, y en la región costera de Eldamar, entre las montañas Pélori y el Gran Mar.

Al otro lado del océano divisorio, en el noroeste de Endor, los sindar ocuparon el reino llamado Beleriand. Los laiquendi se les unieron posteriormente, así como los noldor, que volvieron de Aman para luchar contra su enemigo inmortal.

El arrepentimiento de Morgoth y la creación de los Silmarils

Morgoth permaneció en los Salones de Mandos durante tres edades. Durante todo el tiempo fue pidiendo perdón, pues sabía que Manwë no comprendía completamente el Mal. El Rey de los Valar comprendía bien todas las razas y sabía mucho de sentimientos, pero las motivaciones del Enemigo Negro eran ajenas a su espíritu. Morgoth presionó persistentemente sobre las simpatías de Manwë.

Finalmente, Manwë perdonó a Morgoth después del arrepentimiento del Enemigo Negro, y así comenzó la saga que dio forma a los últimos días de la Primera Edad. Morgoth volvió a entrar en Valinor, y comenzó a tramar su venganza.

Poco después del regreso de Morgoth, el noldo Fëanor, hijo mayor de Finwë, creó los Silmarils (Q. "Silmarilli"). Eran indudablemente la mayor obra creada nunca por un Hijo de Eru. Estas tres gemas, que contenían la eterna luz extraída de los Dos Árboles, ardían con el brillo de su propio espíritu. Su belleza no tenía parangón en el reino de los objetos materiales.

El deseo de Morgoth por esas piedras preciosas le condujo a su segunda rebelión. Al encontrarse con los increíbles Silmarils, el Vala Caído fue incapaz de resistirse. Sembró las semillas de la discordia entre los noldor con la esperanza de hacer dudar a los elfos de su lealtad a los valar y a los maiar. Con esta intriga, planeaba apropiarse de estos poderosos objetos pertenecientes a los eldar.

La huida de Morgoth y la llegada de Ungoliant

El intento por parte de Morgoth de seducir a los orgullosos noldor fracasó. Los preciosos Silmarils permanecieron firmemente agarrados por las manos de Fëanor y la Casa de Finwë. Los noldor, alertas de su peligro, pidieron ayuda a los valar, y el Enemigo Negro se vio de nuevo forzado a huir de sus hermanos. Escapando hacia el sur desde Valinor, entró en las sombrías extensiones de Avathar. Allí, en los yermos más meridionales de Aman, Morgoth se encontró con el Espíritu maldito del Vacío: la esencia de la No-Luz.

Se llamaba Ungoliant, y esta arácnida y demoníaca encarnación de la Nada estaba en contra de cualquier cosa que viviera. Estaba hambrienta de la luz de la vida, la manifestación de la Llama Imperecedera. Morgoth, temiendo la naturaleza de Ungoliant, y necesitando hallar un aliado, fue cultivando sus ansias y le prometió lo que ella más deseaba: la luz de los Dos Árboles y los Pozos de Arda.

La Larga Noche

De esta unión surgieron hechos atroces. En un acto que recordó a la anterior destrucción de las Dos Lámparas, Morgoth y Ungoliant se deslizaron hacia Valinor y asaltaron los Dos Árboles. Envenenando las raíces de Telperion y Laurelin y bebiendo los Pozos de Arda, Ungoliant sumió al mundo en la oscuridad una vez más. Así empezó la Larga Noche, un tiempo de confusión, miedo y desconsuelo total.

Aprovechando los momentos de confusión que siguieron

al hundimiento en la oscuridad de Arda, Morgoth entró en la Tesorería Noldo de Formenos y se apropió de los Silmarils. Finwë, rey de los noldor y señor de Fëanor, intentó interponerse en esta profanación, pero el Enemigo Negro le mató y tomó las gemas. Con sus manos ardiendo con el calor de las tres joyas, Morgoth llevó su botín hacia el norte. Oromë y Tulkas le persiguieron, pero Ungoliant disuadió cualquier persecución tejiendo sombrías telarañas de una No-Luz impenetrable.

El retorno de Morgoth a la Tierra Media

Al llegar a Lammoth, en el noroeste de la Tierra Media, Ungoliant se enfrentó a su compañero y le pidió las riquezas robadas en Formenos. Tras devorar todas las joyas salvo los inapreciables Silmarils, el Espíritu del Vacío creció de tamaño. Se elevaba como una monstruosa nube con forma de araña de negro vacío, y exigió las creaciones de Fëanor. El vala renegado se negó, y los antiguos aliados combatieron. Sin embargo, con la ayuda de los látigos flamígeros de los balrogs, Morgoth fue quien venció. (Para más información sobre Ungoliant, ver 7.3.)

Rescatado por los balrogs y libre para siempre de Ungoliant, Morgoth viajó hasta Angband y se reunió con los restos de sus sirvientes supervivientes. Allí, su lugarteniente Sauron había reunido al resto de la hueste que sirvió al Enemigo Negro antes de su caída en la Batalla de los Poderes. Morgoth adoptó un nuevo trono y comenzó a reconstruir su frígido dominio. Fortaleciendo sus tropas, aumentó las excavaciones de Angband y construyó una fortaleza que rivalizaba con su antigua y por entonces aplastada fortaleza subterránea de Utumno. La tierra extraída con el esfuerzo de sus sirvientes se fue amontonando con cada año que pasaba. Con esa escoria, el Enemigo Negro erigió Thangorodrim (S. "Montañas de la Tiranía"), el trío de picos bajo los que se hallaba su oscura capital.

La Corona de Hierro de Morgoth

Morgoth reclamó el dominio sobre todo el Mundo, haciéndose llamar Rey. Para simbolizar su soberanía, puso los tres Silmarils en una corona —la Corona de Hierro— que se convirtió en el objeto de poder más potente nunca creado. Con él, canalizó sus energías para forjar un ejército de miembros innumerables: orcos y trolls, lobos y huargos, espectros y licántropos, dragones y balrogs. La Hueste del Enemigo Negro era formidable, y su conquista de Endor parecía segura.

La revuelta de los noldor y la Matanza de los Hermanos

A medida que el Gran Mal se alzaba en la Tierra Media, los noldor de Aman planeaban vengarse del asesinato de su Rey. Encendidos por el robo de los Silmarils y la destrucción de los Dos Árboles, los tres hijos de Finwë reunieron a su pueblo y se prepararon para marchar de vuelta a Endor. La mayoría estaba de acuerdo en abandonar Valinor, a pesar de los deseos de los valar, así que los noldor pronunciaron el Juramento de Fëanor y se alzaron en rebelión.

Saliendo por el paso oriental llamado Calacirya, los noldor entraron en Eldamar en la costa oriental de Aman. Allí se encontraron con los marítimos teleri, y les preguntaron si podían utilizar sus barcos para navegar hasta Endor. Los teleri de Olwë se negaron, pues sabían que los valar habían sido traicionados. Lo que siguió constituye uno de los más tristes momentos de la historia de la Tierra Media. Espoleados por el ardiente odio hacia Morgoth, los noldor de Fëanor cayeron sobre sus hermanos teleri con un terrible derrama-

miento de sangre. Los ligeramente armados teleri lucharon valientemente, pero no fueron ningún desafío para los orgullosos noldor. Reforzado por la vanguardia del ejército de su hermano Fingolfin, Fëanor venció y se apropió de los barcos teleri.

La Matanza de los Hermanos de Alqualondë condenó a los noldor. Enojados y amargados hasta el punto que ya no les importaba la traición, la hueste de Fëanor partió desde Alqualondë, abandonando a la mayoría de su pueblo para que se defendieran solos. Temporalmente abandonado, el pueblo de Fingolfin y Finarfin (el menor de los hijos de Finwë) marcharon hacia el norte a lo largo de las crudas orillas de Aman. Decidieron atravesar el traicionero hielo de Helcaraxë, que ahogaba los angostos estrechos situados entre el noreste de Aman y el noroeste de Endor. Al mismo tiempo, el pueblo de Fëanor navegaba hacia el norte, bordeando la costa a medida que sus hermanos viajaban a lo largo de la orilla del mar. La lealtad entre los noldor era profunda.

Tras la huida de los noldor, el rey de los teleri, Olwë, llamó al maiar Ossë para que castigara a los asesinos de hermanos. Sin embargo, los valar intervinieron, pues los asuntos entre los Hijos de Eru no eran de su incumbencia. Fuera cuales fueran los crímenes que los noldor hubieran cometido contra los teleri por prisa y orgullo, los Exaltados no podían actuar en venganza. En su lugar, el Juicio y el Destino actuarían para responder a la necesidad de justicia.

Sin embargo, Uinen —una de las dos grandes maiar de Ulmo— lloró por los teleri asesinados. Se desencadenaron tormentas, que hicieron zozobrar a la flota noldo conforme viajaba hacia el norte. Muchos de los barcos robados se hundieron entre las altas olas, y el curso de la pequeña armada cambió ante los vientos que les azotaron. Las prisas de Fëanor no sirvieron para nada. Aquella tragedia sirvió como testamento para el difícil destino que condenaría al Pueblo de Finwë desde aquel momento.

La Profecía del Norte

Mientras tanto, el resto de los noldor seguían a Fingolfin y Finarfin a lo largo del estrecho sendero entre las Pélori y el Gran Mar. Con el tiempo, llegaron a las fronteras septentrionales del Reino Bendito, donde Valinor se encontraba cor las altas y frías extensiones de Araman. Ante ellos yacía un yermo, y más allá podía verse un afilado mar de hielo.

Cuando los noldor estaban cruzando la frontera hacia la salvaje, una oscura figura apareció sobre una gran roca que protegía la orilla azotada por los vientos. Su identidad no está muy clara, pero hasta hoy día se ha asegurado que se trataba de Mandos. La figura habló con una voz firme y terrible. Sus solemnes palabras obligaron a los noldor a levantarse y escucharle, y así lo hicieron. Sorprendidos por este momento sombrío, fue entonces cuando escucharon la Profecía del Norte. El profeta habló de la maldición de los valar y proclamó su exilio. Sus sencillas palabras hablaban de la pena y el dolor que seguirían a los noldor en su búsqueda de la guerra. Pronunció la terrible predicción de que la Casa de Fëanor se vería atormentada por su Juramento, y que su deseo y su codicia les mantendrían alejados de sus tesoros y les impedirían alcanzar la paz verdadera.

El retorno de Finarfin a Valinor

Fëanor reforzó su Juramento ante la Profecía, y la mayoría de sus seguidores le imitaron; pero Finarfin, su hermano, decidió renunciar a su viaje a Endor. Hablando a sus hijos, Finarfin les anunció que volvería a Valinor para enfrentarse a su castigo. Triste y amargamente, descubrió que

su casa estaba separada. Los hijos de Finarfin se separaron de su padre por amor y lealtad hacia los hijos de Fingolfin, y obligados por su juramento. Finarfin volvió a la Tierra de los Valar, donde fue perdonado y se le concedió señorío de todos los noldor leales de Aman.

La traición de Fëanor y la llegada de los noldor a Endor

Cuando su hermano les abandonó, Fëanor y Fingolfin reanudaron su migración. La extremada dificultad que tenía el paso de Araman causó gran número de disputas y recriminaciones hasta que, finalmente, el encono creció entre los hijos mayores de Finwë. Fingolfin acusó a Fëanor de traer el desastre sobre su Pueblo, culpando a su hermanastro de todos los males que habían acaecido a los noldor. A su vez, Fëanor se burlaba de sus acusaciones.

A medida que los noldor se acercaban a Helcaraxë, discutían sobre los medios para atravesar la llanura helada hacia la Tierra Media. Los barcos blancos que comandaba Fëanor eran demasiado escasos como para transportar a su gente, y un transbordador parecía bastante poco práctico. Cualquier viaje a pie era una locura. Entonces, una noche, cuando el viento del noroeste parecía fuerte y hermoso, Fëanor solucionó el problema. Reuniendo a su gente, se deslizó dentro de los barcos y huyó, abandonando de nuevo a Fingolfin y a los hijos de Finarfin detrás suyo.

Esta vez, sin embargo, Fëanor no tenía intenciones de reunirse con su hermanastro. Al contrario, navegó hacia el noroeste de la Tierra Media, anclando entre un coro de ecos. Su primer acto fue ordenar la quema de los barcos blancos robados a los teleri. Ninguna flota volvería para ayudar a cruzar a Fingolfin.

La creación del Sol y la Luna

Mientras los noldor luchaban en su viaje hacia la Tierra Media, los valar buscaban poner fin a la Larga Noche y restaurar la Luz en el Mundo. Morgoth amenazaba la seguridad del mundo y, sin luz, los Hijos de Eru tenían pocas esperanzas.

Tras oír noticias de la llegada de Fëanor a Endor, Manwë llamó a las valier Yavanna y Nienna. Les mandó utilizar todo su poder sobre las Olvar para restaurar la vida de los Dos Árboles. Pero sus encantamientos, a pesar de ser potentes, demostraron ser inútiles. Ungoliant había inyectado un veneno irresistible.

Sin embargo, la canción de Nienna consiguió recuperar un último vestigio de su espíritu desde sus moribundas ramas. Al morir, Telperion dio a luz una última Flor de Plata, y Laurelin engendró un solo Fruto Dorado. Cada don personificaba la esencia de su luz. Los valar se regocijaron con su resplandor cuando Yavanna se lo presentó a Manwë. Tras ser consagrada por el rey, la luz fue fijada colocándola en dos bajeles forjados por Aulë. Y así, a partir de las últimas ofrendas de Telperion y Laurelin, nacieron la Luna (Isil) y el Sol (Anar).

Manwë dio las dos nuevas lámparas a su esposa Varda, la Guardiana de los Cielos, con la esperanza de que pudiera colocarlas en el cielo sobre Arda. Varda escogió entonces a dos maíar para cumplir esta tarea. Para guiar la Luna, la Reina de los Valar aceptó a Tillion el Cazador, un sirviente de Oromë. Varda escogió después a la gran maia de Vána, Arien, la Reina de los Espíritus del Fuego, como guardiana y guía del Sol.

La muerte de Fëanor

Mientras las lámparas estaban siendo preparadas, la calamidad volvió a golpear a los noldor. En los últimos días

iluminados por las estrellas de la Larga Noche, la hueste de Fëanor se enfrentó a la muerte de su señor. La predicción de Mandos de los valar demostró ser verdad; la agitada alma del más dotado noldo que nunca haya vivido regresó a los Salones de los Muertos antes de ver cumplido el Juramento.

Los vigilantes ejércitos de Morgoth atacaron al poco preparado campamento de los noldor después de descubrir los barcos ardiendo en la costa. Durante diez días se combatió en la Batalla bajo las Estrellas. Aunque victorioso, el orgullo de Fëanor le volvió a atrapar una vez más. El rey noldo persiguió a Morgoth hasta Angband, donde se vio rodeado. Mortalmente herido por Gothmog, Señor de los Balrogs, Fëanor murió. Su agri dulce vida determinó gran parte de la historia de la Primera Edad, y dejó un duradero y doloroso legado.

La llegada de Fingolfin

Irónicamente, los noldor bajo el mando de Fingolfin podían ver el fuego de los barcos teleri y el humo de la batalla; sin embargo, no podían ayudar a quien les había traicionado. El tortuoso hielo que formaba su camino se llevó muchas vidas, e hizo inútiles sus intentos por ayudar a su hermano. Se arrastraron a lo largo de Helcaraxë en uno de los más dramáticos trayectos nunca llevado a cabo.

La voluntad de Fingolfin mostró ser más fuerte que lo que su hermanastro se imaginaba. Con la ayuda de su hijo Fingon y de los hijos de Finarfin —Galadriel, Finrod, Orodreth, Angrod y Aegnor— condujo a su hueste a través del mar congelado. Se enfrentaron a los numerosos peligros de aquellos afilados hielos y, a pesar de perder a un gran número de su pueblo, llegó a Endor en el momento en que aparecía por primera vez la Luna.

La salida del Sol y de la Luna

Así como Telperion había sido el primero de los Dos Árboles en brotar, la Luna también fue la primera de las lámparas celestes que se alzó en los Cielos. Guiada por Tilion, inició su marcha desde el oeste a medida que el pueblo de Fingolfin superaba los desafíos que presentaba Helcaraxë. Una nueva vida se extendió por todo el mundo a medida que la lámpara de plata iba atravesando el cielo.

La hueste de Morgoth quedó aturdida por el esplendor de la Luna, pero los planes para aplastar a los elfos de Beleriand continuaron progresando. La llegada del robusto y vengativo noldo amenazó su sueño, pues esperaba derrotar a las fuerzas de Fëanor y Fingolfin antes de que se asentaran, y no sería así. Sólo habían pasado siete días después de la ascensión de la Luna cuando el Sol se alzó por primera vez en el este. Cegado por la gloriosa luz dorada, Morgoth se retiró bajo tierra. A continuación, reunió a sus sirvientes bajo las grandes nubes negras que vomitaba Thangorodrim para aislar a Angband de la recién nacida luz solar.

La creación del día y de la noche

Aquella gran luz también preocupaba a los valar Lórien y Estë, pues oscurecía la luz de las estrellas y creaba un día infinito. No quedaría ninguna noche para descansar y dormir, así que rezaron para crear un nuevo orden en el cielo. Dichas llamadas fueron respondidas, quizás por el Destino, cuando el errante Tilion abandonó su curso con la esperanza de tocar la gloria del Sol. Al acercarse demasiado cerca del orbe flamígero, la Luna se vio quemada y oscurecida, y Tilion se alejó.

Desde entonces, la Luna emitió una luz más débil y siguió un nuevo curso. Se creó un periodo de luz media y el

Fingolfin



Finarfin

Fëanor

pueblo del vala Ulmo respondió arrastrando el sol sobre las frescas aguas del Mar Circundante mientras la Luna salía. El Sol descansaba mientras la Luna dominaba el cielo, y ascendía a medida que la Luna se deslizaba en su descenso de oriente. Así se inició el ciclo de noche y día.

El ataque sobre el cielo

Morgoth quería destruir las nuevas lámparas, de la misma forma que había derribado a Illuin y Ormal y los Dos Árboles. Pero el poder del Enemigo Negro, cada vez más atado a Arda, se debilitaba a medida que pasaba el tiempo y creaba nuevas obras fuera del pensamiento de Eru. La habilidad por parte de Morgoth para eliminar a los maiar del cielo era por lo tanto limitada y, cuando atacó a Tilion en la Luna, fue rechazado hacia Arda. Como Arien era todavía más fuerte, el vala renegado descubrió que su destino estaba escrito. El Sol y la Luna siguieron sus caminos y el Enemigo Negro buscó otros medios para oscurecer la tierra.

La defensa de Aman

El ataque por parte de Morgoth sobre la Luna aclaró a los valar dos cosas acerca de su enemigo. En primer lugar, descubrieron que la misma Aman necesitaba fortalecerse, pues el Enemigo Negro estaba desesperado y listo para entrar en combate. En segundo lugar, los Poderes vieron que la fuerza de su hermano caído estaba unida a Arda y se desvanecía a medida que ascendía hacia el cielo. Los valar elevaron los, ya de por sí altos, picos de las montañas Pélori hasta crear una muralla que tocaba los más altos rincones por encima de las nubes. Cerrando todos los pasos de la cadena montañosa salvo uno para los leales elfos de Eldamar y Tol Eressëa, fortificaron Aman con una frontera virtualmente inquebrantable. En las alturas fue colocada una guardia que nunca descansaba y, desde entonces, Valinor se convirtió en una tierra protegida.

El nacimiento de los hombres

Con el amanecer de la época del Sol y de la Luna, los valar se retiraron por un tiempo de su intervención en los asuntos de Endor. Sus nuevas creaciones sirvieron para encender los corazones de los quendi pero, lo que es más importante, iluminaron el mundo para los nuevos protegidos de los valar: los hombres, los Segundos Nacidos de los Pueblos Libres.

La raza de los hombres despertó en Hildórien, en el este de la Tierra Media, en el momento en que el Sol aparecía en el cielo. Eran mortales, y no tan hermosos como los elfos, pero Eru amaba a sus espíritus más que a los de cualquier otro pueblo. Al confiar sus almas a los guardianes valar, el Único dejó claro que serían los hombres quienes heredaran la sartén caliente que era el señorío de Endor. Su seguridad era vital para el desarrollo de su plan, y el hecho de que su nacimiento tuviera lugar en el momento de la salida del Sol no fue coincidencia.

La Tercera y la Cuarta Batallas entre Morgoth y los elfos

Mientras los hombres despertaban y comenzaban a multiplicarse y extenderse hacia el oeste, los elfos de Beleriand se enfrentaban al Gran Mal de Angband. Una enorme y vacía llanura separaba el frío y eternamente oscuro Norte de los reinos élficos. Residiendo en territorios de diferentes lealtades, los quendi se dispusieron en tres reinos teleri/sindar y nueve reinos noldor.

De estos reinos, muchos estaban en disputas entre ellos. Los sindar de Doriath no lucharían al lado de los vengativos noldor, prefiriendo permanecer detrás del protector Cinturón de la maia Melian. Los señores noldor se peleaban por antiguas transgresiones, manteniendo la Profecía del Norte. Era un tiempo de ansiedad.

Tres campañas —desde la Tercera hasta la Quinta Batalla de la Primera Edad— siguieron al asentamiento de los noldor.

Por dos veces, los ejércitos de Morgoth atacaron hacia el sur de Angband, cada vez desde detrás de un muro de fuego. Vencido en la Tercera Batalla, el Enemigo Negro soportó un asedio de cuatrocientos años de duración.

La Hueste Maléfica rompió el asedio élfico con la Cuarta Batalla. Ríos de fuego salieron de Thangorodrim, asolando las tierras entre Angband y Beleriand. Los elfos se retiraron hacia el sur, y un gran número de sus tierras fueron arrasadas. Gravemente heridos, los noldor se fueron reagrupando desesperadamente mientras Fingolfin recibía las noticias del desastre.

La muerte de Fingolfin

El furioso Alto Noldo cabalgó hasta Angband, y frenó en las puertas de la capital oscura. Allí, desafió a Morgoth en un combate cuerpo a cuerpo. El vala caído salió y luchó contra Fingolfin en el mayor duelo que ha habido en toda la historia. Herido en la pierna y avergonzado por el éxito de su enemigo, Morgoth asesinó a Fingolfin utilizando a Grond, la maza encantada.

En los meses que siguieron, los ejércitos de la Oscuridad tuvieron refriegas con los elfos supervivientes, pero el mayor peligro había pasado. El orgulloso sacrificio de Fingolfin calmó temporalmente la cólera de Morgoth y permitió a sus hermanos recuperar sus fuerzas.

La llegada de los hombres

Durante las guerras contra el Enemigo Negro, pocos siglos después de la muerte de Fëanor, Finrod se encontró con los edain (sing. "adan"). Ése fue el primer encuentro entre elfos y hombres en el oeste. Impresionado por su inocencia, su ignorancia y su amor por la vida, trabó amistad con ellos y los instruyó. Éste fue el inicio de una larga y maravillosa amistad entre adan y elfo. Llegado un momento, tres linajes de hombres vivieron entre los elfos y se mezclaron con los Primeros Nacidos. Su fuerza sería necesaria en los siguientes años.

La búsqueda del Silmaril

Un hombre, Beren, hijo de Barahir, ejemplifica el espíritu de los Segundos Nacidos. Beren, un ladrón noble que luchaba contra los forajidos de Morgoth en la frontera norte, cayó enamorado de la terriblemente bella Lúthien, hija del rey Elwë y de la maia Melian. Elwë no aprobaba este amor, de forma que le dio a Beren una búsqueda que completar. Para obtener el permiso para casarse con Lúthien, Beren debía conseguir un Silmaril.

Beren buscó ayuda en esta formidable aventura, pues los Silmarils descansaban en la Corona de Hierro de Morgoth, y su recuperación era poco menos que imposible. Uniéndose al noldo Finrod, que debía al padre de Beren un favor y también ansiaba los Silmarils, Beren y un pequeño grupo se dirigieron hacia el norte hasta Angband. Sin embargo, su viaje acabó rápidamente cuando el maia Sauron emboscó a la banda y les aprisionó.

Con la ayuda de Huan —un sabueso de Valinor— Lúthien rescató a su amado, pero Finrod pereció a manos de su captor. Los amantes y Huan se dirigieron hacia el norte y entraron en Thangorodrim. Allí, la encantadora canción de Lúthien hizo dormirse a Morgoth, lo que permitió a Beren apoderarse de un Silmaril antes de que se vieran obligados a huir.

Desafortunadamente, su huida se vio obstaculizada por Carcharoth, el maléfico lobo de guerra del Enemigo Negro. Al encontrarse con los ladrones en la puerta exterior, mor-

dió la mano de Beren y se tragó la joya robada. Este acto salvó rápidamente la vida a Beren, pues la bestia se vio consumida por el fuego del Silmaril, y enloqueció. Abandonados, Lúthien, Beren y Huan escaparon sobre las alas de las águilas.

Resulta extraño, pero el Destino había dictado que Beren moriría a manos de Carcharoth, y que en el proceso recuperaría la joya perdida. El héroe y el lobo-demonio se encontraron más al sur. Carcharoth hirió mortalmente a Beren y mató a Huan, pero fue asimismo muerto por el sabueso. El Silmaril fue recuperado, pero a un precio terrible. Lúthien se lamentó mientras el moribundo Beren completaba su búsqueda y le entregada la joya maldita a su padre. Con el corazón destrozado, ella murió poco más tarde. Tanto a ella como a su amante se les dio una segunda oportunidad para vivir a cambio de su inmortalidad, y el Silmaril de Beren pasó a lo largo de todo su linaje hasta su nieta Elwing.

La Quinta Batalla

Menos de dos décadas después de la Cuarta Batalla, los elfos tomaron la ofensiva bajo la Unión de Maedhros (hijo mayor de Fëanor). Los ejércitos reunidos incluían a noldor y hombres, así como a un pequeño contingente de sindar procedentes de Falas. Marchando en dos grupos, la Unión esperaba unirse en la llanura norte y asaltar Thangorodrim en una matanza intrépida.

Sin embargo, la traición desbarató sus planes, pues los espías de Morgoth delataron a la columna oriental de Maedhros. Mientras tanto, la vanguardia del ejército occidental marchaba hacia una trampa que acabaría con todo el grupo de Fingon. Turgon se retiró detrás de una pantalla que le proporcionaron los edain, sin saber que las fuerzas de Maedhros habían sido rodeadas no muy lejos al este. Finalmente, la Hueste Maléfica barrió todos los territorios septentrionales salvo la oculta ciudad noldo de Gondolin. El pueblo de Turgon puso a punto sus defensas y permaneció oculto, acomodándose a la bendición que Ulmo había colocado sobre la ciudad largo tiempo antes. Estaban rodeados, y sabían que su fin estaba cerca.

La caída de Gondolin

Gondolin se acurrucaba en un valle montañoso circular que era desconocido para todos salvo para sus residentes. Sin embargo, estaba destinada a perecer, y Morgoth finalmente consiguió noticias sobre su situación aproximada. Poco después, la traición de Maeglin cerró sus vías de salida. La Profecía de los Valar volvió a cumplirse mientras los noldor se enfrentaban contra otros noldor debido al deseo y el odio. Las revelaciones de Maeglin causaron la caída de la ciudad. Las fuerzas de Morgoth aniquilaron a la mayoría de sus sorprendidos ciudadanos.

Sin embargo, algunos escaparon, incluyendo al humano Tuor y a su hijo Eärendil. Su huida los llevó hacia el sur, hasta los Puertos de Sirion en las tierras de los sindar. Allí vivieron en una paz inestable, desesperados ante la inminente victoria del Enemigo Negro.

El llamamiento de Ulmo

De todos los valar, Ulmo era el que más preocupado estaba por los hechos que tuvieron lugar durante estos años, y el Señor de los Océanos era claramente consciente de que los eldar de Endor se enfrentaban a la exterminación. La piedad movió su espíritu normalmente recluso. Viajando a Valinor, apeló a Manwë para que perdonara a los noldor e intercediera contra Morgoth.

Manwë rechazó esta sensata petición, citando la Profecía y las palabras de los sabios. Dijo a Ulmo que únicamente uno de los elfos o de los hombres podría pedir y conseguir el perdón, puesto que era su perdón lo que buscaría. Ningún otro ruego podría obligar a los Poderes a intervenir. De este modo, Manwë dejó que el Destino siguiera su curso.

El viaje de Eärendil

Tuor envejeció en los Puertos y se enamoró del mar, como un elfo. Con el tiempo, zarpó con su mujer noldo Idril, dirigiéndose hacia el oeste a Aman a pesar de su mortalidad. Su destino no es conocido, pero algunas leyendas dicen que su espíritu es la única alma de los Nacidos Después convertida en uno de los Inmortales.

El hijo de Tuor, Eärendil, se convirtió en señor en su ausencia, pero no pasó mucho tiempo antes de que también él partiera navegando en busca de sus padres. Hasta el momento en que sus sueños le llamaron desde su casa, su búsqueda había sido dura e inútil. Al ver que, en los Puertos de Sirion, su amor Elwing se hallaba en peligro, se apresuró a volver a casa. Pero llegó demasiado tarde.

Mientras Eärendil viajaba por el Gran Mar, dos de los hijos de Fëanor atacaron los Puertos de Sirion y arrasaron el reino sinda de Falas. Buscando el Silmaril guardado por Elwing, su orgullo noldo les condujo a asesinar a sus hermanos eldar, al igual que su padre había caído sobre los telerí. Su asalto destruyó las ciudades sindar. Los noldor capturaron a los hijos de Eärendil—Elrond y Elros—y obligaron a Elwing a lanzarse al océano.

Ulmo rescató a Elwing y la reunió junto a Eärendil, pero la tristeza por la pérdida de sus hijos era profunda. Aunque Maglor cuidaría bien de ellos, Eärendil no tendría herederos. Y así, con el Silmaril de Elwing sobre su frente, volvió a embarcar en su navío y partió hacia Valinor.

Eärendil errante

El viajero humano llegó a Aman y entró en Valinor en nombre de todos los Hijos de Eru. Tras obtener el permiso para ver a los valar, pidió perdón y ayuda en la lucha contra Morgoth. Los Poderes cedieron, y dieron su viaje por concluido.

Fue entonces cuando Mandos preguntó por la situación que tendría el marinero, pues había entrado en Aman como un mortal. Pero Ulmo afirmó que el Destino le daba a Eärendil el derecho a elegir el destino de sus espíritus, y le daba a escoger entre ser o no ser mortal. Así, tanto Elwing como Eärendil escogieron la inmortalidad, como hizo también su hijo Elrond. A continuación, los valar prepararon un gran bajel para el gran marinero, y Eärendil navegó a través de las Puertas de la Noche hasta el cielo, donde el Silmaril brilló como una estrella.

La Gran Batalla

Con la partida de Eärendil, la Hueste de Valinor se reunió una vez más contra Morgoth. El Heraldo de Manwë, Eönwë, fue el escogido para liderar a un ejército maia como nunca se ha visto igual. Truenos y relámpagos acompañaron su dramática partida hacia el noroeste de la Tierra Media. Nada pudo resistir su poderío mientras aplastaban totalmente a las poderosas hordas de Morgoth en la Gran Batalla. Incontables miles de orcos, trolls y hombres cayeron ante la cólera de los valar.

En la cúspide de esta matanza, que hizo tambalear las mismas raíces de Endor, Eärendil bajó en su barco entre una nube de pájaros. Las Grandes Águilas lucharon contra los

dragones mientras los maiar se enfrentaban a los flamígeros balrogs por debajo suyo. Ancalagon el Negro, el más poderoso de los Dragones de Morgoth, se elevó por encima de Thangorodrim, y así llegó el clímax de la Guerra de la Cólera. Atacando a Thorondor, el negro dragón esperaba cambiar el destino de la batalla, pero Eärendil mató a la bestia alada. Ancalagon cayó y destruyó las crestas de los altos picos de Thangorodrim.

A continuación siguieron terremotos, y gran parte de la tierra fue destruida en el cataclismo. Casi toda Beleriand se hundió bajo las grandes olas, causadas por las crecidas provocadas por la caída de las Dos Lámparas. El mundo fue reformado mientras la Primera Edad pasaba a la historia.

La captura de Morgoth

Morgoth se rindió ante Eönwë, y su Corona de Hierro fue convertida en unos grilletes. Encadenado por su tesoro, el Enemigo Negro fue lanzado al Vacío. Aquellos de sus seguidores que sobrevivieron huyeron, aunque algunos, como Sauron, fueron capturados. Eönwë presenció su sumisión, y lo entregó a los maiar para que lo juzgaran en Valinor. Sauron escapó, incapaz su orgullo de admitir la ccesión de su perdón. Pero la paz permaneció desde entonces. Los valar habían acabado con la larga rebelión de su temido hermano, y el Mundo entraba en una nueva era.

La guardia de los valar en el amanecer de la Segunda Edad

Una vez completa la lucha contra Morgoth, los valar meditaron en su guardia y pensaron en la Segunda Edad. La Maldición de los Noldor estaba completa, pues los tres Silmarils tomados de la corona de Morgoth habían vuelto a Eä. El que llevaba Eärendil iluminaba el cielo nocturno, mientras que el segundo volvió a las entrañas de Endor cuando el noldo Maedhros se tiró a un flamígero abismo. Maglor, el hermano de Maedhros, lanzó la tercera joya al Gran Mar. Por ello, la luz de las obras de su padre se refundieron con la esencia de la tierra, el mar y el aire de Eä.

Los noldor habían pagado su precio y Morgoth había desaparecido, y así los valar crearon un nuevo orden en el mundo. Trazaron límites a través del Mar Separador, y levantaron una prohibición que impedía a los mortales pisar las orillas de Aman. Jurando que nunca volverían a intervenir directamente sobre los asuntos de Endor, los valar proclamaron a la Tierra Media como la tierra de los Hijos de Eru.

Los Poderes concebían la Tierra Media como un punto donde los elfos actuarían en sus últimos días como maestros de los hombres, y donde los hombres heredarían el dominio de las tierras, señorío que mantendrían hasta los últimos días. Eru les había proporcionado a los hombres el “don de la muerte”, y el Único consideraba que los Nacidos Después eran especiales. Su destino estaba únicamente relacionado con el de Eru. Por ello, los valar decidieron mantenerse ajenos a su desarrollo.

La creación de Númenor

Aun así, los Señores de Aman llamaron a Ulmo para recompensar a los hombres que trabajaron con lealtad contra el Enemigo Negro. A cambio, Ulmo entregó a los edain la Tierra de los Dones, una gran isla continente que sería su nuevo hogar. Ossë, la maia de Ulmo, levantó la isla en medio del Gran Mar, entre Endor y Aman, y se convirtió en el puerto más occidental de los hombres mortales; de ahí su nombre, Númenor (S. “Andor”; O. “Oesternesse”). Encabezados por Elros (hijo de Eärendil y Elwing, y hermano de

Elrond), los edain desembarcaron en la recién nacida isla en el trigésimo segundo año de la Segunda Edad.

El ascenso de Andor y los Años Oscuros

Aunque los valar preveían el ascenso de los hombres, la Segunda y la Tercera Edad fueron épocas de transición. La Edad del Hombre empezaría más tarde. Los hombres aprendieron, prosperaron, y sufrieron, mientras los elfos forjaban nuevos reinos que se desvanecían en la leyenda. Según los eldar, la Segunda Edad se contó con los Años Oscuros, mientras que la Tercera Edad incluyó los Años de la Declinación.

La ocupación adan de Númenor facilitó la creación de una rica cultura humana. Situado cerca de Tol Eressëa y de Eldamar en Aman, el Oesternesse era frecuentado por los elfos, que enseñaron a los númenóreanos muchas cosas sobre el Mundo. Los barcos númenóreanos navegaron ampliamente, explorando la mayoría de las costas de Endor y contactando con las culturas de sus hermanos menores de la Tierra Media. El pueblo de Andor, los edain llamados dúnédain, crecieron en conocimiento y en fuerza.

Sin embargo, con el poder llegan las dificultades, pues el sabor del éxito engendró cada vez más sueños tentando a los númenóreanos a embarcarse en aventuras cada vez mayores. Finalmente, llegaron a enamorarse de sí mismos, llenos de orgullo y hambrientos de riquezas y poder. Olvidando gran parte de su herencia, los dúnédain prestaban cada vez menos atención a sus tutores élficos. Comenzaron a colonizar o conquistar pueblos a los que antaño ignoraban o enseñaban, estableciendo así un creciente imperio en la Tierra Media.

Los hombres de Endor

La gloriosa evolución de Númenor contrastaba de forma asombrosa con el desarrollo de las civilizaciones humanas en la Tierra Media. Rehuyendo a los elfos que se quedaron allí después de la Primera Edad, los hombres de Endor iban aprendiendo lentamente y vivían en una relativa ignorancia. Sus pequeños, aislados y a menudo oscuros, reinos adoptaron normas supersticiosas y se miraban entre sí con miedo y suspicacia.

Sauron encontró a estos vulnerables hombres fáciles de someter. Saliendo de su escondrijo, cinco siglos después de la caída de su señor, el maléfico maia se consolidó rápidamente en el poder. Hacia el año 1000 S.E., se autodenominó Señor de los Hombres y estableció su reino en Mordor (S. "Tierra Oscura").

A pesar del hecho de que Sauron era un Ainu renegado y formaba parte de su pueblo, los valar optaron por no intervenir en sus intrigas. Los Poderes habían actuado contra su voluntad en contra de Morgoth, un vala que presentaba un peligro mucho mayor, y habían jurado dejar a las gentes de Endor que sobreviviesen y aprendiesen con sus propios medios. Mientras se mantuviera el Equilibrio de las Cosas, los valar dejarían al Señor Oscuro en paz. Después de todo, argumentaban, los hombres no estaban dominados por el Destino del mismo modo en que lo estaban los Ainur o los elfos.

La corrupción de Andor y el fracaso de la guardia de los valar

Hacia el año 3261 de la Segunda Edad, el poder de Númenor había alcanzado tal altura que los dúnédain decidieron acabar con la declaración de Sauron como Rey de los Hombres. Reuniendo una enorme flota invasora, el rey Ar-Pharazôn condujo a los hombres de Andor hacia la Tierra

Media. Desembarcaron en los Puertos de Umbar y marcharon hacia el norte en dirección a Mordor.

Sauron había luchado contra los elfos del noroeste de Endor desde 1693 S.E., y su derrota de 1700 le había privado de gran parte de sus fuerzas. Su reino reconstruido estaba a la defensiva la mayor parte del tiempo y, cuando los dúnédain asaltaron Mordor, se rindió. Su victoria llegaría por otros medios diferentes de los del combate.

El Señor Oscuro manipuló de forma metódica a sus captores. Tras ser rápidamente puesto en libertad bajo palabra, se convirtió en el consejero de Ar-Pharazôn, sembrando falsos sueños sobre la inmortalidad de los hombres. Sus ocultas mentiras tuvieron como consecuencia la total corrupción de Númenor. Los dúnédain comenzaron a cuestionar la Prohibición de los Valar, convencidos de que los elfos poseían una vida infinita sólo porque vivían en Aman. Creyendo que los valar habían sido engañados por los eldar o que eran falsos "dioses" aliados con los malévolos elfos, Ar-Pharazôn ordenó entonces el Gran Armamento.

De nuevo, los valar no alcanzaron a comprender totalmente la gravedad de aquel mal. Su guardia, fundada en la casi total no intervención, se basaba en la fuerza y diplomacia de los Primeros Nacidos. Pero cuando los prejuicios dúnédain causaron la persecución y derrota de los eldar, los elfos no tenían ya influencia alguna en Andor. La Prohibición se había roto y los hombres habían perdido la fe en los poderes (y por tanto en Eru).

La Caída de Númenor

La armada númenóreana, la mayor fuerza nunca reunida por los hombres, partió hacia Aman en 3319 S.E. Ignorando los avisos de los edain Fieles, los dúnédain buscaban conquistar las tierras élficas de Tol Eressëa y Eldamar, y construir un imperio en territorio inmortal. Pero en lugar de conquistas e inmortalidad, la Gran Armada se encontró con la destrucción. Ningún elfo se enfrentó a su desembarque, pues el poder de Númenor era grande; sin embargo, la huida de los elfos no significaba en absoluto la victoria para los hombres del Oesternesse. Cuando comenzaban a acampar en Aman, se desencadenó un gran cataclismo.

La invasión de las Tierras Imperecederas causó el Cambio del Mundo, pues los valar llamaron a Eru para que les ayudara en su guardia. Y, durante un breve periodo de tiempo, el Único se hizo cargo de Eä y de sus sirvientes, rehaciendo Arda y destruyendo a los poderosos dúnédain y a su preciosa tierra. El Ejército de los Hombres se vio enterrado bajo una avalancha de tierra, como si hubieran sido tragados, sus cuerpos aprisionados hasta los Últimos Días. Su flota fue engullida por una rugiente ola y barrida hacia el oeste, hasta una abierta sima acuática que separó el Gran Mar entre Númenor y Aman. La isla que tanto amaban, la hermosa Númenor, se hundió en el mar, pereciendo sus fértiles tierras, sus grandes monumentos y sus orgullosas familias, en un terrible abismo. Con la excepción de los nueve barcos de los Fieles —que permanecieron en Númenor y fueron empujados por un viento divino hacia el este, en dirección a la Tierra Media— todos los que residían en Andor murieron en aquel tormentoso tumulto.

La guardia de los valar después de la Caída

El Cambio del Mundo marcó el inicio de una nueva era en Eä. Arda fue reformada, sus tierras y mares fueron doblados y Aman fue transportada a un lugar donde nadie pudiera alcanzarla sin permiso de los Poderes. La Prohibición de los Valar se manifestó físicamente con una barrera y, a

partir de ese momento, el esquivo Camino Recto fue la única ruta para llegar a las Tierras Imperecederas.

Con el Cambio, la Tierra Media se convirtió en el centro de la vida en Arda, al mismo tiempo que los hombres —destinados a heredar sus riquezas— iban ascendiendo desde la oscuridad. A partir de ahora, el recto camino de una sola dirección, el sendero élfico hacia Aman, ya no traería conocimientos ni riquezas a Endor. Los habitantes de la Tierra Media fueron centrando su atención sobre sí mismos.

La naturaleza de la guardia de los valar también cambió. Siempre distantes, los Ainur de Eä ya no querían dar forma al Mundo; más bien, se preocupaban por mantener el nuevo Equilibrio de las Cosas. Nunca más se reuniría la Hueste de Valinor para ir a la batalla, portando victorias y destrucción. Un nuevo orden nacía mientras los valar recuperaban la carga que significaba aquella guardia en manos de Eru.

El final de la Segunda Edad

Naturalmente, se aprendieron numerosas lecciones de la Caída, pues enseñó muchas cosas a los Poderes sobre los caminos del Mal. Aun así, los Señores de Aman continuaban prefiriendo dejar que la historia (y el Destino) siguiera su curso. Cuando Sauron se alzó del desastre que había sufrido Númenor y reestableció su reino en Mordor, los valar buscaron a los Hijos de Eru para contrarrestar el poder del Señor Oscuro.

Así lo hicieron estos últimos, pues los dúnedain Fieles de los Reinos en Exilio (Arnor y Gondor) —gobernados por Elendil el Alto— se unieron al Gran Rey Noldo Gil-galad en la Última Alianza de Hombres y Elfos. El poderoso ejército atacó la Tierra Oscura y venció a las fuerzas de la oscuridad en representación de los Pueblos Libres de la Tierra Media. A continuación, tras un prolongado asedio, derrumbaron la Torre Oscura de Sauron y acabaron con su segundo reinado. Aunque Gil-galad y Elendil cayeron, el hijo de Elendil, Isildur, cortó el dedo con el Anillo Único de la retorcida mano del Señor Oscuro. El espíritu del maia caído se deslizó hasta un temporal olvido mientras la Segunda Edad finalizaba.

La intervención de los valar

Cuando Sauron se alzó de nuevo en el año 1000 T.E., los valar decidieron librar al mundo del Ainu renegado. El espíritu del Señor Oscuro había demostrado ser demasiado resistente, así como su Mal. Y lo que era aún más importante, muchos de los grandes elfos de la Última Alianza habían muerto o habían dejado la Tierra Media por los hermosos puertos de Aman. La situación representaba una seria amenaza para el Equilibrio de las Cosas.

Sin embargo, el factor más importante que forzó la decisión de los valar estaba relacionado con el desconocido destino de los Nacidos Después. No había ninguna pista sobre el Destino de los hombres, pues sólo Eru conocía cuál sería su condenación. Por ello, la preocupación invadió a los Señores de Aman. Los hombres de Endor no habían roto ningún pacto con los Poderes, como habían hecho tanto los noldor como los númenóreanos. Los hombres de la Tercera Edad no estaban destinados a sufrir un castigo como el que había pesado sobre las ignominiosas casas noldorin; ni tampoco estaban condenados a morir debido a su falso orgullo, como los hombres del hundido Oosternes. En realidad, los Fieles habían rehuido el Gran Armamento, y habían ayudado a los elfos en la Última Alianza con la que acabó la Segunda Edad. Su fe merecía una recompensa en aquella hora oscura.

Los valar y los Magos

Los Ainur decidieron corresponder a su fe. Sin embargo, comprendían la delicada naturaleza del Equilibrio, y escogieron una estrategia indirecta. Después de todo, las destrucciones provocadas por su Hueste habían tenido, por dos veces, como consecuencia la reforma de las tierras de Endor. Por tanto, confiaron en el fuego de las almas de los hombres e intentaron unir este amor por la verdad y la libertad. Aunque los valar nunca llegaron a tener a los hombres en tan alta consideración como a los Primeros Nacidos, percibían que los Nacidos Después contenían un tipo de fuerza diferente, pero aun así muy poderosa.

En un concilio, los valar decidieron enviar a tres embajadores a la Tierra Media para unir a los Pueblos Libres en su lucha contra el Señor de los Anillos. Eligieron a voluntarios de las filas de la Orden de los Magos Maia, pues sus miembros eran poderosos y sabios. Saruman el Blanco (Curumo), el primero de los elegidos, sería el líder de la hermandad, el más poderoso de los del pueblo de Aulë. Alatar, el sirviente de Oromë, también se presentó como voluntario, pero nadie más se ofreció.

Manwë eligió entonces a su propio sirviente, Olórin (Gandalf), pues el Mago Gris era el más sabio de la Orden, y en realidad de todos los maiar. Ciertamente, la sabiduría de Gandalf explicaba su reluctancia, pues preveía el fracaso que esperaba a los embajadores de los valar. Sin embargo, siempre leal, Gandalf aceptó el cargo de la embajada. Varda apoyó su decisión, sospechando que el Mago Gris representaba la mayor esperanza, y la Reina de los Valar dejó claro que ni Saruman ni Alatar superarían al escogido de su esposo.

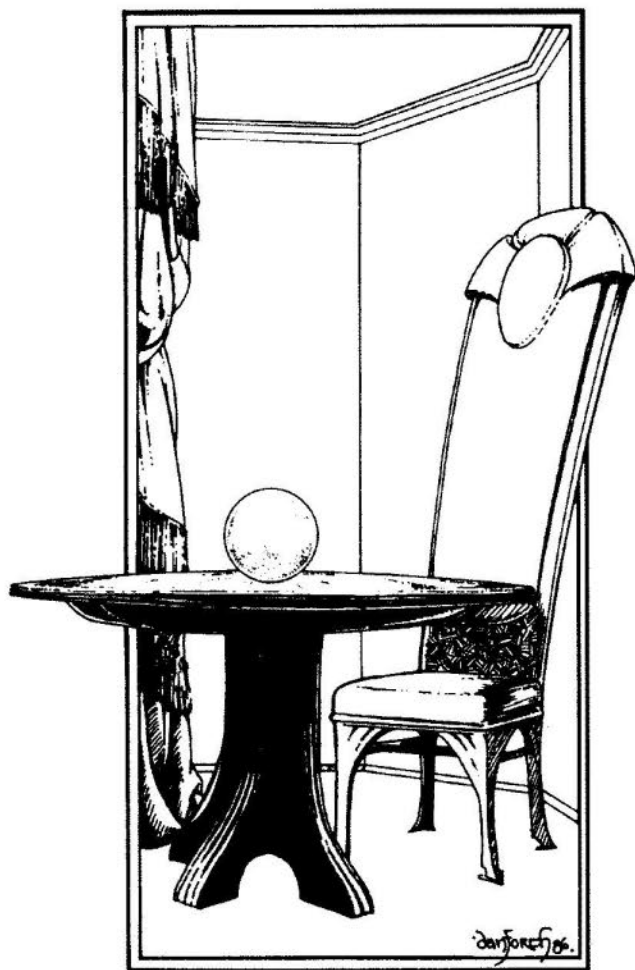
Así se escogieron tres magos, como estaba planeado; pero, finalmente, fueron cinco los que fueron a la Tierra Media. Como guardianes, los valar protegían celosamente sus intereses, y no es sorprendente que Yavanna interviniera con su propia elección. Debido a su preocupación por las plantas y criaturas de Endor, la Señora de la Tierra eligió a Radagast el Pardo (Aiwendil) para acompañar a Saruman. Alatar pidió entonces que se le permitiera a Pallando, un servidor de Mandos, ir con él como compañero. Su deseo fue admitido, y hubo entonces dos parejas de magos completas, pero no se eligió a ninguno más. Gandalf iría solo.

La embajada de los Magos

Los Istari entraron en la Tierra Media en torno al año 1050 T.E., menos de cincuenta años después de la reaparición de Sauron. Cada uno de ellos viajaba bajo el aspecto de un hombre anciano, una forma que aludía a su sabiduría pero que no representaba su señorial poder ni inspiraba miedo alguno. Su misión era unir a los Pueblos Libres y hacer que colaboraran entre sí. Sería entonces la libre voluntad, y no la coacción, la que decidiría el éxito de su embajada. Era el conocimiento y la sabiduría de los Istari, y no su poder, lo que daba esperanzas a los Poderes que los enviaron.

Los cinco maiar que fueron mandados para combatir contra el Señor Oscuro compartían, al menos en esencia, gran cantidad de aspectos con su enemigo. En efecto, Saruman heredó el cargo de principal servidor de Aulë tras abandonar a Sauron. Estos antecedentes comunes les ayudaron a conocer aspectos sobre el Señor de Mordor, aunque también permitían al Maléfico mirar dentro de sus espíritus; y Sauron tenía un conocimiento mucho mayor sobre Endor y sobre la fragilidad de un alma solidificada en un cuerpo.

Los miedos y silencios de Gandalf se convirtieron en realidad. Todos sus compañeros permanecieron arraigados a sus nuevas formas y se olvidaron de cumplir la misión que



se les había encargado. Pero la confianza de Varda en el Mago Gris estaba bien fundada. El vínculo de Gandalf con la Tierra Media era un vínculo de empatía con la fe de los hombres, y la sabiduría que les proporcionó superó de largo los regalos entregados por sus poderosos hermanos. Lo que es igual de importante, sacó a relucir la fuerza que Eru había colocado en los espíritus de sus Hijos. De este modo, alimentó y solidificó la alianza que vencería al Señor de los Anillos, el más fuerte de los originales maiar de los valar.

Más adelante

El fin de la Tercera Edad marcó el inicio de la Edad del Hombre y el declive de la presencia de los demás Pueblos Libres en la Tierra Media. También inició un nuevo periodo de la guardia de los valar.

De todos los Hijos de Eru, los Nacidos Después eran los más cercanos en espíritu a la visión del Único, y los menos atados por el Destino. La relación de los hombres con Eru era en muchos aspectos directa, y sólo el Único sabía cuál era su destino. A diferencia de los elfos, sus almas no estaban asociadas a Aman o a los valar; ni tampoco eran los hijos de los valar, como lo eran los enanos.

Cuando los hombres heredaron Endor, los Poderes de Aman finalmente consiguieron algo que Eru había deseado pero que, en este caso, también les apartó de gran parte del progreso de la Tierra Media. Dedicándose enteramente a sus Hijos Primeros Nacidos, que vivían entre ellos, fueron apartándose más de Endor de lo que lo habían hecho en los Días Antiguos. Los valar seguían guardando Arda y sus Cielos, y mantenían el Equilibrio. Pero el papel de los Poderes sobre

Eä había ido evolucionando con el tiempo... quizá simplemente como había sido planeado.

4.12 NATURALEZA DE LOS VALAR

Los valar son los mayores seres dentro de Eä. Sus espíritus están más cerca de Eru que los de los maiar, pues los valar son Ainur mayores. Son los guardianes del Mundo enviados por Eru, y los maiar les sirven de forma adecuada.

Cada vala es una entidad espiritual única que ejemplifica uno o más de los pensamientos de Eru. Los valar son el centro de los temas de la creación, y representan conceptos generalizados que Eru vio en el Principio (por ejemplo, el aire y la tierra, el fuego y el agua, la vida y la muerte, el amor y la tristeza, la libertad y el destino). Actuando a través de los valar, por tanto, Eru esculpe o elabora dichas concepciones siguiendo los patrones y formas que componen Eä: Arda, los Cielos y todo lo que vive dentro de sus confines.

Un vala vigila su tema específico, creando detalles al servicio del Único, y siempre dentro de su esquema. Por ejemplo, visionó la tierra sólida, pero fue (y es) su vala quien realmente elevó las montañas y excavó los valles de Arda. Aulë, el Herrero, es el foco particular de este tema, pues él es el vala de los trabajos y su título es el de Señor de la Tierra.

Los valar como seres

Aunque los valar nacieron antes que el Tiempo, en el principio de la Creación, son espíritus que comparten pensamientos comunes a todos los seres engendrados por Eru. Tienen aspectos masculinos y femeninos, poseen emociones, y sufren imperfecciones. Sólo Eru es perfecto y omnisciente.

La naturaleza exacta de los valar aparece, no obstante, más allá de la comprensión de los seres menores. Con excepción de los maiar, que son también Ainur, ningún otro espíritu puede llegar a comprender completamente la profundidad de los sentimientos de un vala o el tipo de debilidades que tiene. Los valar son espíritus sin una forma material, y su forma dice mucho del tipo de sentimientos que pueden manifestar.

Aunque los Poderes poseen uno o más fanar (Q. "velos", sing. "fana") o cuerpos físicos preferidos, asumen y se despojan de estos aspectos corporales a voluntad. El fana de un vala es una estructura conveniente que le permite relacionarse con Eä, pero no es esencial dentro de su ser. Los valar no permiten que ninguno de ellos se vea atado a sus atavíos corporales temporales (como hizo Morgoth), de forma que sus caracteres permanecen arraigados a sus espíritus puros. De este modo, su esencia sigue siendo misteriosa y elusiva, más allá del conocimiento de los Hijos de Eru.

La sociedad valar

Aunque materialmente no tienen forma, los valar sí que cultivan su propia sociedad: una jerarquía en la que se involucran el poder, el parentesco y el matrimonio. Manwë es su rey; su mujer Varda es su reina. Esta estructura sirve de base para todas las relaciones entre los valar y proporciona un cierto orden, tanto en los concilios de los valar como en las relaciones entre las sub-sociedades compuestas por los maiar menores. Es una simple sociedad cortesana, donde cada uno de los valar actúa como un señor o una dama. A su vez, todos los valar gobiernan sobre su propio pueblo maiar.

La benevolencia y la cooperación permite que esta sociedad valar funcione sin problemas. Naturalmente, Eru es el árbitro supremo, pero no está dentro de Eä y confía en que sus guardianes sepan actuar sin su intervención directa. Por

ello, es Manwë quien, actuando a través de un concilio (o corte) compuesto por todos los Poderes, mantiene la unidad y la continuidad. Es un poderoso, emotivo y enfático líder que coordina a sus hermanos sin llegar a dominarles, aunque es muy capaz de proclamar y mantener que su palabra es la ley suprema.

El hogar de los valar

El hogar de Manwë descansa en la cima de la mayor montaña de todo Arda, un sagrado pico eternamente blanco de las Montañas Pélori llamado Taniquetil (Q. "Gran Pico Blanco"). Allí, en las alturas que se elevan por encima de las nubes y protegen el flanco oriental de Valinor, residen Manwë y Varda en los Salones de Ilmarin (S. "Mansión de los Altos Aires"), cerca del lugar donde se halla la verde Colina de Ezollahar, donde descansan los troncos sin vida de los Dos Árboles.

Ezollahar, el Anillo de la Destrucción y los actualmente secos Pozos de Varda, yacen justo fuera de los límites de la capital de los valar, la ciudad de Valmar (Q. "Morada de los Poderes", también conocida como "Valimar"). Este lugar encantado se ve agraciado por altas torres abovedadas e incontables campanas, y está lleno de canciones y esplendor. Situado en las colinas centrales de Valinor, Valmar funciona como el hogar de muchos de los Ainur de Arda.

Los valar que residen fuera de Valmar moran en lugares mantenidos por su espíritu. Ulmo habita en las aguas, moviéndose solo allí donde éstas fluyen. Aulë trabaja en sus mansiones, en las profundidades del corazón de las Pélori, mientras que Oromë caza en los bosques salvajes del sur de Valinor. Námo vive con su mujer Vairë en la zona occidental de Aman, donde controla los Salones de Mandos. Su hermana Nienna vive cerca. Irmo, su hermano menor, vive en el bosque de Lórien, junto a su esposa Estë.

Los valar individualmente

Originalmente, había quince valar, incluyendo a los virtualmente idénticos hermanos Manwë y Melkor (Morgoth). Con la rebelión de Morgoth, no obstante, se convirtió en Gran Enemigo (ver sección 7). Quedaron catorce valar, siete hombres y siete mujeres. Los ocho llamados Aratar (S. "Exaltados") son más poderosos que los otros seis, y su influencia tiene mayor impacto sobre Eä.

Aunque están descritos con más detalle en la sección 4.2, a continuación hay una breve descripción de cada vala de forma individual.

LOS ARATAR (PODERES MAYORES)

Manwë (Súlmo). Asociación/tema: Aire (cielo, viento, tiempo meteorológico, vistas, empatía, sabiduría). Estatus: Rey de los Valar. Marido de Varda. ¿Hermano de Melkor (Morgoth)? Color: azul.

Varda (Elbereth). Asociación/tema: Luz (estrellas, la luz de Arda, oído, ideas). Estatus: Reina de los Valar, Señora de las Valier. Sobrenombres: Elentári, Elbereth Gilthoniel, la Dama de las Estrellas. Mujer de Manwë. Color: blanco.

Ulmo. Asociación/tema: Agua (mar, lluvia, estanques). Estatus: Rey del Mar (Señor del Océano; Señor de las Aguas). Espíritu de las Venas de la Tierra. Color: verde marino.

Aulë (Mahal). Asociación/tema: Tierra (tierra sin vida, obras, materialismo). Estatus: El Herrero (Señor de las Obras). Señor de la Tierra. Hacedor (de los enanos). Marido de Yavanna. Color: marrón.

Yavanna (Kementári). Asociación/tema: Tierra (tierra viva, olvar). Estatus: Señora de la Tierra, Dadora de Frutos.

Guardiana de las Plantas. Esposa de Aulë y hermana mayor de Vána. Color: verde oscuro.

Námo (Mandos). Asociación/tema: Espíritus (muerte). Estatus: Fëantur (Señor de los Espíritus). Guardián de los Muertos. Señor de la Destrucción. Señor de los Salones de Espera. Hermano mayor de Nienna e Irmo. Color: negro.

Nienna. Asociación/tema: Conciencia (pena, piedad, sufrimiento). Estatus: La que Lloro. Hermana de Irmo y Námo. Sobrenombres: la Solitaria, la Sufridora. Color: rojo.

Oromë (Aldaron). Asociación/tema: Naturaleza (bosques, tierras salvajes, kelvar). Estatus: El Cazador. Domador de Bestias. Señor de las Tierras Salvajes. Señor de los Bosques. Marido de Vána y hermano mayor de Nessa. Sobrenombre: Soplador del Cuerno, Trompetero, Tauron, Béma o Araw. Color: plata.

LOS PODERES MENORES

Vána. Asociación/tema: Juventud (salvaje, nacimiento, renovación, fuego, flores). Estatus: La Siempre Joven. Señora de las Flores y la Canción. Mujer de Oromë y hermana menor de Yavanna. Color: verde primavera.

Tulkas (sobrenombre Astaldo). Asociación/tema: Valor (amistad, lealtad, risa, resistencia, gozo). Estatus: Campeón de los Valar. El Valiente. Marido de Nessa. Color: rojo dorado.

Nessa. Asociación/tema: Gozo (celebraciones, felicidad). Estatus: Bailarina. Señora de la Celebración. Mujer de Tulkas y hermana menor de Oromë. Color: naranja.

Irmo (Lórien). Asociación/tema: Espíritus (sueños, deseos, amor, visiones, paz). Estatus: Fëantur (Señor de los Espíritus). Señor de los Sueños. Señor de las Visiones. Amo de las Fuentes de la Renovación. Marido de Estë y hermano menor de Námo y Nienna. Sobrenombre: Anhelante. Color: azul oscuro.

Estë. Asociación/tema: Renovación (curación, descanso, paz). Estatus: La Curadora. Señora de las Fuentes de la Renovación. Esposa de Irmo. Color: gris.

Vairë. Asociación/tema: Tiempo (destino, historias, recuerdo). Estatus: La Tejedora. Mujer de Námo. Color: púrpura.

EL VALA CAÍDO (EL ENEMIGO NEGRO)

Melkor (Morgoth). Asociación/tema: Fuego (frío, obras, materialismo, tierra). Estatus: el Poderoso. El Deshacedor. Sobrenombre: El que se Alza en Poder, el Gran Enemigo, el Enemigo Negro, el Innombrable. ¿Hermano de Manwë? Color: ninguno. (Para una descripción completa de Morgoth, ver sección 7.1.)

LAS RELACIONES ENTRE LOS VALAR

Manwë – Varda	
Ulmo	
Aulë—Yavanna—Vána—Oromë—Nessa—Tulkas	
Vairë—Námo—Nienna—Irmo—Estë	
Lazo de matrimonio = — Lazo fraternal = - - - -	

4.13 LOS VALAR Y LA RELIGIÓN

Pocos de entre los elfos de la Tierra Media de la Tercera Edad han visto nunca a un vala, y virtualmente ninguno de los miembros de los Pueblos Libres puede afirmar que haya visto a alguno. Las visitas directas de los Poderes se hicieron raras tras la Gran Batalla, y finalmente desaparecieron

LOS PODERES GENERALES DE LOS PERSONAJES VALAR

Como los valar son los mayores espíritus de toda Eä, su poder es difícil de definir. Su naturaleza incorpórea y sus patrones únicos de pensamiento les sitúan ajenos a la comprensión normal. En el contexto de un JRF, realmente se aproximan al concepto de (semi) dioses menores.

Dentro de este contexto, es difícil determinar el poder de un vala; y, por supuesto, el hecho de que cada vala sea único complica aún más las cosas. Sin embargo, podemos aproximar la potencia de poder de un vala, y podemos anotar ciertos poderes generales que son comunes a todos los valar.

Las siguientes notas generales cubren una serie de poderes que un DJ puede utilizar cuando emplee a los personajes valar en un juego JRF.

(1) **Impactos críticos.** Salvo que se indique lo contrario, los impactos críticos contra un vala se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes. Esto se aplica tanto a ataques físicos como a sortilegios.

Para SA, utilizar las tablas CT-10 y CT-11 con una modificación -20 a la tirada del impacto crítico.

Para RM, utilizar la tabla 8.14 de *Arms Law* y la tabla 10.85 de *Spell Law*. Recuerda que sólo los resultados críticos "E" afectan a un vala (lo que permite al atacante tirar para determinar un resultado para el impacto crítico).

En el caso de los ataques contra los Aratar, los ocho Poderes Mayores poseen una modificación adicional de -20 a la tirada del impacto crítico (por ejemplo, una tirada en la tabla CT-10 de SA tendría una modificación -40 en un ataque contra un Aratar).

(2) **Muerte de su forma.** Cuando un vala "muere", sólo su forma perece. En tal caso, el alma del vala parte inmediatamente de la Tierra Media y bien (i) vuelve a Aman o (ii) como en el caso del vala rebelde (Morgoth), desaparece de Eä para ir al Vacío Intemporal.

Un vala caído no goza del apoyo de Eru, y la muerte del vala podría significar la desaparición permanente de su presencia en la Tierra Media. Por supuesto, nunca ha muerto ningún vala, ni en cuerpo, ni en espíritu.

Los valar que vuelvan a Aman pueden adoptar una nueva forma a voluntad. Este proceso puede llevar algún tiempo (digamos 1-100 días); sin embargo, un vala con una misión específica podría regresar muy rápidamente (digamos en 1-100 horas).

(3) **Vitalidad del fana (forma).** Cuando sufren la carga de un cuerpo físico, los valar pueden utilizar sus formas

hasta los mayores límites (es decir, un vala que corra como un hombre correrá tan rápido o más que un hombre). Nunca envejecen y se cansan de forma extremadamente lenta. Son inmunes a los elementos y a las enfermedades; sus fana son las encarnaciones corpóreas perfectas. No necesitan dormir en sí, aunque algunos (como Estë e Irmo) desean dormir. Sin embargo, normalmente, un vala lleva a cabo algún tipo de descanso meditativo, en particular cuando adopta una forma menor (2 horas al día para un vala con forma humana, 1 hora al día para un vala en forma élfica, 1,5 horas al día en forma enana, 2,5 horas al día en forma de hobbit, etc.).

(4) **Forma y mente.** Cuando adopta una forma, un vala adquiere las pautas de pensamiento y emociones asociadas al cuerpo adoptado. Pueden, por ejemplo, comprender el amor y las preocupaciones de un hombre (incluyendo su miedo a la muerte) cuando adoptan una forma humana. Este hecho tiene sus desventajas, naturalmente, pues el vala sufrirá los efectos de las emociones que sienta.

(5) **Lanzamiento de sortilegios.** A menos que se especifique lo contrario, el alcance, radio de efecto y diámetros de efecto de los sortilegios lanzados por los valar son incrementados diez veces. Un sortilegio que normalmente tuviera un alcance de "toque" tendría un alcance de 15 metros en manos de un vala. No obstante, estas reglas no se aplican a los sortilegios almacenados en un objeto y lanzados por un vala.

(6) **Múltiples lanzamientos de sortilegios y objetivos.** Salvo que se especifique lo contrario, un vala puede utilizar una serie de sortilegios en un mismo asalto; sin embargo, la suma de los niveles de los sortilegios involucrados no puede superar el nivel del vala. Por ejemplo, un vala de nivel 500 podría lanzar simultáneamente diez sortilegios de nivel 50 o cincuenta sortilegios de nivel 10 en el mismo asalto.

(7) **Puntos de Poder.** Las referencias a los puntos de poder de los valar de la sección 4.2 no incluyen el efecto de sus objetos potenciadores de sortilegios (como multiplicadores de PP). Incluyen sólo la capacidad innata basada en las características importantes de vala, que se calculan de forma diferente a las de los maiar o seres menores. Si la característica del vala es de 102 o más, el número de PP por nivel es de 3 + (característica - 101). Por ejemplo, un vala con una característica definitoria de PP de 140 tendría 42 PP por nivel.

después del Cambio del Mundo. Sólo Ulmo y un pequeño grupo de maiar se aventuraban de forma regular en Aman. En realidad, Ulmo ve y oye muchas de las cosas que se le escapan a Manwë y a Varda, pues el Rey y la Reina de los Valar están aislados de la vida de Endor.

Sin embargo, los pueblos de la Tierra Media conocen las leyendas y las manifestaciones naturales que causaron los actos de los valar. Las fuerzas y características de la naturaleza —como las aguas, el viento y las estrellas— están vinculadas a los valar, y todas ellas forman parte de la experiencia de cada sociedad. Por esta razón, hay quien incluso deifica a los valar. Los que viven bajo las ramas de los profundos bosques y adoran a los Dioses del Bosque codician las obras de Oromë, mientras que aquellos que reverencian al Dios del Cielo saludan a Manwë.

Los valar como deidades (confundidas)

Los valar no son dioses, naturalmente, aunque a menudo son tomados como tales por los hombres. Incontables panteones incluyen a dioses que se corresponden con alguno o todos los Poderes. Generalmente, se aplican nombres y adornos diferentes, pero los rasgos adscritos a estas supuestas deidades son normalmente el equivalente a los personificados por los valar.

Es un asunto de ignorancia combinada con la percepción local. Allí donde el tiempo meteorológico es severo, el dios que corresponda a Manwë puede ser considerado poderoso y brutal; mientras que en lugares agraciados con un buen clima, puede que este dios sea débil y/o amable. En cualquier caso, la deidad es una versión confundida del Señor de Valinor.

Ciertas razas reconocen sólo a algunos de los Poderes.

Los pueblos costeros que reciben toda su riqueza del mar pueden considerar a una deidad variante de Ulmo como un ser generoso y, en definitiva, como un señor que no tiene ningún igual y muy pocos sirvientes. Aunque su panteón pudiera incluir un Señor de las Estrellas de menor calibre (una variación de Varda) y un débil Dios del Cielo (de nuevo, un Manwë concebido de forma diferente), su tierra carente de bosques no precisaría para nada a cualquier deidad semejante a Oromë.

Monoteísmo y reverencia por Eru

Eru es el Único Dios, y algunas culturas iluminadas comprenden este hecho. La mayoría de los elfos, por supuesto, creen en Eru Ilúvatar, pues reconocen que los valar nacieron de la Llama Imperecedera del Único (como todos los espíritus menores). Por ello, la mayoría de los grupos élficos practican el monoteísmo. Los que no lo hacen suelen ser ignorantes grupos moriquendi (en particular Avari) o están corrompidos.

Con la excepción de los iluminados edain, los hombres son menos proclives a admitir la adoración de un solo dios todopoderoso. Los mortales —que tienen cortas esperanzas de vida y una historia registrada en los escritos relativamente corta— están demasiado lejos de los Días Antiguos como para poseer el conocimiento que puede hallarse en los quenidi. Allí donde residen hombres monoteístas, la forma específica de sus creencias no es ni mucho menos precisa; es más, reflejan la única experiencia de su cultura. Estos pueblos suelen mirar hacia su único dios de la misma forma en que los elfos podrían mirar a su patrón vala o, lo que es más común, conciben a su deidad única como una manifestación de la Oscuridad.

Religión y Oscuridad

La Oscuridad ha plagado frecuentemente las sociedades humanas. Tanto Morgoth como Sauron se autoproclamaron Reyes de los Hombres, y cada uno de ellos sembró la ignorancia entre sus potenciales súbditos. La religión se convirtió en una gran herramienta de conquista. Como resultado, los cultos que deifican a Morgoth y/o a Sauron son muy comunes. Tanto el Enemigo Negro como el Señor Oscuro son venerados como un dios único o como el principal dios entre numerosos grupos étnicos y dentro de muchos cultos secretos que corrompen las regiones menos sombrías.

Los pueblos poco iluminados o empobrecidos dependen del poder y, en la mayoría de los casos, idolatran la fuerza mágica o física. Naturalmente, como los Grandes Enemigos utilizaron a encantadores incontinentes y abrumadores ejércitos, la Oscuridad solía representar el poder. Este hecho, a su vez, le proporcionaba a los hombres el arma de doble filo del miedo y la esperanza, y no es sorprendente que un considerable número de razas acogieran a la Oscuridad. Algunas de las religiones que se crearon de esta forma convirtieron a los dioses locales en servidores de Morgoth o Sauron o abandonaron a sus antiguas deidades completamente, mientras que otras mezclaron sus antiguos ídolos con la personalidad del espíritu conquistador.

La multiplicidad de religiones

Al igual que cualquier mundo que contenga una miríada de razas, culturas y sub-culturas, la Tierra Media parece tener una inacabable colección de deidades, panteones, prácticas y religiones. Los ritos y rituales, expresados con peculiaridades asociadas a lugares y gentes particulares, siguen temas y patrones incontables. Por ello, el pueblo de cada región suele seguir sus propias normas, tomando prestados as-

pectos que van mezclando con los propios, según la necesidad y el tiempo.

Sin embargo, hay en realidad una norma fundamental. Eru es el Creador y Dios, y no existe ninguna otra deidad excepto en creencia. Los valar son simplemente representaciones del poder.

Las religiones dúnadan y elda

Esta verdad crea los fundamentos de la religión dúnadan y elda. Ambos grupos viven en el noroeste de la Tierra Media y practican un forma no ritual de monoteísmo basada en la creencia de Eru como Único. Al poseer la inmortalidad y el contacto directo con los Poderes de Aman, los eldar conocen las relaciones entre los maiar y los valar, los valar y Eru, y Eru y Eä. Los dúnedain, discípulos de las enseñanzas eldar, heredaron este mismo conocimiento.

Los eldar y los dúnedain utilizan un tipo de religión muy personal que no incluye ningún clero formal y que posee pocos rituales. La meditación personal y la celebración común ordena sus vidas espirituales. La informalidad es la norma.

Los valar actúan como patrones de estos grupos (y de los pueblos a los que influyen), pero no son confundidos con dioses. Los espíritus maiar llevan a cabo papeles de menos importancia y son respetados como los sabios, o reverenciados como los cuidadores espirituales de la tierra. Sin embargo, la verdadera adoración se reserva para Eru; y aunque la fe es esencial y omnipresente, no es intrusiva. Este hecho agrada a los valar y su pueblo maiar, pues es acorde con el Equilibrio de las Cosas.

4.2 GLOSARIO DE PERSONAJES VALAR

AULË

Nivel: 485. **Raza:** Vala (Exaltado). **Profesión:** Mago/alquimista. **Hogar:** Las Mansiones de Aulë en Valinor. **Sobrenombres:** Mahal (Kh. "Hacedor").

Características para RM: FUE-140; RAP-100; EMP-150; I-100; PRE-120; AGI-140; CON-145; MEM-120; RAZ-150; ADI-100. **Características para SA:** FUE-140; AGI-140; CON-145; INT-135; I-100; PRE-120. **Apariencia:** 100.

Aulë era el señor de las obras y las cosas materiales, y el más cercano en mente y carácter a Morgoth. Era el Señor de la Tierra y comprendía y manipulaba las sustancias. Así, construyó las montañas y talló los valles, moldeando la superficie de Arda según la visión de Eru. Cuando Morgoth reformaba o destruía las obras de Aulë en las luchas anteriores a la Batalla de los Poderes, el Herrero luchaba por restaurar los resultados de su labor; pero este hecho demostró ser finalmente imposible, y la imagen de Arda perdió totalmente su simetría.

Las creaciones de Aulë eran numerosísimas. Además de los adornos, armas y vestidos que necesitaban sus hermanos Ainur, sus forjas crearon las Dos Lámparas, Illuin y Ormal. Iluminaron el Mundo al principio de los Días Antiguos. Erigiendo unos picos inigualables para que las mantuvieran, los talló para que contuvieran el aura encantada creada por Varda. Tras su destrucción y la subsiguiente muerte de los Dos Árboles, los valar le llamaron de nuevo para que construyera los bajeles para la Gran Luz, así creó el Sol y la Luna.

Sin embargo, la mayor de las obras del Herrero puede que sea la raza de los enanos (Kh. "Khazâd"). Aunque con remordimientos de conciencia, Aulë moldeó en secreto a los Siete Padres de los Enanos bajo las montañas de la Tierra

Media, con la esperanza de que pudieran infundir una vida especial en Arda. Esta concepción era suya propia y estaba en contra del pensamiento de Eru, pero no era ésta una obra causada por la malicia, y no provocaría su caída. Enfrentándose a su señor, Aulë se sometió y casi llegó a destruir a sus siete hijos, aunque Eru les permitió dormir hasta que llegara la hora de su nacimiento (tras el despertar de los elfos y de los hombres). El Único perdonó al Señor de la Tierra, que permaneció leal al Equilibrio de las Cosas.

La transgresión que causó el nacimiento de la raza enana era acorde al carácter de Aulë. Al igual que Morgoth, el Herrero disfrutaba creando objetos físicos, y deseaba crear vida. Su mayor gozo se hallaba en el fruto de su sincera labor. Sin embargo, y a diferencia del Enemigo Negro, las obras de Aulë contenían amor y su propósito era aumentar la creación, no reemplazarla o apartarse de ella.

Desafortunadamente, aunque los servidores de Aulë compartían este deseo por crear, muy a menudo carecían de su amor y sabiduría. Su primer gran sirviente, Sauron, fue seducido por el Enemigo Negro antes de entrar en Eä. Saruman, el sucesor de Sauron, sufrió un destino similar (aunque menos épico). Ambos cayeron presa del deseo de ser señores del mundo material y, como Morgoth, ambos se rebelaron.

El amor de Aulë puede atribuirse también a su esposa Yavanna. Su maravillosa mujer le dio al Herrero un afecto equilibrado. Ella suavizaba su espíritu material con su conocimiento y empatía con los seres vivos y, juntos, presidían el cuidado de la tierra.

El fana de Aulë, de 2,1 metros de altura, era robusto y fuerte. Su largo pelo trenzado, su negra barba y su piel de color marrón rojizo le daban la imagen de un gran (2,1 metros) enano. Ciertamente, los hijos se parecían a su padre.

Principales objetos de Aulë:

Forja y herramientas: La herrería montañosa de Aulë se encuentra adyacente a sus Mansiones. Contiene una forja y herramientas encantadas que le permiten crear objetos a una velocidad 100 veces más rápida que la de un herrero o alquimista normal.

Martillo (Eceru; S. "Señor Hacedor"): Martillo de guerra +140 hecho de oro y cog negro. Su cabeza encantada es más dura que cualquier substancia, e inflige 1-10 impactos críticos adicionales (de la misma gravedad) cada vez que consigue un golpe crítico.

Poderes especiales de Aulë:

Forma terrena: Aulë puede moverse y respirar con igual facilidad por encima que por debajo de la tierra. Para poder moverse a través de la materia sólida inorgánica, sólo necesita una grieta permeable a través de la cual pasar.

Tejedor de la tierra: Aulë posee un control absoluto sobre todo el material inorgánico que está unido o forma parte de la tierra situado a un alcance de 485 kilómetros (es decir, un kilómetro por nivel de Aulë). Sólo necesita concentrarse para mover y moldear la tierra, aunque dicho movimiento debe ser (i) continuo y (ii) limitado a una velocidad que no puede superar el paso normal de un enano. También requiere un número de PP equivalente al número de kilómetros cúbicos de materia x 10 x la distancia movida (en kilómetros).

Conocimiento de la tierra: Aulë conoce el origen y las propiedades de todas las substancias inorgánicas.

Sortilegios: 22,220 PP (N. del T.: No, no es ningún fallo). La BO para los sortilegios de base es de 242; la BO para los sortilegios dirigidos es de 485. Aulë conoce todas las listas de Mago y todas las listas Abiertas de Esencia (SA), así co-

mo todas las listas de Alquimista, las de Esencia Cerrada y las de Hechicero (RM).

Estë

Nivel: 450. **Raza:** Vala (Valie). **Profesión:** Animista/curandero (clérigo). **Hogar:** Valinor. **Sobrenombres:** La Curadora; Señora de las Fuentes de la Renovación; Señora de la Paz y del Descanso.

Características para RM: FUE-100; RAP-120; EMP-110; I-140; PRE-110; AGI-120; CON-130; MEM-140; RAZ-100; ADI-110. **Características para SA:** FUE-100; AGI-120; CON-130; INT-120; I-140; PRE-110. **Apariencia:** 120.

Estë era la mujer de Irmo y, como su esposo, era la vigilante de los vivos. Se preocupaba por el descanso y la renovación del cuerpo y del alma. Ningún vala tenía un poder de curación mayor que el suyo.

La plácida Estë, de capa gris, se encargaba de las Fuentes de la Renovación, en el Bosque de Lórien. Tanto ella como su marido residían en el mágico bosque, aunque ella descansaba sola durante el día, en una isla en el lago llamado Lórellin (S. "Lago de las Estrellas Doradas"). El sencillo y amable fana de Estë caminaba junto a Irmo durante las tranquilas horas nocturnas, en el momento del descanso pacífico.

Poderes especiales de Estë:

Curación: Estë puede curar mediante los métodos normales, o bien puede transmitir heridas de los demás a su propio cuerpo (es decir, como un curandero de RM). En este último caso, puede aliviar total e instantáneamente a los demás de sus enfermedades simplemente tocándoles (un número cuyos niveles acumulados sean menores o iguales que los puntos de vida de Estë). Además, puede curar el daño absorbido una cifra igual al número acumulado de niveles de aquellos a quienes alivió. Puede resucitar a los muertos, "dar vida", siempre que hayan muerto en las últimas 450 horas. Además, Estë puede eliminar cualquier enfermedad o veneno que aflija a cualquier persona.

Bendición del agua: Estë puede bendecir cualquier fuente de agua (como un estanque o un pozo), dándole el poder de curar cualquier herida, enfermedad o aflicción (excepto la muerte) que sufran quienes beban de sus aguas. Sólo puede afectar a un cuerpo de agua al mismo tiempo.

Sortilegios: 18,900 PP. La BO para los sortilegios de base es de 425; la BO para los sortilegios dirigidos es de 450. Estë conoce todas las listas de Animista y todas las listas de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Clérigo, Curandero Lego, Curandero y Canalización Cerrada.

Principales objetos de Estë:

Piedra curativa: Una sencilla piedra toscamente tallada (de 18 cm. de diámetro) compuesta por diamante gris encantado. Cuando alguien la toca, cura todas las enfermedades y purifica cualquier substancia venenosa que se halle en su cuerpo. El poseedor puede tocar a otra persona y diagnosticar cualquier mal, físico o mental, incluyendo también su cura.

Copa (Lissi Coirë; Q. "Dulce agitación"; S. "Leth Echuir"): Si se le manda (hasta 7 veces al día), la copa se llenará de un vino dulce, a elección del poseedor. El vino está encantado y, cuando sea consumido, curará cualquier mal de la mente.

Irmo

Nivel: 425. **Raza:** Vala. **Profesión:** Bardo/ilusionista (vidente/astrologo). **Hogar:** El Bosque de Lórien en Valinor. **Sobrenombres:** Q. "Anhelador"; Señor de los Sueños; Señor de las Visiones.

Características para RM: FUE-100; RAP-100; EMP-130; I-116; PRE-140; AGI-105; CON-100; MEM-130; RAZ-120; ADI-110. **Características para SA:** FUE-100; AGI-105; CON-100; IMT-125; I-116; PRE-140. **Apariencia:** 115.

Al igual que su hermano mayor Námo, Irmo era uno de los Fëanturi (Q. "Señores de los Espíritus"). Era el señor de las emociones y de los sueños, el espíritu de la vida; de ahí su nombre, "Anhelador". Junto a su mujer Estë, salía por la noche de su tierra natal en el Bosque de Lórien, viajando cuando los sueños de los Hijos de Eru eran más activos.

Mientras que su hermana mayor Nienna apoyaba a los que sentían pena y Estë curaba el cuerpo, Irmo aliviaba el espíritu. Comprendía los impulsos básicos del alma y, mientras su hermano era el encargado del destino y la condenación, él vigilaba los deseos y esperanzas inherentes en todos los espíritus. Debido a esta tutela, Irmo era generoso y siempre se preocupaba por la felicidad de los demás.

El fana de Irmo iba vestido con ropas de colores de un profundo azul boscoso, como el color de los árboles a la luz de la luna. Su alta y esbelta forma y sus gentiles modales sugerían su paz interior, pero el fuego del deseo siempre encendía una chispa muy especial en sus ojos.

Poderes especiales de Irmo:

Forma de niebla: Por las noches (incluyendo al amanecer y al anochecer), Irmo puede adoptar a voluntad forma de niebla, lo que le permite viajar con el viento o moverse en cualquier dirección a una velocidad dos veces más rápida de lo normal. En dicha forma es invulnerable a la mayoría de los ataques físicos.

Ilusiones perfectas: Irmo puede concentrarse y mantener simultáneamente una serie de ilusiones cuyo nivel total no supere 425. Esta concentración sólo requiere el 25% de la actividad de Irmo. (Tratar las ilusiones como realidad para todos excepto para Irmo y Estë.)

Dominio de los sueños: Irmo puede averiguar y visualizar los sueños de cualquier individuo sobre el que se concentre (y que falle la TR), sin importar la distancia.

Sortilegios: 15,725 PP. La BO para los sortilegios de base es de 212; la BO para los sortilegios dirigidos es de 425. Irmo conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago y todas las listas de Esencia Abierta (SA), así como todas las listas de Ilusionista, las listas de Astrólogo y las listas de Esencia Cerrada (RM).

Principales objetos de Irmo:

Bastón (Bastón de los Sueños): El bastón de Irmo puede borrar los sueños/deseos de cualquier objetivo que esté a una distancia de 425 metros y que falle la TR. El bastón es utilizable tres veces al día y afecta a la víctima durante 3 días a la cantidad de puntos por la que se falló la TR.

Diadema (Irmirë; Q. "Joya de Deseo"): Esta hermosa diadema de mithril está adornada con un diamante de color azul oscuro, que descansa sobre la frente de Irmo. Se trata de un artefacto multiplicador de sortilegios x14, que puede "capturar" cualquier sueño/deseo tomado (borrado) por el Bastón de los Sueños. Sólo puede contener uno de los sueños del objetivo cada vez. El portador puede implantar el sueño/deseo robado (duplicándolo si así lo desea Irmo) en el espíritu de cualquier objetivo situado a menos de 425 metros que falle la TR.

MANWÉ

Nivel: 500. **Raza:** Vala (Exaltado). **Profesión:** Mago (clérigo). **Hogar:** Valinor. **Sobrenombres:** Q. "Bendito"; Súlmo (Q. "Alentador"); Señor del Aliento de Arda; Rey de los Valar; Señor del Cielo; Señor del Aire; el Rey Anciano; Gobernante de Arda.

Características para RM: FUE-120; RAP-120; EMP-150; I-150; PRE-145; AGI-125; CON-110; MEM-140; RAZ-150; ADI-130. **Características para SA:** FUE-120; AGI-125; CON-110; INT-145; I-150; PRE-145. **Apariencia:** 145.

Manwë era el Rey de los Valar y era quien estaba más cerca de Eru en espíritu de todos los valar. Sólo Morgoth y su esposa Varda podían rivalizar con su fuerza. No había ningún vala por encima suyo.

Manwë y Varda compartieron un prolongado amor que no tenía límites, un amor que sobrevivió a los celos de Morgoth. Su unión les proporcionó a ambos más poder todavía, y juntos eran mucho más fuertes que la suma de sus talentos por separado. Cuando Manwë se sentaba al lado de Varda en Ilmaren, veía cualquier cosa que ocurriera en la superficie o en las aguas de Arda simplemente separando las nubes.

Como Súlmo, el "Alentador", Manwë era el señor de los cielos y controlaba el aire y el tiempo meteorológico de Arda. Su aliento gobernaba los vientos, su visión limpiaba las nieblas y su furia hacía nacer las tormentas que hacían temblar la tierra. Junto con Varda, era él quien determinaba el curso de la luz que atravesaba el cielo.

Como Rey de Valinor, Manwë actuaba como el líder del Concilio de los Valar y presidía todas las deliberaciones del Anillo del Juicio. Era el líder, consejero, maestro y supervisor de su pueblo y, junto a su mujer Varda, era el patrón de los vanyar que vivían en las laderas junto a sus Mansiones y en la hermosa ciudad de Valmar.

El gran defecto de Manwë estaba relacionado con su firme creencia en el pensamiento de Eru. Debido a su proximidad al Único, el Rey de los Valar no comprendía la naturaleza ni las motivaciones que se escondían detrás del Mal. Por ello, nunca llegó a comprender el peligro inherente en el Enemigo Negro, ni tampoco percibió la gravedad de las maquinaciones de Sauron. Varda, no obstante, actuaba como su consejera en la mayoría de estos asuntos, al igual que Ulmo; y finalmente, la vigilancia de Manwë tuvo su fruto.

El fana de Manwë era el de un sabio señor, con barba y pelo blanco, con la piel clara y los ojos del color del azul del cielo. Vestido con ricas ropas de color azul, era el arquetipo del rey. En las profundidades de sus ojos brillaban unas estrellas de pura luz blanca, lo que dotaba a su mirada de un enorme resplandor.

Principales objetos de Manwë:

Espada (Taramacil; Q. "Gran Espada"): Símbolo de su señorío, esta espada ancha sagrada +150 actúa como una espada a dos manos. Está hecha de un acero azul celeste encantado, y brilla si así se le manda, o siempre que esté cerca de un individuo determinado (sólo puede determinarse un enemigo a la vez, y el portador debe conocerle). Cuando está buscando a un enemigo, la espada resplandece cuando esté a una distancia suya, en metros, equivalente al nivel del portador, haciéndose más brillante cuanto más se acerca al enemigo. Hecha por Aulë, la espada contiene un espíritu propio encantado de nivel 50 que actúa como el familiar de Manwë. Puede comunicarse mediante visiones o hablar silenciosamente con el Rey.

Lanza (Gebir Manwë; Q. "Cuchilla de Manwë"): Se trata de



una lanza encantada +150, de 7 metros de largo, con plata y zafiros incrustados. Cuando es arrojada desaparece, como si se mezclara con el aire, sólo para reaparecer en el punto de impacto. Por lo tanto, no puede ser parada. Su alcance es de 333 metros (sin penalización por distancia), y siempre vuelve a su lanzador instantáneamente después de golpear. Cualquier impacto crítico que su lanzador inflija se ve acompañado por tres impactos críticos de igual seriedad, además de un sortilegio de Miedo de nivel 50.

Poderes especiales de Manwë:

Visión: Manwë puede ver perfectamente, por la noche o por el día, hasta donde alcanza el horizonte. Puede percibir cada detalle, como si estuviera en el punto donde mira. Su mirada separa las nubes, así el tiempo meteorológico no afecta a su visión. Cuando permanece en Ilmaren junto a Varda, puede ver cualquier cosa que se halle en la superficie de la tierra o las aguas de toda Arda.

Voz: Manwë puede hablar con cualquier voz que desee, a cualquiera que esté dentro de su alcance de visión.

Autoridad: Manwë puede dirigir su voz o su mirada hacia cualquier individuo (con un alcance de 500 metros) para dominarle. La víctima debe hacer una TR contra un sortilegio de Canalización (SA) o de Mentalismo (RM) de nivel 250. Si falla, la víctima queda bajo el control de Manwë hasta que consiga la TR. Cada vez que la víctima abandone el radio de efecto de 500 metros —o cada vez que Manwë deje de concentrarse— la víctima puede hacer una TR por asalto.

Manipulación del aire: Manwë posee un control absoluto sobre el aire (y el viento, por tanto) de toda Arda.

Sortilegios: 26,000 PP. La BO para los sortilegios de base es de 250; la BO para los sortilegios dirigidos es de 500. Manwë conoce todas las listas de sortilegios de Mago, de Canalización Abierta y de Esencia Abierta (SA), así como todas las listas de Clérigo, de Esencia Cerrada, de Canalización Cerrada y de Mentalismo Cerrado (RM).

MELKOR (MORGOOTH)

En el principio, Melkor (Q. "El que se Alza en Poder") era el mayor de los valar. Compartía poderes con Manwë, pero nunca gozó del favor que Eru prestaba a su hermano. Manwë, no obstante, estaba más cerca del pensamiento de Eru, pues Melkor no podía actuar dentro del esquema prescrito por el Único. Cuando los valar hicieron la Gran Música, Melkor creó la discordia.

Melkor deseaba ser omnipotente y crear cosas según sus sentimientos, y no dentro de los límites de la visión de Eru. Como Aulë, Melkor amaba crear obras y gozaba con la adoración que recibía por sus concepciones. Pero fue más lejos que el Herrero y, tras entrar en Eä, se rebeló de forma abierta. Abandonando su compromiso con Eru, Melkor se convirtió en el vala caído y su nombre no volvió a ser pronunciado por los Poderes. Sería conocido desde entonces como Morgoth, el "Enemigo Negro". (Para más información sobre Melkor, ver la entrada de Morgoth en "Grandes Enemigos", sección 7.1.)

NÁMO

Nivel: 475. **Raza:** Vala (Exaltado). **Profesión:** Bardo/vidente (clérigo). **Hogar:** Las Estancias de Mandos en las orillas occidentales de Valinor. **Sobrenombres:** Q. "Ordenador"; Juez; Mandos; Señor de las Estancias de Espera; Guardián de los Muertos; Señor del Destino; Señor del Juicio.

Características para RM: FUE-105; RAP-100; EMP-120; I-140; PRE-150; AGI-120; CON-110; MEM-150; RAZ-100;

ADI-150. **Características para SA:** FUE-105; AGI-120; CON-110; INT-125; I-140; PRE-150. **Apariencia:** 105.

Námo era el hermano mayor de Irmo y Nienna. Como Irmo, el Ordenador era un Fëantur (S. "Señor de los Espíritus"; pl. "Fëanturi"), un señor de las visiones y destinos interiores. Sin embargo, Námo no se interesaba por los hechos intermedios que preocupaban a sus hermanos; en lugar de eso, simplemente presidía la muerte de los espíritus. Su nombre deja claro su papel como proclamador del Destino. Era el árbitro del juicio, y el encargado de cuidar las vidas en el más allá.

Námo residía en los Salones de Mandos (Q. "Aprisionamiento"). Allí, en las orillas occidentales de Aman, vigilaba el Mar Circundante y protegía a los espíritus que aguardaban el Fin del Tiempo y el clímax de la visión de Eru. Ningún alma podía abandonar los Salones sin su consentimiento, y era bajo su tutela donde los espíritus de los Primeros Nacidos reposaban tras su muerte. Morgoth fue aprisionado aquí, al igual que otros Ainur caídos que esperaban su juicio y arrepentimiento.

La mujer de Námo, Vairë, vivía con el Señor del Juicio en sus Salones, tejiendo el registro del Tiempo que ayudaba a su esposo en sus juicios. Con la excepción de la siempre desolada Nienna, ella era la única compañera frecuente de Námo. Un aire de crepúsculo teñía este lugar.

Naturalmente, el fana de Námo solía tener un aspecto lúgubre. Negras ropas adornaban su forma escogida: un cuerpo alto, anguloso, pálido, sin pelo y que destacaba por sus profundos ojos negros.

Principales objetos de Námo:

Amuleto del Destino: Hecho de diamante negro incrustado en un sencillo armazón de plata e ithilnaur gris, este amuleto era un regalo de Irmo (Lórien). Es el amuleto que acompañaba al que regaló a Melian. Cuando es colocado ante los ojos de otra persona (alcance de 1 metro x nivel del portador), el objetivo debe hacer una TR o bien el portador podrá leer el destino general del objetivo (es decir, si es bueno o malo, y en qué grado). El portador recibe una imagen general (como si fuera un sueño) del destino general (por un periodo futuro igual a un año x nivel del portador).

Guantes (Guanteletes del Destino): Cuando se colocan ambos guantes sobre el cuerpo del objetivo, éste percibe cuál es y visualiza la naturaleza general de su destino. Si el objetivo se resistiera a su destino natural (p. ej., ser un muerto viviente) o atacara físicamente a Námo, el Ordenador podría concentrarse en la condenación de su objetivo. Entonces, de fallar la TR contra un ataque de nivel 100, la víctima moriría y su espíritu partiría hacia los Salones de Mandos. Sin embargo, los guantes no pueden afectar a los hombres.

Poderes especiales de Námo:

Voz de la Destrucción: Námo puede hablar con cualquier voz a cualquier persona que esté en un radio de 475 metros, atrayendo su atención. Quienes estén dentro de este radio deben hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RM) de nivel 47, o bien serán controlados por Námo mientras éste les hable. Si Námo se callara durante más de un minuto, o bien si la víctima saliera fuera del radio de 475 metros, ésta ya no se hallaría bajo el control del Ordenador.

Ojo del Juicio: Si Námo mira a un objetivo y se concentra, la víctima debe conseguir una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RM) de nivel 47 o morirá.

Sortilegios: 22,325 PP. La BO para los sortilegios de base es de 237; la BO para los sortilegios dirigidos es de 475. Námó conoce todas las listas de Bardo y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Vidente, de Clérigo, de Canalización Cerrada y de Mentalismo Abierto y Cerrado (RM).

NESSA

Nivel: 400. **Raza:** Vala (Valie). **Profesión:** Bardo. **Hogar:** Valmar en Valinor. **Sobrenombres:** Bailarina; Señora del Gozo; Señora de la Celebración.

Características para RM: FUE-100; RAP-140; EMP-100; I-130; PRE-140; AGI-140; CON-100; MEM-100; RAZ-100; ADI-100. **Características para SA:** FUE-100; AGI-140; CON-100; INT-100; I-130; PRE-140. **Apariencia:** 135.

Nessa era la bastante despreocupada y hermosa mujer del vala Tulkas. De todas las valier, sólo Vána poseía un espíritu más salvaje. Como su esposo, Nessa gozaba corriendo, jugando, riendo, disfrutando en la celebración de la vida. Personificaba el júbilo, el gozo y la felicidad, y nunca pensaba en llevar armas.

Sin embargo, y por encima de todo, Nessa bailaba. Revoloteando alegremente por el imperecedero y verde césped de Valmar, se regocijaba danzando siempre que estaba en casa. En campo abierto, se dedicaba a correr de forma juguetona con su amado ciervo, que siempre la seguía en todas sus travesuras, sabiendo que siempre podría superar a las criaturas que la seguían. Sólo Tulkas y Oromë eran más rápidos que ella corriendo.

El fana de Nessa era el de una ágil pero elegante mujer joven con el pelo de un color rojo anaranjado flamígero y unos ojos tan verdes como las alfombras de césped sobre las que bailaba.

Principal objeto de Nessa:

Corona de rosas verdes: Nessa lleva en su cabeza una corona hecha de rosas verdes encantadas. La corona denota su estatus de Reina de la Celebración. Su espléndido brillo mágico protege su cabeza igual que cualquier yelmo normal (y niega el 75% de los críticos en la cabeza; tirada de 01-75). Además, el aura de la corona infunde gozo y alegría incluso al más vil de los corazones. Mientras lleva esta corona, Nessa es inmune a los ataques de cualquier persona que la mire (desde cualquier distancia) y falle una TR contra un ataque de Esencia de nivel 40. Dicho fallo causa una felicidad que impide a quien la vea luchar contra ella durante 1-100 minutos (a menos que sea atacado primero).

Poderes especiales de Nessa:

Bailar: Mientras baila, Nessa puede saltar hasta 30 metros verticalmente y hasta 160 metros horizontalmente (o cualquier variación en estos dos sentidos). Puede imitar y mejorar cualquier danza, maniobra de caída o acrobática que haya visto, y sus propias maniobras son siempre consideradas como si tuvieran una dificultad nunca superior a "Fácil" (ver SA tabla MT-1 o RM/Character Law tabla 15.31).

Tejer canciones: Nessa puede utilizar su voz para crear cualquier sonido dentro del alcance de cualquier mamífero de Arda y, mientras canta, puede comunicarse con cualquier ciervo que esté a menos de 6 kilómetros.

Sortilegios: 14,800 PP. La BO para los sortilegios de base es de 200; la BO para los sortilegios dirigidos es de 400. Nessa conoce todas las listas de sortilegios de Bardo y de Canalización Abierta (SA), así como todas las de Canalización Cerrada y Mentalismo Abierto y Cerrado (RM).

NIENNA

Nivel: 475. **Raza:** Vala (Valie Exaltada). **Profesión:** Bardo/mentalista. **Hogar:** El Último Hogar en la orilla más occidental de Valinor. **Sobrenombre:** Q. "Luto"; La que Lloró; La Sufridora.

Características para RM: FUE-100; RAP-100; EMP-150; I-150; PRE-135; AGI-120; CON-120; MEM-115; RAZ-100; ADI-100. **Características para SA:** FUE-100; AGI-120; CON-120; INT-107; I-150; PRE-135. **Apariencia:** 140.

Nienna era la hermana menor de Námó (Mandos) y la hermana mayor de Irmo (Lórien). Era una valie solitaria, y vivía en el punto más occidental de Aman. Allí, su solitaria torre se elevaba por encima de los grises acantilados mordidos por las aguas crepusculares del Mar Circundante.

Nienna era la Enlutada, La que Lloró, y personificaba el sufrimiento. Era la verdadera antítesis de Nessa, y nunca festejaba; en realidad, soportaba el dolor de Eä. Sus espaldas aguantaban el sufrimiento causado por los errores de todos los demás espíritus, pues ella asumía su tristeza. Al apiadarse de la mayoría de los espíritus rebeldes, La que Lloró sufría por los demás. Representaba la conciencia de Eä. Sin ella, el dolor en el viaje de la vida habría sin duda abrumado a los Hijos de Eru.

El fana de Nienna ilustraba su función. Pálida, de ojos rojos y con mejillas escarlatas, marcadas por ininterrumpidas lágrimas, caminaba lentamente. Sin embargo, había fuerza en sus ojos acuosos, pues era lo suficientemente fuerte para apiadarse y perdonar virtualmente cualquier transgresión por la que se hubiera mostrado arrepentimiento.

Poderes especiales de Nienna:

Conciencia: Nienna puede ver en la conciencia de cualquiera a quien mire y en quien se concentre (el alcance se basa en el punto a partir del cual ya no pueda distinguir a las personas), siempre que la víctima consienta o falle una TR contra un ataque de Canalización de nivel 237.

Transmisión del duelo: Nienna puede asumir el dolor y sufrimiento emocional de cualquier persona a la que toque y en quien se concentre. Además, su toque cura inmediatamente cualquier efecto secundario, tanto físico como mental, que pudiera causar dicho sufrimiento.

Sortilegios: 21,375 PP. La BO para los sortilegios de base es de 237; la BO para los sortilegios dirigidos es de 475. Nienna conoce todas las listas de sortilegios para Bardo y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Canalización Cerrada y Mentalismo Abierto y Cerrado (RM).

Principal objeto de Nienna:

Bastón de la Tristeza: Se trata de un bastón +100 hecho de ramas caídas del ahora muerto Telperion. Es un multiplicador x10 PP que permite a su portador lanzar cualquier sortilegio de Curandero (de hasta nivel 20). Además, el bastón resucita imágenes tristes de las mentes de las víctimas. Siempre que el portador se concentre (hasta 10 veces al día), quienes estén a una distancia de 1 metro x nivel del portador (475 metros en el caso de Nienna) deben hacer una TR contra un ataque de Canalización de nivel 20. De fallar la TR, las víctimas quedarán incapacitadas (durante 1 asalto x número de puntos por los que se falló la TR) debido al inaguantable pesar.

OROMÉ

Nivel: 480. **Raza:** Vala (Exaltado). **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** Los bosques salvajes en el sur de Valinor. **Sobrenombres:** Q. "Soplador del Cuerno"; Araw (S. "Trompeta";

N. "Béma"); Tauron ("Guardabosques"); Aldaron (Q. "Señor de los Árboles"); Domador de Bestias; el Jinete; Señor de las Tierras Salvajes; el Cazador; Cazador de los Valar.

Características para RM: FUE-145; RAP-145; EMP-105; -120; PRE-120; AGI-150; CON-150; MEM-100; RAZ-100; ADI-110. **Características para SA:** FUE-145; AGI-150; CON-150; INT-100; I-120; PRE-120. **Apariencia:** 140.

Oromë era el Cazador de los Valar. Mensajero y rastreador inapreciable, fue el mayor montaraz que puso nunca un pie en Arda. Sus habilidades en los bosques son legendarias. Como Araw, era el patrón de muchos elfos, y, como Béma, era reverenciado por los hombres. Era el más conocido de los valar en Endor. Sus largos viajes sobre su caballo blanco Nahar le permitieron conocer casi cualquier región de la Tierra Media, y dejaron un legado de familiaridad en los pueblos que nunca llegaron a verle.

Oromë era el hermano mayor de Nessa y el marido de Vána. Compartía su pasión por la vida y su amor por los seres vivos; pero, por encima de todo, amaba las tierras salvajes. Los bosques eran sus dominios favoritos.

Sin embargo, y a diferencia de su hermana, Oromë se enfurecía con rapidez. Su temperamento era fuerte y su cólera formidable y, aunque no era tan fuerte como Tulkas, podía ser un oponente más mortal. La pasión podía llevar al Cazador a perseguir a un enemigo hasta el fin del Mundo.

En los Días Antiguos, Oromë persiguió a los monstruos que salían de los pozos de Morgoth. Ningún desafío era demasiado grande, y cabalgó lejos para limpiar la tierra del Gran Mal. Después, los bosques cubrieron vastas extensiones de la Tierra Media, y Oromë parecía estar como en casa entre las criaturas de los bosques. Continuó sus solitarias cazas tras la destrucción de las Dos Lámparas, a pesar de que los animales habían hibernado. Siempre protector con los bosques, Oromë a menudo permanecía solo para aguantar el ataque de los servidores del Enemigo Negro.

Oromë fue el primer vala en hallar a los recién nacidos elfos cuando despertaron en Cuiviénen. Allí, bajo las ramas del bosque salvaje del este de Endor, se encontró cautamente con los Primeros Nacidos de los Hijos de Eru. Posteriormente, el Cazador traería a los señores elda Ingwë, Finwë y Elwë a Valinor y, tras su retorno a la Tierra Media, conduciría a sus pueblos en el Gran Viaje hacia el este.

Estos actos, junto a su lucha a favor de los quendi en la Batalla de los Poderes, le amistarón para siempre con los elfos.

El fana de Oromë es hermoso y de complexión fuerte. Su pelo de plata y su holgada capa de color blanco le dan el aspecto de un pálido torbellino cuando monta a través de los bosques bañados por la luz lunar.

Principales posesiones de Oromë:

Arco (Lúvanique; Q. "Arco Blanco"; S. "Nimcú"): Arco largo sagrado +200 hecho de mallorn blanco. Mide 2,25 metros de longitud y necesita 250 kilos de presión para ser tensado. No hace sonido al ser disparado y sólo hace pifia con una tirada de 01. Ni el arco ni su cuerda se pueden enredar o romper.

Cuerno (Valarómra; Q. "Cuerno de los Valar"): Se trata de un cuerno blanco con mithril y diamante. Pesa 24 kilos. Tiene un alcance de 72 kilómetros y, cuando es soplado, todos los aliados del portador que estén dentro de su alcance reciben una bonificación +50 a todas sus acciones durante 1-100 asaltos (este último poder sólo puede ser utilizado una vez al día). **Caballo** (Nahar): Hermoso semental blanco de nivel 100 cuyo arnés brilla como la plata bajo la luz lunar. Nahar no de-

ja rastros y puede cabalgar de forma incansable a una velocidad de 300 metros por asalto. Se trata de una Criatura Super Grande que luchará hasta la muerte por Oromë o por su mujer Vána. Su voz es como una canción, y puede hablar y entender a Oromë, Vána o Nessa.

Poderes especiales de Oromë:

Velocidad: Oromë posee una velocidad de paseo de 30 metros por asalto y corre a una velocidad de 160 metros por asalto.

Silencio: Si Oromë se concentra, puede dejar de hacer todo tipo de ruido mientras se mueve en el exterior.

Calmar y montar criaturas: Oromë puede domar y montar a cualquier bestia salvaje como si fuera su amigo más leal. El Cazador sólo necesita ver y llamar a la criatura (alcance 333 metros). Para afectar a criaturas previamente domadas, domesticadas o malignas, debe tocar a la criatura (que puede hacer por lo tanto una TR).

Apuntar: Oromë puede lanzar cualquier arma arrojada o proyectil (por ejemplo, un poste) a una distancia máxima de 160 metros sin penalización, utilizando su BO normal para lanza; y puede arrojar su lanza a una distancia máxima de 333 metros sin penalización por distancia. Puede arrojar proyectiles o armas arrojadas el doble de rápido con una penalización a la BO de -100. Oromë puede arrojar rocas que pesen hasta 15 kilos a una distancia máxima de 160 metros con una BO de +100, infligiendo un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

Rastrear: Oromë puede rastrear a cualquier criatura a través de cualquier superficie sólida (incluyendo lechos de río), siempre que pueda encontrar uno de los rastros que haya hecho la criatura en las últimas 480 horas.

Sortilegios: 10,560 PP. La BO para sortilegios de base es de 120; la BO para sortilegios dirigidos es de 240. Oromë conoce todas las listas de Montaraz y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Canalización Cerrada y de Monje (RM).

TULKAS (ASTALDO)

Nivel: 450. **Raza:** Vala. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Valmar en Valinor. **Sobrenombres:** Astaldo (Q. "El Valiente"); el Fuerte; el Campeón de los Valar.

Características para RM: FUE-150; RAP-150; EMP-120; I-100; PRE-100; AGI-150; CON-150; MEM-99; RAZ-99; ADI-100. **Características para SA:** FUE-150; AGI-150; CON-150; INT-99; I-100; PRE-100. **Apariencia:** 130.

Tulkas es el guerrero consumado. Lucha sin armas, sin furia ni miedo, y no conoce igual en fuerza o velocidad. Es más rápido y fuerte que cualquier criatura, un formidable enemigo y un valioso aliado.

Aunque Tulkas no fuera uno de los Aratar, Morgoth le temía más que a cualquier otro vala. La completa falta de preocupación por parte de Tulkas hacia las amenazas o peligros, enfrentaba al Enemigo Negro con un oponente al que no podía intimidar. El Valiente siempre luchó como si estuviese jugando, riéndose de los obstáculos como si fueran juegos o divertidos desafíos. Por ello, Morgoth no podía utilizar la ira del Campeón como un arma contra Tulkas, de la misma forma que hacía con otros enemigos.

Extremadamente lento a la hora de enojarse, Tulkas era un amigo rápido que habría respetado un vínculo de amistad con su propia vida. Nadie era más leal que él. Su debilidad figuraba en su débil intelecto, no en su compasión.

En realidad, la mente de Tulkas le convertía en un pobre consejero y reducía su estatus entre los valar. Fue el último

en entrar en Eä y no se le contó como uno de los Poderes Exaltados, a pesar de su supremacía en proezas físicas y a pesar del hecho de que Tulkas subyugó a Morgoth durante la Batalla de los Poderes.

El fana de Tulkas tenía el pelo dorado, la barba dorada y unos rasgos felices y rubicundos. Su profunda y alegre risa y sus bailarines ojos le proporcionaban un aspecto gentil (aunque poderoso).

Poderes especiales de Tulkas:

Tamaño: Tratar a Tulkas como una criatura enorme. Aunque no es uno de los Aratar, todas las tiradas de impactos críticos contra él sufren una penalización de -40 (ver 4.12 anteriormente).

Cuerpo: Tratar la piel de Tulkas como armadura de coraza (CA 20) con una BD inherente de 100. Sus enormes manos y su solidez intrínseca la proporcionan la habilidad de atacar con ellas sin armas como si se tratara de un ataque de maula, de Golpe Enorme o de Apresamiento Enorme.

Fuerza: Permite a Tulkas lanzar cualquier objeto que pese 225 kilos o menos a una distancia de 130 metros sin penalización por distancia, golpeando con una BO de +200 en la tirada de ataque de Caída/Aplastamiento. Puede arrojar objetos de un peso máximo de 50 kilos a una distancia de 400 metros, golpeando con una BO de +100 en la tirada de ataque de Caída/Aplastamiento. En cualquier caso, puede doblar el alcance y dividir por dos su BO.

Risa: Cualquiera que se acerque a 300 metros de Tulkas debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 50. Con un fallo en la TR de 01-50, la víctima huye debido al miedo durante 1-10 minutos. Si el fallo de la TR es por 51-100, la víctima queda congelada donde está (aturdida e incapaz de moverse o parar) durante 1-10 asaltos. Si falla por 101+, la víctima muere por el susto.

ULMO

Nivel: 490. **Raza:** Vala (Exaltado). **Profesión:** Anímista/hechicero. **Hogar:** Los océanos, ocasionalmente, el agua dulce. **Sobrenombres:** Q. "El Vertedor"; El que Hace Llorar; Rey del Mar; Espíritu de las Venas de la Tierra; Señor del Océano; Señor de las Aguas.

Características para RM: FUE-125; RAP-130; EMP-150; I-150; PRE-125; AGI-125; CON-100; MEM-150; RAZ-100; ADI-105. **Características para SA:** FUE-125; AGI-125; CON-100; INT-125; I-150; PRE-125. **Apariencia:** 105.

Con la excepción de Oromë, Ulmo era el más conocido de los valar, pues su espíritu era el que más cerca vivía de Endor. La esencia de Ulmo se arremolinaba en cada lluvia, corría por cada arroyo y yacía en cada estanque y bahía de Arda; llegaba con el rocío matinal. Ulmo residía en las más altas nieves de Eä y en sus más profundos lagos. Como el agua era la "sangre" del Mundo, el Vertedor era ciertamente el Espíritu de las Venas de la Tierra.

Ulmo era el segundo entre los reyes valar y tercero dentro de la jerarquía de los Poderes Exaltados. Sólo Manwë y Varda se hallaban por encima suyo en el esquema de Eä. Se trataba de un espíritu solitario que raramente adoptaba una forma y que sólo ocasionalmente visitaba Valinor. Era el, virtualmente autónomo, señor de las profundidades. Ulmo veía y oía todo lo que transpiraba bajo las olas y sabía todo lo que ocurría allí donde fluía el agua. Su conocimiento de la Tierra Media sobrepasaba muchas veces el de Manwë y Varda, pues había cosas y hechos que podían ser ocultados al Rey y la Reina, pero que no podían eludir el conocimiento del Señor del Océano.

El apartado reino de Ulmo constituía una amenaza para Morgoth, pues su autoproclamado título de Rey del Mundo no se extendía a los mares. Morgoth odiaba el agua y temía al indomable océano, de forma que intentó suplantarlo a Ulmo ofreciéndole a Ossë, el vasallo del Señor del Mar, todo el Reino de las Aguas. Finalmente, Ossë rechazó la oferta del Enemigo Negro y, gracias a la intercesión de la maia Uinen (la esposa de Ossë), fue perdonado por su señor.

La voz de Ulmo era profunda como el mar. Era la más fuerte de todo Eä, y sus sirvientes demostraron ser los mejores cantantes que nunca vivieran en Arda, con la excepción de la vala Vána. Eru le concedió a Ulmo más música que a los demás valar, y su conocimiento sobre las canciones no tenía igual. Fue su pueblo el que enseñó a los teleri cómo cantar. También Ulmo dirigió a Ossë cuando éste destruyó a los teleri en el arte de construir barcos, y esta destreza era evidente en las maravillosas creaciones de Círdan, el carpintero de barcos sinda. Estas acciones, combinadas con el dominio de Ulmo sobre su amado mar, llevaron a los elfos teleri a adoptar a Ulmo como su patrón (junto con Varda).

La preocupación de Ulmo por el bienestar de los Hijos de Eru se extendía más allá de los teleri. El Señor del Océano transportó a muchos de los eldar hasta Aman y aconsejó a los Pueblos Libres durante las luchas que tuvieron lugar a lo largo de la Guerra de las Grandes Joyas al final de la Primera Edad. Sabiendo de los lugares secretos donde corría el agua, Ulmo reveló las cavernas ocultas que les proporcionaron a los noldor refugio en las últimas etapas de su resistencia contra Morgoth. Como resultado, y a pesar de que las mordaces nieves, torrenciales lluvias y rugientes mares del Vertedor se llevaron muchas vidas y sembraron miedo considerable, muchos consideran al Señor de las Aguas como un amigo.

Ulmo raramente adopta un fana, pues raramente sale a tierra. Prefiere en su lugar cambiar de forma con sus caprichosas aguas. Cuando adopta una forma, sin embargo, suele aparecer como una enorme manifestación de los temas del mar. Sus ojos índigo asoman desde debajo de una capucha de cadenas y una brillante cota, una capa de armadura siempre lavada, cuyo color va cambiando gradualmente hasta llegar a un verde oscuro cuando vuelve a sus profundidades. La negra barba de Ulmo también cambia de color, llegando a parecer en algunos momentos que no es nada más que un montón de algas enredadas. La suya es una forma de cualidades cambiantes que se adapta a su naturaleza.

Principales objetos de Ulmo:

Cuerno (Ulu-múri): Cuerno blanco hecho de conchas marinas por el maia Salmar. Quienes oigan una nota de este cuerno no olvidarán jamás su música. El alcance del cuerno es de 490 kilómetros por debajo o en la superficie del mar abierto, y de 49 kilómetros sobre tierra.

Armadura marina: Cota de malla +200 que no penaliza, cubierta de un velo siempre cambiante de brillante agua. Su capucha (tratar como yelmo completo) y su parte superior tienen un brillante tono blanco plateado, mientras que las zonas inferiores son de un color verde oscuro.

Poderes especiales de Ulmo:

Forma acuática: Ulmo puede moverse y respirar con la misma facilidad tanto en tierra como en el agua. Puede mezclarse con las olas y viajar diez veces más rápido de lo que las corrientes le puedan llevar, o bien a 300 metros por asalto.

Sentidos acuáticos: Mientras esté en el agua, Ulmo puede concentrarse en una dirección particular y oír o ver cualquier

cosa que esté (i) dentro del agua a una distancia de 490 kilómetros o (ii) adyacente al agua a una distancia de 49 metros.

Manipulación de las aguas: Ulmo posee control absoluto sobre todas las aguas que estén a una distancia de 980 metros (es decir, 2 metros x nivel de Ulmo). También puede crear olas de hasta 980 metros de altura en cualquier superficie acuática en la que resida dentro de una distancia de 980 kilómetros.

Creación de canciones: Ulmo puede utilizar su voz para crear cualquier sonido dentro del espectro de los animales acuáticos. Utilizando las canciones, puede comunicarse con cualquier criatura que viva en el agua.

Movimiento de islas: Ulmo puede mover o levantar cualquier isla con un radio menor o igual a 490 kilómetros (es decir, 1 kilómetro x nivel de Ulmo). Cuando levanta una isla, Ulmo necesita un día por kilómetro de radio de la isla para llevar a cabo esta hazaña, y requiere todos sus PP. Para mover una isla, Ulmo necesita todos sus PP y un periodo igual a un día por cada 100 kilómetros de la isla que quiere mover.

Sortilegios: 25.480 PP. La BO para los sortilegios de base es de 245; la BO para los sortilegios dirigidos es de 490. Ulmo conoce todas las listas de Animista, de Mago y de Canalización y Esencia Abiertas (SA), así como todas las listas de Hechicero y de Canalización y Esencias Cerradas (RM).

VAIRË

Nivel: 430. **Raza:** Vala (Valie). **Profesión:** Bardo/vidente. **Hogar:** Los Salones de Mandos en las orillas occidentales de Aman. **Sobrenombres:** La Tejedora; Señora del Tiempo. **Características para RM:** FUE-100; RAP-100; EMP-110; I-120; PRE-140; AGI-110; CON-100; MEM-150; RAZ-100; ADI-130. **Características para SA:** FUE-100; AGI-110; CON-100; INT-125; I-120; PRE-140. **Apariencia:** 125.

Vairë era la mujer de Námo y vivía con él en los Salones de Mandos, en la costa occidental de Aman. Allí, en el remoto Lugar de las Almas, tejía el registro del Tiempo. Námo utilizaba su crónica para juzgar el destino de los espíritus.

Silenciosa y seria, Vairë era una buena compañera del Ordenador. Su delgado fana iba vestido con ropas de color púrpura oscuro y líneas sobrias, lo que le proporcionaba un aire de autoridad apto para su gran papel.

Principales objetos de Vairë:

Telar del Tiempo: Puede ser utilizado con cualquier hilo, y permite hilar a una velocidad 1000 veces más rápida. Cualquier tejido hecho en el telar retendrá la imagen perfecta de los pensamientos que el tejedor desea implantar en su dibujo, y sólo necesita ser tocado para comunicar dicha imagen (incluidos todos los sentidos) a la persona que lo coja.

Maza (Iaroma; Q. "Voz antigua"): Maza +100 de eog negro con amatistas (de cuarzo púrpura) incrustadas. Pesa 7 kilos y golpea como un mayal. Siempre que consiga un impacto crítico, inyecta en su víctima un sortilegio de Recuerdo de la Muerte (Mentalismo Abierto, nivel 15), dejando al objetivo con la visión de la muerte de la última víctima de la maza. (Caso de que la víctima sobreviviera al impacto crítico, debe hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 20 al principio del siguiente asalto.)

Poderes especiales de Vairë:

Recuerdo: Vairë puede concentrarse y, tras tocar alguna cosa sólida (como una criatura o un objeto), juzgar su edad y

punto de origen. También puede visualizar los recuerdos verdaderos de cualquier criatura que falle una TR contra un ataque de Canalización (SA) o de Mentalismo (RM).

Sortilegios: 18.060 PP. La BO para los sortilegios de base es de 215; la BO para los sortilegios dirigidos es de 430. Vairë conoce todas las listas de Bardo, de Canalización Abierta y de Esencia Abierta (SA), así como todas las listas de Vidente, Canalización Cerrada y Mentalismo Abierto y Cerrado (RM).

VÁNA

Nivel: 425. **Raza:** Vala (Valie). **Profesión:** Bardo. **Hogar:** Valmar en Valinor. **Sobrenombres:** La Siempre Joven; Señora de las Flores; Señora de la Canción.

Características para RM: FUE-99; RAP-118; EMP-100; I-120; PRE-120; AGI-110; CON-100; MEM-99; RAZ-98; ADI-110. **Características para SA:** FUE-99; AGI-115; CON-100; INT-98; I-120; PRE-120. **Apariencia:** 120.

Vána era la hermana menor de Yavanna y la mujer de Oromë. Absolutamente juvenil y salvaje, era la Señora de las Flores y de la Canción. Como personificación de la Primavera de la Vida, representaba el nacimiento y la renovación entre los seres vivos. Su feroz naturaleza y sus apasionadas canciones alegraban los corazones de los oyentes y les hacían rememorar recuerdos de sus años jóvenes.

Vána amaba las flores y los pájaros y cuidaba unos maravillosos jardines en las salvajes tierras del sur de Valinor y en los majestuosos rincones del hermoso Valmar. Sin embargo, allí por donde pasaba, los pájaros cantaban como para anunciar su llegada y las flores se elevaban como para mirar a su hermoso fana. Fuera noche o día, sólo necesitaba mirar a una flor para que ésta floreciera.

La feroz esencia de Vána era la que causaba su gusto por la música poderosa y por los brillantes colores. Le gustaban los tonos claros y dorados, gustos que compartía con su principal servidora, Arien. Arien, un Espíritu del Fuego de considerable poder, se encargó de las flores doradas de los jardines de Vána durante cientos de años, hasta que llegó el momento en que se le encargó la tarea de guiar al sol.

El fana que Vána adoptaba en Valinor era el de una mujer salvajemente hermosa e impredecible. Brillante y elegante, eclipsaba las cosas materiales y aparecía siempre como la Siempre Joven.

Poderes especiales de Vána:

Silencio: Si Vána se concentra, puede moverse en el exterior sin hacer absolutamente ningún ruido.

Calmar y montar criaturas: Vána puede domar y montar cualquier criatura salvaje como si fuera su amigo más leal. Sólo necesita ver y llamar a la criatura (alcance: 130 metros). Para afectar a criaturas previamente domadas, domesticadas o malignas, debe tocar la criatura (que puede hacer por lo tanto una TR).

Sortilegios: 9.350 PP. La BO para los sortilegios de base es de 212; la BO para los sortilegios dirigidos es de 425. Vána conoce todas las listas de sortilegios para Bardo y de Esencia Abierta (SA), así como todas las listas de Esencia Cerrada y de Mentalismo Abierto y Cerrado (RM).

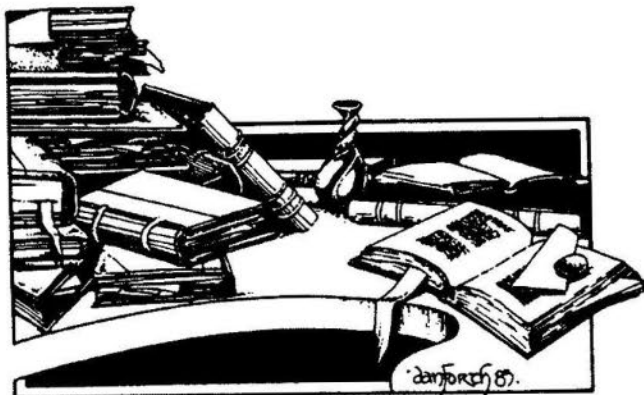
VARDA

Nivel: 500. **Raza:** Vala (Valie Exaltada). **Profesión:** Animista astróloga. **Hogar:** Los Palacios de Ilmarin en la cima de Taniquetil, en el este de Valinor. **Sobrenombres:** Q. "La Exaltada"; Reina de los Valar; Elbereth (S. "Reina de las Estrellas"; Q. "Elentári"); Elbereth Gilthoniel; Tintallë

(Q. "La que Despierta Pasiones"); Fanuilos (Q. "Siempre Blanca"); Señora de las Valier.

Características para RM: FUE-100; RAP-110; EMP-125; I-150; PRE-150; AGI-110; CON-105; MEM-150; RAZ-140; ADI-140. **Características para SA:** FUE-100; AGI-110; CON-105; INT-145; I-150; PRE-150. **Apariencia:** 150.

Varda era la compañera de Manwë, y era la más grande de las valier (las mujeres de los valar). Compasiva y sabia, era tan brillante como la Luz que personificaba. Sus trabajos fueron muchos y grandes, pues fue ella quien creó las estrellas, encendió las Dos Lámparas, iluminó los Dos Árboles, bendijo los Silmarils y llenó los bajeos que se convertirían en el Sol y la Luna. Era realmente la Reina de los Cielos (Q. "Menel"), el epítome de la fuerza y de la belleza noble.



El lugar de Varda en la saga de los Ainur y su guardia sobre Eä fue crucial. Se convirtió en una firme oponente a Morgoth (quien la deseaba) y ayudó a Manwë a comprender los peligros que significaba el Mal del Enemigo Negro en un momento en que el Rey Vala parecía incapaz de reconocer la naturaleza de su enemigo. Su fuerte y a menudo activo apoyo por la lucha de los Pueblos Libres contrastaba con la reluctancia de la mayoría de sus hermanos por intervenir en los asuntos de los Hijos de Eru.

El constante apoyo de Varda hacia los eldar, junto a su señorío sobre las estrellas que tanto amaban los elfos, convirtieron a la Reina de los Valar en la patrona natural de los quendi. Los elfos a menudo rezaban hacia ella por amor, respeto y necesidad, y ella respondía frecuentemente a sus súplicas.

El grito élfico "Elbereth Gilthoniel" salvó a más de uno de los Primeros Nacidos. Naturalmente, Varda ayudaba a todos los Pueblos Libres. Sus lámparas guiaron a marineros y viajeros de todas las razas, y su luz encantada salvó al hobbit Sam durante su lucha contra Ella-Laraña.

Varda residía en los Palacios de Ilmaren con Manwë. Sentada junto a su esposo, en su trono situado en la cima del pico más elevado de Arda, en las alturas por encima de las nubes, podía oír cualquier sonido que se produjera sobre la superficie del mar o la tierra. La unión del Rey y la Reina era más fuerte que la combinación de sus espíritus separados y, al igual que Manwë, Varda extraía un enorme poder de su amor.

El fana favorito de Varda era de color blanco, como la nieve resplandeciente que brilla en las montañas bañadas por las estrellas. Era aturdidamente hermoso, más allá de cualquier comparación.

Principales objetos de Varda:

Diadema (Vardamirë; Q. "Joya de Arda"): Se trata de una sencilla diadema de mithril blanco adornada con una sola gema de brillante diamante. Dicho diamante descansa suavemente sobre su noble frente. Esta joya bendita, que actúa como un multiplicador de sortilegios x14 PP, también actúa como la corona de Varda. Su gema puede brillar con cualquier intensidad que desee su portador, pudiendo alcanzar incluso el grado de luz que normalmente se atribuye a las estrellas. En tal caso, todos los que estén a menos de 500 metros de distancia deben hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 250, quedando cegados de fallarla. Si Varda concentra la luz de forma menos potente, el aura envalecentona los espíritus de todos sus amigos a una distancia de 1.600 metros, quienes tendrán una bonificación constante de +50 en todas sus acciones.

Anillo (Coririel; Q. "Anillo de la Dama"): Se trata de una sencilla banda de mithril blanco sin adornar. Es el símbolo de amor de Manwë por su espíritu.

Poderes especiales de Varda:

Oído: Varda puede oír perfectamente, sean cuales sean las condiciones, a una distancia equivalente a la del horizonte. Puede percibir todos los detalles de cada sonido, como si estuviera en el punto donde se produce. Cuando permanece en Ilmaren junto a Manwë, puede oír cualquier sonido que se produzca en cualquier lugar de Arda, sea en tierra o agua.

LOS VALAR

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Aulë	485	1698	SA/4	125+	N	N	665mg*	525AR	275	Mago/alquimista, Señor de la Tierra, el Herrero (Tierra/marrón).
Estë	450	1238	SA/4	200+	N	N	210AR	240AR	175	Animista/curandero (clérigo), la Curadora (Renovación/gris).
Irmo	425	531	SA/4	100+	N	N	418AR	440AR	100	Bardo/vidente (astrólogo), Señor de los Sueños (Espíritus/azul oscuro).
Manwë	500	875	SA/4	225+	N	N	600e2*	610la*	200	Mago/mago (curandero), Rey de los Valar (Aire/azul).
Námo	475	831	SA/4	125+	N	N	490AR	515AR	175	Bardo/vidente (clérigo), Señor del Juicio (Espíritus/negro).
Nessa	400	500	SA/4	300+	N	N	455AR	520AR	275	Bardo, Señora de la Celebración (Gozo/naranja).
Nienna	475	1069	SA/4	125+	N	N	425ba	360AR	175	Bardo/mentalista, La que Lloro (Conciencia/rojo).
Oromë	480	1800	SA/4	350+	N	N	681AR	806al*	325	Montaraz, Señor de las Tierras Salvajes, el Cazador (Naturaleza/plata).
Tulkas	450	1688	CO/20	375+	N	N	1280AR	1280AR	325	Guerrero/guerrero, Campeón de los Valar (Valor/rojo dorado).
Ulmo	490	612	CM/16	375+	N	N	470AR	470AR	200	Animista/hechicero, Señor de las Aguas (Agua/verde marino).
Vairë	430	538	SA/4	100+	N	N	355ma*	275AR	125	Bardo/vidente, la Tejedora (Tiempo/púrpura).
Vána	425	531	SA/4	190+	N	N	425AR	440AR	125	Bardo, Señora de las Flores y la Canción (Juventud/verde primavera).
Varda	500	750	SA/4	175+	N	N	240AR	255AR	125	Animista/astróloga, Reina de los Valar (Luz/blanco).
Yavanna	485	728	SA/4	115+	N	N	410AR	385AR	200	Animista, Señora de la Tierra Viva (Tierra/verde).

Guardia de Ilmaren: Cuando Varda está en Ilmaren, su presencia se extiende hasta formar un cinturón, o un muro de presencia, con un diámetro equivalente a 75 kilómetros. Necesita 1.000 PP por día para mantenerlo; no obstante, no requiere ningún tipo de concentración. Dentro de esta región, Varda puede sentir el número y naturaleza básica de las presencias que hay en su interior siempre que se concentre. Cualquiera que atravesase los límites del cinturón debe hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RM) de nivel 125. Si falla por 01-50, la víctima es incapaz de atravesar la barrera durante 1-10 días; si falla por 51-100, la víctima es incapaz de cruzar la barrera durante 1-10 años; si se falla por 101+, la víctima será incapaz de atravesar la barrera durante 1-10 décadas.

Manipulación de la luz: Varda tiene un control absoluto sobre toda la luz que se halle a 500 metros de su persona. También posee un control absoluto sobre toda la luz de los Cielos por encima (y por lo tanto, fuera) de Arda. Puede dirigir el modo y el lugar de su entrada en Arda. Si coloca dicha luz en un recipiente (por ejemplo, en una joya), bendiciéndolo, puede concentrarse sucesivamente en dicha joya (sin importar la distancia o las circunstancias), lo que le proporcionará al portador de la joya una bonificación en +50 de todas sus actividades. Sólo puede concentrarse en una joya a la vez.

Curación: Varda puede curar mediante los medios normales, o puede transmitir las heridas de los demás a su propio cuerpo (es decir, como un Curandero de RM). En este último caso, puede aliviar total e instantáneamente a los demás de sus enfermedades simplemente tocándoles (un número cuya suma de niveles sea menor o igual al nivel de Varda). A continuación, puede absorber el daño absorbido a una velocidad equivalente al número de niveles sumados de quienes curó.

Sortilegios: 26,000 PP. La BO para los sortilegios de base es de 250; la BO para los sortilegios dirigidos es de 500. Varda puede utilizar todas las listas de Animista, de Bardo y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Astrólogo, de Canalización Cerrada, de Esencia Abierta y Cerrada y de Curandero Lego (RM).

YAVANNA

Nivel: 485. **Raza:** Vala (Valie Exaltada). **Profesión:** Animista. **Hogar:** Mansiones de Aulë o Valmar en Valinor. **Sobrenombres:** Q. "Donadora de Frutos"; Kementári (Q. "Reina de la Tierra"); Guardiania de las Plantas.

Características para RM: FUE-140; RAP-96; EMP-145; I-150; PRE-125; AGI-125; CON-105; MEM-100; RAZ-110; ADI-145. **Características para SA:** FUE-140; AGI-125; CON-105; INT-105; I-150; PRE-125. **Apariencia:** 145.

La segunda entre las Reinas de los Valar, Yavanna, era la esposa de Aulë el Herrero. Era la Reina de la Tierra, la encarnación del espíritu que hace que los seres vivos crezcan y florezcan. Su trabajo dio al Mundo las plantas, incluyendo los Dos Árboles de Valinor.

Yavanna era la guardiana de todos los olvar (Cosas que Crecen que No se Mueven), pues fue ella quien plantó las primeras semillas y su bendición les dio vida. Por ello, todos los pueblos que dependían de las cosechas le rezaban por sus dones. Su santificación aseguraba la abundancia.

Naturalmente, los propios jardines de Yavanna eran famosos. Allí atendía a sus amigas los olvar y ponía a tono su corazón con el pulso de la vida de la tierra.

El fana de Yavanna era una hermosa figura cubierta con ropas ricas de color verde oscuro, y su aura brillaba como un

fruto recién nacido al sol de mediodía. Ocasionalmente, prefería el velo de un gran árbol cuyas ramas se elevaban hacia los Cielos.

Principal objeto de Yavanna:

Bastón: Se trata de un sencillo bastón hecho de ramas caídas del ahora muerto Árbol Dorado (Q. "Laurelin"). Es un sumando de sortilegios +28, y le permite al portador comunicarse con cualquier planta (dentro de una distancia equivalente a un metro por nivel del portador). La planta responderá según su espíritu, pero el portador podrá siempre determinar la naturaleza exacta de la planta así como sus sentimientos.

Poderes especiales de Yavanna:

Curación: Yavanna puede curar las enfermedades de cualquier planta que esté a menos de 485 metros simplemente concentrándose en ella.

Manipulación de plantas: Puede controlar y modificar instantáneamente la forma de cualquier planta que esté a menos de 485 metros.

Dones: Yavanna puede hacer que todas las plantas que estén en un radio de 485 metros crezcan a la velocidad que ella desee. También puede lanzar cualquiera de sus sortilegios sobre cualquier fruto vivo simplemente tocándolo. El sortilegio funcionará sólo una vez, cuando el fruto sea comido.

Sortilegios: 25,220 PP. La BO para los sortilegios de base es de 242; la BO para los sortilegios dirigidos es de 485. Yavanna puede utilizar todas las listas de sortilegios para Animistas, de Canalización Abierta y de Montaraz (SA), así como todas las listas de Clérigo, de Canalización Cerrada y de Curandero (RM).

5. LOS MAIAR

Los maiar constituyeron la gran mayoría de los Ainur que vinieron a Eä en el principio. Aunque eran sirvientes de los valar, compartían la naturaleza de sus hermanos mayores.

Como los valar –y en realidad, al igual que todos los Ainur–, los maiar eran espíritus inmortales sin necesidades ni forma. Sus cuerpos físicos les permiten relacionarse de forma sencilla con los Hijos de Eru, y llevar a cabo su principal tarea, que es la de cuidar de Arda. Este papel les permite tratar con los habitantes de la Tierra Media más directamente de lo que lo hacen los valar, pues los maiar llevan las palabras de sus señores y actúan como sus intermediarios.

5.1 PANORÁMICA GENERAL DE LOS MAIAR

El número de maiar es desconocido; sin embargo, estos espíritus menores constituyen el pueblo de los valar y son lo suficientemente numerosos como para crear su propia sociedad y para reunir su propia gran hueste de guerra. Su variedad es grande, y su historia refleja su variado carácter; y, aunque los maiar nacieron antes que la Existencia, comparten muchas de las pasiones y defectos de los pueblos menores.

5.11 HISTORIA DE LOS MAIAR

Como se menciona en 4.11, el pensamiento de Eru dio nacimiento a los Ainur, los Sagrados, incluyendo a quienes se convertirían en los valar y los maiar. Mediante la Gran

Música concebida por Eru y cantada por los Sagrados, nació el patrón y ser de todo lo que existe. Eä —el Mundo y los Cielos— nacieron de la Canción, al igual que lo hizo el Destino.

Los maiar servían a los valar antes de que estos últimos entraran en Eä. Se trataba de Ainur menores leales a los quince (incluyendo a Morgoth) grandes Ainur que aceptaron proteger el recién nacido Mundo. Cuando los valar abandonaron los Palacios Intemporales de Eru y se aventuraron en Eä, los maiar les siguieron.

Cuando los valar y los maiar entraron en el Mundo, comenzaron a dar forma a Arda. El papel de los maiar fue, como siempre, ayudar a sus señores a completar el esquema visualizado por Eru. Sin embargo, con la rebelión de Morgoth, muchos maiar abandonaron el camino propuesto. Algunos, como Sauron, el gran servidor de Aulë, entró en Arda al servicio del Enemigo Negro; otros, como los Espíritus del Fuego, que serían conocidos como los balrogs, sucumbieron a la Oscuridad posteriormente.

Sólo un maia que sucumbió a los silenciosos halagos de Morgoth recuperó su gracia. Ossë, el sirviente de Ulmo, fue el único maia caído que se salvó. Con la ayuda de su esposa Uinen, Ossë volvió al buen camino y fue perdonado.

La destrucción de las Dos Lámparas y la creación de Aman

La lucha entre el caído Morgoth y los otros catorce valar duró toda la Primera Edad. Desde su fortaleza en Utumno y (posteriormente) Angband, Morgoth desafió a sus hermanos y atacó sus creaciones. En su primer asalto, el Enemigo Negro arruinó las Dos Lámparas que iluminaron el Mundo durante la Primavera de Arda, y el cataclismo que siguió arruinó para siempre la concepción de un mundo perfecto y simétrico. Almaren, el hogar de los valar y los maiar, pereció con la crecida que tuvo lugar.

Los continentes que componen actualmente Arda nacieron de esta destrucción. Los valar y los maiar ocuparon su actual hogar en Aman. Morgoth permaneció en Endor. Buscando su derrota, los valar —en una acción que presagiaba la movilización que iniciaría la Guerra de la Cólera— reunieron la primera hueste de maiar. Este ejército condujo al Enemigo Negro a su refugio en Utumno en el norte de la Tierra Media, pero no consiguieron que se rindiera.

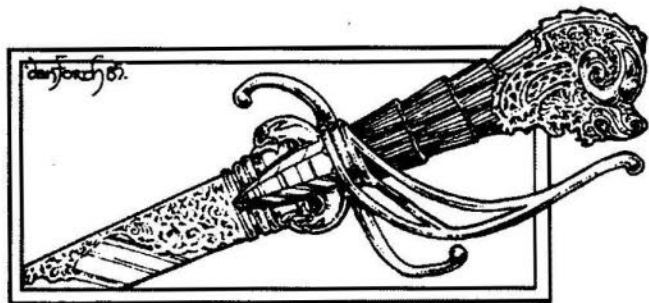
A continuación, prosiguió un periodo de paz inestable. Durante un tiempo, Arda estuvo iluminada únicamente por la luz de las estrellas, pero finalmente nacieron los Dos Árboles que dieron luz al mundo. Comenzó la Cuenta del Tiempo. Fueron creados los enanos, y después despertaron los elfos y comenzaron a explorar el Este. Poco después, despertaron también los Siete Padres de los Enanos.

La Batalla de los Poderes

Mientras tanto, Morgoth tramaba su conquista. Concibió a la raza de los orcos a partir de elfos capturados y creó a los trolls como burla de los ents. Sus ejércitos crecieron en los pozos que había bajo la tierra. Finalmente, sus servidores comenzaron a excavar una nueva fortaleza en el lejano norte de Endor, fundando Angband. Desde su guarida, el lugarteniente del Enemigo Negro, Sauron, amenazaba las regiones que servían de vía de escape de Aman hacia la Tierra Media. Morgoth planeaba esclavizar a los elfos y armar sus hordas en Utumno.

Fue en aquel triste momento cuando el ejército de los maiar volvió a Endor. Conducida por el maia Eonwë y el vala Tulkas, la Hueste de Valinor barrió toda la Tierra Media,

protegiendo el hogar de los elfos y volviendo a empujar al Enemigo Negro hasta Utumno. Sin embargo, esta vez el vala caído no escapó a la justicia; su fortaleza fue abierta y arrasada. Capturado y encadenado, Morgoth fue aprisionado en Aman. El abrumador ejército de los maiar venció en la primera prueba de armas.



Asentamiento en Valinor

En los seguros años que siguieron, los elfos iniciaron su Gran Viaje hacia el oeste, y muchos llegaron a Aman. Otros poblaron el oeste de Endor. Fue allí, en Beleriand, y a principios de la Primera Edad, donde la maia Melian se encontró y casó con el señor élfico Elwë (Elu Thingol). Juntos, formaron el reino de Doriath.

Pocos de los demás maiar —salvo los que servían al Enemigo Negro— permanecieron en la Tierra Media. Los que se quedaron eran como Baya de Oro, espíritus de la naturaleza atados a la misma Endor. La mayoría de los maiar permanecieron en Valinor, en Aman, bajo el señorío de los valar. Allí, formaron el estrato medio de una sociedad que incluía a los elfos vanyar.

El arrepentimiento de Morgoth y la Larga Noche

Tras tres edades de permanecer prisionero, Morgoth fue perdonado. La paz acabó poco tiempo después. No mucho tiempo después de su liberación en Aman, el Enemigo Negro atacó de nuevo a los Ainur, esta vez aliado con el demonio Ungoliant. Envenenando los Dos Árboles y bebiendo los Pozos de Arda, el vala maligno y su innumerable compañero sumieron al Mundo en la oscuridad. Así comenzó la Larga Noche.

Tomando los Silmarils de Fëanor, Morgoth salió hacia Angband en la Tierra Media y se unió a sus servidores supervivientes. El maia caído, Sauron, y los balrogs, esperaban el retorno de su señor. Con su llegada, fortalecieron su reino, cavando nuevos subterráneos en las entrañas de Endor. Con los desechos de sus excavaciones, el Enemigo Negro elevó el trío de picos conocido como Thangorodrim (S. "Montañas de la Tiranía").

Los ejércitos de Morgoth se multiplicaron rápidamente, y pronto comenzaron a guerrear con los elfos de Beleriand. De nuevo, los señores maiar caídos encabezaban sus hordas hacia la batalla. La perdición de los sindar se acercaba, mientras los hechos acontecidos en Aman colocaban los fundamentos para su salvación.

La creación del Sol y de la Luna

Dos hechos se combinaron para detener a los ejércitos de las fuerzas del mal. En primer lugar, la mayoría de los noldor iniciaron el retorno a la Tierra Media para recuperar los Silmarils y vengarse del asesinato de su rey. Y en segundo lugar, los valar eligieron a dos maiar para viajar por los cielos y devolver la luz a Arda.

Con la última flor plateada de Telperion y el único fruto dorado que quedaba de Laurelin, los valar rescataron la esencia de la luz de los Dos Árboles. Colocándolos en recipientes, intentaron crear unas nuevas lámparas que iluminaran el Mundo, y así fueron creados la Luna (Isil) y el Sol (Anar). Dos maiar –Arien, la Reina de los Espíritus de Fuego, y Tilion el Cazador– fueron llamados para guiarlos por el cielo y protegerlos. Conforme se elevaban, la luz del día volvió a agraciarse a Arda y la hueste de Morgoth se vio aturrida y desperdigada.

Los últimos días de la Primera Edad

Tras la ascensión del Sol y de la Luna, ninguno de los maiar –salvo Melian– actuó de forma activa contra las fuerzas de Morgoth hasta el final de la Primera Edad. En realidad, la responsabilidad de la guerra contra el Gran Mal cayó sobre los elfos y sus aliados, los edain. La lucha continuó durante siglos. Sin embargo, con la muerte de Thingol y la partida de Melian –después de cinco grandes campañas– Morgoth estaba preparado para lanzar el ataque final contra los Pueblos Libres de la Tierra Media. Los elfos pidieron a los valar ayuda contra el Enemigo Negro.

De nuevo, la Hueste de Valinor salió de Aman. Capitaneada por el Heraldo de Manwë, Eonwë, el ejército de los maiar fue la mayor fuerza nunca más reunida. Barriando todo Endor desde el noroeste, cayeron sobre Angband y destruyeron la aparentemente invencible horda de Morgoth formada por orcos, trolls, dragones, bestias malignas y hombres. Lucharon maia contra maia, pues los sirvientes de los valar aplastaron a los balrogs en la Gran Batalla.

Esta Guerra de la Cólera marcó el último momento en el que los maiar intervenían tan directamente en los asuntos de Endor. Fue un evento cataclísmico, acabando con la total destrucción del noroeste de la Tierra Media. Enormes regiones se hundieron en los mares entre truenos ensordecedores. Morgoth fue capturado y encadenado con su propia Corona de Hierro. Su mayor sirviente maia, Sauron, se humilló ante el victorioso Eonwë.

Con la Guerra de la Cólera, el Enemigo Negro fue lanzado al Vacío fuera de Eä, y así terminó la Primera Edad. La causa de la oscuridad había sido rechazada; sin embargo, al mismo tiempo, la vigilancia de los valar sobre Endor finalizó. Una nueva era comenzó mientras los de Aman se retiraban de los asuntos de los Hijos de Eru. Aun así, siguieron siendo responsables del Equilibrio de las Cosas, aunque sus métodos cambiaron.

Los maiar y la Segunda Edad

A cambio de la lealtad de los edain hacia los elfos y hacia la causa de la libertad, los Señores de Aman llamaron al maia Ossë para que creara una gran isla continente que sirviera como nuevo hogar para los Altos Hombres. Ossë limpió las aguas del centro del Belegaer e invocó unas tierras de debajo de la superficie, creando así Númenor.

Númenor (S. “Andor”; O. “Oesternesse”) prosperó y dio nacimiento a una floreciente cultura humana. Sus habitantes se desarrollaron bajo la guía de sus amigos elfos, creando un maravilloso reino. Sus barcos volvieron para explorar las costas de Endor y enseñar a sus menos afortunados hermanos. Con el tiempo, sin embargo, el poder de Númenor engendró su propia corrupción. Las exploraciones se convirtieron en colonizaciones, y más adelante en conquistas. Los diestros se volvieron orgullosos.

Unos treinta y tres siglos después de su asentamiento, Númenor alcanzó el apogeo de su poder bajo el gobierno de

Ar-Pharazôn. Sus ejércitos desafiaron el dominio de Sauron en Endor y capturaron al Señor Oscuro de Mordor. Pero los guardianes se convirtieron en cautivos, pues la lisonjera lengua del Señor de los Anillos tejó imperceptibles mentiras y se aprovechó del orgullo númenóreano.

Finalmente, las tramas de Sauron corrompieron Andor, hecho que culminó con el Gran Armamento. Creyendo que el simple hecho de vivir en las Tierras Imperecederas conferiría la inmortalidad a los hombres, Ar-Pharazôn lanzó una terrible flota con la esperanza de conquistar Aman. Los Altos Hombres de Númenor desafiaron la antigua Prohibición de los Valar, que decretaba que ningún mortal podría poner pie en tierra inmortal.

Esta falta de fe, este acto de desafío, causó el fin de Númenor. Descubriendo que su vigilancia sobre Arda había fallado, los valar dejaron de lado temporalmente su vigía y llamaron a Eru para arreglar el Equilibrio de las Cosas. Eru intervino y, con el Cambio del Mundo, Númenor fue hundida en un tumultuoso torbellino, pereciendo bajo las olas del Belegaer.

Aman fue separada de Arda durante el Cambio, y se formaron nuevas tierras y mares. La Tierra Media fue separada para siempre de las Tierras Imperecederas, y Arda fue reformada. Desde ese momento, Aman sólo podría ser alcanzada viajando por el esquivo Camino Recto a través de los Mares Doblados.

Los maiar llamados istari

Con el Cambio del Mundo, los maiar se fueron alejando más y más de la vida en Endor. Los viajes entre la Tierra Media y Aman habían desaparecido completamente, con la excepción de los elfos, que deseaban ver la luz de las tierras inmortales. Sin embargo, los valar y sus sirvientes maiar siguieron protegiendo el Equilibrio de las Cosas. Con el alzamiento de Sauron en la Tercera Edad, la Oscuridad volvió a amenazar con la esclavización de toda la Tierra Media.

Manwë escogió utilizar métodos indirectos para combatir la amenaza que significaba el Maligno. Seleccionando a unos maiar de confianza de entre la Orden de los Sabios –los istari–, el Rey Vala esperaba enviar a Endor emisarios que pudieran unir a los Pueblos Libres y animarles a vencer al Señor de los Anillos. Así, fueron enviados cinco maiar para combatir al mayor de todos sus hermanos, el caído Sauron. Adoptando el aspecto de ancianos, estos magos entraron en la Tierra Media en torno al año 1000 T.E.

Sólo uno de los cinco permaneció fiel a su misión. Cuatro de los Sabios quedaron atados a Endor mediante sus cuerpos adoptados, cayendo finalmente presos de sus emociones y desviándose de su misión original. Sin embargo, Gandalf (Olórin), el más sabio de los maiar, superó la tentación y el orgullo y, finalmente, promovió la alianza que vencería al Señor Oscuro.

A pesar del hecho de que los maiar, como todos los seres, podían sucumbir a las debilidades de la carne, Gandalf el Gris permaneció constante. Intentó asegurarse de que el Equilibrio de las Cosas era mantenido sin ningún tipo de intervención más allá de emplear sólo su poder ante una amenaza igual o mayor. El istar gris luchó contra Sauron y sus servidores, y sacrificó su cuerpo en la lucha contra el balrog de Moria, uno de los espíritus caídos del fuego maia. Finalmente, el Anillo Único fue destruido y el espíritu del Señor Oscuro, incapaz de volver a asumir una forma, desapareció de Arda.

Tras la muerte de Saruman y la partida de Gandalf al final de la Tercera Edad, quedaron tres Magos en la Tierra

Media. Al igual que los espíritus maiar de la naturaleza que habitaban la tierra, y al igual que los demonios maiar encerrados en las profundidades de su superficie, estos maiar estaban lejos de su hogar en Aman. Conforme pasaban los años, se iban atando más y más a su forma e iban cambiando gradualmente, permaneciendo maiar en espíritu pero perdiendo gran parte de la fuerza de su origen. Su destino explica mucho sobre el deseo de los maiar por permanecer aparte de los Hijos Mortales de Eru.

5.12 NATURALEZA DE LOS MAIAR

Como Ainur, los maiar son esencialmente espíritus inmortales, almas que originalmente son totalmente separables de cualquier forma que puedan adoptar. Sus cuerpos, aunque no son necesarios, les permiten relacionarse en Arda, pues el poseer un ente físico es esencial para tener una experiencia completa en el mundo físico. Incluso en su hogar de Valinor, los maiar mantienen su forma, caminando entre sus compatriotas elfos.

Los maiar y su adopción de forma

Las Tierras Mortales ejercen una fuerza más orientada hacia lo físico que Aman. La vida en la Tierra Media está atada a espíritus que figuran inevitablemente relacionados con una forma. Después de todo, Endor fue el lugar de nacimiento de los Hijos de Eru, y sigue siendo su hogar. La tierra refleja la naturaleza de los Pueblos Libres, todos aquellos que necesitan cuerpos. (Incluso los inmortales elfos necesitan una forma.) Aunque quizás son sólo residentes pasajeros en la Tierra Media, siguen siendo Hijos de Arda.

Los maiar no son de Arda; entraron en Eä como vigilantes, sirvientes de los guardianes mayores, los valar. Pero los espíritus maiar, aunque originalmente son libres, pueden ser atrapados en una forma. En cada acto físico de la creación ajeno al esquema concebido por Eru, una parte del creador se ve atada al mundo físico; y esta regla se cumple tanto entre los Hijos de Eru como entre los Ainur. Todos los Ainur caídos fueron quedando atados gradualmente a sus cuerpos. Como intentaban manipular el mundo y se les confiaban las tareas de cultivar y proteger, iban poco a poco convirtiéndose en parte de ese mundo, y sufrían sus debilidades. En ningún lugar el peligro era mayor que en Endor. Este cambio tuvo lugar en el mismo Morgoth, así como entre sus servidores maiar, principalmente en Sauron y en la hueste de balrogs. También Tom Bombadil y Baya de Oro quedaron encadenados a sus formas (así como unidos a una zona específica de la Tierra Media). Posteriormente, también los istari se verían afectados.

La inmortalidad del alma maiar

Todos los Ainur son inmortales, naturalmente, y la destrucción de su forma solamente sirve para separar a su espíritu de sus cuerpos materiales. Sin embargo, sin un cuerpo, un maiar no puede afectar al mundo físico, excepto en algunos casos, indirectamente. Durante el tiempo que un maiar tarda en recuperar la forma, su espíritu permanece apartado de Arda, y ajeno a las preocupaciones de los Hijos de Eru.

Éste fue el caso de Sauron. La forma del Señor Oscuro fue destruida dos veces en la Segunda Edad, y ambas veces fue incapaz de utilizar su poder sobre la Tierra Media hasta adoptar una nueva forma. Con la destrucción del Anillo Único, su vínculo físico con Arda quedó destruido, y nunca pudo volver a asumir un cuerpo. Por ello, el Señor de los Anillos desapareció del mundo. Su alma no murió; simplemente, era incapaz de afectar o permanecer en Arda.

El efecto del espíritu sobre la forma maiar

Cuando un maiar adopta una forma, ésta refleja la naturaleza de su alma. Su espíritu metafísico matiza invariablemente su cuerpo material. Algunos maiar elementales se convierten en manifestaciones de su carácter unidimensional. Los espíritus del agua y del fuego, por ejemplo, adoptan formas que muestran su esencia elemental. Arien y los balrogs —todos espíritus del fuego— adoptaron flamígeros tipos de forma, la primera pura y los segundos corrupta. Los espíritus del agua como Ossë, Uinen y Baya de Oro adoptaron formas más gentiles y “líquidas” que personificaban el carácter de su asociación con el agua.

El mal afecta a la forma al igual que pervierte el espíritu. Por ello, los maiar corruptos terminan viéndose encadenados a un cuerpo horroroso. Debilitado por la pérdida de su Anillo Gobernante, así como por la muerte de su tercer cuerpo en la Caída de Númenor, el Señor Oscuro nunca volvió a asumir un aspecto agradable. Durante toda la Tercera Edad, su cuerpo fue una manifestación descubierta de su yo interior —su alma—, al igual que los cuerpos de los balrogs reflejaban su carácter.



Saruman el Blanco experimentó un declive similar. Conforme perdía su gracia, fue quedando encadenado a su cuerpo, una forma que desmejoraba a medida que su esencia iba corrompiéndose. Con la disminución de sus poderes, su cuerpo envejeció rápidamente hasta que quedó muy debilitado. Cuando fue asesinado por Grima Lengua de Serpiente, su forma era una pálida sombra de sus anteriores encarnaciones. Este declive reflejaba la debilitación de su espíritu que, en el momento de la muerte de su cuerpo, estaba demasiado débil como para adoptar una nueva forma. Saruman, al igual que Sauron, salió de Arda.

Los vínculos del espíritu maia con las creaciones físicas

Cuando Eru encargó a los valar la vigilancia de Arda, los maiar asumieron el papel de ejecutores de su visión. Era su trabajo completar los detalles del esquema del Mundo, ayudando a los valar en su proceso de creación. Este mandato justificaba la presencia de los maiar en Eä.

Sin embargo, las creaciones ajenas a este esquema no eran contempladas ni perdonadas. Por ello, los maiar que intentaban crear cosas por sí solos necesitaban un mayor esfuerzo y, en cierto modo, debían poner más energía en su labor. Con cada acto creativo, parte de su espíritu pasaba a formar parte de la Creación. Los maiar como Sauron, que quería crear objetos poderosos de su propia visión, infundían gran parte de su esencia y fuerza inherentes en sus creaciones. El Anillo Único, por ejemplo, contenía una enorme parte del alma del Señor Oscuro. Aunque preservaba y acentuaba la fuerza del Maligno, estaba mutilado sin él; y cuanto más tiempo estaban separados el Anillo y su amo, más débil se volvía el Señor de Mordor.

Los maiar caídos—quienes actuaban independientemente del esquema de Eru y la guía de los valar—disminuían gradualmente en espíritu. Al igual que iban quedando lentamente encadenados a su forma adoptada, del mismo modo sus actos creativos iban absorbiendo su fuerza interior. Este proceso se aceleraba en zonas fuera de Aman, donde la Luz de los Valar daba poder a todos los que permanecían a su alrededor. Con la caída de Morgoth, la disminución de los maiar corruptos se aceleró aún más, pues no podían apoyarse en el terrible espíritu del Enemigo Negro.

La historia de Saruman ilustra este declive. Conforme se desviaba de su misión, iba recibiendo menos ayuda de arriba. Después, cuando abandonó totalmente su búsqueda y decidió crear su propio ejército, comenzó su declive. Cuantos más esfuerzos hacía, más débil se volvía su espíritu.

El uso del poder por parte de los maiar

La moderación de los maiar también se veía reflejada en su limitado uso del poder. Los que se unían a la visión de Eru utilizaban su magia de forma muy selectiva, siempre de acuerdo con el Equilibrio de las Cosas. Se guiaban por el esquema nacido de la Canción de los Ainur. Con su papel definido, estos maiar llevaban a cabo sus objetivos cuidadosamente, sabiendo siempre que su gran fuerza incluía el potencial de un enorme abuso. Incluso un encantamiento bien intencionado podía producir efectos inesperados y adversos.

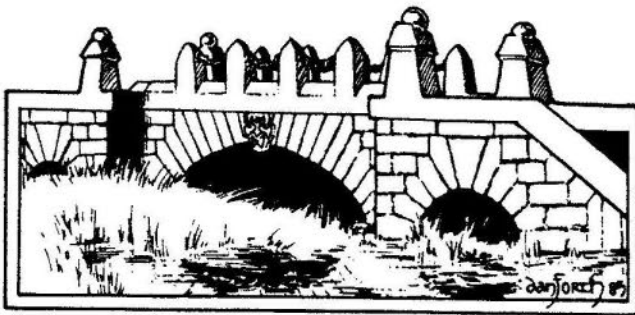
Naturalmente, otros maiar no se preocupaban por limitar sus obviamente superiores talentos. Los caídos intentaban dominar a los seres menores y crear sus propias visiones. Los descarriados o confusos—como los desobedientes Magos—procuraban conseguir sus propios objetivos, a menudo creyendo tener la razón. En cualquier caso, los resultados no eran muy exitosos, y el Equilibrio de las Cosas se veía trastornado.

En ningún sitio era tan precario el Equilibrio de las Cosas como en Endor. Siempre conscientes de los peligros que implicaban los asuntos de los Hijos de Eru, los valar se mostraban reacios de enviar maiar a la Tierra Media. Tales misiones eran raras. Justificaron la embajada de los istari en la Tercera Edad afirmando que su enemigo, Sauron, era también un maia. Como siempre, los Señores de Valinor se adscribieron a la regla de que el poder sólo debe ser utilizado para contrarrestar el poder.

Gandalf se mantuvo fiel a la ley no escrita, respecto al uso del poder de un maia en Endor. Sus muestras de potencia mágica estaban gobernadas por la limitación y nunca uti-

lizaba ningún encantamiento más allá de los imprescindibles para cada situación. Los demás Magos, en particular Saruman y Alatar, demostraron ser menos restringidos a la hora de utilizar sus habilidades de forma abierta.

NOTA PARA EL DJ: Ver la sección 7.2 para más información respecto al uso del poder mágico en la Tierra Media. Generalmente, las reglas para jugar con personajes maiar en Endor es sencilla: un maia leal a los valar, que le envíen o prepararon su visita, utilizará siempre el mínimo poder posible para completar su misión. La sutileza es un premio. Naturalmente, los maiar renegados como Sauron o los balrogs raramente se preocupaban por el Equilibrio de las Cosas, y hacían lo que deseaban. Su única preocupación era la de ser descubiertos antes de asegurarse el éxito absoluto.



5.13 SUB-GRUPOS MAIAR

Eru concibió a los maiar como un grupo variado, tan diverso como los espíritus que podían hallarse en cualquier raza. Sus almas se manifestaban de muchas maneras. Algunos eran personificaciones de aspectos del Mundo que ayudaban a dar forma y a atender la esencia espiritual de los elementos que componían los fundamentos de Arda. Otros eran semejantes a aspectos menos tangibles de la concepción de Eru, como las manifestaciones de los pensamientos u otros rasgos de carácter o mente. Muchos representaban temas generales que aparecen en la naturaleza.

Los maiar elementales

Los maiar elementales encarnaban el fuego, el agua, la tierra, la luz y el aire. Arien y los balrogs eran los más famosos de los espíritus del fuego, mientras que Ossë, Uinen y la mujer del río, Baya de Oro, eran los más conocidos de los espíritus del agua. Ilmarë personificaba la luz e Iarwain Ben-adar—Tom Bombadil—era un espíritu de la tierra atado al corazón de la Tierra Media.

Como todos los maiar, cada maia elemental servía a un vala de espíritu semejante. Los de aire debían lealtad a Manwë, así como los de la luz consideraban a Varda como su matrona y gran señora. Los espíritus del agua rendían homenaje a Ulmo, los espíritus de la tierra a Yavanna o Aulë, y los espíritus del fuego a Varda o a Morgoth.

Los maiar temáticos

Para la mayoría de los maiar existe una asociación menos clara, pues los elementos son más fáciles de distinguir que la mayoría de los temas naturales. Maiar como Sauron y Saruman representaban las obras y a menudo se centraban en el desarrollo de objetos inanimados. La encarnación de los sirvientes del Herrero Aulë (que personificaba la tierra no viva) está entrelazada con la relación entre los objetos materiales y los vivos. Los que servían a la mujer de Aulë, Yavanna, cuidaban los olvar: la flora, la tierra viva.

LOS PODERES GENERALES DE LOS PERSONAJES MAIAR

Con la excepción de los valar, los maiar son los mayores poderes que viven en Eä. Su fuerza refleja su origen Ainu.

Aunque cada maia es único, naturalmente, hay ciertos elementos comunes que unen a los maiar. Todos ellos son espíritus incorpóreos por naturaleza, con cualidades mágicas, seres con un terrible poder individual. Como se muestra en la historia del balrog de Moria, incluso un maia menor es considerablemente más fuerte que cualquier individuo de las filas de los Pueblos Libres de la Tierra Media. Sauron, uno de los mayores maiar, casi llegó a dominar la totalidad de Endor.

Las siguientes son notas generales que proporcionan una descripción de los poderes o atributos generales comunes a todos los maiar. Sugerimos que un DJ los use cuando utilice a los maiar en un juego JRF.

(1) **Impactos críticos:** Salvo que se indique lo contrario, los impactos críticos contra un maia se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes. Esto se aplica tanto a ataques físicos como a sortilegios. (Utilizar las tablas CT-10 y CT-11 de SA, o la tabla 8.14 de *Arms Law* y la tabla 10.85 de *Spell Law*.)

(2) **Muerte de su forma:** Cuando un maia "muere", sólo su forma perece. En tal caso, el alma del maia parte inmediatamente de la Tierra Media y bien (i) vuelve a Aman o (ii) como en el caso de los maiar caídos (como los balrogs) se disipa. Los maiar que vuelvan a Aman pueden adoptar una nueva forma, pero no volverán a Endor sin permiso específico de los valar. Si se les permite, pueden tardar algún tiempo (digamos 1-1.000 años); sin embargo, un maia con una misión específica (como Gandalf) podría regresar muy rápidamente (digamos en 1-10 días). Los maiar caídos no gozan del apoyo de Eru, y su muerte podría significar la desaparición permanente de su presencia en la Tierra Media. Saruman sufrió este destino. El Anillo Gobernante de Sauron le ataba a Endor y permitía al Señor Oscuro adoptar una nueva forma a pesar de su estatus como maia renegado (ver 7.2).

(3) **Vitalidad de la forma:** Los maiar, a pesar de estar obstaculizados por un cuerpo material, pueden utilizar sus formas hasta los mayores límites. Por ejemplo, aunque los cinco Magos se disfrazaron como ancianos, su vigor y sus aptitudes físicas rivalizaban con las de los más robustos de los jóvenes guerreros de las razas humanas. Los maiar no sufren las penalizaciones asociadas a la edad, ni se cansan fácilmente. No necesitan dormir por naturaleza, sino que sólo deben llevar a cabo un período mínimo de descanso meditativo (4 horas para un maia en forma humana, 2 horas en forma élfica, 3 horas en forma enana, 5 horas en forma de hobbit, etc.).

(4) **Forma y mente:** Cuando adopta una forma, un maia adquiere los pensamientos y emociones asociadas al cuerpo. Los Magos, por ejemplo, sufrían los deseos y preocupaciones de un hombre, pues se disfrazaron de hombres. También comprendían el concepto de la mortalidad y las emociones asociadas al envejecimiento, aunque ellos eran inmortales. Un maia que adoptara una forma humana, por tanto, adoptaría un aspecto más materialista y conservador.

(5) **Lanzamiento de sortilegios:** Salvo que se especifique lo contrario, el alcance, radio de efecto y diámetros de efecto de los sortilegios lanzados por los maiar se doblan. Un sortilegio que normalmente tuviera un alcance de "toque" tendría un alcance de 1,5 metros en manos de un vala. No obstante, estas reglas no se aplican a los sortilegios almacenados en un objeto y lanzados por un maia.

(6) **Puntos de Poder:** Las referencias a los puntos de poder de los maiar de la sección 5.2 no incluyen el efecto de sus objetos potenciadores de sortilegios (como multiplicadores de PP). Incluyen sólo la capacidad innata basada en las características importantes del maia, calculadas de forma diferente a las de los Hijos de Eru. Si la característica del maia es de 102 o más, el número de PP por nivel es de 3 + (característica - 101). Por ejemplo, un maia con una característica definitoria de PP de 107 tendría 9 PP por nivel, mientras que un elfo o un hombre con una característica de 107 tendría sólo 6 PP por nivel.

Los demás maiar están asociados con temas generales similares, determinados por su fidelidad. Los vasallos de Oromë –en particular Tirion– ejemplificaban la esencia de su señor y se preocupaban por la relación entre los Hijos de Eru y los demás kelvar (las cosas vivas que se mueven). Se preocupaban por la ganadería, la caza, la doma de animales y el cuidado de los bosques.

Los sirvientes de la esposa de Oromë, Vána la Siempre Joven, se dedicaban a los asuntos de la juventud y la renovación, la primavera de la vida. Los maiar fieles a Mandos vivían con la muerte y el crepúsculo de la vida. Los maiar que seguían a la hermana de Oromë, Nessa la Bailarina, son encarnaciones de lo salvaje. El marido de Nessa, Tulkas, gobierna a un grupo de maiar asociados con la fuerza de cuerpo y espíritu, así como con los vínculos entre individuos, como la lealtad. El gentil pueblo de Estë curaba, mientras que los maiar de Vairë (mujer de Námo) mantenían la fábrica del Destino. La piedad, la esperanza y el perdón, y las emociones relacionadas de la desesperación y el sufrimiento son asunto de los maiar de Nienna.

Los sub-grupos de la sociedad maiar figuran en, o a través de, los límites de estos grupos sobresalientes. De estas

órdenes, la más renombrada es la de Heren Istarion, la Orden de los Magos. Con la excepción de los enemigos, eran los miembros de esta subsociedad maia los que más influencia directa tenían sobre los hechos que dieron forma a la última parte de la historia de la Tierra Media.

5.14 MAGOS (ISTARI)

La Orden de los Magos (Q. "Heren Istarion") es un grupo selecto de maiar extraídos de las filas de los diversos pueblos maiar. Los Magos, espíritus temáticos, produjeron maestros y diplomados cuyo poder era más generalizado que el de sus hermanos elementales. Su número es desconocido, aunque los cinco que vinieron a Endor eran considerados los "Jefes" de la Orden. Saruman el Mensajero Blanco era el señor de los istari (S. "Ithryn"), así como la principal baza enviada para contrarrestar el poder de Sauron.

Los cinco emisarios de los valar

Los cinco jefes enviados a la Tierra Media eran tan variados como sus antecesores. Saruman –el primero en ser elegido y el primero en entrar en Endor– era un maestro artesano, líder del pueblo de Aulë. Su posición y habilidades eran

semejantes a los del enemigo contra el cual se le había elegido para enfrentarse, pues Sauron había servido al Herrero de los valar en su misma posición antes de entrar en Eä. La elección de Saruman se basó en parte en el hecho de que el Mago Blanco compartía suficientes antecedentes comunes con el Señor Oscuro como para permitirle comprender a su enemigo. Además, la astucia de Saruman era legendaria. No era por tanto sorprendente que el Jefe de la Orden fuera escogido para encabezar una embajada compuesta por cinco de sus miembros.

Dentro de esta jerarquía, Gandalf gozaba de un estatus menor que Saruman, a pesar de que para la mayoría de los maiar, el Mago Gris era el más sabio. Silenciosa y humilde, comprensiva y compasiva, la naturaleza de Gandalf se parecía poco a la del Mensajero Blanco. En su lugar, era un buen representante del pueblo de Manwë, alguien que contaba con el respaldo del Rey de los Valar. El Mensajero Gris gozaba de cualidades naturales que le hicieron ganarse la confianza de los Pueblos Libres junto a los cuales trabajó, y que le permitieron superar las debilidades de la carne. Cuando mandó a Gandalf viajar a la Tierra Media, Manwë comprendió gran parte de los desafíos a los que se enfrentarían los istari.

Varda también percibía las dotes del Mago Gris. Cuando Gandalf fue seleccionado como el tercero de los cinco emisarios, ella afirmó ante todos los presentes —y en particular dirigiéndose a Saruman— que, a pesar de haber sido escogido después de los otros dos (Saruman y Alatar), el Gris no iría a Endor como “el tercero”. Por tanto, y en cierto sentido, Gandalf gozaba también de una cierta posición independiente.

El hecho de que no se viera emparejado con ningún otro istar no hace más que reforzar su papel. Yavanna persuadió a Saruman para que llevara a Radagast como compañero, a pesar de que el plan inicial de los valar era enviar sólo a tres de los Sabios. Alatar también llevó consigo a Pallando, y así su número llegó a cinco. Gandalf, por el contrario, iría solo. El Destino había decidido que su fin sería diferente del de sus otros cuatro hermanos.

Las raíces de los magos

Así como los caracteres de Saruman y Gandalf diferían, también lo hacían los de los otros tres istari que les acompañaron. Esta diversidad les infundía fuerza. Alatar, el segundo istar escogido, servía a Oromë, y conocía gran parte de las tierras orientales de Endor. También había recibido las cualidades de Oromë en las tierras salvajes, así como el amor de su patrón por las bestias. Pallando seguía a Mandos, y estaba imbuido con los dones de un vidente. Radagast el Pardo seguía a Yavanna, y se preocupaba poco por los pueblos hablantes.

A continuación figura una lista general de las asociaciones de los cinco mensajeros:

Nombre	Color	Vala patrón	Asociación del vala
Saruman	Blanco	Aulë	Tierra no viva (obras)
Gandalf	Gris	Manwë	Aire (cielo, sabiduría, empatía)
Alatar	Azul (claro)*	Oromë	Naturaleza (kelvar, bosques)
Pallando	Azul (oscuro)*	Mandos	Tierra (muerte, almas)
Radagast	Pardo	Yavanna	Tierra viva (olvar)

* Tanto Alatar como Pallando llevaban el color azul marino, pero las ropas de Pallando eran de un tono más oscuro.

El objetivo de la embajada de los Magos

Los cinco istari escogidos para la embajada a la Tierra Media tenían un objetivo: combatir a Sauron y a su Sombra. Al asignar a estos maiar para que intervinieran, los valar uti-

lizaban su raramente ejercido derecho de corregir los desequilibrios de Endor, causados por los actos de quienes no eran indígenas de dicho continente. La Tierra Media era, como decía el esquema, la tierra de los Pueblos Libres. Un Ainu como el Señor Oscuro era una intrusión fuera de la concepción prescrita por Eru.

Como Sauron era un maia, por tanto, los valar estaban justificados para contrarrestar su poder. Sin embargo, instruyeron a los Magos para que actuaran de la forma más sutil posible. El objetivo de los istari era unir y hacer funcionar a los Pueblos Libres, no dominarlos. Era una embajada con la intención de aconsejar y dar apoyo a los Hijos de Eru. Los valar debían limitarse y no debían utilizar herramientas como la fuerza y el miedo. El poder, dictaron, sólo debía ser utilizado en dicho contexto, y sólo cuando fuera totalmente necesario. Los encantamientos abiertos y las acciones desenfrenadas, aunque estuvieran bien intencionadas, estaban prohibidas. Dicha ley se basaba en la creencia de los Sagrados de que los Ainur debían permanecer físicamente apartados de la Tierra Media.

Nota para usar a los istari en tu juego de fantasía

Caso de utilizar a un personaje istari en tu JRF, recuerda los objetivos originales de su misión. Las leyes que gobiernan la embajada de los Magos a la Tierra Media sirven de guía para un istar, e incluso los istari caídos prestan cierta atención a los edictos de los valar. Un Mago caído seguirá actuando sutilmente, reuniendo poder y utilizando la fuerza de forma silenciosa, al menos hasta que se sienta inatacable.

Presta también particular atención a la sección 5.12, especialmente a los comentarios sobre el desarrollo de los vínculos de un maia a su forma adoptada y a los efectos del uso de poder de un maia sin un mandato directo. Como se ha apuntado, estos efectos se ven aumentados (acentuados y acelerados) cuanto más se aleja el maia de Aman.

Los disfraces de los emisarios

Para cumplir su misión, los Magos adoptaron formas acordes con sus propósitos. Querían ganarse la confianza de los Pueblos Libres tratando con ellos como iguales. La confianza y la persuasión eran sus métodos de influencia, no los dictados ni la coacción. A pesar de los peligros que implicaban sus formas corpóreas, los istari debían arriesgarse a ver su fuerza debilitada para lograr el éxito. Como ancianos ligeramente agotados, proyectaron una amable y modesta imagen que no tenía nada que ver con la fuerza o el terror. Sus formas inspiraban sentimientos de paz y una creencia de que eran tanto expertos como sabios.

Como los Magos iban disfrazados como hombres, y envejecían muy lentamente, su forma llegó a causarles problemas. Con cada generación que pasaba, se hacía más y más aparente —al menos entre aquellos con quienes trataban con frecuencia— que no eran mortales. Por ello, transcurrido un tiempo, los hombres confundieron a los emisarios con elfos. Pero incluso esta consideración causaba sus problemas, pues la presencia de los Magos despertaba confusión y molestaba a quienes en realidad debían ayudar. Finalmente, al igual que se precisó de un espíritu especial para restringir el uso del poder por parte de los maiar, también se precisaron hombres, enanos y elfos especiales para comprender la ayuda que se les ofrecía.

Nota sobre los niveles de experiencia de los istari

Los niveles de experiencia asignados a los istari se basan en su forma y en la manera en que actuaban. Para em-

pezar, su búsqueda implicaba el uso de una cantidad más bien pequeña de poder, pues sólo tenían un verdadero enemigo, y sus métodos prescritos sólo incluían la persuasión. Además, Endor en la Tercera Edad contaba con relativamente pocos señores poderosos comparado con la Tierra Media de los Días Antiguos. El nivel de fuerza que precisaban reflejaba un equilibrio en el que se basa este nivel de poder reducido.

Naturalmente, su papel de hombres reforzaba estas limitaciones, pues los hombres eran individualmente más débiles en cuerpo y en magia que los demás Pueblos Libres. Los istari debían comunicarse con los pueblos de la Tierra Media, y sus correspondientes bajos niveles de experiencia aseguraban que no provocarían de forma inadvertida el miedo en los corazones de sus supuestos aliados.

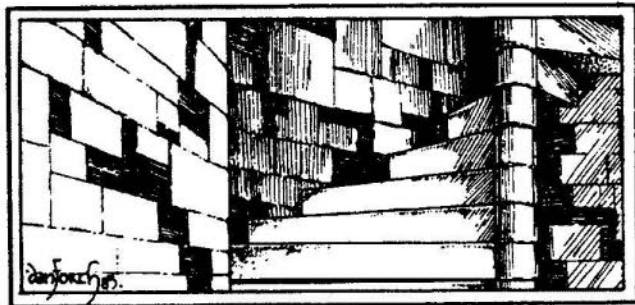
Lo que es más importante todavía, los magos no estaban "arraigados" a la Tierra Media como los Hijos de Eru. Como maiar, su poder disminuía cuanto más se alejaban de Aman y, a diferencia de Sauron, no tenían ningún objeto de poder que les atara a la Tierra Media.

Por ello, hemos asignado a cada uno de los istar un nivel de experiencia doble, de los cuales el más elevado es sólo una tercera parte de poder intrínseco de su espíritu. Su forma y nivel en Aman, por tanto, serían los siguientes:

Istar	Nivel en Endor*	Nivel en Aman (nivel verdadero)
Alatar	40 (80)	240
Gandalf (Gris)	40 (80)	240
Gandalf (Blanco)	50 (120)	360
Pallando	40 (60)	180
Radagast	40 (60)	180
Saruman	50 (100)	300

* Para las anotaciones de niveles dobles, el primer número indica el nivel de ataque del istar. El segundo número (entre paréntesis) indica el nivel básico del istar, que es utilizado para calcular otras habilidades (como las TR).

(Para más información sobre las habilidades de los Magos, consultar el material de Poderes Generales de los personajes maiar al final de la sección 5.12.)



5.2 GLOSARIO DE PERSONAJES MAIAR

AIWENDIL

Aiwendil era el sirviente de Yavanna que fue a la Tierra Media como uno de los istari. Nunca volvió. Era un amante de las plantas y las criaturas menores —en particular de las aves—, y le importaban poco las normas políticas y sociales; por ello, era considerado un tanto extraño por sus hermanos maiar. (Para más información sobre Aiwendil, ver la entrada de Radagast en "Magos".)

ALATAR

Alatar era el más grande del pueblo de Oromë. Sabía muchas cosas sobre encantamientos y sobre las tierras salvajes,

y aprendió grandes conocimientos sobre el este de la Tierra Media de su mentor, el Cazador de los Valar. Tras su partida de Valinor como uno de los istari, Alatar vivió en la Tierra Media y nunca volvió a Aman. (Para más información sobre Alatar, ver su entrada en "Magos".)

ARIEN

Nivel: 325. **Raza:** Maia (Espíritu del Fuego). **Profesión:** Montaraz/astrologa. **Hogar:** Menel, los Cielos de Eä. **Sobrenombres:** El Fuego Dorado; Señora del Sol; Guía del Sol; Fuego Celeste.

Características para RM: FUE-99; RAP-118; EMP-100; I-120; PRE-120; AGI-110; CON-100; MEM-99; RAZ-98; ADI-110. **Características para SA:** FUE-99; AGI-115; CON-100; INT-98; I-120; PRE-120. **Apariencia:** 120.

Arien era una sirvienta de Vána, un espíritu del fuego de considerable poder. A diferencia de la mayoría de sus hermanos (los que serían conocidos como los balrogs), resistió las mentiras de Morgoth y permaneció fiel a Eru y a su señora.

En los días más antiguos, Arien cuidaba las flores doradas de los jardines de Vána. Estaba fascinada por su color dorado —un tono que parecía ejemplificar su propia esencia—, y las regaba cuidadosamente con el nutritivo rocío del gran árbol Laurelin (el Árbol Dorado). La devoción de Arien hacia el Árbol de Oro y las preciosas flores de Vána canalizaban su salvaje interior, sus ardientes pasiones.

Con la muerte del Árbol Dorado a manos de Morgoth y Ungoliant, Arien quedó desolada durante largo tiempo. La pena la hirió, pero continuó haciendo su trabajo, sabiendo que su cuidado era crítico para que el jardín no se marchitara, y sin descubrir que su mayor misión aún estaba delante suyo.

El último fruto del Árbol Dorado fue salvado por Yavanna, y Aulë el Herrero construyó un recipiente para guardar su luz. Tras ser bendecido por Manwë y recibir poder de la propia Varda, el recipiente se convirtió en Anar —el Sol—, la lámpara dorada que los noldor llamaron Vása (Q. "Consumidora"). Anar era la joven compañera de Isil, el recipiente que contenía la luz plateada de la última flor de Telperion (el Árbol Plateado).

Los valar seleccionaron a Arien para guiar a Anar a través del cielo. Su fuerza era tal que podría soportar los desafíos de esa misión infinita, y su flamígera esencia le proporcionaría inmunidad contra el gran calor. Arien podía resistir cualquier fuego. Así, abandonó su hermosa forma y salió hacia el cielo para guiar a la Estrella Diurna.

La forma que Arien adoptaba en Valinor era la de una mujer hermosa aunque tempestuosa, cuyos ojos brillaban de forma tan brillante que podían herir a los de los elfos que la miraban.

Forma especial de Arien:

Como Tilion, Arien abandonó su forma física y se dirigió hacia los cielos. Aún sigue allí, guiando el aparentemente interminable viaje del Sol.

EL BALROG DE MORIA

Nivel: 36 (60). **Raza:** Maia (Balrog). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Angband, en el norte de la Tierra Media; más tarde, los Subterráneos, en las más hundidas profundidades de las Montañas Nubladas; posteriormente, Moria. **Sobrenombre:** Daño de Durin; el Terror; el Balrog; el Señor Maligno de Moria.

Características para RM: FUE-120; RAP-101; EMP-72;



I-100; PRE-120; AGI-99; CON-102; MEM-97; RAZ-96; ADI-96. **Características para SA:** FUE-120; AGI-99; CON-102; INT-97; I-100; PRE-120. **Apariencia:** 04.

El balrog de Moria era realmente un legado apropiado del Gran Mal de Morgoth. Era un maia caído, un espíritu del fuego reclutado por la Oscuridad mucho antes de que empezase la historia. Sirvió en los ejércitos de Morgoth durante las guerras de la Primera Edad y, tras la caída de Thangorodrim durante la Gran Batalla, fue uno de los pocos balrogs que escaparon a la destrucción.

Viviendo en los Subterráneos, por debajo de las Montañas Nubladas, durante toda la Segunda Edad y casi dos milenios de la Tercera, esta atroz criatura veía pasar su tiempo como prisionero de la tierra. Los enanos de Moria le descubrieron en 1980 T.E. durante sus búsquedas de mithril. El balrog asesinó rápidamente a dos reyes enanos –Durin VI y su hijo y sucesor Náin I– y reunió a un ejército de orcos y otras oscuras criaturas que expulsó al Pueblo de Durin de su hermosa ciudad (1981 T.E.). Posteriormente (2989-94 T.E.), cuando la Compañía de Balin intentó recuperar Khazad-dûm, se encontraron con el balrog y su hueste. Los enanos volvieron a sufrir una derrota.

Sus muertes no fueron vengadas hasta que la Compañía del Anillo entró en Moria a principios del año 3018 T.E. Allí, el balrog se enfrentó al grupo del Portador del Anillo y fue desafiado por Gandalf, el Mago Gris. Después de diez días de combate personal, Gandalf mató al balrog, pero el mismo mago pereció (sólo para ser resucitado como Gandalf el Blanco).

El Daño de Durin inspiraba terror en el corazón de cualquiera que se hallase delante suyo, algo muy apropiado para un demonio cuyo poder superaba al de un dragón. Su presencia siempre iba acompañada del miedo. Oculto bajo una sombra cambiante, rodeado de un fuego mágico, el balrog de Moria era el típico Demonio de Poder; pero era, de largo, más poderoso que cualquiera en Endor, salvo sus hermanos maiar y los más altos de los señores de los Primeros Nacidos.

El balrog gozaba de formidables poderes, aunque estaba atado permanentemente a su horrenda forma de 6 metros de estatura. Podía volar, aunque torpemente, al igual que hizo desde Thangorodrim al final de la Primera Edad. Su terror podía paralizar a los que estaban delante suyo, y era un señor de los pensamientos y un encantador de almas. Portando su espada y látigo flamígeros –armas con runas demasiado grandes para seres menores– podía golpear con ellos de forma simultánea, con una fuerza comparable a la venganza de dos señores guerreros. Era inmune al calor y estaba unido al fuego, y disfrutaba en los lugares infernales llenos de vapor en las profundidades bajo la superficie de Endor.

Principales objetos del balrog:

Látigo (Muerte Despierta; S. "Cuivigurth"): Látigo flamígero gigante +30 de ogamur negro; alcance 12 metros; pesa 12 kilos. El látigo sólo arde cuando está en manos del balrog, y sólo cuando el demonio está también ardiendo.

Espada (Cuchilla de la Luz; S. "Calris"): Espada flamígera +30 (tratar como espada a dos manos) de eog negro; pesa 9 kilos. La espada sólo arde cuando está en manos del balrog, y sólo cuando el demonio está también ardiendo.

Poderes especiales del balrog:

Tamaño: Tratar al balrog como una criatura enorme. Los ataques contra él que consigan un impacto crítico requieren el uso de la Tabla de Impactos Críticos para Criaturas Súper Grandes (Arms Law 8.15, SA CT-10).

Cuerpo: Tratar la piel del demonio como una armadura de Coraza (CA 20) con una BD inherente de +30. Sus enormes manos y su envoltura llameante le proporcionan la habilidad de golpear sin armas con un Golpe Enorme, con una BO +180 o con una Presa Enorme con bonificación +120. (Todos los impactos críticos están acompañados por críticos de calor de la misma gravedad.)

Fuerza: Le permite al balrog arrojar cualquier arma de asta a una distancia máxima de 30 metros sin penalización por distancia, golpeando con una BO de +120. Puede arrojar rocas (de un máximo de 50 kilos) a una distancia máxima de 60 metros con una BO de +120, infligiendo un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

Vuelo: El Demonio de Fuego puede volar a una velocidad máxima de 80 metros por asalto, pero tarda 1-5 asaltos en conseguir despegar hacia el aire. Es además un volador algo patoso. El primer asalto de vuelo sólo puede moverse un máximo de 20 metros; el segundo, 40 metros; el tercero, 60 metros, y en el cuarto y subsiguientes asaltos puede moverse a su máxima velocidad de 80 metros.

Inmolación: Como espíritu del fuego, el balrog es inmune al fuego y puede inmolarse a voluntad, incluso en medio de un asalto. Cuando está completamente sumergido (no solamente mojado) en agua, sus llamas desaparecen, dejando su resbaladiza superficie a la vista. Cuando no está ardiendo, su Presencia baja a 102, su Constitución a 100 y no inflige críticos de calor.

Presencia: Cualquiera que vea al balrog debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 18. Si falla la TR por 01-50, la víctima huirá de miedo durante 1-10 minutos. Si falla la TR por 51-100, la víctima quedará congelada donde está (aturdida e incapaz de moverse o parar) durante 1-10 asaltos. Si se falla la TR por 101+, morirá del susto. Recuerda que la víctima recibe una bonificación +10 si el demonio no está en llamas.

Dominación: El balrog puede dirigir su mirada sobre cualquier individuo (que esté a menos de 100 metros de distan-

cia) para dominar al pobre desgraciado. Si el balrog no está en llamas, o si la víctima se protege los ojos y la cabeza, el ataque es un sortilegio dirigido de nivel 18. De lo contrario, la víctima debe hacer una TR, contra el ataque del demonio, de nivel 36. Un fallo de la TR por 01-50 deja a la víctima bajo el control del balrog hasta que logre pasar la TR. La víctima puede hacer una TR cada asalto que el balrog no se concentre en ella o le mande algo. Un fallo de la TR por 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76+ mata a la presa, haciendo añicos su mente y su alma.

Sortilegios: 300 PP. La BO para los sortilegios de base es de 36; la BO para los sortilegios dirigidos es de 72. El demonio puede lanzar sortilegios en un radio de 100 metros. Posee la habilidad para lanzar cualquiera de los sortilegios hasta nivel 100 de las listas Ley del Fuego (de Mago en **RM** o **SA**), Dominio de la Detección (Canalización Abierta de **SA**), Contactos Oscuros (Mago Maligno de **RM**) o Vías de la Detección (Esencia Abierta de **RM**).

TOM BOMBADIL

Nivel: 360. **Raza:** Maia (Espíritu de la tierra). **Profesión:** Animista. **Hogar:** El Bosque Viejo de Eriador. **Sobrenombres:** Iarwain Ben-adar (El Sin Padre); Orald (N. "El Muy Viejo"); Forn (Kh. "El Anciano"); El Primero; Maese Tom; Viejo Tom.

Características para RM: FUE-90; RAP-120; EMP-110; I-120; PRE-98; AGI-120; CON-110; MEM-120; RAZ-90; ADI-98. **Características para SA:** FUE-90; AGI-120; CON-110; INT-105; I-120; PRE-98. **Apariencia:** 85.

Tom Bombadil, el más viejo de los maiar en Endor, fue el primero de ellos en entrar en Eä. Originalmente era el jefe del pueblo de Yavanna, un poderoso espíritu de la tierra. Yavanna le convirtió en el guardián del Bosque Salvaje que antaño cubrió la mayor parte de la Tierra Media, pero su vigilancia adoptó finalmente un carácter inesperado.

Conforme los años pasaban, Maese Tom se unía cada vez más a la tierra, y su espíritu se iba encadenando al cada vez más pequeño bosque. Por ello, gran parte de su original espíritu Ainu fue desapareciendo gradualmente. Sus contactos con Yavanna se interrumpieron y veía cada vez menos a su amigo Oromë. Sin embargo, se casó con el espíritu del agua Baya de Oro, gozaron de buenas relaciones con los ents (S. "Onodrim") y los elfos de los bosques.

A finales de la Tercera Edad, poco quedaba del antaño glorioso dominio forestal de Tom. Sólo el pequeño enclave en el centro de Eriador reflejaba la naturaleza original de su esencia. En cierto sentido, su evolución fue paralela a la maduración de la Tierra Media y la desaparición de las viejas costumbres asociadas a los Días Antiguos. Tom Bombadil, la personificación de la antigua Endor, se retiró por tanto del mundo, siguiendo su espíritu el camino de su amado bosque.

Dentro de los confines del Bosque Viejo, el poder de Tom Bombadil era absoluto. Su alma, unida a la de la tierra, era tan fuerte como la tierra que representaba. Ningún sortilegio podía dañarle; ningún encantamiento podía seducirle. Maese Tom seguía su propio camino, cantando y bailando, siguiendo el eterno ritmo del Bosque Salvaje. Inocente, sabía poco sobre la naturaleza del Mal, y le importaban menos aún los hechos que sucedían fuera de sus dominios. Sin embargo, Tom no soportaba la malicia o la injusticia, y nunca se mostraba reacio a ayudar a una criatura en apuros.

El Más Viejo vivía en una pintoresca granja en la zona superior del Valle Árbolado, no muy lejos del punto donde el Río Tornasauce giraba hacia la parte oriental del Valle del

Bosque Viejo. Allí vivía con Baya de Oro, la hermosa hija de la Dama del Río.

El espíritu de Tom quedó encadenado a su fana y, al igual que los balrogs y los Magos caídos, llegó a ser incapaz de cambiar de forma. Aunque podía fundirse con el viento o con los árboles, sus poderes eran una mera sugerencia de lo que había sido su encarnación original.

Bajo, robusto, con la cara roja y boyante, Maese Tom era un sujeto sencillo a quien le gustaban las ropas brillantes y las celebraciones gozosas. Siempre activo, sus saltarinas zancadas y sus sencillos poemas daban color a la vida de todos los rincones del, por lo demás, gris bosque, casi como si el Viejo Tom guardara toda la juventud perdida por los árboles a lo largo de los años. Poseía una larga barba y ojos brillantes que le daban el aspecto de un gran enano feliz; pero incluso los hobbits sabían que no era así. Su andrajoso sombrero puntiagudo con su pluma azul, su chaqueta azul y sus grandes botas amarillas, siempre limpias, traicionaban su amigable personalidad y hacían añicos cualquier ilusión de relacionarlo con la gente normal. Noble de corazón y hospitalario, era el anfitrión perfecto, aunque pocos se atrevían a visitarlo en su bosque maldito.

Principal objeto de Tom Bombadil:

Bastón (Viejo Bastón): Una sencilla herramienta gris +100 hecha de madera de sauce que también es un sumando de sortilegos +18. El bastón permite a su portador comunicarse con cualquier planta (dentro de una distancia igual a 1 metro por nivel del portador). La planta responderá según su espíritu, pero el portador siempre percibe la naturaleza exacta de la planta, así como sus sentimientos.

Poderes especiales de Tom Bombadil:

Curación: Tom Bombadil puede curar las enfermedades de cualquier planta que esté a 120 metros o menos, simplemente concentrándose sobre ella, y puede curar las enfermedades de cualquier animal colocando sus manos sobre la criatura y concentrándose.

Fuerza de forma: Dentro de los límites del Bosque Viejo, hay que tratar a Tom Bombadil como una Criatura Súper Grande (ver **SA** tablas CT-10 y CT-11 o **RM Arms Law** tabla 8.15 y **RM Spell Law** tabla 10.85). Fuera del Bosque Viejo, se le trata como una Criatura Grande (como un maia normal).

Fuerza de espíritu: Dentro de los límites del Bosque Viejo, Tom no puede verse afectado por ningún sortilegio.

Correr sobre el viento: Si se concentra, Tom puede fundirse con el aire y correr sobre el viento a una velocidad de (i) 540 kilómetros por hora a favor del viento o (ii) a 270 kilómetros por hora contra el viento. Este poder sólo puede ser utilizado a menos de 54 kilómetros del límite del Bosque Viejo.

Fundirse: Tom puede concentrarse y fundirse con cualquier árbol del Bosque Viejo, volviéndose virtualmente invulnerable e indetectable.

Conocimiento: Tom puede mirar cualquier planta o tocar cualquier roca y conocer su naturaleza y origen.

Guardia del Bosque Viejo: Dentro de los confines del Bosque Viejo (no importa el tamaño del bosque), Tom Bombadil puede sentir simultáneamente cualquier presencia. Si se concentra, puede oír y oler cualquier cosa del bosque en la dirección en la que mire (con un arco de 90°).

Sortilegios: 7,920 PP. La BO para los sortilegios de base es de 180; la BO para los sortilegios dirigidos es de 360. Tom Bombadil puede utilizar todas las listas de sortilegios para

Animistas, de Canalización Abierta y de Montaraz (SA), así como de Clérigo y Canalización Cerrada (RM).

CURUMO

Curumo era un sirviente de Aulë, y uno de los más inteligentes e ingeniosos maiar. Escogido como jefe de la orden de los istari, fue el primero de los cinco Magos en entrar en la Tierra Media. Desafortunadamente, nunca volvió. (**Para más información sobre Curumo, ver la entrada de Saruman en "Magos".**)

EÖNWË

Nivel: 350. **Raza:** Maia. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Valinor. **Sobrenombres:** El Herald de los Valar; Capitán de la Hueste; Escudero de Manwë.

Características para RM: FUE-118; RAP-119; EMP-97; I-101; PRE-110; AGI-120; CON-105; MEM-96; RAZ-99; ADI-100. **Características para SA:** FUE-118; AGI-120; CON-105; INT-97; I-101; PRE-110. **Apariencia:** 113.

Eönwë era el herald de los valar, su mensajero y portaestandarte. También era el mayor comandante que nunca fuera escogido como señor de la Hueste de los Valar (el mayor ejército de toda Arda). Su capitanía en el ataque contra la ciudadela de Morgoth en Thangorodrim ayudó a la alianza de hombres, elfos y maiar a destruir a la mayor horda que nunca sirviera a la Oscuridad.

Nadie en Arda, ni siquiera entre los valar, era más poderoso en las armas que Eönwë. Tulkas era más fuerte y Oromë un mejor arquero, pero el Herald era el guerrero consumado. Fue él quien enseñó a los edain a utilizar las armas.

Eönwë era, sin embargo, algo más que un simple luchador. Actuó como Juez de los Eldar en la Guerra de la Cólera, al final de la Primera Edad. El Herald era también un líder, un consejero, un maestro y el ayudante de mayor confianza de Manwë, el maia a quien se confió la protección de los dos Silmarils que fueron arrancados de la Corona de Hierro de Morgoth. Ningún maia estaba por encima suyo.

Poderes especiales de Eönwë:

Armas: Eönwë es un maestro de las armas y del combate cuerpo a cuerpo. Para él, todas las armas son similares. Además, los ataques contra él por la espalda son tratados como ataques por el flanco, mientras que los ataques por el flanco no proporcionan ninguna bonificación al atacante. Los resultados de "aturdido" contra Eönwë se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba), y los resultados de "aturdido y no puede parar" se reducen a simples resultados de "aturdido".

Voz: Eönwë puede hablar o cantar a una distancia casi inigualable. Sus llamadas pueden llegar a distancias de cientos de kilómetros con una claridad como si se estuviera a decenas de metros.

Principales objetos de Eönwë:

Espada (Quettamacil; Q. "Espada de la palabra"): Espada ancha sagrada +70 que golpea como una espada a dos manos. Está hecha de acero blanco encantado y brilla bajo su mando, o siempre que esté cerca de un individuo determinado (sólo puede haber un enemigo determinado a la vez, y el portador debe conocerlo). Cuando está buscando a un enemigo, la espada brilla cuando está a una distancia de él equivalente en metros al nivel del portador, volviéndose más brillante cuanto más se acerca al enemigo. Una vez al día, el portador puede pronunciar una orden de una palabra, y en la

hoja aparecerá un símbolo quenya para esa palabra. El símbolo permanecerá en la hoja hasta que el mismo portador hable, momento en el cual la espada llevará a cabo la orden, aunque sólo puede esperar un periodo máximo de asaltos equivalente al nivel del portador. Por ejemplo, si el símbolo es una palabra para lanzar un determinado sortilegio, el portador puede utilizar el sortilegio instantáneamente cuando él lo ordene. Sólo un símbolo puede ocupar la hoja simultáneamente.

Estandarte de Manwë: Se trata de una lanza +50 de 4,4 metros de longitud hecha de acero azul que, cuando es arrojada, se ve cubierta de relámpagos. Cualquier impacto crítico que inflija se ve acompañado por un crítico de electricidad de la misma gravedad. El estandarte tiene el triple del alcance normal de una lanza (con las penalizaciones modificadas de forma adecuada), y vuelve a su lanzador un asalto después de ser arrojada. Cuando se coge con la mano, aparece mágicamente un banderín representando el símbolo de Manwë. Esta bandera de dos puntas y de 2,1 metros de longitud, ondula ante la más mínima de las brisas. Una sola estrella blanca domina su fondo de color azul celeste puro.

BAYA DE ORO

Nivel: 150. **Raza:** Maia **Profesión:** Animista (barda). **Hogar:** El Bosque Viejo en Eriador, en la Tierra Media. **Sobrenombres:** La Hija del Río; el Espíritu del Agua; la Dama del Bosque Viejo.

Características para RM: FUE-98; RAP-103; EMP-100; I-100; PRE-102; AGI-110; CON-100; MEM-99; RAZ-99; ADI-97. **Características para SA:** FUE-98; AGI-110; CON-100; INT-101; I-100; PRE-102. **Apariencia:** 109.

Bayade Oro era un espíritu del agua, y por lo tanto una servidora de Ulmo. Era la hija encantada de la Dama del Río, y tenía una esencia similar (aunque algo menor) a la de la maia Uinen. Su cabello dorado, su gentil voz musical, su espíritu libre y su ágil forma la hacían rodearse de un aura de hermosa inocencia. Sus vestidos translúcidos iban adornados con flores, lo que ocultaba su poder interior. Las únicas pistas que sugerían su fuerza y origen eran muy sutiles y casi imperceptibles: la forma en que corría como el viento, o como bailaba sobre el agua, o como dormía en huecos por debajo de fríos estanques.

La presencia de Bayade Oro en la Tierra Media estaba vinculada con la extremadamente antigua zona boscosa del Bosque Viejo, lo único que quedaba de los bosques que habían cubierto la mayoría de Eriador y Rhovanion al principio de la historia. Su esposo –Tom Bombadil– fue el primero (y por ello el más anciano) de los residentes en la Tierra Media; su madre –la misteriosa Dama del Río– era la esencia del Río Tomasauce, el siempre joven arroyo que penetraba en los oscuros rincones del Bosque Viejo. En cierto sentido, por tanto, Bayade Oro era la hija de Uinen, y la mujer adecuada para Maese Tom.

Poderes especiales de Bayade Oro:

Forma acuática: Bayade Oro puede respirar con igual facilidad bajo el agua que en el aire libre. Los animales de agua dulce no la atacarán y, cuando está inmersa en agua corriente, recupera 2-20 puntos de vida por asalto.

Sortilegios: 450 PP. La BO para los sortilegios de base es de 75; la BO para los sortilegios dirigidos es de 150. Bayade Oro conoce todos los sortilegios de la lista Ley del Agua, todas las listas de Canalización Abierta, Bardo y Animista (SA), así como todas las listas de Canalización Cerrada y Mentalismo Cerrado (RM).

GOTHMOG

Nivel: 100 (160). **Raza:** Maia (Balrog). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Angband, en el norte de la Tierra Media. **Sobrenombres:** Odioso Enemigo (sindarin); Kosomoko o Kosomot (quenya); Rey de los Valaraukar (Rey de los Balrogs); Jefe de los Demonios de Poder; Señor de la Guerra de Angband; Hijo de Morgoth; Retoño de Fluithuin; Daño de Fëanor; Daño de Fingon; Señor del Fuego.

Características para RM: FUE-118; RAP-103; EMP-90; I-102; PRE-120; AGI-116; CON-110; MEM-98; RAZ-100; ADI-97. **Características para SA:** FUE-118; AGI-109; CON-110; INT-99; I-102; PRE-120. **Apariencia:** 02.

Gothmog, el Odioso Enemigo, era el más poderoso de los espíritus del fuego seducidos por Morgoth. De los sirvientes de Morgoth, sólo Sauron estaba por encima suyo en la jerarquía del mal. Gothmog era el Jefe de los Balrogs y el Señor de la Hueste de Angband. Mediante su corte de balrogs, dirigió a los ejércitos de Morgoth durante las dramáticas campañas con que finalizó la Primera Edad.

Cruel más allá de toda medida y unido para siempre a la Oscuridad, Gothmog quedó eternamente atado a una forma horrible. Realmente era un demonio de poder, pues medía casi 7 metros de altura. El fuego rodeaba su esqueleto de fuertes músculos siempre que decidía arder en llamas, y una negra sombra con forma alada rodeaba la zona superior de su cuerpo, proporcionándole una vaporosa envoltura que ocasionalmente desaparecía para revelar la horrible cara de Gothmog.

El poder de Gothmog era equivalente al terror que causaba su forma. Como maia de considerable poder, era capaz de manipular a espíritus menores, inspirándoles miedo, ordenando a sus mentes y haciendo cosas similares. Era el más fuerte de los espíritus del fuego con excepción de Arien, y amaba las llamas, pudiendo manipularlas a su antojo. Sus sortilegios de fuego eran muy conocidos.

La reputación de Gothmog como guerrero, sin embargo, superaba a su imagen como encantador. Era, como todos los balrogs, un brutal demonio físico que no se lo pensaba dos veces a la hora de desafiar al más poderoso de sus enemigos. Gothmog hirió mortalmente a Fëanor, dio muerte al Alto Rey Fingon y mató al señor elfo Ecthelion de la Fuente, aunque el Señor de los Balrogs también pereció a manos de Ecthelion.



Principales objetos de Gothmog:

Látigo (Hablador de fuego; S. "Pedonor"): Látigo flamígero gigante +40, hecho de ogamur negro; alcance 21 metros; pesa 15 kilos. El látigo sólo arde cuando está en manos de Gothmog, y sólo cuando Gothmog también está ardiendo.

Espada (Condenación Súbita; S. "Bragolamarth"): Espada llameante gigante +40 (tratar como espada a dos manos) de eog negro; pesa 9 kilos. La espada sólo arde cuando está en manos de Gothmog, y sólo cuando Gothmog también está ardiendo.

Maza (Comandadora de Espíritus; S. "Urgon"; Q. "Fëagon"): Símbolo del señorío del balrog. Maza +30; pesa 9 kilos; golpea en combate como un hacha de combate (todos los críticos son de Aplastamiento). La maza puede ser arrojada a una distancia máxima de 30 metros sin penalización a la BO, y regresará a las manos de su portador en el siguiente asalto.

Poderes especiales de Gothmog:

Tamaño: Tratar a Gothmog como una criatura enorme. Los ataques contra él que consigan un impacto crítico requieren el uso de la Tabla de Impactos Críticos para Criaturas Súper Grandes (**Arms Law** 8.15; **SA** CT-10).

Cuerpo: Tratar la piel de Gothmog como una armadura de Coraza (CA 20) con una BD inherente de 75. Sus enormes manos y su envoltura llameante le proporcionan la habilidad de golpear sin armas con un Golpe Enorme con una BO +200 o con una Presa Enorme con una BO +180. (Todos los impactos críticos están acompañados por críticos de calor de la misma gravedad.)

Fuerza: Le permite a Gothmog arrojar cualquier arma de asta a una distancia máxima de 30 metros sin penalización por distancia, golpeando con una BO de +150. Puede arrojar rocas (de un máximo de 50 kilos) a una distancia máxima de 100 metros con una BO de +120, infligiendo un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

Vuelo: Gothmog puede volar a una velocidad máxima de 80 metros por asalto, pero tarda 1-5 asaltos en conseguir despegar hacia el aire. También es un volador algo patoso. El primer asalto de vuelo sólo puede recorrer un máximo de 20 metros; durante el segundo, 40 metros; el tercero, 60 metros, y en el cuarto y subsiguientes asaltos puede moverse a su máxima velocidad de 80 metros.

Inmolación: Como espíritu del fuego, Gothmog es inmune al fuego y puede inmolarse a voluntad, incluso en medio de un asalto. Cuando está completamente sumergido (no solamente mojado) en agua, sus llamas desaparecen, dejando su resbaladiza superficie a la vista. Cuando no está ardiendo, su Presencia baja a 110, su Constitución a 103 y no inflige críticos de calor.

Manipulación del fuego: Gothmog puede concentrarse en cualquier fuego que esté a 100 metros de distancia y hacerlo mover o extenderse en cualquier dirección deseada a una velocidad máxima de 30 metros por asalto (dentro de su alcance).

Presencia: Cualquiera que vea a Gothmog debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 25. Si falla la TR por 01-50, la víctima huirá de miedo durante 1-10 minutos. Si falla la TR por 51-100, la víctima quedará congelada donde está (aturdida e incapaz de moverse o parar) durante 1-10 asaltos. Si se falla la TR por 101+, morirán del susto. Recuerda que la víctima recibe una bonificación +10 si el demonio no está en llamas.

Dominación: Gothmog puede dirigir su mirada sobre cualquier individuo (que esté a menos de 100 metros de distancia) para dominar al pobre desgraciado. Si el Rey Balrog no está en llamas, o si la víctima se protege los ojos y la cabeza, el ataque es un sortilegio dirigido de nivel 25. De lo contrario, la víctima debe hacer una TR, contra el ataque del demonio, de nivel 50. Un fallo de la TR por 01-50 deja a la víctima bajo el control del balrog hasta que logre pasar la TR. La víctima puede hacer una TR cada asalto que el balrog no se concentre en ella o le mande algo. Un fallo de la TR por 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76+ mata a la presa, haciendo añicos su mente y su alma.

Sortilegios: 300 PP. La BO para los sortilegios de base es de 50; la BO para los sortilegios dirigidos es de 100. Gothmog puede lanzar sortilegios en un radio de 100 metros. Posee la habilidad para lanzar cualquiera de los sortilegios hasta nivel 100 de las listas Ley del Fuego (de Mago en **RM** o **SA**), Dominio de la Detección (Canalización Abierta de **SA**), Contactos Oscuros (Mago Maligno de **RM**) o Vías de la Detección (Esencia Abierta de **RM**).

ILMARÉ

Nivel: 350. **Raza:** Maia. **Profesión:** Montaraz (Curandera Lego). **Hogar:** Valinor. **Sobrenombres:** Doncella de Varda; Señora de las Maier.

Características para RM: FUE-95; RAP-96; EMP-102; I-100; PRE-119; AGI-100; CON-119; MEM-100; RAZ-97; ADI-119. **Características para SA:** FUE-95; AGI-100; CON-119; INT-98; I-100; PRE-119. **Apariencia:** 113.

Ilmaré era la compañera de Eönwë, y era la más alta entre las maier (mujeres de los maier). Como doncella de Varda, era la mayor del pueblo de la Reina de los Valar. Por tanto, personificaba la compasión, disciplina y presencia de su señora. Podía oír cosas más allá del alcance de las orejas más agudas, y sus poderes curativos rivalizaban con los de cualquier individuo de Arda. Como Varda, amaba a todas las criaturas, incluso a las atrapadas por el Mal.

Poderes especiales de Ilmaré:

Curación: Ilmaré puede curar con los medios normales, o puede transmitir las heridas de los demás a su propio cuerpo (es decir, como un Curandero de RM). En este último caso, puede aliviar total e instantáneamente a los demás de sus enfermedades simplemente tocándoles (un número cuya suma de niveles sea menor o igual al nivel de Ilmaré). A continuación, puede curar el daño absorbido a una velocidad equivalente al número de niveles sumados de quienes curó. Puede resucitar a los muertos, “dar vida”, siempre que hayan muerto en los últimos 350 asaltos (58 minutos y 20 segundos).

Sortilegios: 7.700 PP. La BO para los sortilegios de base es de 175; la BO para los sortilegios dirigidos es de 350. Ilmaré puede utilizar todas las listas de Canalización Abierta y Montaraz (SA), así como las de Canalización Cerrada, Mentalismo Abierto y Cerrado y Curandero Lego (RM).

Principal objeto de Ilmaré:

Piedra curativa: Se trata de una sencilla piedra toscamente tallada de 18 cm. de diámetro hecha de diamante encantado. Cuando es tocada, cura cualquier enfermedad y purifica cualquier substancia venenosa hallada en el cuerpo de alguien. Quien la coja puede tocar a otra persona y diagnosticar cualquier enfermedad, mental o física, así como determinar su método de cura.

LUNGORTHIN

Nivel: 90 (120). **Raza:** Maia (Balrog). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Angband en el norte de la Tierra Media. **Sobrenombres:** Demonio Blanco; Fuego Blanco; Than de Morgoth; Señor de la Guardia de Morgoth.

Características para RM: FUE-117; RAP-102; EMP-90; I-100; PRE-118; AGI-115; CON-109; MEM-97; RAZ-99; ADI-100. **Características para SA:** FUE-117; AGI-108; CON-109; INT-98; I-100; PRE-118. **Apariencia:** 103.

Al igual que Gothmog, Lungorthin era un balrog —un demonio de poder—, un espíritu del fuego seducido por Morgoth en el Principio de los Días. Es un maia renegado atado para siempre a su horrible cuerpo. Sin embargo, a diferencia de sus atroces hermanos, la viscosa forma de Lungorthin rodeada de fuego era blancuzca, y las llamas que lo envolvían poseían una cualidad incolora, casi pura. Su presencia era la más terrible de todos los Valaraukar, salvo la de Gothmog.

Morgoth confió a Lungorthin la infame posición de Señor de su Guardia en la ciudadela por debajo de Thangorodrim (S. “Montañas de la Tiranía”), lo que significaba que sólo debía responder ante Sauron, Gothmog y (naturalmente) el

mismo Enemigo Negro. El verdadero hogar del Balrog Blanco estaba en las profundidades de los aparentemente interminables túneles, pero pasaba la mayoría del tiempo junto a su señor, en la infernal sala del trono de Morgoth.

La espada llameante de Lungorthin, del tamaño de una hoja humana para blandir a dos manos, brillaba con un puro fuego blanco que transformaba la niebla en vapor y cortaba las armaduras como si fueran de tosca fabricación. Su látigo de 10 metros de longitud, hecho de ogamur blanco, producía un fuego similar. Con él, el balrog podía alcanzar, con habilidad abrumadora, a aquellos de sus enemigos que se ocultaran en las esquinas o se metieran en escondrijos, desgarrando a la desafortunada víctima con amplios y flamígeros barridos o diseccionándola en pequeños trocitos puntiagudos.

Principales objetos de Lungorthin:

Látigo (Rizo de Fuego; S. “Lognor”): Látigo flamígero gigante +35 hecho de ogamur blanco; alcance 13 metros; pesa 14 kilos. El látigo sólo arde cuando está en las manos de Lungorthin, y sólo si Lungorthin también está ardiendo.

Espada (Cuchilla blanca; S. “Nimrist”): Espada flamígera gigante +35 (tratar como una espada a dos manos) hecha de eog blanco; pesa 9 kilos. La espada emite un fuego “incoloro”, pero sólo cuando está en manos de Lungorthin, y sólo si Lungorthin también está ardiendo.

Maza (Maldición Descendiente; S. “Undamarth”): Símbolo de la posición de Lungorthin como Señor de la Guardia. Maza +20 hecha de eog blanco; pesa 8 kilos; golpea como un hacha de combate (todos los críticos son de Aplastamiento).

Poderes especiales de Lungorthin:

Tamaño: Tratar a Lungorthin como una criatura enorme. Los ataques contra él que consigan un impacto crítico requieren el uso de la Tabla de Impactos Críticos para Criaturas Súper Grandes (Arms Law 8.15; SA CT-10).

Cuerpo: Tratar la piel de Lungorthin como una armadura de Coraza (CA 20) con una BD inherente de 65. Sus enormes manos y su envoltura llameante le proporcionan la habilidad de golpear sin armas con un Golpe Enorme con una BO de +190 o con una Presa Enorme con una bonificación de +150. (Todos los impactos críticos están acompañados por críticos de calor de la misma gravedad.)

Fuerza: Le permite a Lungorthin arrojar cualquier arma de asta a una distancia máxima de 30 metros sin penalización por distancia, golpeando con una BO de +130. Puede arrojar rocas (de un máximo de 50 kilos) a una distancia máxima de 100 metros con una BO de +120, infligiendo un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

Vuelo: Lungorthin puede volar a una velocidad máxima de 80 metros por asalto, pero tarda 1-5 asaltos en conseguir despegar hacia el aire. También es un volador algo patoso. El primer asalto de vuelo sólo puede recorrer un máximo de 20 metros; el segundo, 40 metros; el tercero, 60 metros, y en el cuarto y subsiguientes asaltos puede moverse a su máxima velocidad de 80 metros.

Inmolación: Como un espíritu del fuego, Lungorthin es inmune al fuego y puede inmolarse a voluntad, incluso en medio de un asalto. Cuando está completamente sumergido (no solamente mojado) en agua, sus llamas desaparecen, dejando su resbaladiza superficie a la vista. Cuando no está ardiendo, su Presencia baja a 106, su Constitución a 102 y no inflige críticos de calor.

Presencia: Cualquiera que vea a Lungorthin debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 22. Si falla la TR

por 01-50, la víctima huirá de miedo durante 1-10 minutos. Si falla la TR por 51-100, la víctima quedará congelada donde está (aturdida e incapaz de moverse o parar) durante 1-10 asaltos. Si se falla la TR por 101+, morirá del susto. Recuerda que la víctima recibe una bonificación +10 si el demonio no está en llamas.

Dominación: Lungorthin puede dirigir su mirada sobre cualquier individuo (que esté a menos de 100 metros de distancia) para dominar al pobre desgraciado. Si no está en llamas, o si la víctima se protege los ojos y la cabeza, el ataque es un sortilegio dirigido de nivel 22. De lo contrario, la víctima debe hacer una TR contra el ataque del demonio, de nivel 45. Un fallo de la TR por 01-50 deja a la víctima bajo el control del balrog hasta que logre pasar la TR. La víctima puede hacer una TR cada asalto que el balrog no se concentre en ella o le mande algo. Un fallo de la TR por 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76+ mata a la presa, haciendo añicos su mente y su alma.

Sortilegios: 270 PP. La BO para los sortilegios de base es de 45; la BO para los sortilegios dirigidos es de 90. Lungorthin puede lanzar sortilegios en un radio de 100 metros. Posee la habilidad para lanzar cualquiera de los sortilegios hasta nivel 90 de las listas Ley del Fuego (de Mago en RM o SA), Dominio de la Detección (Canalización Abierta de SA), Contactos Oscuros (Mago Maligno de RM) o Vías de la Detección (Esencia Abierta de RM).

LÚTHIEN

Lúthien era la hermosa hija del rey sinda Elwë (Thingol) y la maia Melian. Aunque era medio maia, fue considerada como una de las eldar y murió como una mortal junto a su amante adan Beren. Era una experta encantadora y la más hermosa entre los Hijos de Eru, una poderosa cantante barda que superó a Sauron y engañó al todopoderoso Morgoth. Llamada la Dama del Crepúsculo (S. "Tinúviel") por Beren, Lúthien fue la madre de Dior y la antepasada de los Señores de Númenor. (Al morir Lúthien como una mortal, los detalles de su carácter y sus datos están incluidos en *Los Señores de la Tierra Media*, volumen 2, "Los Hombres".)

MELIAN

Nivel: 275. **Raza:** Maia. **Profesión:** Bardo. **Hogar:** Originalmente Valinor; posteriormente Beleriand, en el noroeste de Endor; después de la P.E., Valinor de nuevo. **Sobrenombres:** Melyanna (quenya); Regalo de Amor; Regalo Querido; Reina de Doriath.

Características para RM: FUE-97; RAP-102; EMP-119; I-100; PRE-120; AGI-103; CON-97; MEM-118; RAZ-98; ADI-97. **Características para SA:** FUE-97; AGI-103; CON-97; INT-108; I-100; PRE-120. **Apariencia:** 119.

Melian era única entre las maier, pues se casó con uno de los eldar. Como mujer del sinda Elwë (Elu Thingol), Rey de Doriath en Beleriand en la Primera Edad, Melian estaba atada a una forma "humana" excepcionalmente bella. Respondió a los grandes peligros del norte tejiendo un cinturón de encantamiento dentro del cual Elwë pudo fundar su reino (Doriath), protegido de los destrozos de los ejércitos de Morgoth. Sin embargo, y a pesar de sus esfuerzos, Doriath sucumbió ante peligros menos obvios: la pasión y la codicia. Elwë no fue derrotado por los servidores del Enemigo Negro; fue matado por los enanos en la lucha por un Silmaril.

Tras la muerte de Elwë, Melian volvió a los jardines de Lórien (la Tierra de los Sueños) en Valinor, abandonando su

forma de Endor. Allí, cuidaba las flores de su señora Yavann y los estanques de Estë, mujer de Irmo (Señor de Lórien). Sin embargo, su sangre discurrió para siempre en la Tierra Media, pues Melian fue la madre de Lúthien y la antepasada de Elrond y Elros.

Los considerables poderes de Melian le permitían proteger una enorme área contra un ejército de enemigos peli-grosos. Era dominadora de los encantamientos protectores de las bendiciones, e indudablemente fue una de las mejores cantantes que nunca caminara sobre Endor. Melian enseñó a cantar incluso a los ruiseñores, como era evidente al ver las bandadas que la seguían allá donde se movía. Era un amante de la naturaleza y estaba enamorada de la belleza de la emoción, siendo comprensiva protectora de los hombres y las criaturas menores.

Poderes especiales de Melian:

Cinturón: Melian tiene el poder de extender su presencia creando un cinturón, o muro de presencia, con un diámetro equivalente a un kilómetro por nivel (es decir, 275 kilómetros). Este cinturón requiere un número de puntos de poder igual a 20 por el diámetro del cinturón (es decir, un área con un diámetro de 150 kilómetros requiere 3.000 PP por día). Dentro de esta región, Melian puede sentir el número y naturaleza básica de las presencias que hay en su interior siempre que se concentre. Cualquiera que atravesara los límites de cinturón debe hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RM) de nivel 68. Si falla por 01-50, la víctima es incapaz de atravesar la barrera durante 1-10 días; si falla por 51-100, la víctima es incapaz de cruzar la barrera durante 1-10 años; si se falla por 101+, la víctima será incapaz de atravesar la barrera durante 1-10 décadas.

Creación de canciones: Melian puede utilizar su voz para crear cualquier sonido dentro del espectro de cualquier animal de la Tierra Media y, mientras canta, puede comunicarse con cualquier criatura.

Dominio: Melian puede dirigir su mirada hacia cualquier individuo (dentro de una distancia de 275 metros) para dominarlo. La víctima debe hacer una TR contra un ataque de nivel 68 de Canalización (SA) o Mentalismo (RM). Si falla, el resultado es que la víctima está bajo control de Melian hasta que consiga pasar la TR. Siempre que la víctima salga del Cinturón de Melian (ver anteriormente) o del radio de efecto de este poder, 275 metros –lo que sea mayor–, o siempre que Melian deje de concentrarse, la víctima puede hacer una TR por asalto.

Sortilegios: 6,050 PP. La BO para los sortilegios de base es de 137; la BO para los sortilegios dirigidos es de 275. Melian conoce todas las listas para Bardo y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado (RM).

Principales objetos de Melian:

Amuleto de sueños: Este amuleto, hecho de diamante gris incrustado en un armazón de plata normal e ithilnaur negro, era un regalo de Lórien. Cuando se coloca sobre la frente de otra persona, permite al portador leer (y visualizar) los últimos pensamientos del otro individuo (visiones que duran un número de minutos equivalentes al nivel del portador), aunque la otra persona esté muerta.

Anillo de madera: Un elegantemente tallado anillo de madera gris. El portador puede tocar cualquier planta y ver desde el ventajoso punto de vista de la planta todo lo que ha ocurrido durante el pasado reciente dentro de una zona (por un periodo equivalente a un minuto por el nivel del portador).

OLÓRIN

Olórin era el más sabio de los maiar, y el único de los istari que volvió de la búsqueda en la Tierra Media. Era un sirviente de Manwë, y sabía mucho de muchas cosas. Pero por encima de todo, comprendía la compasión, pues había pasado mucho tiempo en la Casa de Nienna, la valie que más conocimiento poseía en los aspectos de la piedad, la curación y, sobre todo, la esperanza. (Para más información sobre Olórin, ver la entrada de Gandalf en "Magos" más adelante.)

OSSË

Nivel: 325. **Raza:** Maia (Espíritu del agua). **Profesión:** Animista/hechicero. **Hogar:** Valinor, las aguas costeras, o los estuarios fluviales. **Sobrenombres:** Gaerys (S. "Mar Rompedor"); El Cantante; El Antaño Oscuro; el Impredecible; Señor de las Aguas Costeras.

Características para RM: FUE-112; RAP-103; EMP-118; I-118; PRE-115; AGI-100; CON-90; MEM-90; RAZ-90; ADI-19 (N. del T.: Textual). **Características para SA:** FUE-112; AGI-100; CON-90; INT-90; I-118; PRE-115. **Apariencia:** 104.

Ossë y su esposa Uinen eran los mayores servidores de Ulmo y, entre los Hijos de Eru, los más conocidos de los maiar. Sus espíritus corrían por las aguas que lamían las orillas de Endor.

Ossë era el mejor cantante que nunca agraciara la Tierra Media, y fue él quien enseñó a los teleri cómo cantar. También les instruyó en las tareas de construcción de barcos, un legado que recibió el gran Círdan.

El amor de Ossë por los teleri era grande, al igual que lo era su profunda pasión. Leal y fiero, era el más caprichoso de los maiar. Sus amores y odios eran fuertes; siempre estaba malhumorado y a menudo era violento. Los mares costeros que constituían sus dominios reflejaban el carácter cambiante de Ossë, pues dichos mares eran muy poco fiables.

Por ello, no es sorprendente que Morgoth intentara seducir a Ossë en los primeros días de Eä. Ofreciéndole a Ossë el señorío que poseía Ulmo sobre todas las aguas, el Enemigo Negro esperaba hallar un aliado capaz de eliminar los mares de Arda. Morgoth odiaba y temía al mar, y trabajó mucho para seducir al vasallo de Ulmo; pero la amada de Ossë, Uinen, intervino y frustró el plan del vala caído. Aunque Ossë había flirteado con el Mal y había perdido su gracia, Uinen convenció a los valar para que le perdonasen, y su esposo volvió a estar bajo el mando de Ulmo.

Ossë aprendió la lección, por supuesto, pero nunca reformó su carácter. Continuó siendo inconstante, y las aguas que golpeaban las costas de Endor conservaron su naturaleza siempre amenazante. Tuvieran el aspecto que tuvieran, los mares podían cambiar en un abrir y cerrar de ojos, causando destrucción y robando vidas y riquezas.

La hazaña más notable de Ossë tuvo lugar durante los principios de la Segunda Edad. Una vez acabada la guerra contra Morgoth, los valar querían recompensar a los edain, los hombres nobles que habían ayudado a la causa élfica. Los Señores de Aman decidieron proporcionarles a los edain un hogar, y llamaron a Ossë para que levantara una isla bendecida de las profundidades del Gran Mar. Así hizo, y así fue alzada Númenor, para ser establecida por Aulë y bendecida por el pueblo de Aman. Fue trágico que esta gran creación volviera a hundirse en el mar sólo treinta y tres siglos más tarde.

Poderes especiales de Ossë:

Forma acuática: Ossë puede moverse y respirar con igual

facilidad por debajo del agua que sobre tierra. Puede fundirse con las aguas y viajar tan rápido como las corrientes puedan llevarlo.

Creación de canciones: Al igual que Melian, Ossë puede utilizar su voz para crear cualquier sonido dentro del espectro de cualquier animal de la Tierra Media y, mientras canta, puede comunicarse con cualquier criatura.

Movimiento de islas: Con el consentimiento de Ulmo, Ossë puede mover o alzar un área para crear cualquier isla con un radio menor o igual a 325 kilómetros (es decir, 1 kilómetro por nivel de Ossë). Cuando eleva una isla, Ossë necesita un día por cada kilómetro de radio para llevar a cabo esta hazaña, requiriendo todos sus PP. Para mover una isla, necesita todos sus PP y un periodo equivalente a un día por cada 100 kilómetros de la isla que desee mover.

Manipulación de las aguas: Ossë posee control absoluto sobre todo el agua situada a una distancia de 325 metros (es decir, un metro por nivel de Ossë). También puede crear olas de hasta 325 metros de altura sobre cualquier superficie de agua en la que resida, dentro de una distancia de 325 kilómetros.

Sortilegios: 6,825 PP. La BO para los sortilegios de base es de 162; la BO para los sortilegios dirigidos es de 325. Ossë conoce todas las listas de Bardo, Mago y Canalización y Esencia Abiertas (SA), así como todas las listas de Hechicero y Canalización Cerrada (RM).

SALMAR

Nivel: 200. **Raza:** Maia (Espíritu del agua). **Profesión:** Bardo/alquimista. **Hogar:** Valinor o el mar abierto. **Sobrenombre:** (Q. "¿Habitante de la Luz que se Extiende?"); "El Hacedor de Cuernos.

Características para RM: FUE-101; RAP-90; EMP-116; I-90; PRE-101; AGI-103; CON-100; MEM-110; RAZ-108; ADI-95. **Características para SA:** FUE-101; AGI-103; CON-100; INT-109; I-90; PRE-101. **Apariencia:** 104.

Salmar vino a Arda con el vala Ulmo y residía con él en los mares, o cerca de ellos. Al igual que Ossë y Uinen, Salmar servía a Ulmo, aunque de forma diferente. No era un guardián de las aguas; más bien, era un creador de objetos. Como miembro del pueblo de Ulmo, Salmar tenía el don de cantar y crear una gran música, así que aplicó sus habilidades de artesanía para crear instrumentos encantados.

El mayor triunfo de Salmar fue sin duda los Ulumúri, los Cuernos de Ulmo, los más maravillosos instrumentos musicales jamás creados. Quienes oían una canción producida por los Ulumúri nunca olvidaban ese sonido.

Gentil y siempre sonriente, Salmar se convirtió rápidamente en amigo del valiente y poderoso vala Tulkas. Algunas leyendas llegan incluso a afirmar que luchó junto a Tulkas en la (mítica) Batalla del Valle de los Sauces (S. "Dagor Nan-tathren") junto al Sirion en Beleriand, aunque relatos posteriores afirman que Tulkas luchó solo. Fuera o no cierto, Salmar era un buen amigo de los eldar, y constituía un poderoso aliado en cualquier lucha.

Poderes especiales de Salmar:

Forma acuática: Al igual que Ossë y Uinen, Salmar puede moverse y respirar con la misma facilidad por debajo del agua que sobre tierra. Puede fundirse con las olas y viajar tan rápido como puedan llevarle las corrientes.

Manipulación de las aguas: Salmar posee control absoluto sobre todas las aguas que estén a una distancia de 200 metros (es decir, un metro por nivel de Salmar).

Sortilegios: 2,400 PP. La BO para los sortilegios de base es

de 100; la BO para los sortilegios dirigidos es de 200. Salmar conoce todas las listas de Bardo, Mago y Esencia Abierta (SA), así como todas las listas de Alquimista y Esencia Cerrada (RM).

Principales objetos de Salmar:

Forja y herramientas: La herrería submarina de Salmar contiene una forja y herramientas encantadas que le permiten crear objetos a una velocidad 20 veces superior a la normal para un herrero o alquimista.

SAURON

Sauron era originalmente el mejor de todo el pueblo de Aulë. Antes de entrar en Eä, no obstante, Morgoth le sedujo, y su nombre se volvió infame entre los maiar. Su caída al final de la Tercera Edad de la Tierra Media es descrita en la saga titulada *El Señor de los Anillos*. (Como Sauron está clasificado como un maia caído de bastante importancia, es descrito en la sección titulada "Los grandes enemigos". Ver su entrada en la sección 7.2.)

TILION

Nivel: 315. **Raza:** Maia. **Profesión:** Montaraz/astrólogo. **Hogar:** Menel (los Cielos de Eä). **Sobrenombres:** Q. "El que tiene un cuerno"; Conductor de la Luna; Fuego Plateado; Fuego Nocturno.

Características para RM: FUE-101; RAP-116; EMP-107; I-119; PRE-114; AGI-108; CON-99; MEM-98; RAZ-97; ADI-39. **Características para SA:** FUE-101; AGI-108; CON-99; INT-97; I-119; PRE-114. **Apariencia:** 117.

Tilion es el guía de la Luna. Al igual que su flamígera (y más poderosa) compañera Arien, es un residente permanente de los cielos.

Sin embargo, Tilion era originalmente un cazador, un servidor del vala Cazador Oromë. Su amor por los objetos de plata era legendario, y llevaba a Telpelúva (Q. "Arco de plata"; S. "Cúceleb"), arco plateado únicamente superado por el propio arco de Oromë, Coirehwesta (Q. "Brisa que Despierta"; S. "Echuiwest"). Pocos entre los Ainur se sorprendieron cuando, tras el envenenamiento del Árbol Blanco Telperion por parte de Ungoliant, Tilion pidió a los valar que le concedieran la protección del recipiente que contenía la última flor plateada del árbol. Construido por Aulë, este precioso recipiente plateado, o lámpara, fue llamado Isil —la Luna— y fue el compañero del dorado Anar, el Sol.

La valie Varda le concedió a Tilion su deseo. Sacrificó su cuerpo y dirigió la lámpara plateada hacia el cielo. Así, la Luna se convirtió en la mayor de las dos lámparas del cielo; y, durante un tiempo, el mundo estuvo iluminado sólo por la entonces poderosa luz lunar de Isil. Poco después, se le unió el Sol, Anar.

Varda planeó que Isil se alzara por el oeste mientras Anar se ponía en el este. Cada día, ambos estarían navegando. Se cruzarían, sin unirse nunca, al mediodía. Su primer cruce marcó el inicio del tiempo.

Sin embargo, Tilion demostró no ser apto para esta rigida disciplina. Con su curso perdido y su velocidad errática, se enamoró de los hermosos fuegos de Anar. Finalmente, intentó unirse a Arien, pero el calor del Sol era demasiado para Tilion. Se volvió, pero no antes de que el recipiente de la Luna quedara abrasado. Desde ese momento en adelante, Isil brilló con menos de la mitad de su luz original. Los elfos le dieron el nombre de Rána, el Vagabundo.

Pero la fortuna vino a ayudar a Tilion. Allí donde no había existido ninguna noche, donde la luz de las estrellas se

había visto oscurecida por el brillo de las lámparas gemelas, no había habido ningún momento determinado para el descanso. Las calamidades de Tilion hicieron pensar en un cambio a los valar Lórien y Estë, quienes pidieron a Varda que reconciera la disposición de los cielos. Varda aceptó y así creó la noche, el tiempo en el que brillaría la Luna a media luz. Desde entonces, el día y la noche dividieron los días. Hasta hoy, Tilion guía la lámpara que ilumina la noche.

Naturaleza especial de Tilion:

Al igual que Arien, Tilion ha abandonado su forma corpórea, y ahora nunca abandona la Luna.

Principal objeto de Tilion:

Arco de plata (Q. "Telpelúva"; S. "Cúceleb"): Arco largo sagrado +70 con el triple del alcance normal (calcular las penalizaciones de forma acorde). Puede ser disparado cada asalto sin penalizaciones, dos veces por asalto con una penalización -35 al disparo o tres veces por asalto con una penalización -70 al disparo (es decir, como un arco +0). Mide 2,1 metros de largo, está hecho de madera plateada y cubierto de filigranas de plata y grabados de mithril. Es inapreciable.

UINEN

Nivel: 325. **Raza:** Maia (Espíritu del agua). **Profesión:** Animista/hechicera. **Hogar:** Valinor o allí donde haya agua dulce. **Sobrenombres:** S. "Agua eterna"; La Calmada; Señora de las Aguas Tranquilas; Aplacadora de la Sed; Salvadora de Ossë.

Características para RM: FUE-103; RAP-100; EMP-120; I-117; PRE-114; AGI-112; CON-92; MEM-90; RAZ-90; ADI-97. **Características para SA:** FUE-103; AGI-112; CON-92; INT-90; I-117; PRE-114. **Apariencia:** 105.

Uinen, o "Agua Eterna", es una de los dos grandes sirvientes del vala Ulmo. Es la esposa de Ossë y, con la excepción de su marido, es la más conocida de los maiar. Calmada y silenciosa, Uinen es el espíritu de las aguas amistosas. Su discreción y paz interior contrastan completamente con las caprichosas costumbres de Ossë.

Uinen reside en el agua dulce, pero su poder, como el de Ossë, se extiende allí donde existe o fluye el agua, incluso en las profundidades de la tierra. Es la protectora y pastora de este precioso don.

La hazaña más notable de Uinen tuvo lugar en los primeros días, antes de la historia. Cuando Ossë sucumbió a las suaves tentaciones y al asombroso poder de Morgoth, Uinen le retuvo. Ayudada y empujada por los ruegos del Herrero Aulë, venció la seducción del Enemigo Negro. Uinen rescató a su esposo y consiguió obtener su perdón por parte de los valar. Pocos actos de amor y fe han igualado nunca este sacrificio.

Poderes especiales de Uinen:

Forma: Aunque Uinen puede adoptar una forma excepcionalmente hermosa, suele tener una cualidad elusiva y líquida. Aunque el calor y el frío extremos afectan a su forma, al igual que lo hacen las armas mágicas, es inmune a los objetos y obstáculos sólidos normales. Puede respirar tanto en el agua como en tierra con la misma facilidad.

Manipulación de las aguas: Uinen posee control absoluto sobre todas las aguas situadas a 300 metros de distancia. Puede manipularlas para crear, entre otras cosas, los efectos de cualquier sortilegio de la lista de mago Ley del Agua. Mientras se concentre, puede utilizar y mantener todos y cada uno de estos sortilegios, aunque inicialmente sólo puede lanzar un sortilegio por asalto.

Señorío entre las criaturas acuáticas: Uinen no será atacada por ninguna criatura que viva en el agua.

Sortilegios: 6,825 PP. La BO para los sortilegios de base es de 162; la BO para los sortilegios dirigidos es de 325. Uinen conoce la lista Ley del Agua, todas las listas de Animista, todas las listas de Esencia Abierta, y todas las listas de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Hechicero, Canalización Cerrada y Esencia Cerrada (RM).

Principales objetos de Uinen:

Copa de Uinen: Hecha de laen de color blanco lechoso translúcido y con diamantes incrustados, este pequeño (27 x 27 x 20 cm.) cáliz pesa 25 kilos. Cuando se coloca sobre una superficie, produce —si se le manda— un interminable arroyo de agua dulce fresca (fresca o templada). Por tanto, funciona como una especie de estanque móvil, siendo sus aguas inigualables por su gusto y claridad.

Anillo de Uinen: Cuando es llevado y se agita sobre un líquido (volumen máximo de 4,5 litros por nivel del portador), el anillo purifica el líquido, librándolo de todos sus venenos o enfermedades. El anillo puede utilizarse un número de veces al día equivalente al nivel del portador.

MAGOS (ISTARI)

ALATAR

Nivel: 40 (80). **Raza:** Maia (istari). **Profesión:** Animista/montaraz. **Hogar:** Originalmente Valinor; ahora, el este de Endor. **Sobrenombres:** el Azul (Mayor); Guirnalda Radiante (Alatar en quenya); Portador de la Raíz; el Anciano Cazador; Señor de los Árboles; Ntondo Colindo (quenya); Thondocolin o Helaman (sindarin).

Características para RM: FUE-98; RAP-103; EMP-100; I-100; PRE-102; AGI-110; CON-100; MEM-99; RAZ-99; ADI-97. **Características para SA:** FUE-98; AGI-110; CON-100; INT-101; I-100; PRE-102. **Apariencia:** 103.

El mayor de los dos “Magos Azules” (Ithryn Luin), Alatar era un brillante y agresivo emisario de Valinor. (Pallando, antaño su amigo y compañero, es un istar menor.) El vala Oromë escogió a Alatar para viajar a las tierras natales originales de los elfos y los hombres, de forma análoga a como lo hizo el mismo Cazador en la Primera Edad. Por ello, su interés se centró en el este de la Tierra Media, aunque, al igual que Saruman, tenía proyectos mayores.

El poder inherente de Alatar era considerable, pues sus compañeros eran poderosos. Era tercero en la jerarquía de

los istari (por debajo de Saruman y Gandalf) y, al igual que sus ligeramente más poderosos hermanos, era considerado como un igual de Sauron. Ningún maia era más importante dentro del pueblo de Oromë.

El carácter de Alatar era acorde con su origen como servidor del Cazador. Era ágil y montaba a caballo excepcionalmente bien, disfrutando siempre de las vías de la naturaleza. Ningún istar podía rivalizar con él en lo referente a habilidades físicas. Los fríos tonos del cielo y los ricos paisajes —el azul y el verde— coloreaban sus ropas, y el arco largo élfico era su arma favorita. Era bastante sociable, pero prefería los silenciosos bosques y la compañía de los árboles.

Alatar medía 2,01 metros y su imagen era muy elegante. Sus largas ropas azules encapuchadas brillaban bajo la luz lunar, mientras que su forro de color verde oscuro sugería la comodidad de un fresco lecho de musgo en un cálido día de verano. Naturalmente, y siguiendo el aspecto decidido por su orden, Alatar aparecía como un hombre anciano; pero el fuego de su mirada, la fuerza de su voz y la intrepidez de sus movimientos traicionaba su eterna juventud de maia. A diferencia de Gandalf, caminaba erguido, pues eludió las cargas del mundo a cambio de sus propios planes.

El destino de Alatar en la Tierra Media es semejante al de todos sus hermanos, salvo Gandalf. Unido a la tierra mediante su cuerpo asumido, sucumbió a las debilidades de la carne: el deseo y el miedo, la alegría y la fatiga, el orgullo y los celos. Su historia es conocida: sus objetivos fueron cambiando lentamente y llegó a enamorarse del poder. Una vez libre de su juramento de no utilizar el poder, salvo para combatir otro poder y mantener el Equilibrio de las Cosas, Alatar se embarcó en su propia misión. Su reino en el este creció al mismo tiempo que el de Sauron se desvanecía; sus silenciosas maquinaciones llegaron a amenazar el Equilibrio que había sido encargado de proteger.

Principales objetos de Alatar:

Ropas de Aman (sobrenombre: Ropas de Loil): De color azul por fuera y verde por dentro. Tejidas en Valinor, le proporcionan una protección equivalente a CA 12 (-30), pero no penalizan sus movimientos. La capucha actúa como yelmo. Cuando se llevan de forma normal (con la cara azul por fuera), tiene una bonificación +50 a la hora de ocultarse bajo la lluvia, el agua, o simplemente contra el cielo. Las ropas cambiarán de cara un asalto después de mandárselo, mos-

LOS MAIAR

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Arien	325	406	SA/4	165	N	N	285AR	fuego*	85	Maia (Espíritu del fuego) montaraz/astrologo, sirviente de Vána.
Balog	36(66)	420	CO/20	90	N	(Br/Gr)	275e2<*	120aa/ro	50	Maia (Espíritu del fuego) guerrero/guerrero, balrog de Moria.
Eönwë	350	875	CO/20	295	S50	Br/Gr	995ea*	800la*	135	Maia guerrero/guerrero, heraldo de los valar, Capitán de la Hueste.
Baya de Oro	150	188	SA/4	110+	N	N	155AR	185AR	85	Maia (Espíritu del agua) animista (bardo), sirviente de Ulmo.
Gothmog	100(160)	666	CO/20	115	N	(Br/Gr)	455e2<	405ma*	95	Maia (Espíritu del fuego) guerrero/guerrero, Señor de los Balrogs.
Ilmare	350	665	SA/4	85+	N	N	225AR	230AR	55	Maia montaraz (curandera lego), la más alta de las mujeres maiar, servidora de Varda.
Lungorthin	90(120)	566	CO/20	100	N	(Br/Gr)	415e2<*	325aa/ro	80	Maia (Espíritu del fuego) guerrero/ guerrero, Señor de la Guardia de Morgoth.
Melian	275	288	SA/4	105+	N	N	235AR	245AR	70	Maia bardo, servidora de Vána, mujer de Elwë.
Ossë	325	358	SA/4	110+	N	N	325AR	325AR	55	Maia animista (hechicero), servidor de Ulmo, marido de Uinen.
Salmar	200	250	SA/4	95+	N	N	215AR	215AR	70	Maia bardo (alquimista), servidor de Ulmo, amigo de Tulkas.
Tilion	315	378	SA/4	155	N	N	330AR	535al*	95	Maia montaraz (astrologo), servidor de Oromë, guía de la Luna.
Tom Bombadil	360	630	SA/4	175+	N	N	385ba	335AR	155	Maia (Espíritu de la tierra) animista, guardián del Bosque Viejo.
Uinen	325	358	SA/4	125+	N	N	295AR	295AR	115	Maia animista (hechicera), servidora de Ulmo, mujer de Ossë.

trando la parte verde, lo que proporciona a Alatar una bonificación +50 a la hora de ocultarse en el follaje.

Botas que no dejan rastro: Son de color azul, y no dejan ningún tipo de huellas. Tampoco hacen ningún sonido.

Arco azul: Arco largo mágico +50, no puede romperse mediante el uso normal. Hace pifia únicamente con una tirada de ataque sin modificar de 01.

Raíz antigua: (E Thrand): Multiplicador de sortilegios x5 PP; +25 a las BD y TR del portador. Este bastón mágico blanco, ligeramente nudoso, de 1,5 metros de longitud es en realidad la raíz de un árbol vivo que, cuando sea plantada en el suelo, se convertirá en un árbol de 30 metros de altura junto o alrededor de su usuario. El árbol se convierte en bastón bajo su mandato.

Poderes especiales de Alatar:

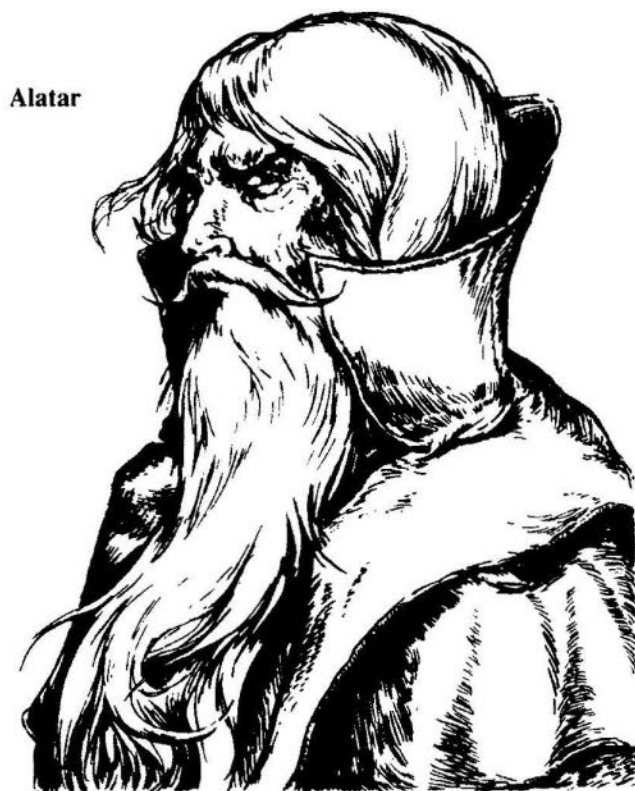
Negación de visión: Un tatuaje encantado de color azul verdoso con forma de árbol adorna el centro de la palma izquierda de Alatar. Normalmente invisible, este símbolo se vuelve visible cuando Alatar sacude su mano. Todos los que miren el símbolo a una distancia de 30 metros o menos deben hacer una TR o huirán durante 1-10 asaltos. Las víctimas que fallen la TR, sólo recuerdan haber visto a un anciano; no recuerdan ningún tipo de detalles.

Sortilegios: 240 PP. La BO para los sortilegios de base es de 40; la BO para los sortilegios dirigidos es de 80. Alatar conoce todas las listas de sortilegios de Montaraz y de Animista, y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Clérigo hasta nivel 5 y todas las listas de Canalización Cerrada (RM).

GANDALF

El Gris

Nivel: 35 (70); más tarde 40 (80). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Mago/mago. **Hogar:** Originalmente Valinor; ahora, en el noroeste de Endor. **Sobrenombres:** Elfo de la Vara (Gandalf en la lengua de los hombres del norte de Eriador);



Alatar

Mithrandir (sindarin); el Vagagundo Gris, Soñador o Peregrino Gris (oestron); Tharkûn (khuzdul); Icanus u Olórin (quenya).

Características para RM: FUE-96; RAP-100; EMP-102; I-101; PRE-100; AGI-99; CON-102; MEM-100; RAZ-99; ADI-103. **Características para SA:** FUE-96; AGI-99; CON-102; INT-100; I-101; PRE-100. **Apariencia:** 100.

El Blanco

Nivel: 50 (120). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Mago/mago. **Hogar:** Originalmente Valinor; ahora, el noroeste de la Tierra Media. **Sobrenombres:** el Blanco; Glosrandir, etc.

Características para RM: FUE-96; RAP-100; EMP-110; I-108; PRE-105; AGI-99; CON-102; MEM-99; RAZ-101; ADI-103. **Características para SA:** FUE-96; AGI-99; CON-102; INT-110; I-101; PRE-105. **Apariencia:** 108.

De los cinco istari, Gandalf tuvo la mayor consciencia de los peligros y cargas de su misión. Manwë escogió al Mago Gris a pesar de las dudas de Gandalf sobre sus propias habilidades. Por ello, no es de sorprender que, a diferencia de Saruman y Alatar, Gandalf eligiera ir a la Tierra Media sin llevar a un compañero menor. (Saruman escogió a Radagast, mientras que Alatar eligió a Pallando.) Gandalf llegó el último, e iba solo.

La constante independencia de Gandalf y su tremenda autodisciplina le guiaron a través de su viaje de forma incansable, sin ayuda de incentivos ni recompensas. Nunca se detuvo en ningún lugar, ni acumuló riquezas: de ahí su sobrenombre, el "Peregrino Gris". Sus posesiones fueron siempre escasas. Gandalf siempre permaneció siendo un emisario de los valar, y nunca permitió que las tentaciones mundanas dominaran sus acciones. A pesar de los deseos inherentes de su forma adoptada, resistió al orgullo y eludió el hambre de poder. El Mago Gris mostraba emociones, y su postura y forma de andar evidenciaban la carga que llevaba sobre sus hombros, aunque su verdadero fuego siempre ardía en lo más profundo de su ser.

Gandalf trabajó con sus aliados, pero nunca recurrió a sirvientes o seguidores. En lugar de utilizar a otras personas, trabajaba con quienes trababa amistad, imponiéndoles sólo lo que era necesario para salvarlos y llevar a cabo la misión encargada. Sus alianzas eran fuertes y sus amistades intensamente poderosas, pues los demás respondían de buen grado. Los eldar en particular sentían por él un gran amor y un respeto inigualable.

Gandalf gozaba de un tremendo poder interior, algo acorde para un sirviente de Manwë y Varda. Aunque era el más bajo de los Magos (sólo medía 1,92 metros), exteriormente era el más viejo (siempre tenía el pelo gris), y segundo (por detrás de Saruman) en la jerarquía de los istari. Círdan el Carpintero de Barcos creía que Olórin era el más poderoso; y puede que esto fuese cierto pues, a diferencia de Saruman, Gandalf nunca aspiró a mandar como un señor, y por tanto pudo haber cedido al deseo del Mensajero Blanco de liderar su Orden. En cualquier caso, la fuerza interior de Gandalf—su autocontrol—era mayor que la de cualquiera de sus hermanos, y era considerado por los valar como el más sabio de sus sirvientes.

Al igual que los otros Magos, el carácter de Gandalf reflejaba el de su señor. La humildad, la flexibilidad y la tremenda discreción de Manwë eran evidentes en Gandalf. Compasivo y consciente de las necesidades de los demás, se adaptaba—más que dominaba— a la mayoría de las situaciones. El Peregrino Gris prefería la persuasión por encima del poder.

Pese a ser práctico, perspicaz y versátil, Gandalf mostraba parte de la ingenuidad de Manwë respecto al Mal. Al igual que Morgoth engañó a Manwë, así los actos de Saruman aturdieron a Gandalf. La temible magnitud de la transformación de Saruman sorprendió al Vagabundo Gris, a pesar de las sospechas de Gandalf. Sin embargo, Gandalf luchó contra el Mal de forma más adecuada que sus compatriotas, pues nunca lo perdió de vista totalmente, ni se hundió en sus oscuras costumbres.

El Gris

Es un tributo a Manwë el hecho de que, a pesar de que Gandalf fuera el único istar que continuara su tarea, la búsqueda de los Magos se viera realizada. Es incluso un testimonio mucho mayor de las cualidades únicas de Gandalf. Nunca evitó sus responsabilidades y siempre permaneció siendo un amigo de los Pueblos Libres, incluso cuando la perdición estaba cerca.

Los elfos le amaban tanto que le confiaron uno de los tres anillos élficos: Narya, el Anillo Rojo del Fuego. Círdan le entregó el gran anillo poco después de la llegada del Mago Gris a Endor.

La fe de los elfos en Gandalf fue recompensada, naturalmente, pero no sin sacrificio. El cuerpo adoptado por Gandalf el Gris era tan vulnerable como el de los "otros hombres", y el Mago pereció en su lucha contra el balrog en Moria. Pero su espíritu, su verdadero yo, sobrevivió.

El Blanco

La mano de los valar intervino tras la "muerte" del Mago Gris. Tras su retorno como el Blanco, el "cuerpo" de Gandalf era intrínsecamente resistente a todos los ataques o elementos normales (como el tiempo meteorológico y las armas normales). Su espíritu residía en una única encarnación de pelo blanco. Se defendía con una CA 20 (-60) y utilizaba la tabla de impactos críticos para Grandes Criaturas.

Principales objetos de Gandalf el Gris:

Ropas de Aman: Grises por fuera y por dentro. Tejidas en Valinor, le proporcionan protección equivalente a CA 12 (-30), pero no penalizan sus movimientos. El sombrero de color gris azulado funciona como un yelmo.

Glamdring (Martillo de Enemigos): Espada ancha élfica mágica +30 hecha de una aleación de mithril e ithilnaur (fuego lunar). Se trata de un arma sagrada exterminadora de orcos que brilla con un frío tono azul cuando hay orcos cerca (de forma pálida cuando están a 300 metros y de forma más brillante cuando están a menos de 30 metros). Sólo hace pifia con una tirada de ataque sin modificar de 01.

Narya (Anillo Rojo del Fuego): Se trata de uno de los Tres Anillos Élficos del Poder creados por Celebrimbor y los herreros de Eregion. Está compuesto por un gran rubí en forma de orbe colocado sobre un armazón de oro rojo aparentemente frágil. El rubí "brilla" como el fuego, pero el anillo es invisible para todos salvo para Sauron y el Portador del Anillo Único. Los poderes específicos de Narya son los siguientes:

- 1) El portador puede lanzar un número ilimitado de sortilegios de la **Ley del Fuego** (basados en el fuego) hasta nivel 50;
- 2) El portador puede lanzar un número ilimitado de sortilegios de la lista de Canalización Cerrada **Conocimiento** (hasta nivel 50);
- 3) El portador puede utilizar los sortilegios de No Presencia y No Detección continuas de la lista básica de místico **Ocultación**;

- 4) El portador también puede lanzar el sortilegio básico de mentalista **Muro Interior** de forma continua.
- 5) Las TR del portador se doblan cuando se trata de resistir las detecciones por parte del Señor Oscuro;
- 6) El portador puede lanzar de forma continua el sortilegio de Oración, que añade +30 a las TR (incluyendo las relacionadas con la moral) y a las tiradas de maniobras que hagan todos los amigos en un radio de 10 metros;
- 7) El portador posee una Armadura Ígnea continua;
- 8) Hace regenerar 3 puntos de vida por asalto al portador o a cualquiera que toque al portador;
- 9) El portador no puede ser aturdido, y
- 10) El portador tiene una bonificación +30 a su BD.

Generalmente, Narya tiene el poder de avivar el fuego de los corazones de los hombres, pues personifica el Fuego Secreto. En cierto sentido, es la encarnación de la pasión por la vida y la libertad, la antítesis de la oscuridad que sojuzgó a los hombres durante la Guerra del Anillo. Narya, por tanto, era la herramienta ideal para Gandalf. (Con la destrucción del Único y el fin de su búsqueda, Narya pierde sus poderes y se vuelve visible.)

Bastón: Multiplicador de sortilegios x9 PP; +30 a la BD y las tiradas de sortilegios del portador. En la punta de este ligeramente nudoso bastón de 1,8 metros de longitud hecho de madera de roble mágico, descansa un pequeño globo de cristal. Los sortilegios de ataque de Gandalf (p. ej., sus bolas de fuego) surgen de este orbe. El globo puede brillar con cualquier intensidad o color bajo mandato mental (equivalente a un sortilegio de 15 kilómetros de Faro o de 100 m. de Luz Total).

Poderes especiales de Gandalf el Gris:

Empatía: Gandalf posee la habilidad de comprender los sentimientos de las demás personas con las que conversa, de la misma forma que si estuviera hablando con alguien de su raza.

Sortilegios: 105 PP; posteriormente 210 PP. La BO para los sortilegios de base es de 40; la BO para los sortilegios dirigidos es de 80. Gandalf conoce todas las listas de Mago y Esencia Abierta hasta nivel 20 (SA), así como todas las listas de Esencia Cerrada hasta nivel 20 y las listas Lengua Mental de Mentalista y Visión Mental de Vidente (RM).

Principales objetos de Gandalf el Blanco:

Como los descritos anteriormente, con la excepción de las ropas de Aman.

Ropas blancas: Blancas por fuera y de color blanco plateado por dentro. Tejidas por la Dama Galadriel, son hermosas y resistentes, pero no están encantadas.

Poderes especiales de Gandalf el Blanco:

Como los descritos anteriormente, con las siguientes excepciones:

Sortilegios: 360 PP. La BO para los sortilegios de base es de 60; la BO para los sortilegios dirigidos es de 120. Además de los sortilegios del Gris, Gandalf el Blanco conoce la lista Brillo de Mentalista y Vías de la Voz de Astrólogo hasta nivel 20. Su Mano de Fuego Verdadero tiene un alcance de 1.000 metros; la BO para su Rayo Ígneo es de +90.

Ver *Los Montaraces del Norte* de ICE, págs.

Leer *Hob*

SdIA I 23, 26, 40-63, 69-95, 303.

SdIA II

SdIA III

PALLANDO

Nivel: 40 (60). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Animista/montaraz. **Hogar:** Originalmente en Valinor; ahora, en el este de Endor. **Sobrenombres:** el Azul (Menor); Lianis; Pallanír (sindarin); Vidente de la Destrucción; Guardián de Almas.

Características para RM: FUE-100; RAP-100; EMP-99; I-108; PRE-101; AGI-100; CON-99; MEM-98; RAZ-98; ADI-99. **Características para SA:** FUE-100; AGI-100; CON-99; INT-98; I-108; PRE-101. **Apariencia:** 102.

Pallando, el menor de los dos "Magos Azules" (Ithryn Luin), fue enviado a Endor a petición de Alatar. Al ser un sirviente de Námo (Mandos) y Nienna, sabía mucho sobre el dolor y la muerte, y comprendía los problemas del alma. Alatar le llevó como compañero porque Pallando era conocido como un gran viajero y originalmente era amigo de Alatar pero, con el tiempo, ambos fueron separándose.

Pallando medía 1,98 metros de estatura, y caminaba con una zancada poderosa e incansable. Tenía los ojos índigo y el cabello negro. Al igual que Gandalf, Pallando viajó lejos; pero, a diferencia del Peregrino Gris, eventualmente el Mago Azul menor abandonó su misión y vivió entre quienes seguían sus palabras.

Finalmente, las palabras de Pallando se volvieron bastante terribles pues, como era normal en un servidor de Námo, Pallando era capaz de tratar con la muerte y la oscuridad. Esto le ayudó a la hora de ser seleccionado como un istari, pero llegado un momento, fue su perdición. Conforme el dominio de Sauron en el este se iba reduciendo, la presencia de Pallando crecía. Extrañamente, Alatar se convirtió en su mayor rival.

Principales objetos de Pallando:

Ropas de Aman: De color azul marino por fuera y de color azul oscuro por dentro. Tejidas en Valinor, le proporcionan una protección equivalente a una Cota de Malla/CA 12 (-30), aunque no penalizan sus movimientos. Su capucha actúa como un yelmo; sus mangas actúan como brazaes.

Bastón negro: Este bastón de madera de tejo negro, de 1,8 metros de longitud, es un multiplicador de sortilegios x5 PP. Añade +20 a la BD y a las TR del portador; +20 a todas las tiradas de sortilegios.

Pendiente de Almas: Pendiente formado por un pequeño orbe de laen negro que almacena las almas robadas por su Anillo Ladrón de Almas (ver más adelante). Puede almacenar un máximo de seis almas (límite de 40 niveles en total). Las almas (espíritus) son liberadas bajo mando y, si Pallando toca un objeto o cuerpo sin espíritu con su mano, pueden ser unidas a una forma. Si son liberadas sin adoptar una forma (es decir, Pallando no toca nada con su mano), el espíritu se irá disipando a razón de un asalto/nivel del espíritu.

Anillo Ladrón de Almas: Anillo hecho de hierro con un orbe de laen negro incrustado. Cuando el portador apunta a una víctima y se concentra, la víctima debe hacer una TR contra un ataque de Canalización. (Las víctimas de nivel 41 o superior son inmunes.) De fallar, el espíritu (alma) de la víctima se ve separado de su cuerpo. Si el portador también tiene el Pendiente de Almas, el espíritu es inmediatamente capturado en el pendiente; sin embargo, si en el pendiente no hay espacio para el espíritu (es decir, está "lleno"), el espíritu simplemente se disipa. (Ver "Pendiente" más arriba.) El Anillo Ladrón de Almas puede ser utilizado de forma ofensiva junto al pendiente. Cuando el portador se concentra y el espíritu falla la TR contra Canalización, el portador puede quemar el espíritu de forma equivalente a un Relámpago (al-

cance + BO = nivel del espíritu x 5), consumiendo de esta forma el espíritu.

Poderes especiales de Pallando:

Visión del destino: Pallando puede tocar a cualquier criatura y, siempre que ésta falle la TR, leer su futuro durante los próximos sesenta días (es decir, un día por su nivel). Las imágenes son tan claras como lo sea el estado mental de la víctima.

Sortilegios: 360 PP. La BO para los sortilegios de base es de 40; la BO para los sortilegios dirigidos es de 60. Pallando conoce todas las listas de sortilegios para Montaraz y Animista y de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Canalización Cerrada y Vidente (RM).



Pallando

RADAGAST

Nivel: 40 (60). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Animista. **Hogar:** Originalmente, en Valinor; ahora, el oeste del Bosque Negro en Rhovanion. **Sobrenombres:** El Pardo; el Huésped Gozoso (Radagast en el idioma de los hombres del norte de Rhovanion); Amante de los Pájaros; Aiwendil (quenya); Domador de Aves, el Necio o el Simple (por parte de Saruman).

Características para RM: FUE-100; RAP-100; EMP-102; I-104; PRE-101; AGI-100; CON-103; MEM-97; RAZ-96; ADI-80. **Características para SA:** FUE-100; AGI-100; CON-103; INT-96; I-104; PRE-101. **Apariencia:** 101.

El último en ser escogido para el viaje a Endor, Radagast el Pardo, era el más débil de los cinco istari. Yavanna lo escogió como guardián de los olvar (plantas), contando con el Mago Pardo para cuidar de ciertos intereses que podrían escapar de la atención de los demás istari.

Desafortunadamente, Radagast se entregó tanto a esta confianza que llegó a preocuparse demasiado de los olvar. Su sed de conocimiento vegetal y animal le fueron alejando cada vez más de su sendero inicial. Enamorado de los paisajes de la Tierra Media, finalmente se apartó de su búsqueda. Simplemente, vivió en su hogar de Rhosgobel, cuidando las flores, los árboles y las criaturas del Valle del Anduin y bosques circundantes, así como criando sus pájaros. Radagast consideraba a las aves sus compañeras favoritas.

A la fuerza, Saruman trajo consigo a Radagast como compañero tras la petición de Yavanna. La relación funcionó mal, pues desde el principio el jefe de los istari no mostró ningún respeto por su compañero. El Mago Blanco fue el primero en poner el pie en la Tierra Media, aunque Radagast pronto se le unió. Saruman nunca mencionó la llegada del Mago Pardo. Posteriormente, a medida que el mismo Saruman perdía su gracia y se alejaba de su misión, comenzó a tratar a Radagast como a un tonto. Radagast hacía bien el papel.

Aunque aparentemente no estaba preocupado por la política y las costumbres de los pueblos hablantes, Radagast permaneció fiel a su herencia. Su fallo no se basó en el orgullo ni en la sed de poder; más bien, las pasiones bien intencionadas nacidas de su forma adoptada le empujaron a buscar, y finalmente adoptar, a las criaturas "menores" de Endor. Conforme su amor hacia los olvar y los keltar menores crecía, el Mago Pardo se iba retirando del drama y las complejidades que se desarrollaban en torno suyo, pasando cada vez más tiempo encerrado en Rhosgobel. Cada vez parecía ser más ingenuo.

Sin embargo, Radagast logró algún objetivo. Su guardia en la parte occidental del Bosque Negro evitó que el Mal se extendiera desde Dol Guldur, y su llamada a sus amigos (las bestias) hizo extender la noticia de la llegada de la Guerra del Anillo y ayudaron a Gandalf a liberarse de su prisión en Orthanc.

Radagast tenía un fino pelo castaño y medía 1,95 m., aunque caminaba de forma curiosa y a menudo desgarbada. Su jovialidad, aparentemente simple, y sus hogareñas y tranquilas costumbres ocultaban su verdadera fuerza. Como Mago, era un maestro de las formas y los colores, y sabía muchas cosas sobre la manipulación de las plantas y las bestias. Radagast podía ser un enemigo formidable a pesar de sus relativas desventajas.

Principales objetos de Radagast:

Ropas de Aman: De color pardo por fuera y por dentro. Tejidas en Valinor, le proporcionan una protección equivalente a CA 12 (-30), aunque no penalizan su movimiento. La capucha marrón funciona como un yelmo.

Bastón: Bastón de madera de nogal de 1,95 m. de altura que actúa como un multiplicador de sortilegios x8 PP; +20 a la BD, TR y tiradas de sortilegios del portador.

Espada de madera: (S. "Erivagil"): Espada sagrada +30 hecha de madera plateada encantada. Es tan dura como el acero. Es exterminadora de orcos y hombres, pero no puede ser

utilizada contra plantas vivas o criaturas que no hablen (es decir, heriría a un troll pero no afectaría a un gato).

Poderes especiales de Radagast:

Lengua de las aves: Radagast puede comprender o comunicarse con cualquier ave, y puede percibir los más profundos sentimientos e imágenes mentales del pájaro como si fuera una extensión de sí mismo. En otras palabras, las visiones que Radagast ve a través de la mente del ave no se ven limitadas por las desventajas de la mente del pájaro; más bien, dependen de la mente del Mago Pardo.

Sortilegios: 240 PP. La BO para los sortilegios de base es de 40; la BO para los sortilegios dirigidos es de 60. Radagast conoce todas las listas de sortilegios para Montaraz y Animista y todas las listas de Canalización Abierta (SA), así como todas las listas de Canalización Cerrada y de Clérigo (RM).

Ver *El Bosque Negro* de ICE, págs.

Leer *Hob* ; *SdA* I

SARUMAN

El Blanco (antes de T.E. 2953)

Nivel: 50 (100). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Alquimista/astrólogo. **Hogar:** Originalmente Valinor; ahora Endor, normalmente en el noroeste. **Sobrenombres:** Curumo (quenya); Curunír (sindarin); Lân; Hombre Diestro; el Blanco; el Sabio; el Experto en Anillos; el Mago Jefe.

Características para RM: FUE-90; RAP-100; EMP-102; I-110; PRE-115; AGI-98; CON-101; MEM-101; RAZ-100; ADI-85. **Características para SA:** FUE-90; AGI-98; CON-101; INT-109; I-110; PRE-101. **Apariencia:** 109.

El Multicolor (2953-3018 T.E.)

Nivel: 50 (100). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Alquimista/astrólogo. **Hogar:** Originalmente Valinor; ahora en Orthanc, en Isengard (Angrenost), en el extremo meridional de las Montañas Nubladas. **Sobrenombres:** Curumo (quenya); Curunír (sindarin); Hombre Diestro; el Multicolor; la Mano Blanca; el Hacedor de Anillos (por sí mismo); Zarquino (por sus servidores).

Características para RM: FUE-90; RAP-100; EMP-102; I-101; PRE-103; AGI-98; CON-101; MEM-101; RAZ-100; ADI-75. **Características para SA:** FUE-90; AGI-98; CON-101; INT-101; I-101; PRE-103. **Apariencia:** 110.

Zarquino (3019-3020 T.E.)

Nivel: 12 (50). **Raza:** Maia (istar). **Profesión:** Alquimista/astrólogo. **Hogar:** Originalmente Valinor; ahora la Comarca, en Eriador. **Sobrenombres:** Curumo (quenya); Curunír (sindarin); Hombre Viejo; el Mago Caído; Zarquino (por sus servidores y la gente de la Comarca).

Características para RM: FUE-89; RAP-91; EMP-99; I-100; PRE-99; AGI-90; CON-90; MEM-99; RAZ-99; ADI-25. **Características para SA:** FUE-89; AGI-90; CON-90; INT-99; I-100; PRE-99. **Apariencia:** 89.

Saruman (Curumo) era el Jefe de la Orden de los Magos (S. "Heren Ithryn"), y el más grande de todos los maiar que sirvieran a Aulë (Sauron, que antaño fue miembro del pueblo de Aulë, ya no era por entonces servidor del Herrero). Con su pelo negro y su lengua zalamera, era un maestro de la diplomacia; astuto y sabio, era un brillante erudito que rápidamente llegó a dominar los artilugios mecánicos y las vías de la alquimia. El Mago Blanco se ganó el título de "Hombre Diestro".

Saruman viajó ampliamente durante sus primeros 1400 años en Endor, estudiando a sus enemigos y investigando sus herramientas y métodos. En el año 2463 T.E. el Concilio Blanco recompensó sus conocimientos nombrándole cabeza de aquel grupo. A partir de ese momento, la transformación de Saruman fue saliendo lentamente a la superficie. Su declive se aceleró al instalarse en Orthanc, en el Valle rebautizado como Nan Curunír en 2759 T.E. Tentado por la piedra vidente (palantír) que residía en la torre, se aseguró su propia perdición pues, aunque Saruman era un maestro de las mentes, no era rival para Sauron de Mordor. El Señor de los Anillos llegó a dominar la mente del Mago Blanco.

Los encuentros de Saruman con el palantír confundieron y corrompieron al Mago Blanco, llegando a hacerle creer que si servía al Señor Oscuro, Saruman podría librarse de su propia derrota inevitable. Saruman creía poder ganarse el favor de Sauron ayudando a establecer un nuevo orden en el mundo basado en los hombres. A continuación, y esperando hallar el Anillo Único, Saruman esperaba suplantarlo al Señor Oscuro como señor de la Tierra Media.

La conexión de Saruman con Aulë demostró ser importante. Como sirviente del Herrero de los Valar, heredó la fascinación característica por crear cosas y tallar objetos únicos. Compartía este rasgo con Sauron, así como con los Hijos de Aulë, los enanos. Desafortunadamente, quienes sentían tal predilección sucumbían a menudo al intenso materialismo, perdiendo interés por la parte espiritual del Equilibrio. Los objetivos y necesidades de los demás desaparecían de sus mentes. Saruman cayó en esta trampa y gradualmente se fue preocupando más por crear y reunir objetos que por llevar a cabo su búsqueda.

Saruman, que medía 2,01 metros de altura y era de complexión fuerte, era indudablemente el más impresionante de los istari. Era ligeramente mayor que el esbelto Alatar y andaba con modales seguros y casi señoriales. Era seguro y aparecía cómodo entre las más poderosas figuras, aunque inicialmente no mostró ningún tipo de arrogancia verdadera u orgullo falso. Sin embargo, era bastante reservado, y los demás confiaban en él debido a sus grandes conocimientos y habilidades, no a ningún vínculo emocional.

El Multicolor

Saruman renunció a su vigilancia sobre Orthanc en el año 2953 T.E., reclamando la fortaleza y el valle circundante como propios. Comenzó a reunir un ejército de orcos, lobos, huargos y hombres malignos, y transformó el antaño placido Valle del Mago (Nan Curunír) en un reino fortificado de minas y fábricas.

Fue en aquel tiempo cuando el pelo de Saruman se fue volviendo gradualmente blanco, pero sus ropas —que había vuelto a tejer— adoptaron una sutil aura de muchos colores, los tonos de un hilado fino multicolor. Esta transformación simbólica acompañaba a un cambio muy real, pues Saruman el Multicolor se dedicó nada más y nada menos que a conseguir el dominio de toda la Tierra Media.

Zarquino

Los servidores de Saruman en Orthanc le llamaban Zarquino. Durante la lucha contra Rohan y los ents de Fangorn (en tiempos de la Guerra del Anillo), casi todos ellos habían perecido; pero algunos de ellos, de los cuales el más importante era Grima Lengua de Serpiente, huyeron hacia el noroeste junto al Mago tras la caída de Isengard. La mayoría de las creaciones de Saruman perecieron durante la debacle y el istar perdió gran parte de su fuerza vital. Debilitado

por esta pérdida, envejeció rápidamente durante los últimos días del Señor Oscuro. El Jefe de los Magos era poco más que una pálida y enfermiza imagen de su antiguo yo.

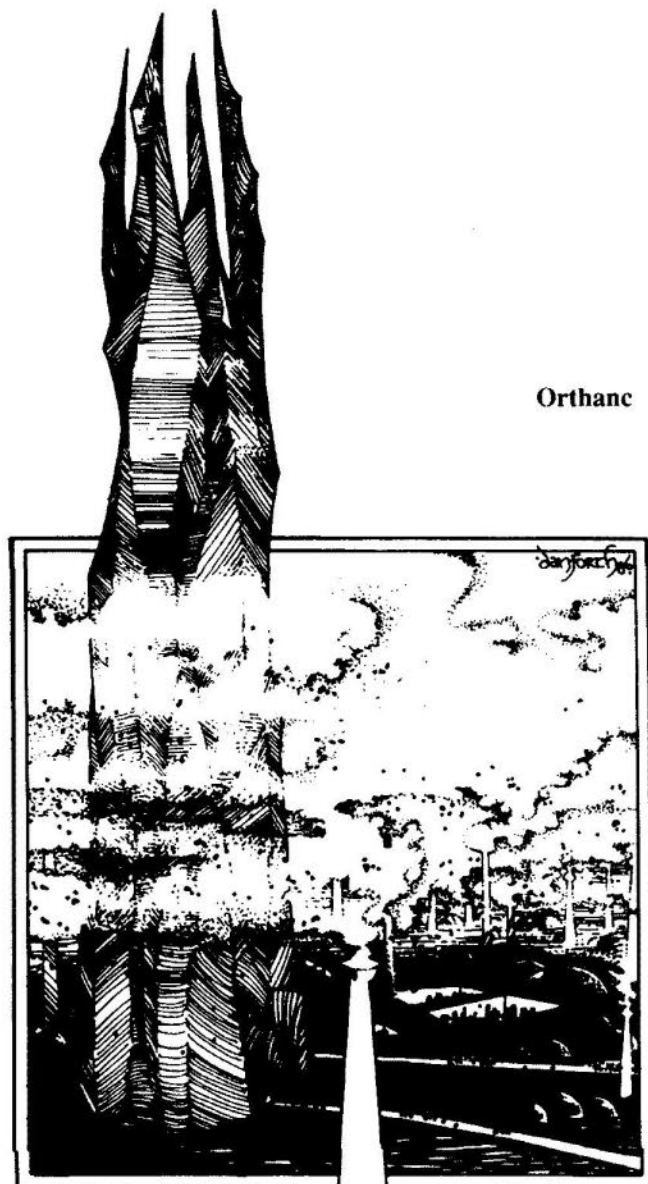
Tras un breve reinado de terror sobre la Comarca, Zarquino halló su infame fin a manos de Lengua de Serpiente. Con su espíritu consumido y atado a su forma adoptada, y su cuerpo muerto, Saruman abandonó completamente de Endor. (Fue el primer istar en “partir”).

Principales objetos de Saruman el Blanco:

Ropas de Aman: Blancas por fuera y por dentro. Tejidas en Valinor, le proporcionan una protección equivalente a CA 12 (-30), aunque no penalizan su movimiento. La capucha blanca funciona como un yelmo.

Bastón: Bastón de mallorn blanco de 1,98 metros de longitud que actúa como un multiplicador de sortilegios x10 PP; +30 a la BD, TR y tiradas de sortilegios de alquimista básicos del portador; +20 a las demás tiradas de sortilegios. Lanza el sortilegio Protección Verdadera de forma continua sobre el usuario.

Anillo: Hecho de mithril. Puede almacenar 10 sortilegios/día. Proporciona inmunidad al fuego y al frío y proporciona al portador una bonificación +20 a la BD. Dobra el daño de los



Orthanc

sortilegios de fuego lanzados mediante el anillo y le permite al portador detectar las ilusiones (es decir, le permite hacer una TR). El portador tiene una bonificación +20 a las TR contra sortilegios de detección.

Espada blanca (S. "Glosovagil"): Espada sagrada +30 hecha de una aleación de mithril encantado. Los símbolos de su hoja son sólo visibles bajo la luz de la luna. La espada no daña a los enanos.

Poderes especiales de Saruman el Blanco:

Conocimientos de los artes y los objetos: Saruman el Blanco puede examinar cualquier objeto sólido no orgánico y discernir su composición básica, su origen probable, su valor y su poder aproximado, así como las técnicas utilizadas a la hora de dar forma al objeto.

Sortilegios: 50 PP; posteriormente, 300 PP. La BO para los sortilegios de base es de +40; la BO para los sortilegios dirigidos es de +80. Después de 2500 T.E., su BO para los sortilegios de base es de +50; su BO para los sortilegios dirigidos es de +100. Saruman el Blanco conoce las listas de sortilegios Ley de la Luz y Ley del Fuego, así como todas las listas para Bardo y todas las listas de Esencia y Canalización Abiertas (SA). También conoce todas las listas de Esencia y Canalización Cerradas, de Alquimista y Astrólogo (RM).

Principales objetos de Saruman el Multicolor:

Como Saruman el Blanco, con las siguientes excepciones:

Ropas multicolores: Parecen blancas por dentro y por fuera, hasta el momento en que se mueve; entonces comienzan a brillar con muchos colores. Ropas de Aman tejidas y coloreadas de nuevo, le proporcionan una protección equivalente a CA 12 (-50) pero no penalizan sus movimientos. La capucha multicolor funciona como un yelmo. Quienes miren estas ropas deben hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 5; el fallo significa una fijación en todos sus colores durante 1-20 asaltos.

Anillo de Angrenost: Sumando de sortilegios +5 de alquimista. Hecho de hierro y con hilado de oro y plata, permite al portador conseguir los resultados de los sortilegios básicos de alquimista en el 10% del tiempo normal requerido. Los objetos producidos con la ayuda del anillo tienen una bonificación inherente de +10.

Poderes especiales de Saruman el Multicolor:

Como los descritos anteriormente, con la siguiente excepción:

Sortilegios: 300 PP. La BO para los sortilegios de base es de +50; la BO para los sortilegios dirigidos es de +100.

Saruman el Multicolor conoce las listas de sortilegios Ley de la Luz y Ley del Fuego, todas las listas para Bardo y todas las listas de Esencia y Canalización Abiertas (SA), así como todas las listas de Esencia y Canalización Cerradas, de Mago Maligno, Alquimista y Astrólogo (RM).

Poderes especiales de Zarquino:

Como los descritos anteriormente, con la siguiente excepción:

Sortilegios: 2 PP. La BO para los sortilegios de base es de +6; la BO para los sortilegios dirigidos es de +12. Zarquino conoce las listas de sortilegios Ley de la Luz y Ley del Fuego, todas las listas de Bardo y todas las listas de Canalización y Esencia Abiertas (SA), así como todas las listas de Canalización y Esencia Cerradas y todas las listas de Alquimista y Astrólogo (RM).

Ver *Isengard de ICE*, págs.; *Los Jinetes de Rohan*, 41, 64; *Los Montaraces del Norte*; *Leer SdIA I*; *SdIA II*; *SdIA III*

6. LOS ELFOS

Los elfos, o Primeros Nacidos, fueron los primeros de los Hijos de Eru en despertar. Nacidos bajo las estrellas antes de la ascensión de la Luna y el Sol, conservan un amor especial por la luz y un espíritu interior dotado de habilidades únicas. Se llaman a sí mismos los quendi, o "pueblo hablante", pues fueron los primeros en pronunciar palabras; y ni siquiera ahora, ninguna raza llega a comprender el lenguaje y la canción como los Primeros Nacidos. Son hermosos y de finos rasgos, brillantes y orgullosos, inmortales y fuertes, altos y ágiles, los más dotados de todos los Pueblos Libres. Pero, a pesar de sus dones, son una raza maldita, agobiada por la Mano del Destino.

6.1 PANORÁMICA GENERAL DE LOS ELFOS

Como los demás Pueblos Libres, como los hombres y los enanos, los elfos tienen muchas ramificaciones y muchas figuras importantes. Su historia habla de largas migraciones, guerras orgullosas y grandes hazañas. Esto incluye a muchos jugadores.

LOS ISTARI										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Alatar	40 (80)	190	CE/12	115	N	(Br/Gr)	195ba	240al	95	Maia (istar) montaraz (animista), el mayor de los dos Magos "Azules".
Gandalf	35 (70)	200	CE/12	120+	N	(Br/Gr)	140ea*	151a/da	45	Maia (istar) mago/mago, en el momento de llegar a la Tierra Media.
	40 (80)	200	CE/12	120+	N	(Br/Gr)	180ea*	151a/da	45	Gandalf el Gris durante el principio de la Guerra del Anillo.
	50 (120)	300	CO/20	150+	N	(Br/Gr)	220ea*	151a/da	55	Gandalf el Blanco, tras su batalla contra el balrog.
Pallando	40 (60)0	180	CE/12	90	N	(Br/Gr)	185ba	180al	45	Maia (istar) montaraz (animista), el menor de los dos Magos "Azules".
Radagast	40 (60)	210	CE/12	90	N	(Br/Gr)	150ba/ea*	100da	45	Maia (istar) animista, el Mago "Pardo", guardián de las plantas.
Saruman	50 (100)	200	CE/12	110+	N	(Br/Gr)	100ea	251a	45	Maia (istar) mago/alquimista (astrólogo), el Mago "Blanco".
	50 (100)	200	CE/12	130+	N	(Br/Gr)	100ea	251a	45	El "Multicolor", tras su pérdida de la gracia. 2953-3018 T.E.
	50 (12)	90	SA/2	40	N	N	100ea	251a	20	Zarquino, Saruman tras su caída del poder. 3019-3020 T.E.

6.11 HISTORIA DE LOS ELFOS

Las divisiones y subdivisiones de las diversas razas élficas son complejas, y a veces incluso enredadas. En esta sección se describen las migraciones y divisiones básicas, así como las verdaderas razas de la forma en que existieron en la Segunda y Tercera Edad de la Tierra Media.

El despertar de los Primeros Nacidos

En los primeros años del mundo, antes de que el Sol y la Luna se elevaran por primera vez, los elfos, los "Primeros Nacidos", despertaron bajo las estrellas en las orillas de Cuiviénen, una gran bahía en el mar interior de Helcar, en el este de la Tierra Media. Vivieron en un mundo crepuscular, lejos de la luz de Valinor durante muchos años, hasta que uno de los valar, Oromë el Cazador, les descubrió. Los valar amaban las recién nacidas creaciones de Eru y deseaban llevarlas a la luz de Aman, las Tierras Imperecederas, para salvarlas de Morgoth y del mal que ya estaba causando en la Tierra Media. Morgoth, el mayor de los valar que se había vuelto contra sus hermanos antes del principio de la creación, odiaba entonces a los elfos porque eran amados por los demás. Envio a sus sirvientes sombríos y capturó a muchos de ellos en la oscuridad. Incapaz de crear vida por sí mismo, torturó y pervirtió a los elfos que había capturado, y a partir de este grupo corrupto creó a los orcos.

La primera separación

Fue a la llamada de los valar que los elfos se dividieron por primera vez. En principio, los elfos temían abandonar su hogar bajo las estrellas, pero tres de los de su raza viajaron a Valinor con Oromë para ver ellos mismos la gloria de las Tierras Imperecederas. Se trataba de Ingwë, Finwë y Elwë, que más tarde se convertirían en reyes. Cuando volvieron, llenos de la luz de Aman, muchos de los elfos siguieron sus animosas palabras y siguieron a los valar hacia el oeste.

Pero no todos los elfos deseaban abandonar su tierra natal. Algunos habían comenzado a amar la luz estrellada de la Tierra Media y escogieron quedarse atrás. Los elfos que no desearon seguir a los valar fueron conocidos como los avari ("Renuentes"), y se convirtieron en los elfos silvanos menores. Eran, de largo, el grupo más numeroso de elfos, y a pesar de los daños causados por el Enemigo Negro, se extendieron por todo el este y gran parte del oeste de la Tierra Media.

Los que siguieron la llamada de los valar y llevaron a cabo el Gran Viaje hacia el oeste en dirección a Aman fueron conocidos como los eldar. Aun así, algunos se cansaron por el camino o se volvieron, o bien se perdieron. Pero los elfos que completaron este largo y dificultoso viaje se volvieron más altos tras su llegada a las Tierras Imperecederas, y desde entonces en adelante, sus descendientes conservaron aquella luz pura en sus ojos.

El Gran Viaje de los eldar

Los eldar eran aquellos que hicieron el gran viaje para vivir en la Tierra Bendecida de Aman. Había tres razas: los vanyar, los noldor y los teleri. Los eldar llegaron al Extremo Oeste con un medio de transporte poco usual: la isla de Tol Eressëa, que, movida por el vala marino Ulmo, hizo dos viajes desde la Tierra Media hasta las Tierras Imperecederas. El primer viaje llevó a los vanyar y a los noldor; el segundo llevó a los teleri ("Últimos") que se habían rezagado durante el largo camino y se habían perdido el primer viaje.

Los teleri también se dividieron, no obstante. Había tres grupos, liderados por los hermanos Olwë y Elwë y por otro

teleri, Lenwë. Cuando alcanzaron los valles del Anduin, Lenwë y su pueblo abandonaron su viaje y se quedaron en la Tierra Media. Se convirtieron en los nandor y desaparecieron durante muchos años. También durante el viaje, Elwë (que había sido uno de los embajadores originales en las Tierras Imperecederas) se encontró con Melian la Maia y cayó en un trance de amor. Mientras estaba perdido, la mayor parte de su grupo cruzó el mar sobre la isla junto al pueblo de Olwë. Elwë despertó finalmente, y poco después levantó un reino en Beleriand con su mujer maiar Melian. Como gobernante de su tierra, adoptó el nombre de Elu Thingol (Rey Mantogrís). El resto de los teleri, sin embargo, siguieron hacia el oeste, viviendo en la isla de Tol Eressëa, a la vista de Valinor. El maia Ossë les enseñó el arte de la construcción de barcos y desde entonces siempre han sido los mejores carpinteros de barcos y marineros de toda la Tierra Media. Navegaron hasta las costas de Aman, donde construyeron la hermosa ciudad y los muelles de Alqualondë.

Los teleri también eran considerados los mejores cantantes de toda la Tierra Media (rivalizando con los vanyar), y se llamaban a sí mismos los lindar. Este nombre se relacionaría posteriormente con uno de los nombres que se le dio al "Bosque Dorado", Laurelindórenan.

Los nandor ("Los que volvieron"), aunque técnicamente son teleri y por tanto forman parte de los eldar, son una excepción, pues nunca viajaron a las Tierras Imperecederas, y por ello no vieron la luz de los Dos Árboles. Así, son considerados moriquendi (S. "Elfos Oscuros"). Algunos llegaron a vivir en Ossiriand, pero la mayoría permanecieron al este de las Montañas Nubladas, extendiéndose por las boscosas tierras de aquellos paisajes. Posteriormente, serían gobernados por el rey sindarin Thranduil del Bosque Negro y, por supuesto, por Galadriel de Lórien.

El establecimiento de los vanyar

Los vanyar, los más hermosos de los eldar, y conocidos como los Elfos Hermosos, eran los más amados por los valar. Fueron los primeros de las tres razas en iniciar el Gran Viaje y los primeros en llegar a las Tierras Imperecederas (Aman), liderados por su rey, Ingwë. Junto con los noldor, construyeron y vivieron durante largo tiempo en la hermosa ciudad de Tirion. Sin embargo, poco tiempo después, se movieron más al oeste hasta cruzar la grieta de las Pélori (Q. "Montañas de la Defensa"), y fue allí donde crearon su hogar permanente.

Sólo una vez los vanyar salieron de Valinor, y fue para ayudar a los Ainur en la batalla contra el Enemigo Negro. Cuando el vala maligno fue derrotado por última vez, los Elfos Hermosos volvieron a su hogar victoriosos. No hay ninguna noticia de que los vanyar hayan vuelto a salir del Reino Bendito de Aman.

El establecimiento de los noldor

La segunda raza de los calaquendi, tanto en tamaño como en orden de llegada a Aman, fueron los noldor, también conocidos como Elfos Profundos. Finwë era su rey. De todos los inmortales, eran los más dotados para las obras y los conocimientos, los más fieros de espíritu, los más orgullosos y los más curiosos. Fue Fëanor el noldo que creó los Silmarils y, debido a su indisposición a donarlos, condenó a su pueblo a una guerra desesperada contra Morgoth para recuperar las gemas robadas, y más adelante a exiliarse de Aman. Cuando el Enemigo Negro se hizo con los Silmarils y huyó con ellos hacia Endor, los noldor intentaron perseguirle sobre el agua robando los grandes barcos de los tele-

ri. Los teleri se resistieron, y los noldor, en su desesperación, asesinaron a gran número de los constructores de barcos, que defendían sus obras, antes de ganar acceso a los botes. Pero fue grande la furia de los valar al ver que un elfo mataba a otro elfo. Una tormenta devoró gran parte de los barcos robados, y los noldor supervivientes desembarcaron en las orillas de Endor sólo para hallarse con uno de los valar que les condenó al exilio de Aman para siempre por su horrible crimen, la Matanza de Hermanos. Los noldor habían visto la luz de los Dos Árboles, pero vivieron sus últimos días en la Tierra Media como exiliados.

Puede que sea doblemente triste e irónico el hecho de que el nieto de Fëanor, Celebrimbor, fuera seducido por Sauron, el servidor de Morgoth, pues Fëanor también fue corrompido por las traicioneras palabras del vala maligno. Por dos veces, los noldor pusieron toda la Tierra Media en peligro debido a su insaciable deseo de conocimiento.

Los sindar y la segunda separación

Se cree que los sindar originales fueron aquellos teleri que esperaron a su líder Elwë (Thingol) y los nandor que viajaron hacia el oeste hasta Beleriand. Los dos grupos se mezclaron y se convirtieron en los sindar y, aunque quizás eran más nobles que los avari (“los Renuentes”) originales, los sindar seguían siendo moriquendi, pues nunca alcanzaron las orillas de Aman. Su tierra natal fue el reino de Doriath en Beleriand, gobernado por Thingol y Melian. Aunque eran simples moriquendi, los sindar ganaron un gran conocimiento bajo la tutela de Melian la Maia y su marido, un calaquendi, pues había estado una vez en Valinor, y así es como fueron conocidos como Elfos Grises. Los sindar hablaban sindarin, y crearon la escritura de las cirith. Con la caída de Beleriand, los sindar supervivientes emigraron hacia el este, quedándose algunos en Lindon mientras otros viajaban para unirse a los noldor en Eregion o bien iban al este de las Montañas Nubladas, hasta Lórien o el Bosque Negro.

6.12 NATURALEZA DE LOS ELFOS

Antes de entrar en los detalles de la fisiología élfica, quizá sea necesario comentar algunos aspectos de la sociología de esta poderosa raza, y de cómo dichos aspectos son percibidos a veces de forma errónea.

Aunque las nieblas del tiempo pueden llegar en algunos casos a nublar la comprensión de la naturaleza de los Primeros Nacidos, parece claro que durante este período no eran simplemente una colección de seres etéreos que vivían en sociedades utópicas donde no había leyes, estructuras sociales ni otras limitaciones organísticas semejantes. En realidad, parece ser que solamente los elfos silvanos (y, en algunos casos, algunos grupos de teleri moriquendi) deseaban este tipo de existencia, pues vivían generalmente en reinos gobernados por reyes sindar o eldar, como era típico en las jerarquías élficas. Los sindar también vivían en reinos, pero eran los noldor más que ninguna otra de las razas quienes buscaban el orden y la medida en todas las facetas de sus vidas. Tenían gobiernos (normalmente monarquías) y frecuentemente formaban gremios y hermandades. Las familias tendían a gobernar no sólo reinos, sino también los gremios de forma dinástica.

Divisiones familiares y geográficas

Había dos clasificaciones diferentes entre los pueblos élficos: la de la situación geográfica y la de la familia o la raza. La tabla anexa a este texto debería ayudar a clarificar la comprensión de estas divisiones.

Los calaquendi (“Elfos de la Luz”) viajaron hasta las Tierras Imperecederas y vieron la Luz de Aman, la luz de los Dos Árboles. Esta clasificación incluye a todos sus descendientes, pues la luz impregnó el mismísimo espíritu de los Primeros Nacidos y dejó en su interior una luz que llevarían consigo para siempre. A veces, podía verse un aura visible alrededor de un elfo de la luz.

Los moriquendi (“Elfos Oscuros”) nunca hicieron el viaje a Aman, o se detuvieron en el camino, sin conseguir llegar a su destino. Aquí aparece una tercera división, pues los sindar (“Grises”), que viajaron hasta las orillas occidentales de la Tierra Media, se detuvieron allí. Sin embargo, vivieron en Doriath bajo el gobierno de su rey Thingol y de la maia Melian. Así alcanzaron mayor sabiduría y conocimiento que los moriquendi, aunque no vieron personalmente la Luz de la forma en que lo hicieron los calaquendi. Estaban en medio; eran los elfos del crepúsculo.

Paralelamente a esta distinción geográfica está la de la raza. Todos los vanyar, noldor y teleri fueron considerados eldar (“Pueblo de las Estrellas”), aunque algunos de los grupos teleri no completaron el viaje (como los sindar o los nandor). Los elfos que no eran eldar eran, por definición, silvanos.

Lenguaje

Cuando los Primeros Nacidos despertaron en las orillas de Cuiviénen, con ellos despertó el lenguaje en la Tierra Media. Fueron los elfos —o, más apropiadamente, los quendi (“Habladores”), como se autodenominaban— quienes enseñaron el lenguaje a todas las demás criaturas, cada una a su manera. Cuando los eldar fueron hacia el oeste, sin embargo, se encontraron con la lengua valinoreana de Aman, y la adaptaron como propia. En realidad, este hecho podría haber ocurrido en cuanto Ingwë, Elwë y Finwë volvieron de Aman con Oromë el Vala. Este idioma se convirtió en la lengua pura del quenya. Las numerosas tribus silvanas que permanecían aún en la Tierra Media, pese a verse influidas inicialmente por el quenya, se separaron y cambiaron con los hechos del mundo, y la lengua élfica original se fue fracturando y haciendo más rústica conforme se dividía en miríadas de dialectos. En la Segunda y Tercera Edad, la lengua silvana y la eldarin se habían vuelto tan diferentes que no tenían nada en común. Allí donde los elfos silvanos vivían con los sindar o con los noldor, aprendían invariablemente el sindarin y lo utilizaban, salvo cuando estaban únicamente entre gente de su propio pueblo. Los elfos silvanos de Lórien, por ejemplo, hablaban sindarin con un fuerte acento, nacido de sus orígenes en el Bosque Verde.

Los sindar conocían el quenya, pero lo adaptaron a su propio uso, creando un lenguaje menos formal y más práctico para la escritura y la conversación cotidiana, un lenguaje que sería conocido como el sindarin. Thingol, su rey, prohibió el uso del quenya entre su pueblo tras la Matanza de Hermanos, y con el paso de los años, incluso los noldor comenzaron a utilizar el sindarin como su lengua más común, reservando el quenya como lenguaje formal y ritual.

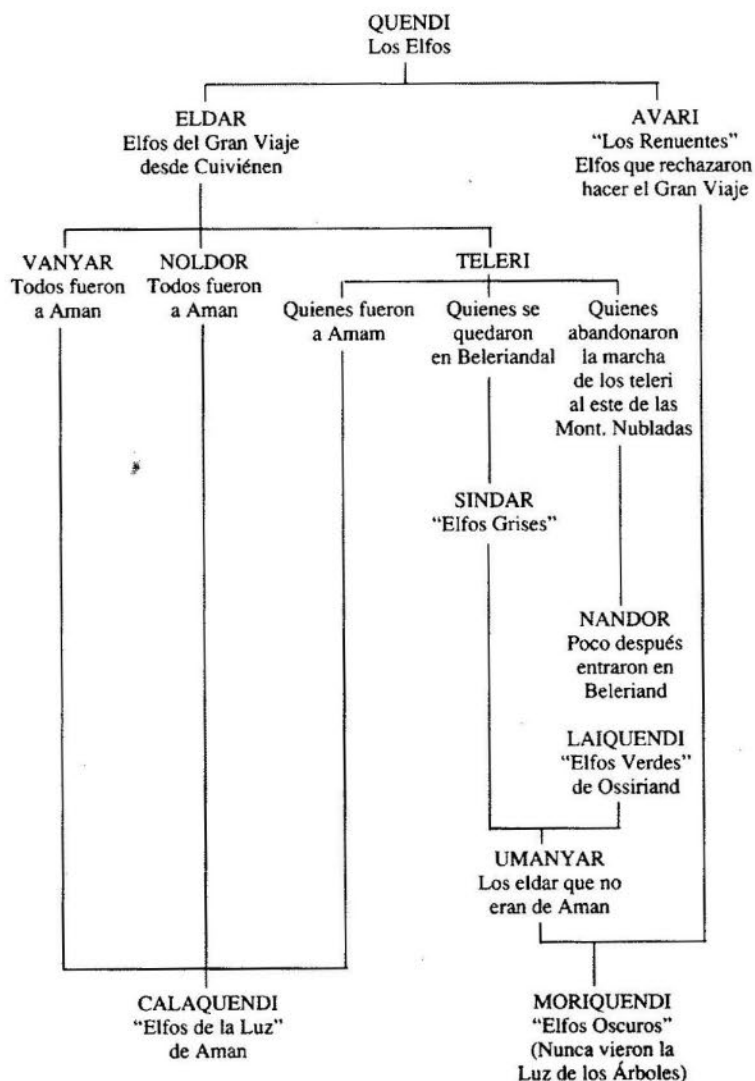
Las tengwar fueron las primeras letras escritas que se inventaron, creadas por el poeta noldorin Rúmil de Tirion. La versión pura de las tengwar sólo fue conocida y utilizada en las Tierras Imperecederas. Fëanor adaptó y revisó posteriormente este alfabeto, y las tengwar fëanoranas tuvieron un uso mucho más común, tanto en las Tierras Imperecederas como en la Tierra Media. Ambos alfabetos escritos eran cursivos, lo que significa que estaban diseñados para estar unidos, escritos en trazos fluidos como si se hiciera con un bolí-

CLASIFICACIÓN DE LOS GRUPOS ÉLFICOS

Hay dos formas de clasificar a los nobles quendi, pues su historia afirma que por dos veces se separaron. La primera separación de su pueblo se produjo entre los eldar y los avari: el "Pueblo de las Estrellas" que hizo el Gran Viaje hacia la Luz de Aman y los "Renuevtes" que se quedaron en el este de la Tierra Media. De los avari surgieron los elfos silvanos, que constituyen la mayor parte de los pueblos élficos de la Tierra Media. Los eldar se dividían en las tres grandes razas de los vanyar, los noldor y los teleri, muchos de los cuales residen actualmente en las Tierras Imperecederas.

Fueron los eldar los que causaron la segunda separación. Dividiéndose antes de abandonar las orillas de la Tierra Media, los teleri se dividieron en tres grupos que nunca llegaron a Aman y nunca vieron la luz encantada del Reino Bendito de los valar. Ellos, como los avari, son llamados moriquendi, los "Elfos Oscuros". Sus hermanos, que fueron al oeste hasta Aman, son conocidos como los calaquendi, o "Elfos de la Luz".

Los calaquendi incluyen a los vanyar, los noldor y los teleri de las Tierras Imperecederas —junto a los noldor que volvieron a Endor—, mientras que los sindar y los avari de la Tierra Media son considerados moriquendi. Por tanto, y como se ha mencionado, hay dos formas de clasificar a los quendi: (1) los avari contra los eldar, y (2) los moriquendi contra los calaquendi. El siguiente árbol refleja mejor su relación:



grafo. No eran muy prácticas para las tallas, pero los Grandes Herreros de Eregion —y el mismo Sauron— aceptaron el desafío. La inscripción de Sauron en el interior del Anillo Único estaba tallada en tengwar cursivas.

Mucho más tarde, el bardo sindarin Daeron inventó las runas llamadas Certhas Daeron ("Cirth" o "letras" de Daeron). Éstas eran mucho más angulares y aptas para el trabajo en piedra. Los enanos de Moria amaban particularmente este estilo de escritura, y lo adaptaron como propio.

Religión

La religión en un sentido organizado era desconocida para los elfos, especialmente para los eldar, que conocían a los valar más como estimados y reverenciados maestros que como verdaderas deidades. Virtualmente, todos los elfos adoraban a Eru Ilúvatar ("El Único") como el creador de todas las cosas: la tierra, los valar, los elfos y los hombres. (Los enanos, creados por Aulë, eran diferentes.) De este modo, se consideraban al mismo nivel, aunque quizás algo diferentes, del resto de los seres. La adoración a Eru era informal, no obstante, y no incluía ningún templo específico ni otra estructura más elaborada que un jardín abierto. Los elfos adoraban a Eru por la belleza de su creación. Celebraban la luz de las estrellas o el sonido del agua

que cae, la dulzura del fruto y el brillo de las gemas de las profundidades de la tierra. Con sus canciones se regocijaban ante la magnificencia de Eä, pues la música era la Esencia de Arda.

Esto no significa que las sociedades élficas estuvieran totalmente carentes de todo ritual. En un mundo donde los juramentos no eran simples promesas vacías sino llamadas a los mismos valar, el ritual jugaba un papel muy importante. Con canciones y cánticos, los elfos manejaban la Esencia, tejiendo sortilegios de gran poder y sutileza. Dentro de los gremios y otros grupos existían gran número de ceremonias, y entre los noldor, las formalidades sociales eran a menudo respetadas con riguroso celo.

Las comunidades élficas, como toda comunidad, requerían apoyo económico; como se ha mencionado anteriormente, no existían comunidades idílicas donde no se necesitase trabajar. Los elfos cuidaban jardines, minas, construían, cocinaban y generalmente trabajaban del mismo modo en que lo hacían los mortales en sus sociedades. Sin embargo, bien es verdad que los elfos poseían capacidades mentales diferentes, y que ni siquiera la más odiosa de las labores les molestaba en absoluto. Este hecho era debido quizá a su habilidad para "caminar como si estuvieran soñando" que les dio reputación de poco cuidadosos y responsables.

Características físicas

Aunque básicamente son similares a los hombres mortales en apariencia y en muchos aspectos, los elfos tienen con ellos algunas diferencias sutiles aunque importantes.

Como raza, eran más altos que la mayoría de los humanos (salvo los altos edain), aunque en general tendían a ser más ligeros de complexión. Los varones solían medir entre 1,80 y 2,10 metros y pesaban entre 80 y 125 kilos respectivamente. Las mujeres de los elfos medían normalmente entre 1,78 y 1,86, y también eran esbeltas. Aunque algunos de los miembros de esta raza podrían haber parecido frágiles, los elfos eran generalmente tan fuertes como cualquier guerrero humano. En realidad, los Señores Eldarín eran terriblemente musculosos, y físicamente figuraban entre los individuos más poderosos de toda la Tierra Media.

Los elfos poseían menos vello corporal que los humanos, y los elfos de sexo masculino normalmente carecían de vello facial. Eran enormemente resistentes a las temperaturas extremas naturales, tanto frío como calor, y llevaban sus ropas como decoración, camuflaje o, quizás, modestia. Con sus finos y perfectos rasgos y su piel inmaculada, los elfos eran mucho más atractivos en apariencia que sus hermanos humanos.

Sus sentidos eran extremadamente agudos, especialmente la vista y el oído. Los elfos eran capaces de ver, en una noche clara bajo la luz de las estrellas, tan bien como si estuvieran a plena luz del día. En lo que un hombre consideraría "oscuridad absoluta", un elfo podría ver a algunos metros por delante suyo. Algunos de los elfos, los eldar, podían oír las mentes de los demás sin necesidad de hablar, y todos los elfos podían oír sonidos que los humanos no podían percibir.

Los elfos no necesitaban dormir para hacer descansar sus cuerpos de la forma en que lo hacían los humanos y los enanos; en su lugar, durante algunas horas cada noche, entraban en una especie de trance, un sueño despierto durante el cual meditaban sobre la belleza de Eä o en el cual recordaban tiempos más felices anteriores en sus largas vidas. Gimli el Enano hizo la siguiente observación mientras la Compañía abandonaba Lórien:

"Quizá los elfos vean las cosas de otro modo. En verdad he oído que para ellos la memoria se parece al mundo de la vigilia más que al de los sueños. No es así para los enanos" (SdIA I 523).

Quizá más importante es el hecho de que los elfos no crecían ni envejecían, y sus cuerpos eran inmunes a todas las enfermedades e infecciones. Eran virtualmente inmortales, salvo que fueran muertos en combate. Caso de que un elfo muriera, su alma sería transportada a los Salones de Mandos en Valinor, donde, tras un periodo de espera, su cuerpo se reencarnaría y sería libre de vivir en las Tierras Imperecederas, aunque se le prohibiría volver a la Tierra Media hasta el fin del mundo.

Los elfos sanaban rápidamente y no mostraban cicatrices, aunque no podían regenerar órganos seriamente dañados o partes del cuerpo. Sus cuerpos maduraban durante una adolescencia ligeramente más larga que la de los mortales, y una vez llegados a la madurez total, el proceso de envejecimiento se detenía. Sólo en las profundidades de sus ojos podría quizás verse un resquicio de la verdadera edad de uno de los grandes elfos, aquellos elfos sobre los que descansa todo el peso de la Tierra Media. Los miembros de las razas menores, incluso después de miles de años, parecían jóvenes descuidados y hermosos.

La más sutil de todas las características de los elfos era el aura que bañaba a todos los calaquendi. Los que habían

visto la Luz de los Dos Árboles en Aman llevaban con ellos un reflejo de aquel esplendor, como un resplandor posterior a la primera iluminación, ahora oscurecida para siempre por el mal de Morgoth. Este aura debía ser necesariamente obvia, pero los seres menores de la Tierra Media podían sentirla, como un brillo danzarín en el límite de su visión.

6.13 SUBGRUPOS ÉLFICOS

Los vanyar

Los vanyar tenían el pelo dorado y la piel clara, con ojos de color azul claro o violeta. Eran los más altos y hermosos de los elfos, los amados de los valar. Ingwë era su rey, y como tal era Rey de todos los elfos. Sus habilidades musicales eran insuperables, salvo quizá por los lindar (teleri) que aprendieron el arte de la canción del maia Ossë. Los vanyar hablaban el quenya puro, la lengua original de los eldar, que en realidad era una versión élfica del valinoreano, el lenguaje mental de los valar.

Los noldor

En apariencia, los noldor tenían el pelo de color entre castaño oscuro y negro azabache, la piel clara y los ojos de color marrón oscuro o gris, con una excepción: los hijos de Finwë, rey de los noldor, e Indis de los vanyar. Sus hijos, Fingolfin y Finarfin, tenían ambos el pelo rubio como el oro al igual que su madre; este rasgo pasó también a sus hijos, incluyendo, por supuesto, a Galadriel, hija de Finarfin.

Los noldor eran una raza noble y corajinosa, que se comportaba con dignidad y heroísmo, incluso ante su Maldición. La mayoría de los miembros de este pueblo eran de complexión fuerte. Algunos de los mayores guerreros de la Primera Edad fueron Señores Noldor, algunos de ellos capaces de aguantar un combate cara a cara con un Valaraukar (balrog), un gran demonio de Morgoth. Fingolfin, hijo de Finwë e Indis, fue considerado como el mayor guerrero de todo Endor, superando a todos los demás elfos y hombres.

Otro de los grandes guerreros noldor fue Glorfindel, de la casa de Finarfin, que vivió en la casa de Elrond durante la Tercera Edad. A continuación figura un extracto de SdIA donde Gandalf, en Rivendel, explica a Frodo qué es lo que ocurrió en el Vado cuando el hobbit se puso durante un breve periodo de tiempo el Anillo Único y Glorfindel se enfrentó a los Jinetes:

"...quienes han vivido en el Reino Bienaventurado viven a la vez en ambos mundos, y tienen grandes poderes contra lo Visible y lo Invisible."

"Creí ver una figura blanca que brillaba y no empalidecía como las otras. ¿Era entonces Glorfindel?"

"Sí, lo viste un momento tal como es en el otro lado, uno de los poderosos Primeros Nacidos. Es el Señor Elfo de una casa de príncipes" (SdIA I).

Los noldor hablaban el quenya entre ellos y con los vanyar en Aman, pero la gran mayoría de los que estaban en la Tierra Media adoptaron el sindarin como lengua cotidiana, conservando el quenya como lengua ritual para ocasiones específicas. La mayor parte podía también comunicarse en la mayoría de los dialectos silvanos occidentales.

Los teleri

El tercer grupo de los calaquendi tiene el pelo arenoso, rubio o de color castaño claro, y los ojos grises o de color avellana. Generalmente, era una raza más mezclada de lo que lo era los noldor o los vanyar. Naturalmente, también eran una raza de mayor tamaño, con más oportunidades para la

diversidad. Los verdaderos teleri calaquendi, que vivían en Eressëa, tendían a ser más altos y fuertes, con el porte y aura distintiva de los altos elfos.

Los sindar y los nandor

Menos altos y señoriales que sus hermanos eldarin, estos elfos eran sin embargo más nobles que los avari. Todos tendían a ser más delgados, y poseían fuerza fibrosa y gran agilidad. Físicamente se parecían a los teleri, pues eran una ramificación de ese grupo, aunque carecían del aura característica de los calaquendi, puesto que no habían visto la Luz de Aman. La mayoría, debido a su preferencia por pasar largos períodos de tiempo en el exterior, tenía la piel más oscura, ligeramente bronceada. No es sorprendente que este grupo hablara casi exclusivamente sindarin.

Los avari moriquendi

Éstos eran los elfos silvanos, la más rústica de todas las razas, y la más abundante. Eran similares en apariencia a los grupos sindar, pero ligeramente menores en estatura, con los ojos y el pelo más oscuro (normalmente castaño o castaño oscuro). Se extendieron por toda la Tierra Media y hablaban sus propias lenguas entre ellos, aunque cuando vivían con las razas mayores invariablemente adoptaban el sindarin. Los elfos silvanos eran también conocidos como los elfos de los bosques, pues vivían en los bosques y en las montañas de la Tierra Media.

6.2 GLOSARIO DE PERSONAJES ÉLFICOS

NOTA RESPECTO A LAS DESCRIPCIONES DE LOS PERSONAJES ÉLFICOS: Las secciones 6.2 y 6.3 describen a los elfos cubiertos en los productos de ICE para El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media. La mayoría de las entradas están basadas directamente en los personajes creados por J.R.R. Tolkien. Sin embargo, los personajes marcados con un () indican que la entrada se basa en personajes desarrollados por ICE para su uso. Estos personajes no fueron inventados ni utilizados por el profesor Tolkien. Sin embargo, proporcionan una mayor variedad y deberían ayudarte a comprender algunos de los elementos requeridos a la hora de desarrollar tus propios personajes de nivel alto.*

AEGNOR (I)

Nivel: 90. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Las laderas de Dorthonion. **Sobrenombres:** S. "Fuego Caído"; Q. "Aikanáro".

Características para RM: CON-102; ADI-90; AGI-104; MEM-91; RAZ-100; FUE-103; RAP-104; PRE-100; I-94; EMP-96. **Características para SA:** AGI-104; CON-102; INT-96; I-94; PRE-100; FUE-103. **Apariencia:** 91.

Aegnor era el cuarto hijo de los cinco que tuvieron Finarfin y Eärwen, siendo los otros Finrod, Orodreth, Angrod y Galadriel. A pesar del retorno de su padre a Valinor tras la Profecía del Norte, él y sus hermanos permanecieron atrapados por la Maldición de los Noldor y siguieron su viaje hacia la Tierra Media en persecución de Morgoth y los Silmarils. La amistad de Aegnor por los hijos de Fingolfin le ataron a esta triste búsqueda, durante la cual pereció.

Aunque era menos imprudente y agresivo que los hijos de Fëanor y Fingolfin, también poseía en su interior las cualidades noldor del orgullo, la valentía y la curiosidad.

Tras volver a Endor, Aegnor vivió en las laderas de Dorthonion junto a Angrod. Se desplazaron hasta allí por Finrod, a quien habían jurado lealtad. Como estas erosionadas colinas cubiertas de hierba corrían junto al punto más septentrional de la línea defensiva contra Morgoth, los hermanos vivían en un peligro constante. Por ello, no es de sorprender que estuvieran entre los primeros caídos de la Cuarta Batalla (Batalla de la Llama Súbita; S. "Dagor Bragollach") contra el Enemigo Negro.

Aegnor era un príncipe de los noldor. Era extremadamente alto (2,10 metros) y gozaba de la complexión de un guerrero y de los hermosos rasgos de la Casa de Finarfin. Su pelo rubio brillaba bajo la luz de la luna, y sus ojos azules resplandecían en el calor de la batalla.

Principales objetos de Aegnor:

Gran espada élfica (Terecris; S. "Cuchilla de trolls"): Una espada ancha de galvorn +50, golpea como una espada a dos manos que inflige doble pérdida de puntos de vida. Utiliza el rango de pifias de la espada ancha, y es una espada sagrada que causa un crítico de impacto adicional a cualquier otro resultado de impacto crítico. El portador recibe un sortilegio continuo de Rapidez o Alkar (nivel 30 de la lista Ley de la Luz) durante un máximo de 10 minutos (60 asaltos) por día.

Poderes especiales de Aegnor:

Sortilegios: 270 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce todas las listas de Mentalismo Abierto hasta nivel 30.

Objetos de menor importancia de Aegnor:

Yelmo, multiplicador de sortilegios x6 PP que permite al portador lanzar sortilegios de Mentalismo y negar el 50% de los críticos en la cabeza (tirada de 01-50); **escudo total** +40.

Leer Sil 78, 109, 161, 203, 205.

AEGNOR (II)

Nivel: 30. **Raza:** Noldor. **Profesión:** Mago/alquimista (guerrero). **Hogar:** Beleriand; Ost-in-Edhil. **Sobrenombres:** S. "Fuego Caído"; Señor Orfebre de Mírdraithond.

Características para RM: FUE-101; RAP-98; EMP-97; I-72; PRE-99; AGI-99; CON-100; MEM-87; RAZ-84; ADI-67. **Características para SA:** FUE-101; AGI-99; CON-100; INT-86; I-72; PRE-99. **Apariencia:** 96.

Aegnor era un asociado de Celebrimbor desde los años que pasaron juntos en Nargothrond y, pese a no ser el más adepto en las operaciones delicadas, es un maestro de los fuegos y los hornos. Es un Señor Forjador, y supervisaba todas las operaciones de fundidos en el Mírdraithond ("Estancias de los herreros elfos") en Ost-in-Edhil. En realidad, diseñó gran parte de las forjas y estructuras de fundido. Aunque generalmente tenía buen humor y era paciente, no soportaba a Annatar, el "Señor de los Dones", y nunca compartió con él sus más poderosos secretos sobre las forjas.

Aegnor constituía una figura impresionante, pues medía 2,05 metros de altura y era de complexión muy fuerte. Su pelo era de color castaño oscuro, y sus ojos eran de un azul tan oscuro que casi parecían violetas.

Principales objetos de Aegnor:

Espada ancha (Morgurth; S. "Muerte Negra"): Una espada ancha de galvorn +40 que no puede hacer pifias y que, en

el caso de que el oponente de Aegnor intentara pararla, tendría un 50% de probabilidades de romper el arma por la mitad (los objetos mágicos pueden recibir una bonificación).

Brazaletes: Hechos de laen ámbar, uno de ellos es un sumando +3 PP, mientras que el otro es un x3 PP. Pueden ser utilizados de forma simultánea, y deben ser llevados los dos para que alguno de ellos funcione. También proporcionan protección completa contra todo tipo de calor, frío o electricidad en las manos y en los antebrazos.

Poderes especiales de Aegnor:

Sortilegios: 60 (+3) PP. Objetos +3/x3. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 30, así como las listas de mentalismo Manipulación de Líquidos y Sólidos hasta nivel 20, y la lista básica de mago Ley del Fuego hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Aegnor:

Armadura de mithril; **arco largo** +30; equipo completo de **herramientas de forja** que doblan la velocidad de hechura de cualquier trabajo; **collar** que lanza una **Armadura Ígnea/de Hielo** continua; **anillo** de oro con diamantes azules, que puede lanzar Invisibilidad Verdadera tres veces al día.

Ver *Lórien* de ICE, págs. 33, 47, 72.

AMARIË

Nivel: 105. **Raza:** Vanya. **Profesión:** Animista/clérigo (astróloga, curandera). **Hogar:** Aman (las Tierras Imperecederas).

Características para RM: CON-97; ADI-100; AGI-100; MEM-103; RAZ-101; FUE-94; RAP-99; PRE-105; I-104; EMP-104. **Características para SA:** AGI-100; CON-97; INT-102; I-104; PRE-105; FUE-94.

Amarië, una doncella elda de los vanyar, era la amada de Finrod. Sin embargo, permaneció en las Tierras Imperecederas cuando Finrod salió en su exilio hacia la Tierra Media, esperando su retorno de las guerras contra Morgoth.

La belleza de Amarië cortaba la respiración, y poseía un largo y fino cabello rubio y ojos de un color verde esmeralda inusualmente profundo.

Principales objetos de Amarië:

Bastón (Camestë; S. "Mano de Estë"): Se trata de un multiplicador x10 PP para cualquier reino o profesión, que le proporciona al portador los sortilegios Protección Verdadera, Desvío de Hoja V y Desviación V de forma continua, y que elimina el tiempo de recuperación para todos los sortilegios de curación, "dar vida" y restauración.

Ropas de luz: Protege como CE (CA 12) con una BD +60, niega el 50% de los críticos en el cuerpo (tirada 01-50) y proporciona un sortilegio continuo de Alkar.

Poderes especiales de Amarië:

Sortilegios: 525 PP. Objeto x10 PP. Conoce todas las listas básicas de Astrólogo, de Curandero y de Clérigo hasta nivel 50, así como todas las listas de Canalización Abierta y Cerrada hasta nivel 50. Conoce las listas de mentalismo de Encubrimiento, Resistencia al Daño y Autocuración hasta nivel 50.

Objetos de menor importancia de Amarië:

Daga +50, que tiene diez veces el alcance normal y permite al portador lanzar el sortilegio Absolución Pura cuando

inflige un impacto crítico; **anillo** que permite al portador lanzar un máximo de 300 PP/día en sortilegios de las listas de curandero; **diadema** que protege como un yelmo completo, niega el 50% de los críticos en la cabeza (tirada 01-50) y permite al portador lanzar el sortilegio Comunión Pura hasta 3 veces al día.

Leer *Sil* pág. 176.

AMRAS

Nivel: 70. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** El este de Beleriand.

Características para RM: CON-105; ADI-84; AGI-104; MEM-89; RAZ-100; FUE-102; RAP-101; PRE-94; I-105; EMP-99. **Características para SA:** AGI-104; CON-105; INT-100; I-105; PRE-94; FUE-102. **Apariencia:** 97.

Amras, un elfo noldorin de la Casa de Fëanor, era virtualmente el reflejo de su hermano gemelo Amrod. Juntos, eran los más jóvenes de los siete hijos de Fëanor. Al igual que sus hermanos, ambos prometieron el terrible Juramento de Fëanor y cayeron presa de su Maldición.

Amras era un soberbio cazador que, al igual que Amrod, poseía un temperamento suave, normal en su linaje. Sin embargo, y desafortunadamente, las pasiones y el orgullo fëanorianos corrían en lo más profundo de su sangre. Cuando sus hermanos Maedhros y Maglor atacaron a los sindar en Falas con la esperanza de recuperar el Silmaril de Beren, Amras se unió a ellos en el asalto a los Puertos de Sirion. Allí fue donde murió, junto a su hermano gemelo.

Los dos hermanos eran inusualmente altos (2,10 metros) como era normal en los príncipes noldorin, y ambos eran noblemente atractivos con el pelo rubio y los ojos azules, algo que les daba un aspecto muy parecido al de los vanyar.

Principales objetos de Amras:

Arco largo (Aracu; S. "Arco Noble"): Arco largo +60 exterminador de trolls y orcos que sólo hace pifia con una tirada de 01 y tiene el doble del alcance normal. Su usuario puede lanzar dos flechas por asalto sin ninguna penalización a su BO.

Poderes especiales de Amras:

Sortilegios: 350 PP. Multiplicador x7 PP. Conoce todas las listas de Montaraz hasta nivel 50; conoce las listas Maestría en la Detección hasta nivel 25, Vías de la Contusión hasta nivel 25, Ley de la Sangre hasta nivel 20 y Conocimiento hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Amras:

Medallón, multiplicador x7PP para los sortilegios de montaraz (también puede lanzar 50 PP/día de la lista Maestría de las Plantas); **capa** que lanza los sortilegios Alkar y No Sentir hasta 3 veces al día; **botas** que le proporcionan una bonificación +40 a las maniobras en movimiento y permiten al portador lanzar sortilegios de la lista Movimiento Sublime (hasta nivel 10) hasta 10 veces al día.

Leer *Sil* 78, 109, 168, 192, 207, 336.

AMROD

Amrod era un elfo noldorin de la Casa de Fëanor. Era el hermano gemelo de Amras, uno de los hijos menores, y de temperamento más normal, de Fëanor. (Ver la descripción de "Amras" más arriba para más detalles.)

AMROTH

Nivel: 35. **Raza:** Silvano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Dol Amroth, Lórien en Cerin Amroth.

Características para RM: CON-102; ADI-84; AGI-100; MEM-99; RAZ-87; FUE-101; RAP-101; PRE-97; I-94; EMP-99. **Características para SA:** AGI-101; CON-102; INT-90; I-94; PRE-97; FUE-101. **Apariencia:** 91.

Amroth, hijo de Amdír, fue un rey elfo silvano conocido por fundar el puerto de Dol Amroth en las orillas occidentales de Belfalas (en Gondor). Era un gran marinero y arquitecto, así como un brillante ingeniero y erudito con un carácter muy emocional. Su apasionado y constante amor por la dama élfica Nimrodel le condujeron a su desafortunada muerte en 1981 T.E.

Amroth gobernó el reino de Lórien tras la muerte de su padre a finales de la Segunda Edad. Su largo reinado fue generalmente pacífico pero, en 1981 T.E., acabó abruptamente. La aparición del balrog de Moria hizo que su amada Nimrodel huyera del reino y, pese a traicionar la lealtad que debía a su pueblo, Amroth la siguió en su huida.

Cuando Amroth la halló bajo las ramas del Bosque de Fangorn, ella rechazó volver al Bosque Dorado. Por el contrario, la pareja decidió partir hacia Aman, donde esperaban casarse. Eligieron salir desde Edhellond, cerca de Dol Amroth. Trágicamente, Nimrodel se adelantó pero llegó con retraso y, cuando Amroth llegó al Puerto, sólo vio un barco. El rey élfico esperó la llegada de su amor hasta que se elevaron los vientos de otoño y el tiempo empeoró. Entonces, una noche tormentosa —mientras Amroth dormía en el barco— el bajel se desató debido a las fuertes olas. Separado de la orilla, Amroth saltó al rugiente mar e intentó volver nadando a tierra, sólo para perecer en aquel remolino. Su vano intento se convirtió en una leyenda, pero no se sabe nada del destino de la dama por la que dio su vida.

Amroth, un noble guerrero, era más alto de lo normal para los silvanos (1,98 m.), aunque su pelo arenoso y sus ojos azules eran característicos en su linaje.

Poderes especiales de Amroth:

Sortilegios: 35 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce la lista Ley de la Tierra hasta nivel 20 y la lista Vías de la Naturaleza hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Amroth:

Mesa de dibujo de cristal que proporciona una bonificación +50 cuando se dibuja o se diseña en ella; **desplantador de mithril inteligente** que permite al portador utilizar la lista Ley de la Tierra hasta nivel 20; **brazaletes** que permite utilizar la lista Vías de la Naturaleza hasta nivel 10; **anillo**, multiplicador x5 PP; **espada ancha sagrada** proporciona +30 a la BO; **escudo completo** proporciona +30 a la BD y permite al portador lanzar hasta 60 PP/día en sortilegios de la lista Ley de la Luz (hasta nivel 30); **arco largo** +30; **armadura de placas** que actúa como CA CO/20 (+30 a la BD) y reduce las penalizaciones por armadura en 25; **laúd**, proporciona una bonificación +25 a todos los intentos de seducción acompañados de canciones.

Ver *Lórien* de ICE, págs. 36, 69.

Leer *Sil*

ANGROD

Nivel: 95. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Dorthonion. **Sobrenombres:** S. “Campeón de Hierro”; Q. “Angarato”.

Características para RM: CON-103; ADI-94; AGI-104; MEM-99; RAZ-100; FUE-105; RAP-103; PRE-101; I-90; EMP-90. **Características para SA:** AGI-104; CON-103; INT-96; I-90; PRE-101; FUE-105. **Apariencia:** 90.

Angrod era el tercero de los cinco hijos de Finarfin y Eärwen, siendo los demás Finrod, Orodreth, Aegnor y Galadriel. Debido a su amistad con Fingon, volvió a la Tierra Media junto a su hermano Aegnor. Allí se unieron a Fingon y las huestes de Fëanor en la persecución de Morgoth y los Silmarils.

Aunque Angrod era algo imprudente y agresivo, al igual que Aegnor, era sincero, y le explicó al rey Elwë (señor de Doriath) toda la historia de la rebelión noldorin. Este acto hizo que el monarca sindarin, que hasta entonces estaba bastante molesto, comenzara a apreciarle. Ambos mantuvieron una relación algo distante a pesar del desdén que sentía Elwë por los noldor.

Angrod vivió posteriormente en las laderas de Dorthonion junto a su hermano Aegnor. Juntos gobernaron aquel feudo fronterizo como vasallos de Finrod y constituyeron un fuerte baluarte contra las invasiones procedentes de Angband. Atrapado ante el ataque de la Cuarta Batalla con el Enemigo Negro, cayó junto a su hermano entre las llamas y la carnicería que engulleron sus tierras.

Angrod, un gran guerrero descendiente de Finarfin, era bastante alto (2,16 m.) y tenía un porte noble. Sus atributos físicos eran los típicos de su linaje y, al igual que todos los miembros de la línea de Finarfin, tenía los ojos azules y el pelo rubio que hacía recordar a los vanyar.

Principales objetos de Angrod:

Mayal de guerra (Beleg Camangren; S. “Poderosas manos de guerra”): Se trata de un mayal sagrado +50, de dos cadenas, hecho de eog rojo que puede ser empuñado con una mano. Sólo hace pifia con una tirada de 01, e inflige doble pérdida de puntos de vida, así como un crítico añadido de Impacto (de la misma gravedad) siempre que consiga antes un crítico.

Poderes especiales de Angrod:

Sortilegios: 195 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce todas las listas de Mentalismo Abierto hasta nivel 30.

Objetos de menor importancia de Angrod:

Yelmo, multiplicador x6 PP que permite al portador lanzar sortilegios de Mentalismo y que niega el 50% de los críticos en la cabeza (tirada de 01-50); **armadura** CA CM/15 (+50 a la BD) que proporciona un sortilegio continuo de Alkar siempre que uno se concentre; **arco largo** +50 que permite dos ataques por asalto sin penalización a la BO.

Leer *Sil* 78, 109, 150-1, 161, 174-5, 203, 205, 289.

ANNAEL

Nivel: 50. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Bardo/monje. **Hogar:** Mithrim.

Características para RM: CON-94; ADI-103; AGI-99; MEM-89; RAZ-97; FUE-99; RAP-102; PRE-74; I-94; EMP-103. **Características para SA:** AGI-99; CON-94; INT-103; I-94; PRE-74; FUE-99. **Apariencia:** 78.

Annael era un elfo sindarin que se escondió de los demás miembros de su raza en Androth, las cavernas de Mithrim. Se convirtió en padre adoptivo de Tuor. Sutil, compasivo, y por encima de todo tosco, Annael llevaba una vida ascética, siendo un fugitivo en una tierra relativamente desolada.

Annael era un sinda clásico, y tenía el pelo arenoso y los ojos grises. Sin embargo, era más alto que un elfo gris medio (2,01 m.), algo lógico en el medio de vida en el ue vivía.

Principal objeto de Annael:

Túnica de monje: Túnica encantada que actúa como CA CE/12 (+40 a la BD) y que proporciona a su portador la habilidad de cambiar el color de su piel y su ropa para adaptarse a su entorno, proporcionándole una bonificación +50 a las maniobras de acechar y esconderse.

Poderes especiales de Annael:

Sortilegios: 200 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Monje hasta nivel 30. Conoce las listas Mano de la Esencia, Vías de Apertura, Percepciones de la Esencia, Enaltecimiento Físico, Ilusiones Menores, Vías de la Detección y Escudos Elementales hasta nivel 10.

Esquivar: La BD de Annael es normalmente +175 (incluye una defensa adrenalínica +75), pero es +225 cuando utiliza sortilegios de Esquivar.

Objetos de menor importancia de Annael:

Brazaletes que le proporcionan un +40 a su BO para los ataques, maniobras y tiradas de resistencia para los sortilegios de ataque de las Artes Marciales; **kynac** +25 que actúa como un rapier +40, y puede ser arrojado a una distancia de 150 metros sin penalización a la BO (vuelve a la mano del lanzador el siguiente asalto); **diadema**, multiplicador de Esencia x5 PP que protege como un yelmo completo y niega el 10% de los críticos en la cabeza (tirada 01-10); **cinturón** que proporciona al portador el uso del sortilegio Aterrizar Verdadero 5 veces al día.

Leer Sil 325.

ARANWĒ

Nivel: 40. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/mago. **Hogar:** Gondolin.

Características para RM: CON-74; ADI-101; AGI-89; MEM-102; RAZ-104; FUE-59; RAP-94; PRE-84; I-102; EMP-104. **Características para SA:** AGI-89; CON-74; INT-104; I-102; PRE-84; FUE-59. **Apariencia:** 86.

Aranwë, el padre de Voronwë y Tuor, fue un devoto sirviente del vala Ulmo. Era un habilidoso mago que había estudiado profundamente las leyes del agua.

Poderes especiales de Aranwë:

Sortilegios: 200 PP. Sumando de sortilegios +7. Conoce las listas Ley del Viento y Ley del Agua hasta nivel 50, y todas las demás listas de mago hasta nivel 30, así como todas las listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Aranwë:

Cinturón impermeable, sumando de sortilegios +7 que proporciona una bonificación +30 a la BD y a las TR; **espada corta**, +45 a la BO; **Bastón de Tormentas**, que permite al portador lanzar hasta 100 PP/día en sortilegios de las listas Ley del Agua, Ley del Viento o Ley de la Luz (hasta nivel 20); **botas para correr sobre el agua**, que permiten a quien las lleva correr sobre el agua durante cinco minutos (30 asaltos) por día; **amuleto para respirar bajo el agua**, que permite al portador respirar bajo el agua durante un máximo de una hora al día.

Leer Sil 326.

ARDANA*

Nivel: 40. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Maga/astróloga. **Hogar:** Mûmakan. **Sobrenombres:** S. ¿"Tomadora Noble"?; Aradana (S. "Dama de la Tierra"); la Dama.

Características para RM: FUE-81; RAP-99; EMP-69; I-100; PRE-101; AGI-100; CON-96; MEM-97; RAZ-98; ADI-99. **Características para SA:** FUE-81; AGI-100; CON-96; INT-90; I-100; PRE-101. **Apariencia:** 99.

Ardana, una hermosa mujer eldarin y antigua seguidora de Varda, abandonó Aman con su raza noldo para recuperar los Silmarils. Pero Ardana sólo deseaba ir a la Tierra Media para gobernar una tierra de su propiedad bajo las estrellas. No lamentó la desaparición de los Dos Árboles, pues oscurecían las luces de Varda. No pasó mucho tiempo antes de que los servidores del Enemigo Negro la descubrieran y retorcieran su mente para llevarla por un camino oscuro. Para cuando el Sol y la Luna salieron –claras maquinaciones por parte de los valar para oscurecer las estrellas– su lealtad hacia Melkor era completa. Morgoth la envió para descubrir alguna forma para derribar las Luces cuando él mismo falló. Ella viajó hacia el sur, donde se encontró con Morthaur y forjaron un plan, formando una oscura alianza que rivalizaría con cualquiera creada en las edades posteriores de la Tierra Media.

Principales objetos de Ardana:

Cetro: Mide noventa centímetros de largo, con una empuñadura de ébano y una cabeza de mithril. Golpea como una maza +30. Arma impía (N. del T.: es decir, exactamente opuesta a un arma sagrada) que lanza a voluntad Oscuridad en un radio de 150 metros y puede disparar hasta cuatro veces al día Rayo de Descarga, causando doble pérdida de puntos de vida.

Diadema: Hecha de mithril, produce el efecto de un sortilegio continuo de Mente Espejo y actúa como un multiplicador x6 PP para astrólogo, protegiendo la cabeza como un yelmo completo.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana maestra que contiene imágenes de todos los miembros de la corte (N. del T.: Para más información sobre esta baraja de cartas y este personaje, deberéis esperar la aparición del suplemento de ICE *La Corte de Ardor*). Pueden utilizarse como mecanismos de comunicación. Con esta baraja maestra, Ardana puede intervenir (o escuchar) cualquier otra conversación (salvo las ilícitas del hermano Fëatur).

Poderes especiales de Ardana:

Sortilegios: 120 PP. Objeto x6 PP. Conoce todas las listas básicas de Astrólogo hasta nivel 30, la lista de Canalización Vías del Tiempo hasta nivel 30 y la lista Ley de las Barreras hasta nivel 10; también las listas de mentalismo Manipulación de Sólidos y Ocultamiento hasta nivel 30 y Manipulación de Gases y Manipulación de Líquidos hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Ardana:

Sobrecapa que añade +60 a la BD hecha de gasa con pequeños diamantes cosidos como si fuera un campo de estrellas; **capa** negra que puede lanzar invisibilidad a voluntad; **anillo** de mithril con un diamante negro que permite utilizar la lista Canalizaciones Oscuras hasta nivel 30.

Ver La Corte de Ardor de ICE



ARDÚVAL*

Nivel: 34. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/astrólogo. **Hogar:** Menelcarca, Múmakan. **Sobrenombre:** S. ¿"Señor de las Alturas"?; el Astrólogo; Arael (S. "Señor de las Estrellas"). **Características para RM:** FUE-86; RAP-99; EMP-89; I-100; PRE-102; AGI-97; CON-98; MEM-97; RAZ-98; ADI-95. **Características para SA:** FUE-86; AGI-97; CON-98; INT-98; I-100; PRE-102. **Apariencia:** 104.

Encantador aunque algo reservado, Ardúval era el solitario señor del elevado observatorio ardano Menelcarca (S. "Colmillo de los Cielos"). Sirvió fielmente a la causa oscura, y entre sus hazañas figuran la corrupción del Cónclave de Videntes Estelares. Las leyendas dicen que el Menelcarca, situado sobre una escarpada montaña solitaria, era tan alto que Ardúval podía en realidad hablar con Morgoth en el Vacío. Sin embargo, no hay ninguna base para tales rumores.

En apariencia, Ardúval medía 1,98 m. de altura y tenía el pelo castaño rizado y los ojos de color azul pálido.

Principales objetos de Ardúval:

Pendiente: Orbe de cristal de 2,5 cm. de diámetro con un minúsculo pentagrama tallado. Se trata de un multiplicador x4 PP de astrólogo que permite el uso libre de la lista de mentalismo Brillo hasta nivel 30 y que crea un Aura enaltecida a voluntad, lo que proporciona una bonificación +30 a la BD. **Baraja de cartas encantadas:** Baraja ardana, ver **La Corte de Ardor** para más detalles.

Poderes especiales de Ardúval:

Sortilegios: 102 PP. Objeto x4 PP. Conoce todas las listas básicas de Astrólogo hasta nivel 30; Ley de las Barreras de canalización hasta nivel 10; Telequinesis, Movimiento, Puerta Mental y Ocultamiento de mentalismo hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Ardúval:

Cinturón que crea una barrera defensiva que añade 40 a su BD; **anillo** que permite a Ardúval teletransportarse instantáneamente hasta Menelcarca desde cualquier sitio; **diadema** que protege la cabeza como un yelmo completo; **brazaletes** que crea un escudo que añade 30 a la BD del portador contra los sortilegios de ataque; **daga** +25 y que puede arrojar a una distancia de 30 metros sin penalización infligiendo un crítico de electricidad además de cualquier otro impacto crítico normal, y que retorna a Ardúval instantáneamente; **capa** que lanza invisibilidad a voluntad y que puede cambiar de color, añadiendo 50 a los intentos por ocultarse.

Ver **La Corte de Ardor de ICE**

AREDHEL

Nivel: 70. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** Nevrast, Gondolin, y después Nan Elmoth. **Sobrenombres:** S. "Elfo Noble"; Aredhel la Blanca; Ar-Feiniel (S. "Dama Blanca").

Características para RM: CON-101; ADI-87; AGI-100; MEM-101; RAZ-98; FUE-99; RAP-100; PRE-103; I-105; EMP-101. **Características para SA:** AGI-100; CON-101; INT-100; I-105; PRE-103; FUE-99. **Apariencia:** 108.

Aredhel era la hermana de Turgon, hija noldo de Fingolfin. Era el retoño más joven del rey elfo y su única hija. La suya fue una vida agitada.

Vivió en la ciudad oculta de Gondolin durante su juventud, pero gustaba de montar y cazar en las tierras salvajes. La aventura emocionaba su alma. Su espíritu incansable la impulsó a hacer muchos viajes, durante los cuales se encon-

tró y enamoró del herrero Eöl. Aredhel, hermosa y poseedora de un encanto terrible, capturó el llameante corazón de Eöl y se casaron. Su unión engendró al traicionero Maeglin, el celoso heredero de Turgon. Desafortunadamente, también produjo la muerte prematura de Aredhel.

Eöl demostró estar loco y, a medida que Maeglin crecía, Aredhel se relacionaba más con su hijo. Cuando huyó de Eöl e intentó establecer la reclamación al trono por parte de su hijo, Eöl la siguió. Disputándose el trono real de Turgon, el encendido Eöl lanzó un dardo envenenado a Maeglin, pero Aredhel se interpuso en el camino del proyectil. La herida la mató, y cayó ante su pueblo en las estancias de la juventud.

Aredhel era alta (1,95 m.), tenía el cabello negro y poseía rasgos pálidos, casi translúcidos. Sólo vestía ropas de color blanco o plateado, lo que le hizo ganar el sobrenombre de Ar-Feiniel, la Dama Blanca.

Poderes especiales de Aredhel:

Sortilegios: 350 PP. Multiplicador de sortilegios x6 PP. Conoce todas las listas básicas de montaraz hasta nivel 50 y cinco listas de Canalización Abierta hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Aredhel:

Guardapelo, multiplicador x6 PP (Canalización); **arco largo**, +60 a la BO, puede ser disparado dos veces por asalto sin penalización y cada flecha inflige el doble de pérdidas en puntos de vida; **espada corta** +45 con una hoja de laen verde que inflige el triple de pérdidas en puntos de vida y es exterminadora de caninos; **armadura**, CA CE/12 (+50 a la BD); **capa** que proporciona una bonificación +30 a las maniobras para esconderse y nadar; **botas** que permiten al portador utilizar los sortilegios Andar por las Ramas, Correr sobre Arena o Correr sobre Piedra durante un máximo de 10 minutos (60 asaltos) por día; **capucha** que proporciona una bonificación +30 a las tiradas de percepción y protege la cabeza del portador como si fuera un yelmo completo.

Leer *Sil* 78, 177-87, 275.

ARMINAS

Nivel: 35. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Dorthonion; más tarde Falas. **Sobrenombre:** S. "Torre Real".

Características para RM: CON-104; ADI-98; AGI-102; MEM-101; RAZ-70; FUE-105; RAP-101; PRE-94; I-45; EMP-97. **Características para SA:** AGI-102; CON-104; INT-70; I-45; PRE-94; FUE-105. **Apariencia:** 93.

Arminas era un guerrero noldo que siguió a Angrod antes de la muerte de este último en la Batalla de la Llama Súbita (la Cuarta Batalla contra Morgoth). Posteriormente, residió con el carpintero de barcos sinda Círdan, en los Puertos de Sirion en Falas. Desde allí, Arminas (acompañado de Gelmir) llevó un aviso vital del vala Ulmo a los noldos de Nargothrond. Desafortunadamente, este aviso no fue escuchado por Túrin, lo que causó el desastre de la Batalla de Tumhalad.

Como sugiere su nombre, Arminas era un robusto guerrero cuya tremenda fuerza le permitía mantener a raya a la mayoría de sus enemigos. Su lealtad, seriedad y determinación le convertían en un buen heraldo y un soberbio mensajero. También fue un gran jinete que, aunque no era particularmente brillante, poseía una excelente memoria.

Poderes especiales de Arminas:

Sortilegios: 70 PP. Multiplicador x2 PP. Conoce las listas

Percepciones de la Esencia, Enaltecimiento Físico y Escudos Elementales hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Arminas:

Martillo de guerra +35, brilla con una difusa luz azul cuando hay orcos a 300 metros (la luz azul se vuelve más brillante cuando hay orcos a 30 metros), provoca dobles pérdidas de puntos de vida e inflige un crítico de Impacto (de la misma seriedad) además de cualquier otro impacto crítico; **armadura**, CA CO/20 (+35 a la BD) que tiene un mínimo de penalización a las maniobras de -0; **escudo total** +35; **arneses** que proporcionan una bonificación +20 a las maniobras a caballo; **arco largo** +30, dispara en silencio.

Leer Sil, 289.

ARWEN

Nivel: 15. **Raza:** Medio elfa. **Profesión:** Bardo. **Hogar:** Durante cerca de 1.000 años Imladris, después Gondor y finalmente Lórien. **Sobrenombres:** S. "Doncella Real"; Estrella del Crepúsculo (Q. "Undomiel"); Hija del Crepúsculo.

Características para RM: CO-90; ADI-94; AGI-99; MEM-101; RAZ-97; FUE-84; RAP-102; PRE-105; I-100; EMP-100. **Características para SA:** AGI-99; CON-90; INT-100; I-100; PRE-105; FUE-84. **Apariencia:** 104.

Arwen era la hermosa hija eldarin de Elrond y Celebrían. Nacida en el año 241 T.E., vivió con su familia en Rivendel (S. "Imladris") durante toda la primera parte de su vida, hasta el final de la Guerra del Anillo. Cuando se casó con Aragorn en 3019 T.E. (tras un noviazgo de 39 años), tenía más de veintisiete siglos de edad.

Arwen se trasladó a Minas Tirith en Gondor tras su matrimonio, y vivió allí como reina hasta la muerte de su marido en 120 C.E. Después se retiró a Lórien, donde pasó sus últimos meses. Tras su muerte en el invierno de 121 C.E., fue enterrada en Cerin Amroth, donde ella y Aragorn se habían declarado su amor unos 162 años antes.



Arwen

Como su padre Elrond y su tío Elros, Arwen podía escoger su estilo de vida como todos los medioelfos (S. "Peredhil"). Podía vivir y morir como una humana mortal o podía elegir el curso de vida de los inmortales Primeros Nacidos. Tras casarse con Aragorn escogió su destino, y se convirtió en una mortal. Arwen le dio a Aragorn una serie de hijos, incluyendo a un niño, y juntos gozaron de muchos años dorados antes de compartir su "don de muerte".

Arwen era conocida por su oscura belleza resplandeciente, que era herencia de su antepasada Lúthien. Debido a este exquisito semblante y a su naturaleza sublime (y también al declive de los elfos en Endor), Arwen fue conocida como la Estrella del Atardecer de su pueblo.

Principales objetos de Arwen:

Capa élfica (Imladagollo; S. "Capa del Valle Profundo"): Esta capa con capucha, de color gris verdoso, le proporciona al portador una bonificación +50 a sus maniobras para esconderse y acechar, y una bonificación +100 en las maniobras de escalar, acrobáticas o de caídas.

Corona de Arwen: Este delicado símbolo de mithril tiene la forma de una corona de hojas. Es un multiplicador x6 PP (de Mentalismo o Canalización) que niega el 60% de los críticos en la cabeza (tirada de 01-60) y actúa como un yelmo completo (sin impedir el lanzamiento de sortilegios).

Poderes especiales de Arwen:

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

Objetos de menor importancia de Arwen:

Cuchillo largo que actúa como un rapier sagrado +45 que inflige el efecto de un sortilegio de Dormir de nivel 20 siempre que logra un impacto crítico (duración de un asalto por cada 10 puntos de fallo de la TR); **vestido real** que no penaliza y actúa como CA CE/12 (+35 a la BD) y le proporcionan al portador una bonificación +25 a todas las maniobras en movimiento.

Leer SdIA I ; SdIA III.

BELEG

Nivel: 75. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Doriath. **Sobrenombres:** S. "Poderoso", Beleg Cúthalion (S. "Poderoso Arcofirme"), el Arco.

Características para RM: CON-104; ADI-90; AGI-108; MEM-84; RAZ-87; FUE-104; RAP-106; PRE-103; I-92; EMP-89. **Características para SA:** AGI-108; CON-104; INT-89; I-92; PRE-103; FUE-104. **Apariencia:** 89.

Beleg era un guerrero y guardabosques sindarin, jefe de los guardianes de la frontera de Doriath. Probablemente, fue el mejor arquero élfico que nunca tensara un arco.

Sus hazañas eran adecuadas para su leyenda. Luchó al lado de los edain en los primeros combates contra los orcos de Morgoth, y posteriormente ayudó al ejército occidental en su lucha inútil en la Quinta Batalla contra el Enemigo Negro (Batalla de las Lágrimas Innumerables). Cuando el lobo demonio asoló Doriath, ayudó a su señor Elwë y permaneció junto al moribundo Beren.

Beleg se convirtió rápidamente en un buen amigo del bandido adan Túrin Turambar, quien compartía el amor de Beleg por la aventura. Juntos, lucharon a lo largo de la frontera norte, limpiando la mayor parte de la región de orcos merodeadores. Sin embargo, cuando Túrin fue capturado por

LOS ELFOS – A

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Aegnor (I)	90	225	CO/20	150	S40	Br/Gr	380e2*	350al*	50	Noldo guerrero/guerrero, hijo de Finarfin.
Aegnor (II)	30	175	CM/20	90	S20	Br/gr	200ea*	160al	40	Noldo mago/alquimista, maestro herrero de Ost-in-Edhil.
Amarië	105	200	CE/12	150+	N	Br/Gr	150da*	160da*	50	Vanya animista/clérigo (curandera, astrólogo).
Amras	70	215	CE/12	95	N	Br/Gr	260e2	310al*	60	Noldo montaraz, hijo de Fëanor y hermano gemelo de Amrod.
Amrod	70	215	CE/12	95	N	Br/Gr	260e2	310al*	60	Noldo montaraz, hijo de Fëanor y hermano gemelo de Amras.
Amroth	32	155	CM/17	100	S20	Br/Gr	190ea/e2	130al	35	Sinda guerrero/guerrero, rey de Lórien (principio del reinado).
	40	165	CO/20	130	S30	Br/Gr	245ea	200al	45	Sinda guerrero/guerrero, rey de Lórien (final de su reinado).
Angrad	95	235	CM/15	130	N	Br/Gr	395my*	360al*	50	Noldo guerrero/guerrero, hijo de Finarfin.
Annael	50	155	CE/12	175+	N	Br/gr	225EAM*	250ky*	80	Sinda bardo/monje, padre adoptivo de Tuor.
Aranwë	40	100	SA/1	55	N	N	120ec	50da	30	Noldo mago/mago, sirviente de Ulmo, padre de Voronwë.
Ardana	40	100	SA/1	115+	N	N	120ma*	60al	50	Noldo maga/astróloga de la corte de Ardor.
Ardúval	34	120	SA/1	120+	N	N	120da*	100da*	40	Noldo maga/astrólogo de la corte de Ardor.
Aredhel	70	205	CE/12	105	N	Br/Gr	200ec*	255al*	60	Noldo montaraz, hija de Fingolfin y mujer de Eöl.
Arminas	35	170	CO/20	140	S35	Br/Gr	255mg*	245al	50	Noldo guerrero/guerrero, heraldo y mensajero.
Arwen	15	90	CE/12	95+	N	Br/Gr	160ra*	135ky	50	Medioelfa bardo, hija de Elrond, mujer de Aragorn.

los orcos, Beleg halló su fin. El poderoso arquero intentó rescatar a su amigo humano, pero Túrin –confundiéndolo a su aliado con un arco escondido en la oscuridad– mató a Beleg con la propia arma del elfo (la gran espada Anglachel).

Principales objetos de Beleg:

Espada (Anglachel; S. “Llama de Hierro”): La gran espada a dos manos de galvorn negro hecha por Eöl. El malévolo herrero la entregó a Elwë a cambio de la tierra que el rey le había entregado, pero la mujer de Elwë, Melian, afirmó que la espada estaba maldita con la malicia de su hacedor. Beleg la recibió posteriormente de las armerías de Menegroth. Anglachel es una espada a dos manos +90 que se utiliza como una espada bastarda. Puede ser llevada con una mano con penalización de -20 a la BO. La hoja de galvorn trata cualquier armadura de su oponente (salvo las que sean de galvorn o de ithilnaur) como si no existieran (es decir, CA 1). Se trata de un arma impía que inflige un crítico de calor y otro de tajo (de un grado menos que los demás) además de cualquier otro impacto crítico conseguido. Causa doble pérdida de puntos de vida. Aunque la espada es inteligente, es muda. Su mal sutil y malicioso puede relacionarse con el odio que sentía su hacedor. La espada intentará lanzar un sortilegio de Maldición de Asesino de Amigo (lista de Maldiciones, nivel 25) sobre su propietario/portador una vez al día. Es la espada gemela de Anguirel, robada por Maeglin a su propio padre.

Arco (Belthronding): El gran arco de Beleg, hecho de madera de tejo negro. Se trata de un arma sagrada +88 que puede ser disparada dos veces por asalto sin penalización y que tiene diez veces más alcance que el normal de un arco. Sólo hace pifia con una tirada de 01, y ni su empuñadura ni su cuerda pueden romperse. Sin embargo, sólo una persona con una bonificación por fuerza de +40 ó más puede tensarlo. Inflige triple pérdida de puntos de vida y un crítico de impacto (de dos niveles menos de gravedad) siempre que consiga un impacto crítico.

Objetos de menor importancia de Beleg:

Espada +50 exterminadora de orcos y de trolls, utilizada antes de conseguir Anglachel; **armadura**, CA CO/20 (+50 a la BD) que porta como si no llevara ninguna armadura; **capa** que proporciona una bonificación +50 a las maniobras de esconderse.

Leer Sil 214, 251, 253, 257, 271-6, 279-80, 282-6, 309.

BERÚTHIEL

Nivel: 27. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Maga/hechicera. **Hogar:** Osgiliath. **Sobrenombres:** S. “Doncella Reina”; Bruja de Osgiliath; Señora de los Gatos; Hija de la Reina; Reina Negra; la Reina Exiliada.

Características para RM: CON-66; ADI-93; AGI-96; MEM-100; RAZ-100; FUE-58; RAP-100; PRE-102; I-101; EMP-101. **Características para SA:** AGI-96; CON-66; INT-101; I-101; PRE-102; FUE-58. **Apariencia:** 103.

Berúthiel fue la reina sinda de Tarannon, el duodécimo rey de Gondor (830-913 T.E.). Conocida por su amargo y autoimpuesto aislamiento en la torre real de Osgiliath, fue una elección bastante desafortunada como reina.

Tarannon cayó enamorado, inicialmente prendado de su extraña belleza, pero más tarde llegó a odiar su presencia. Ella, que cada vez le odiaba más, comenzó a evitar a su esposo y a perseguir siniestras formas de magia. Sólo su camada de gatos malignos pero fieles (nueve negros y uno blanco) merecían su confianza.

Los experimentos de Berúthiel la envejecieron tanto que llegó a destruir conscientemente todo registro referente a su gobierno. Fue acusada de bruja al servicio de la Oscuridad, y los males de Gondor fueron frecuentemente achacados a sus supuestos encantamientos.

Con el paso de los años, las historias sobre el odio de Berúthiel se iban multiplicando. Los gondorianos hablaban de cómo había llegado a odiar el sonido y el olor del mar, así como el hogar que Tarannon había construido para ella. Era ascética y aborrecía los colores y los adornos, prefiriendo llevar sencillas ropas de color negro y plateado. Sus desnudas estancias seguían un esquema de colores similar, lo que les confería aspecto de mausoleo. Su única decoración, un grupo de atormentadas esculturas, llenaban los jardines privados del palacio que tanto odiaba.

Berúthiel era también bastante espantosa, pues conversaba con sus gatos y leía sus mentes y sus sentidos. Utilizándolos como ojos y oídos, la reina aterrorizaba a sus numerosos enemigos. Llegó un momento en que nadie en Gondor se atrevía a tocar a las pequeñas criaturas, y a menudo solían lanzar una maldición cada vez que aparecía una de ellas.

No es de sorprender que Tarannon muriera como el primer rey sin descendencia de Gondor; ni tampoco se consideró extremo el hecho de que colocara a su mujer y a sus horribles mascotas en un barco y las dejara a la deriva en la Bahía de Belfalas. Su fin pareció ser extrañamente adecuado, pues Berúthiel fue vista por última vez navegando hacia

el sur más allá de Umbar, "bajo una luna en forma de hoz, con un gato en el tope y otro como mascarón de proa".

Principales objetos de Berúthiel:

Ropas de la luna llena: CA SA/1, le proporcionan al portador una bonificación +33 a sus BD y TR.

Collar de cráneo de gato: +33 a la BD, multiplicador x6 PP (para hechicero) que multiplica el alcance de los familiares x66. Permite al portador mantener simultáneamente nueve gatos familiares.

Daga (pequeña garra): Golpea como una espada corta +33 que inflige doble pérdida de puntos de vida (y cuádruple pérdida de puntos de vida por hemorragias). Está atada a una criatura-gato demoníaca encantada, y por cada cada punto de vida perdido que inflija la daga, la bestia recibe un punto de vida más. El portador puede invocar al gato-demonio durante 1-10 asaltos de concentración, pero el demonio, de nivel 10, debe fallar la TR para que el invocador pueda dominarlo. (De lo contrario, el demonio atacará a quien le invoque con una tirada de 01-50.) Si es invocado, lucha como un tigre durante 2-20 asaltos.

Botas de pantera: Bonificación +33 a todas las maniobras, y permiten al portador correr al sprint sobre todas las superficies sólidas que no sean de cristal en cualquier ángulo de verticalidad. Tienen imbuido un sortilegio de Caer que puede ser lanzado dos veces al día.

La capa del gato: Invisibilidad 3 veces al día, dobla el alcance del oído y añade +33 a las tiradas de percepción; su portador puede hablar con todas las criaturas felinas y recibe una bonificación +33 a todas las maniobras.

Poderes especiales de Berúthiel: 1 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce todas las listas básicas de hechicero hasta nivel 20. Conoce las listas Dominio de las Entradas, Dominio Espiritual, Movimientos Sublimas, Ley de la Naturaleza y Maneras de la Naturaleza hasta nivel 20. Conoce cinco listas de Canalización Maléfica y/o Esencia Maléfica hasta nivel 10, seis listas de Canalización o Esencia Abierta hasta nivel 10 y tres listas de Canalización o Esencia Cerrada hasta nivel 10.

Leer Sdla I 430; CI

BLADORTHIN

Nivel: 26. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Explorador/delincuente.

Hogar: Dol Amroth; posteriormente, Edhellond.

Características para RM: CON-97; ADI-65; AGI-100; MEM-80; RAZ-99; FUE-103; RAP-101; PRE-89; I-95; EMP-78. **Características para SA:** AGI-100; CON-97; INT-99; I-95; PRE-89; FUE-103. **Apariencia:** 83.

Rey llamado "el Grande" por su ominoso tamaño y gran fuerza, así como por las grandes armas y armaduras que encargaba para sus soldados. Sin embargo, era un rey demasiado astuto, y casi nunca hablaba o actuaba sin motivos ocultos. Algunos negaron su linaje presentando varios tipos de infames falsificaciones o sustituciones. Sus acciones y obsesión por eliminar a los ladrones no consiguieron borrar estos intentos de destronarlo. Generalmente, se cree que su asesinato fue cometido por alguien de su propio reino, posiblemente uno de sus guardaespaldas, que probablemente eran más nobles que él.

Bladorthin era un amante de la lanza, y pasó un tiempo excesivo entrenándose tanto en su ataque como en su lanzamiento, así como diseñando o encargando lanzas de buena calidad o mágicas. Las últimas lanzas que encargó provenían

an de los enanos de Erebor, "cada una con una moharra forjada tres veces y astas con ingeniosas incrustaciones de oro, y que nunca habían sido entregadas o pagadas".

Poderes especiales de Bladorthin:

Sortilegios: 26 PP. Multiplicador x2 PP. Conoce las listas Ocultamiento, Evitar Ataques, Brillo e Ilusiones hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Bladorthin:

Lanza con punta de galvorn +45 (causa triple pérdida de puntos de vida, tiene un alcance 5 veces mayor que el normal, inflige un crítico de frío adicional y su usuario puede hacer un segundo ataque cada asalto con el extremo de la lanza contra el mismo enemigo como si fuera un bastón); **armadura** (CA CO/19, DB: +30, silenciosa, penaliza como si fuera CA CM/14); **capa** de sigilo (+30 a la BD, +30 a Acechar/Escondarse); **botas** de agilidad (+20 a las maniobras en movimiento y adrenalinicas, silenciosas, +15 a Acechar/Escondarse); **ganzúas** +25.

Leer Hob

CAMBRAGOL*

Nivel: 35. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/monje. **Hogar:** Valinor, más tarde Beleriand y finalmente Mirisgroth, en Múmak. **Sobrenombres:** S. "Mano Súbita"; Karol Dekdarion; el Monje.

Características para RM: FUE-100; RAP-101; EMP-99; I-89; PRE-101; AGI-100; CON-99; MEM-91; RAZ-88; ADI-99. **Características para SA:** FUE-100; AGI-100; CON-99; INT-95; I-89; PRE-101. **Apariencia:** 102.

Cambragol, uno de los elfos más crueles que hayan existido nunca, siguió a su raza para recuperar los Silmarils, pero lo único que hizo Endor fue despertar su ansia de poder. Fue rápidamente seducido por Morgoth y se convirtió en uno de los lugartenientes de Sauron.

Hay pocas dudas al respecto de que Cambragol asesinar a Drul Chaurka, su predecesor en el gobierno de Mirisgroth. El Monje consolidó su posición de forma que habría enorgullecido al Enemigo Negro. Cambragol, uno de los individuos noldor más poderosos físicamente, utilizó y corrompió las habilidades de combate sin armas que había aprendido originalmente de Tulkas. Convirtió el asesinato en un arte brutal.

El Monje, que pertenecía a la Casa de Finrod, tenía el pelo rubio rizado y los ojos azules. Cambragol era alto y de complexión musculosa, lo que le proporcionaba una presencia realmente impresionante.

Principales objetos de Cambragol:

Brazaletes (de Dekdarion): Cuatro (2 para los tobillos y dos para las muñecas) bandas de oro que añaden +30 a las siguientes habilidades: todos los ataques, barridos y proyecciones, maniobras, BD y TR contra sortilegios. Le permiten al portador parar en combate cuerpo a cuerpo o proyectiles con la misma facilidad.

Baraja de cartas encantada: Baraja ardana, ver **La Corte de Ardor** para más detalles.

Poderes especiales de Cambragol:

Sortilegios: 70 PP. Objeto x3 PP. Cambragol conoce todas las listas básicas de Monje hasta nivel 30; conoce las listas Mano de la Esencia, Percepciones de la Esencia y Vías de Apertura de Esencia hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Cambragol:

Kynac +25 (ataca como un rapier +40) y puede ser arrojado a una distancia máxima de 70 metros sin penalización por distancia y vuelve instantáneamente; **diadema** que protege como un yelmo y es un multiplicador x3 PP; **ropas** que no penalizan y que pueden lanzar Invisibilidad una vez por asalto; **cinturón** que lanza Vuelo tres veces al día y Caer Verdadero cuando lo necesita.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*

CAMRING*

Nivel: 34. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Animista/curandero. **Hogar:** Beleriand; posteriormente, Aurax-Dûr en Mûmakan. **Sobrenombre:** S. "Mano Fría".

Características para RM: FUE-95; RAP-99; EMP-99; I-101; PRE-97; AGI-98; CON-101; MEM-98; RAZ-67; ADI-56. **Características para SA:** FUE-95; AGI-98; CON-101; INT-65; I-101; PRE-97. **Apariencia:** 94.

Camring, un miembro rebelde de la corte de Ardor, era un curandero atraído por el carisma de Ardana y el amor por Morelen, su hija. Vivía casi exclusivamente en Aurax-Dûr, curando a los heridos.

Camring medía lo normal para alguien de su raza y era de complexión fuerte, aunque sólo luchaba cuando era absolutamente necesario para defenderse. Tenía los ojos castaño oscuro y el cabello corto de color negro.

Principales objetos de Camring:

Pendiente (de Lirana): Un topacio sencillo de 5 cm. de diámetro incrustado en un armazón de oro que permite lanzar el sortilegio Vida Suspendida y también permite la canalización de los sortilegios de curación a una distancia máxima de 30 metros.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Anillo: Hecho de zafiro amarillo y oro, es un multiplicador x5 PP que permite al portador administrar cualquier hierba sin la preparación usual; también sirve para localizar el paradero de otros miembros de la corte para teletransportar a Camring en caso de emergencia.

Poderes especiales de Camring:

Sortilegios: 102 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Curandero hasta nivel 30; conoce las listas de canalización Vías de la Contusión y Calmar Espíritus hasta nivel 20; Ley de los Nervios, Ley de los Músculos, Ley de los Órganos, Ley de los Huesos y Ley de la Sangre hasta nivel 25, Purificaciones hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Camring:

Espada defensiva, añade 30 a la BD, "bailará" para defenderle si se ve aturdido (o algo peor); **diadema** que actúa como un yelmo y permite respirar bajo el agua; **escudo** que puede lanzar Desvío de Hoja o Desviación una vez por asalto y que es +20 contra sortilegios dirigidos; **capa** que lanza invisibilidad una vez por asalto y Lengua Puerta de 100 m. de distancia hasta 3 veces al día; **sandalias** de Caminar sobre las Aguas.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*

CARANTHIR

Nivel: 65. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Explorador/delincente. **Hogar:** Thargelion (la parte más oriental de Beleriand); des-

pues la región de Beleriand de Amrod y Amras, después de la Nirnaeth Arnoediad en Ossiriand. **Sobrenombre:** El Oscuro.

Características para RM: CON-104; ADI-60; AGI-107; MEM-72; RAZ-90; FUE-106; RAP-107; PRE-100; I-98.

Características para SA: AGI-107; CON-104; INT-90; I-98; PRE-100; FUE-106.

Caranthir era un príncipe noldorin, el cuarto hijo de Fëanor. De todos los hijos de Fëanor, era el que más rápidamente se enojaba, el más dispuesto a tomar venganza de afrontas verdaderas o supuestas, un mal juez en cuanto a carácter, y un individuo propenso a confundir o perder las oportunidades. Como ejemplo puede verse su subestimación del valor de los edain, lo que contribuyó indirectamente a aumentar las pérdidas de Haladin, o su odio irracional hacia los hijos de Finarfin, lo que causó muchas discordias entre los noldor y el rey Thingol. Naturalmente, pronunció rápidamente el terrible Juramento de Fëanor.

Caranthir fue el primer elfo que se encontró a los enanos, que en aquellos tiempos vivían al este de las Ered Luin, en las ciudades de Nogrod y Belegost. Como resultado de este temprano encuentro, todo comercio posterior entre enanos y elfos pasó por las manos de Caranthir, volviéndole muy rico a él y a su pueblo.

Caranthir fue el responsable de proteger la difícil frontera oriental contra Morgoth. Tras el colapso del frente en la Dagor Bragollach, Caranthir fue a vivir con sus hermanos Amras y Amrod.

Luchó valientemente en la Nirnaeth Arnoediad y fue herido; sin embargo, fueron los aliados de Caranthir, bajo el mando de Uldor el Maldito, los hombres del este no edain, los que traicionaron a los eldar aquel día y causaron aquella terrible derrota.

Desde entonces, Caranthir y sus otros hermanos más impulsivos (Curufin y Celegorm) llevaron una vida incansable, sin hogar y destructiva, en Beleriand. Los tres murieron cuando asaltaron Menegroth en un intento de robar el Silmaril luchando contra el heredero de Thingol, Dior.

Principales objetos de Caranthir:

Espada (Caranlhach; S. "Llama Roja Saltarina"): Espada ancha hecha de laen rojo, causa críticos adicionales de calor, puede lanzar 5 veces al día Rayos Ígneos +50 causando daño quíntuple, y Rapidez X tres veces al día.

Ballesta (Cubeleg; S. "Arco súbito"): Ballesta ligera +30, se recarga sola (dispara cada asalto sin penalización), puede ser empuñada y disparada con una sola mano, y causa doble pérdida de puntos de vida.

Poderes especiales de Caranthir:

Sortilegios: 195 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce las listas Conocimiento de los Objetos, Ocultación, Brillo, Autocuración, Dominio de los Sentidos y Movimientos hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Caranthir:

Armadura (CA CO/20, BD: +45, silenciosa y que no penaliza), **capa** (+30 a la BD, +30 a las tiradas para esconderse, Caer Verdadero constante, Saltar 5 veces al día), **escudo** completo +30 (que no penaliza), **yelmo** (x5 PP de Mentalismo, permite el lanzamiento de sortilegios de Mentalismo, niega el 50% de los críticos).

Leer *Sil* 78, 109, 150-2, 167-8, 174, 193, 197-8, 207, 213, 324.

CELEBRÍAN

Nivel: 35. **Raza:** Sinda/noldo. **Profesión:** Bardo/vidente. **Hogar:** Lórien, Imladris.

Características para RM: CON-80; ADI-102; AGI-97; MEM-101; RAZ-98; FUE-78; RAP-88; PRE-102; I-100; EMP-99. **Características para SA:** AGI-97; CON-80; INT-100; I-99; PRE-102; FUE-78. **Apariencia:** 102.

Celebrían, una verdadera dama eldarin, fue (aparentemente) la única hija de Celeborn y Galadriel, la mujer de Elrond y la madre de Elladan, Elrohir y Arwen Estrella del Atardecer.

Trágicamente, el grupo en el que viajaba Celebrían fue emboscado en su desplazamiento de Imladris a Lórien y aplastado por un grupo de orcos de las Montañas Nubladas. Aunque fue rescatada bastante pronto por sus hijos y curada de las heridas envenenadas por Elrond, sufrió tanto que se cansó de la Tierra Media y navegó al otro lado del mar menos de un año después.

Celebrían era gentil, pacífica, amable y callada. Naturalmente, y debido a su linaje, tenía un porte noble, era alta (1,95 m.) y rubia. Pero no se preocupaba por los actos de violencia: las armas, las armaduras o la guerra. Tampoco estaba poseída por la arrogancia y el orgullo tan común en muchos de su familia. Más bien era dócil y discreta. Disfrutaba con los niños, los hogares, la familia, los jardines y con las cosas que poseían una belleza silenciosa. A menudo, por las tardes, daba paseos o nadaba en los estanques y los arroyos del bienaventurado Imladris.

Poderes especiales de Celebrían:

Sortilegios: 70 PP. Multiplicador x7 PP. Conoce todas las listas básicas de Vidente hasta nivel 30 y todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Celebrían:

Vestidos plateados o blancos (+30 a la BD, +20 a las maniobras en movimiento, +25 a las maniobras de Acechar/Escondarse), **daga** de laen plateado +30, **cetro** dorado que es un multiplicador x7 PP de Mentalismo (los sortilegios no ofensivos no pueden hacer pifia y puede almacenar tres sortilegios de hasta nivel 20, el alcance de los sortilegios de Vidente se ve quintuplicado, Desplazamiento III tres veces al día).

Fechas importantes: 100 T.E., se casa con Elrond; 2509 T.E., capturada y torturada por los orcos; 2510 T.E., parte hacia las Tierras Imperecederas.

Leer SdIA ; SdIA III

CELEBORN

Nivel: 40. **Raza:** Teleri (sinda). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Doriath, en Beleriand; Lórien.

Características para RM: FUE-100; RAP-101; EMP-82; I-96; PRE-100; AGI-99; CON-101; MEM-96; RAZ-97; ADI-95. **Características para SA:** FUE-100; AGI-99; CON-101; INT-96; I-96; PRE-100. **Apariencia:** 100.

Celeborn, un pariente de Elu Thingol ("Capagrís"), era un sinda de sangre real. Se encontró con Galadriel cuando llegó a Doriath en la Primera Edad, para aprender de Melian la Maia. Vivieron juntos allí hasta que el reino fue asolado, y huyeron hacia el este más allá de las Montañas Azules.

Tras la caída de Beleriand, él y Galadriel fueron al este de las Montañas Azules y establecieron el reino de Eregion. Con su mujer, gobernó Eregion hasta que Celebrimbor en-

cabezó una sangrienta revuelta contra ellos. Pero cuando Galadriel fue a Lórinand, Celeborn se quedó en Eregion, negándose a atravesar la ciudad de los enanos. Permaneció allí durante muchos años, viviendo en una casa de campo fortificada, sin preocuparse por los asuntos de Ost-in-Edhil.

Galadriel, molesta pero no sorprendida por el giro repentino que habían adoptado las cosas, encabezó un contingente de sus seguidores hacia el este, atravesando Moria hasta Lórinand.

Aunque la historia de Celeborn no es tan ilustrativa como la de Galadriel, es considerado sabio, incluso entre los eldar, pues ha vivido durante muchos miles de años y ha visto muchos actos, tanto buenos como malos.

Objetos especiales de Celeborn:

Espada larga: Aleación de ithilnaur, +45, exterminadora de orcos.

Coraza de mithril: Aleación de ithilnaur que protege como una coraza completa: CA 20 (-30), aunque se lleva como CA 13.

Arco largo: +30 al impacto, dispara cada asalto sin penalizaciones, cuerda de cabello élfico (no puede romperse), alcance doble.

Anillo: De oro con una esmeralda incrustada, +30 a la BD.

Leer SdIA I ; SdIA II ; SdIA III

Ver Lórien de ICE, págs. 39-41, 69.

CELEBRIMBOR

Nivel: 50 (65). **Raza:** Alto noldo. **Profesión:** Mago/alquimista (guerrero). **Hogar:** Originalmente, Beleriand, Nargothrond, después Eregion hasta su muerte en 1697 S.E. **Sobrenombres:** S. "Puño de Hierro"; Q. "Telperinquar".

Características para RM: FUE-99; RAP-100; EMP-101; I-90; PRE-100; AGI-101; CON-98; MEM-99; RAZ-94; ADI-76. **Características para SA:** FUE-99; AGI-101; CON-98; INT-85; I-97; PRE-100. **Apariencia:** 100.

Celebrimbor el Herrero (S. "Mano de Plata"), uno de los mayores elfos noldorin, nació y vivió durante la primera parte de su vida en Nargothrond, y estudió el arte de su abuelo, Fëanor ("Espíritu de Fuego"). Cuando finalizó la Guerra de las Joyas, él, junto a muchos de sus hermanos, fueron hacia el este atravesando las Montañas Nubladas. Allí fundaron el reino de Eregion, y establecieron el Gwaith-i-Mírdain.

Celebrimbor es probablemente el segundo mayor herrero en la historia de la Tierra Media, sobrepasado sólo por Fëanor, quien creó los Silmarils y los palantiri. Aunque Celebrimbor nunca vivió en las Tierras Imperecederas, pasó muchos años en Beleriand trabajando con los más ilustres herreros eldarin, perfeccionando su habilidad. También tenía el ardiente espíritu de Fëanor.

Celebrimbor era un noldo de gran estatura (2,01 m.) y fuerza, que poseía una gran estructura ósea, lo que le proporcionaba una presencia imponente. Su pelo era de color castaño oscuro; sus ojos eran de color gris oscuro, plateado. Su mirada podía ser tan afilada como un cuchillo, pero normalmente sus ojos poseían una suavidad distante, una mirada casi melancólica. Es un secreto bastante mal guardado el hecho de que amaba a Galadriel. Como muestra de su afecto, Celebrimbor forjó para ella la segunda Elessar ("Piedra de Elfo"), un poderoso objeto que tiene el poder de detener los efectos debilitadores del tiempo.

En sus modales, el Señor Herrero suele hablar de forma suave, aunque tiene una merecida reputación de ser impaciente con los demás. Pocos alumnos suyos son lo suficien-

temente brillantes como para seguir sus instrucciones, y él no tiene tiempo que perder con los que no son capaces de seguirle. Celebrimbor es también una persona básicamente reservada; sólo a regañadientes compartía sus técnicas sobre la forja de anillos con Annatar, y sólo a cambio de los grandes conocimientos que le daba el Señor de los Dones. Desafortunadamente para el Herrero, Sauron el Maia aprendió probablemente más de su mente de lo que Celebrimbor podría haber pensado. Ninguno de los dos podría haber llegado tan lejos sin el otro, pero los esfuerzos de Sauron —aunque efectivos— carecían de la sutileza de las obras élficas. Finalmente, Celebrimbor fue apresado por Sauron mientras defendía desesperadamente las puertas del edificio de su amado gremio. El Señor Oscuro le torturó hasta la muerte intentando sin éxito que le revelara el lugar donde se escondían los Tres Anillos Élficos.

Principales objetos de Celebrimbor:

Anillo élfico menor: Hecho de mithril con una gema clara incrustada; +33 a la BD, invisibilidad una vez por asalto, añade de 33 a las TR contra todos los reinos de Poder, actúa como un multiplicador x9 PP (pueden utilizarse ambos reinos), lanzará Rapidez sobre el portador a voluntad.

Espada ancha (Súlhelka; Q. "Viento Helado"): Espada ancha de laen (cristal encantado) claro con el filo de eog. Es +45 y es muy inteligente, actuando como un arma sagrada. Puede lanzar Luenga Puerta, apareciendo instantáneamente en la mano de Celebrimbor siempre que esté a menos de 150 kilómetros de distancia. De frío, emana de ella una neblina helada e inflige un crítico de frío de la misma gravedad que cualquier otro crítico que inflija. Hace perder triple puntos de vida a cualesquiera criaturas relacionadas con el fuego. El portador es inmune a todo tipo de frío. Súlhelka es también capaz de invocar tres veces al día el Frío Total, que aparece como una corriente de energía blancoazulada que se dispara desde la punta de la espada. Se considera que es Canalización, dada la inusual naturaleza del poder. Los objetos que normalmente protegerían a un usuario del frío no tienen efecto. El Frío Total puede tener una de estas tres formas:

- 1) Transformar hasta 300 metros cúbicos de agua en hielo en un asalto.
- 2) Lanzar una Bola de Frío de 30 metros de radio y hasta una distancia de 120 metros sin sustracciones por distancia y con una bonificación +30 y un multiplicador x6 al daño.
- 3) Disparar el Viento Helado, el poder concentrado de la espada dirigido a un único blanco que figure a una distancia no superior a 180 metros. Se utiliza la tabla de Rayo de Hielo, no hay deducciones por distancia, la bonificación es +90 y el multiplicador x9 al daño.

Cota de mithril mejorada: Aleación de ithilnaur que protege como una coraza completa (CA 20, +30 a la BD) pero se lleva como CA 13.

Amuleto: Muy inteligente, puede analizar cualquier material o aleación que esté a 10 metros, almacenar (o lanzar) hasta tres sortilegios de Esencia de nivel 10 por día y añade +33 a todas las maniobras de forja.

Poderes especiales de Celebrimbor:

Sortilegios: 350 PP. Objeto x9 PP. Celebrimbor conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 50, así como las listas básicas de mago Ley de la Luz, Ley del Viento, Ley del Hielo y Ley del Fuego hasta nivel 20. Conoce todas las listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 20 excepto

Invisibilidad, Vías de la Excavación, Vías de Apertura y Escudos Elementales, que conoce hasta nivel 50. Celebrimbor también posee muchos sortilegios de alquimia investigado por él que figuran más allá del alcance de las listas habituales.

Objetos de menor importancia de Celebrimbor:

Arco compuesto de madera de dir y shaalk, +45 al impacto, dispara cada asalto sin penalización, cuerda de cabello élfico (no puede romperse); **guarda de arco**, de cuero y shaalk, +20 a todos los disparos con arco, -2 a las probabilidades de hacer pifia; **guantes** de eog y shaalk que dan una protección total en manos y brazos contra el calor, la electricidad y el frío, sean naturales o mágicos, y permiten al portador trabajar como si no llevara guantes (no penalizan); **escudo facial**, hecho de laen, shaalk y otros elementos, que proporciona protección total en la cara y el cuello contra el calor, la luz, la electricidad y el frío, sean naturales o mágicos (se oscurecerá para proteger los ojos de la luz brillante); **diadema** de mithril y diamante, protege como si fuera un yelm completo, y tiene un 50% de negar cualquier crítico en la cabeza o en el cuello.

Leer CI ; Sil 239, 389, 391; SdIA I

Ver Lórien de ICE, págs. 24, 32-33, 44, 72.

CELEGORM

Nivel: 65. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Explorador/delincuente (montaraz, animista). **Hogar:** Aglon en Himland, Nargothrond, Ossirand. **Sobrenombre:** el Hermoso, el Cazador de los Noldor.

Características para RM: CON-106; ADI-70; AGI-107; MEM-80; RAZ-90; FUE-106; RAP-106; PRE-103; I-106; EMP-78. **Características para SA:** AGI-107; CON-107; INT-88; I-106; PRE-103; FUE-106. **Apariencia:** 104.

Celegorm fue un príncipe noldorin, el tercer hijo de Fëanor. Era muy hermoso. Estaba considerado como uno de los seguidores más cercanos del vala Oromë y se convirtió en el más habilidoso en las vías del bosque de todos los elfos noldorin. También fue —al menos inicialmente— valiente, pues jugó un heroico papel en la primera batalla contra Angband. Además, Celegorm era el señor del gran sabueso Huan.

Sin embargo, fueron Celegorm y su gran amigo y aliado (N. del T.: y también hermano) Curufin quienes se vieron más afectados por el Juramento de Fëanor. Se volvieron astutos y maliciosos, codiciosos y orgullosos. Ambos se volvieron incapaces de discernir amigos de enemigos. Huan abandonó a Celegorm para ayudar a Beren y Lúthien, llegando a frustrar por dos veces los intentos de Celegorm por secuestrar a Lúthien, y ayudándola a escapar cuando el retorcido Celegorm logró su objetivo. El mayor mal que hizo Celegorm lo cometió al intentar robar el Silmaril del Nauglamír en Menegroth. Allí fue muerto Celegorm por el heredero de Thingol, Dior.

Principales objetos de Celegorm:

Arco (Aracu; S. "Arco noble"): +60, sólo hace pifia con una tirada de 01, puede disparar dos flechas por asalto, tiene el doble de alcance de lo normal y las flechas que dispara son exterminadoras de orcos y trolls.

Poderes especiales de Celegorm:

Sortilegios: 390 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce todas las listas básicas de Montaraz hasta nivel 50, así como todas las listas básicas de Animista hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Celegorm:

Talisman (x6 PP Canalización; +30 a la BD, y a las maniobras de Ocultarse y de movimiento), **armadura** (CA CE/12, BD +50, no penaliza), **guantes** +40 (maniobras acrobáticas, caídas, escaladas y Nadar), **botas** (Correr por las Ramas, Correr Sobre Arena y Correr sobre Piedras continuo), **capa** y **capucha** +30 (a las tiradas de Percepción, de Escondarse, niega el 50% de los críticos en la cabeza, protege la cabeza como un yelmo completo), **espada ancha** +45 (de laen verde, triple daño, exterminadora de carnívoros, orcos y trolls), **escudo completo** +35 (laen verde, flota en el agua, no penaliza).

Leer Sil 78, 80, 109, 143, 167, 178-9, 183, 206, 230-1, 234-5, 239-41, 250, 257, 324, 389.

CÍRDAN

Nivel: 60. **Raza:** Sindar. **Profesión:** Animista/clérigo. **Hogar:** Falas, la Isla de Balar, los Puertos Grises, las Tierras Imperecederas. **Sobrenombre:** S. "Hacedor de Barcos". **Características para RM:** CON-96; ADI-103; AGI-99; MEM-106; RAZ-103; FUE-96; RAP-102; PRE-101; I-108; EMP-98. **Características para SA:** AGI-99; CON-96; INT-103; I-108; PRE-101; FUE-96. **Apariencia:** 96.

Círdan



Uno de los más sabios y heroicos en espíritu de todos los elfos, Círdan era un elfo de los teleri, de la familia de los sindar. Permaneció en la Tierra Media, en las orillas de Falas, por recomendación del maia Ossë. Círdan y su pueblo fueron llamados por lo tanto Falathrim ("habitantes de la costa"). Círdan era un gran marino y carpintero de barcos.

Círdan evitó todas las terribles disputas entre los noldor y los sindar. Era muy amigo de Elwë y Finrod. La mayor parte del tiempo protegía las costas de cualquier ataque naval dirigido desde Angband. Estuvo en el campo de batalla al menos una vez, cuando encabezó una flota para liberar a Fingon, que estaba peligrosamente sitiado en Hithlum. Se le confió el anillo élfico del poder Narya el Grande, el Anillo de Fuego (que posteriormente él mismo entregaría a Gandalf). Círdan figuraba en la hueste con Gil-galad, respaldando al último rey de Lindon, y contempló desolado cómo Gil-galad caía ante Sauron.

En la Primera Edad, Círdan residió en Falas hasta que fue arrasado. Después, permaneció escondido junto a su pueblo en la Isla de Balar. Durante la Segunda y Tercera Edad, Círdan fue el señor de los Puertos Grises, donde supervisó la construcción de muchos grandes barcos. Finalmente, él mismo navegó hacia el oeste en el último barco que abandonó Endor.

Círdan era alto (2,22 m.). Su rasgo físico más inusual para un elfo era que, a finales de la Tercera Edad, comenzó a tener aspecto de anciano y comenzó a lucir una larga barba blanca. Era miembro del Concilio Blanco y era reverenciado por su legendaria sabiduría. Sus barcos, de color blanco, estaban entre los mejores navíos nunca construidos.

Principales objetos de Círdan:

Armadura (Gaerennon; S. "Armadura marina" o "capa marina"): CA CM/16, BD +45, de mithril y laen azul, sin penalización a las maniobras, flota en el agua.

Brazaletes (Ossanna; S. "Regalo de Ossë"): Brazaletes de eog blanco y mithril. Lanza alkar a voluntad, son multiplicadores x8 PP para todos los reinos, proporcionando bonificación +30 a todas las maniobras acuáticas o en barcos, permiten el uso de la lista Ley del Agua hasta nivel 50 y Alteración de Líquidos (lista básica de místico) hasta nivel 30.

Esfera (Gaergil; S. "estrella marina"): Esfera de laen transparente (30 cm. de diámetro), +50 a las tiradas de navegación, lanza Dominio del Tiempo a nivel 100 utilizando los PP del propietario.

Anillo (Súlrostur; S. "señor del viento y de la espuma"): Anillo de mithril con un gran zafiro estrellado; puede controlar independientemente el "viento de las navegaciones" hasta 1,5 km/nivel y en un máximo de 1 barco/nivel. Los barcos deben poder verse a simple vista.

Anillo (Narya el Grande): El anillo élfico del fuego, durante toda la Segunda Edad y hasta 1000 T.E. Para sus características, consultar la entrada de Gandalf.

Poderes especiales de Círdan:

Sortilegios: 420 PP. Multiplicador x8 PP. Conoce todas listas básicas de Clérigo y de Animista hasta nivel 50, y todas las listas de Canalización Abierta y Cerrada hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Círdan:

Escudo completo +35 (no penaliza, flota en el agua), **martillo de guerra** +45 (de ithilnaur, flota en el agua, inflige críticos adicionales de impacto y desequilibrio, si es utilizado para parar y la parada tiene éxito lanza un sortilegio de nivel 30 de Asesino de Arma), **ballesta pesada** +35 (flota en el agua, puede ser disparada cada asalto sin penalización).

Leer Sil 75, 120, 122, 127-8, 143, 162-3, 179, 218, 267-8, 290, 334-6, 347, 401, 405-8, 414; SdIA I; SdIA III

CURUBOR*

Nivel: 24. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Explorador/delincuente. **Hogar:** Mirisgroth. **Sobrenombre:** S. "Manos Astutas".

Características para RM: FUE-101; RAP-101; EMP-78; I-64; PRE-96; AGI-100; CON-99; MEM-89; RAZ-85; ADI-96. **Características para SA:** FUE-101; AGI-101; CON-99; INT-90; I-64; PRE-96. **Apariencia:** 93.

Servidor del Monje de Mirisgroth, la posición de Curubor en la corte de Ardor era principalmente la de asesor en los diversos artefactos e instalaciones. Superado sólo por Morthaur en la comprensión de los ingenios mecánicos, tales como trampas elaboradas o cerraduras, estaba constantemente activo.

Curubor medía 1,95 m. de altura y tenía el clásico cabello negro de los noldor, así como los ojos castaños.

Principales objetos de Curubor:

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver **La Corte de Ardor** para más detalles.

Objetos de menor importancia de Curubor:

Kynac largo +30, aleación de mithril y eog; **main gauche**, +30, puede parar hasta tres ataques simultáneamente; **kynac** +30, puede ser arrojado a un máximo de 50 metros sin penalización; **arco largo** compacto, +25.

Ver *La Corte de Ardo de ICE*.

CURUFIN

Nivel: 75. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/alquimista (delincuente). **Hogar:** Nacido en Valinor, fue después a la Tierra Media; residió en Himland con Celegorm antes de la Dagor Bragollach, después en Nargothrond y finalmente en Menegroth. **Sobrenombre:** el Hábil.

Curufin era el quinto hijo de Fëanor, y el más parecido a él en habilidad y disposición. Después de su padre, fue el mayor artesano de todos los noldor y podría haber sido una gran ayuda para su raza. También era conocido por ser un sensacional jinete. Sin embargo, era el más maléfico de los noldor, pues estaba dominado por la crueldad, la arrogancia, el orgullo y el terrible Juramento de Fëanor. Grandes fueron sus crímenes: con Celegorm, intentó por dos veces secuestrar y aprisionar a Lúthien; dominaron los concilios de Nargothrond y expulsaron al legítimo rey Finrod; finalmente, lograron secuestrar a Lúthien, pero Huan, el sabueso de Valinor, la liberó y ambos partieron en ayuda de Beren. En su más maléfico acto, los dos hermanos atacaron Menegroth para apoderarse del Silmaril, cometiendo más asesinatos en el proceso. Ambos fueron muertos por Dior.

Principales objetos de Curufin:

Cuchillo (Angrist; S. "Hendedor del Hierro"): Daga +75 de eog negro hecha por Telchar de Nogrod que corta el hierro fácilmente, hace daño cuádruple, aumenta los críticos en un grado (un A se convierte en un B, un B se convierte en un C, etc., un E se convierte en un E y un A), y las pérdidas de puntos de vida por hemorragias se duplican. Finalmente, Beren le quitó este cuchillo a Curufin.

Cuchillo largo (Durcarak; S. "Colmillo Oscuro"): Daga +45 hecha de eog negro, golpea como una espada ancha (daño doble), es exterminadora de elfos, y puede lanzar Velocidad tres veces al día. Curufin utiliza esta daga tras perder a Angrist.

Anillo élfico menor: +33 a la BD, invisibilidad una vez por asalto, +33 niveles a las TR contra todos los reinos de poder, multiplicador x9 PP.

Tabardo (Naramba; Q. "Escudo de fuego"): Túnica sin mangas para alquimia y otros ejercicios, idéntica a la de Fëanor. Naramba está astutamente tejida con ropas de buena calidad entremezcladas con hilados de laen y shalk. La prenda actúa como CA CO/20, BD +66 y le proporciona una protección total contra el calor, la electricidad y el frío, sean mágicos o naturales. La túnica también permite utilizar libremente la lista Ley del Fuego hasta nivel 50. Su color natural es un suave gris brillante, pero cuando se defiende contra cualquier ataque (algo que hace de forma automática) se convierte en un brillante campo plateado que envuelve todo el cuerpo de Curufin (tratar como un alkar). La túnica no penaliza en absoluto.

Brazaletes: También son idénticos a los de Fëanor, pues son muñequeras de mithril, shalk y laen, a juego que protegen las manos y los brazos de los elementos de igual forma que el Naramba.

Herramientas de alquimia: +50; forja, fuelles, etc.

Amuleto: Rubí de color rojo sangre incrustado en un arma-

zón de mithril y laen. Es muy inteligente, y puede analizar cualquier material o aleación que esté a 11 metros, +33 a todas las operaciones de forja, puede almacenar (y lanzar) hasta 6 sortilegios de Esencia de nivel 20, y si el portador se concentra en el amuleto puede intentar absorber cualquier sortilegio ofensivo lanzado contra él (resistencia de nivel 50) y pasar los puntos de poder del sortilegio al portador, haciéndole conocer qué sortilegio le habían lanzado.

Poderes especiales de Curufin:

Sortilegios: 525 PP. Multiplicador x9 PP. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 50 (y algunas más allá) y todas las listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 50; también conoce la Ley de Fuego y la Ley del Viento hasta nivel 50.

Leer *Sil* 78, 109, 167, 178-9, 183-4, 206, 230-1, 234-5, 239-42, 248, 250, 257, 324, 389.



DAERON

Nivel: 90. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Bardo/místico (bardo). **Hogar:** Doriath, el este de la Tierra Media. **Sobrenombre:** S. "Ensombrecido".

Características para RM: CON-87; ADI-96; AGI-104; MEM-103; RAZ-101; FUE-88; RAP-102; PRE-109; I-97; EMP-107. **Características para SA:** AGI-104; CON-87; INT-102; I-97; PRE-109; FUE-88. **Apariencia:** 103.

Daeron era un elfo sindarin, y es considerado como el mayor de todos los poetas élficos. Era el maestro de historias y bardo del rey Thingol. Daeron cayó profundamente enamorado de Lúthien, y por dos veces la traicionó ante Thingol por su relación con Beren. Cuando Lúthien escapó finalmente de Hirilorn, Daeron vagabundó desesperadamente en su busca. Finalmente, llegó al este de la Tierra Media donde durante muchos, muchos años, cantó su amor por Lúthien y su pérdida. Daeron desapareció finalmente del conocimiento y la historia de los elfos y su destino es totalmente desconocido. Quizás residió posteriormente por un tiempo en Lond Daer, las ruinas en la boca del río Fontegrís, marcado en algunos mapas de la Tierra Media.

Daeron era un individuo extremadamente apasionado, hábil y diestro, y nadie en toda la Tierra Media puede compararse en lo que a música se refiere. Sus melodías se inspiraban en la belleza de Lúthien. Un hecho que no hace más que reforzar su fama es la revisión que hizo del antiguo alfabeto rúnico de los elfos grises. Este sistema, las cirth, es probablemente la forma más antigua de escritura en la Tierra Media, pues era ampliamente utilizado por las demás razas.

Principales objetos de Daeron:

Arpa (Tinculin; S. "Arpa de Sueños" o "Laúd de Sueños"): Multiplicador x9 PP para Mentalismo, +1/nivel a las tiradas de sortilegios de ataque de bardo (máximo de 40). Los sortilegios de bardo con una duración de concentración duran un asalto por nivel, y el alcance de los sortilegios de bardo se multiplica por 10.

Capa (Daecollo; S. "Capa sombría"): +50 a la BD, las tiradas de Acechar/Escondarse y las maniobras en movimiento.

Poderes especiales de Daeron:

Sortilegios: 540 PP. Multiplicador x9 PP. Conoce todas las listas básicas de Bardo hasta nivel 50, tres listas de Místico (Vías de la Confusión, Escondarse y Cambio Místico) hasta nivel 50 y 5 listas de Mentalismo o Esencia Abiertos o Cerrados.

Objetos de menor importancia de Daeron:

Rapier +45 (de mithril, cuando consigue un resultado crítico lanza un sortilegio de Sueño de nivel 30, haciendo dormir a la víctima durante un asalto por cada 10 puntos de fallo de la TR; dobla las pérdidas en puntos de vida por hemorragias), **armadura** (CA CO/17, BD +50, penaliza como CA CE/9, es silenciosa), **kynac** +25 (golpea como un rapier +40, triple daño, vuelve al lanzador al asalto siguiente).

Leer *Sil* 125, 152, 225, 233, 249, 346; *SdA Apéndices*, 140.

DENETHOR

Nivel: 45. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Ossiriand.

Características para RM: CON-101; ADI-98; AGI-103; MEM-90; RAZ-92; FUE-104; RAP-104; PRE-102; I-93; EMP-88. **Características para SA:** AGI-103; CON-101; INT-92; I-93; PRE-102; FUE-104. **Apariencia:** 93.

Denethor era un señor elfo sindarin, de los laiquendi de los nandor. Era hijo de Lenwë, quien abandonó el grueso del grupo teleri y marchó con sus seguidores a tierras desconocidas. Conforme las tierras orientales se volvían más peligrosas, Denethor condujo al resto de sus elfos a través de las Ered Luin hasta Beleriand. Fue readmitido por los sinda y se le entregó Ossiriand para habitar en ella, en la Tierra de los Siete Ríos.

Denethor y los laiquendi proporcionaron una ayuda que necesitaban desesperadamente sus aliados en la Primera Batalla de Beleriand, pero él y su pueblo murieron en combate en una legendariamente heroica resistencia contra sus enemigos. Tal hecho era inevitable, teniendo en cuenta la ligereza de las armaduras y las armas de los laiquendi, las armas de hierro de los orcos, y el enorme número de enemigos que les asaltó en Amon Ereb.

Poderes especiales de Denethor:

Sortilegios: 45 PP. Multiplicador x3 PP. Conoce la Ley de la Naturaleza hasta nivel 10, Movimientos Sublimes y Vías del Tiempo hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Denethor:

Armadura (CA C/8, BD +30, no penaliza), **3 jabalinas** +25 (de mallorn, Rapidez X tres veces al día, doble daño), **arco corto** +25 (de mallorn, dispara dos flechas por asalto sin penalización), **escudo normal** +20.

Leer *Sil* 69, 125, 127-8.

DIOR

Nivel: 100. **Raza:** Medioelfo. **Profesión:** Bardo/mago (guerrero). **Hogar:** Tol Galen. Doriath, Menegroth. **Sobrenombres:** Aranel (S. "El Hermoso"), Eluchil (S. "Herederero de Thingol").

Características para RM: CON-105; ADI-88; AGI-106; MEM-95; RAZ-99; FUE-107; RAP-107; PRE-105; I-90; EMP-104. **Características para SA:** AGI-106; CON-107; INT-104; I-90; PRE-105; FUE-107. **Apariencia:** 106.

Dior, el hijo de Beren y Lúthien, era extremadamente hermoso, pues llevaba la sangre de tres grandes razas dentro de él: maiar, edain y eldar. Era el heredero de Thingol. Después de que Lúthien muriera por segunda vez, el Nauglamír pasó a Dior. Inevitablemente, fue incapaz de resistirse a su belleza, y lo llevó con el Silmaril. Con el Nauglamír y el Silmaril puestos, era el más hermoso de todos los Hijos de Eru. Quienes codiciaban el Silmaril, pero que no se atrevieron a quitárselo a Lúthien, se desplazaron entonces hasta Menegroth. Así llegaron hasta tres hijos de Fëanor: Celegorm, Curufin y Caranthir. El gran poder en combate y en magia

LOS ELFOS – B-D

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Beleg	75	225	CO/20	125	N	Br/Gr	415e2*	415al*	85	Sinda guerrero/guerrero, jefe de los guardianes de la frontera de Doriath.
Berúthiel	27	120	SA/1	101+	N	NN	105ec*	40da	68	Sinda maga/hechicera, mujer de Tarannon (duodécimo rey de Gondor).
Bladorthin	26	150	CO/19	90	N	Br/Gr	235la*	225la*	35	Sinda explorador/montaraz, señor de Dol Amroth y Edhellond.
Cambragol	35	150	SA/1	155+	N	N	160EAM	220ky*	50	Noldo guerrero/monje de la corte de Ardor.
Camring	34	160	SA/1	85+	S20	N	140ea	—	45	Noldo animista/curandero de la corte de Ardor.
Caranthir	65	190	CO/20	195	S30	Br/Gr	300ea*	280bsl*	75	Noldo explorador/delincuente, cuarto hijo de Fëanor.
Celebrián	35	130	SA/1	60+	N	N	105da	60da	35	Sinda bardo/vidente, mujer de Elrond, madre de Arwen.
Celeborn	40	155	CO/20	135	S15	Br/Gr	241ea*	200al	30	Sinda (teleri) guerrero/guerrero, esposo de Galadriel.
Celebrimbor	50(65)	180	CO/20	153+	S30	Br/Gr	210ea*	160bs*	55	Noldo mago/alquimista (guerrero), señor herrero de Ost-in-Edhil.
Celegorm	65	185	CO/12	210	S35	Br/Gr	265ea*	310al*	85	Noldo explorador/delincuente (montaraz), tercer hijo de Fëanor.
Círdan	60	120	SA/1	100	S20	N	120la	90al	35	Sinda animista, señor de los Puertos Grises (principio del reinado).
	70	160	CM/16	160	S35	Br/Gr	190mg*	185bsp	40	Sinda animista/clérigo, señor de los Puertos Grises (final del reinado).
Curubor	24	150	CM/15	50	N	Br/Gr	180kl/mg*	200ky*	40	Noldo explorador/delincuente de la corte de Ardor.
Curufin	75	145	CO/20	170+	N	Br/Gr	225da*	100da*	60	Noldo mago/animista, quinto hijo de Fëanor.
Daeron	90	190	CO/17	145+	N	N	225rp*	220ky*	50	Sinda bardo/místico (bardo), maestro de historias y bardo de Elwë.
Denethor	45	160	C/8	120	S20	Br/Gr	265ja*	275ac*	60	Sinda guerrero/guerrero de los laiquendi de los nandor.
Dior	100	255	CO/20	225+	S45	Br/Gr	425e2*	410da*	70	Medioelfo (maiar/eldar/edain) bardo/mago (guerrero).

de Dior queda demostrado en el resultado del trágico combate, pues mató a los tres príncipes noldorin, aunque él mismo también pereció.

Dior se había casado con una pariente de Thingol llamada Nimloth, y concibió tres hijos con ella: Eluréd, Elurin y Elwing la Blanca. Dior era muy alto (2,34 m.) y tenía los hermosos rasgos y el pelo plateado de su padre.

Poderes especiales de Dior:

Sortilegios: 500 PP. Multiplicador x8 PP. Conoce todas las listas básicas de Mago hasta nivel 50, y todas las listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Dior:

Armadura (CA CO/20, BD +60, no penaliza, alkar constante, permite lanzar los sortilegios de Esencia sin penalizaciones), **escudo total** +45 (de mithril y laen, flota y baila para defender a su portador), **espada a dos manos** +60 (puede ser empuñada con una mano, triple daño, sagrada, críticos adicionales de impacto y desequilibrio, cuando se empuña a dos manos hace daño quintuple y extermina armas o escudos de hasta nivel 30), **tres dagas** +45 (de mithril y laen, golpean como espadas, utilizan las distancias de arco largo y pueden lanzar Lengua Puerta para volver a las manos de su usuario cuando estén a menos de 1.500 metros; causan críticos adicionales de frío y desequilibrio); **anillo** (adamante esmeralda y laen dorado, x8 PP en cualquier reino, punto al que vuelven las dagas, proporciona control sobre el escudo y puede almacenar tres sortilegios al día de cualquier nivel).

Fechas importantes: Se casa a finales del siglo V P.E., muere a principios del siglo VI P.E.

Leer Sil 256, 321-24, 329, 333, 336, 342, 345, 347.

EÄRENDIL

Nivel: 100. **Raza:** Noldo/adan. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Gondolin, finalmente los Cielos. **Sobrenombre:** Q. "Enamorado del Mar".

Características para RM: FUE-102; RAP-101; EMP-105; I-105; PRE-104; AGI-102; CON-103; MEM-100; RAZ-100; ADI-105. **Características para SA:** FUE-102; AGI-102; CON-103; INT-100; I-105; PRE-104. **Apariencia:** 105.

Eärendil, hijo de Tuor e Idril (hija de Turgon), escapó del saqueo de Gondolin para casarse con Elwing (hija de Dior, que fue hijo de Beren y Lúthien). Con ayuda de uno de los Silmarils, entregado a él por Elwing, navegó hasta Aman para pedir a los valar ayuda contra Morgoth. Manwë accedió a su petición, y reunió a los Ainur en una última marcha hasta Endor para derrotar al Enemigo Negro. Finalmente, Eärendil fue destinado a montar en un gran barco y atravesar eternamente el cielo, con el Silmaril ceñido en su frente. Durante la Guerra de la Cólera bajó para luchar contra los dragones de Thangorodrim, y mató a Ancalagon, señor de los dragones alados. Su línea continuó en las personas de Elrond y Elros.

Principales objetos de Eärendil:

Arco (Cúthalion; "Arco Firme"): Arco largo élfico +90, fue el instrumento de la perdición de Ancalagon. Es sagrado, y tiene alcance triple, sin subtracciones por distancia. Se decía que estaba hecho de madera de mallorn.

Silmaril: Cuando fue llevado por Eärendil, el Silmaril perdió todas sus cualidades perjudiciales (quizás por gracia de Varda). Todos los poderes de las listas Vías de la Luz de

Canalización, Brillo de Mentalismo, Luz Estelar de Astrólogo y Ley de la Luz de Esencia (y otras) están a disposición de portador del Silmaril. Disipó las nieblas que protegían la Tierras Imperecederas, permitiendo a Eärendil encontrar Aman.

Leer Sil 141, 200, 329-31, 333, 335-41, 343, 347, 351, 353 4, 358-9, 367, 374-5, 379, 382, 388.

EÄRWEN

Nivel: 115. **Raza:** Teler. **Profesión:** Animista (astróloga). **Hogar:** Tirion. **Sobrenombre:** Q. "Dama del mar".

Características para RM: CON-96; ADI-101; AGI-102; MEM-100; RAZ-99; FUE-98; RAP-103; PRE-104; I-105; EMP-103. **Características para SA:** AGI-102; CON-96; INT-103; I-105; PRE-104; FUE-98. **Apariencia:** 103.

Eärwen fue una elda de los teleri, la hija de Olwë y mujer de Finarfin (un noldo). Dio a Finarfin cinco hijos: Finrod Orodreth, Angrod, Aegnor y Galadriel. Eärwen era la sobrina de Elwë Thingol y por ello, sus hijos podían afirmar que eran parientes de Thingol Capagrís.

Principales objetos de Eärwen:

Ropas de Aman: Normalmente son de color blanco plateado; protegen como CA CO/20, BD +30. Pueden lanzar el sortilegio básico de místico Desplazamiento V a voluntad, añaden 100 a las maniobras de Escondarse (pues poseen propiedades camaleónicas), además de hacer inmune al portador contra cualquier tipo de frío o calor.

Bastón de la Luz (de mallorn, mithril dorado y con un rubí): x12 PP para cualquier profesión, actúa como lanza +8 (sagrada, causa críticos adicionales de calor, electricidad y desequilibrio), además de lanzar Relámpagos hasta 18 veces al día (+88, multiplicador al daño x8).

Corona (Alquanna; Q. "Regalo del Cisne"): Corona hecha de ramas de los Dos Árboles y plumas de cisne; el portador puede adoptar la forma de un cisne gigante durante 8 horas a la semana, +45 a la BD, alkar constante, protege la cabeza como si fuera un yelmo completo, niega el 50% de los críticos en la cabeza, puede lanzar Nadar Verdadero (nivel 1 de Vías del Movimiento) durante 8 horas al día.

Poderes especiales de Eärwen:

Sortilegios: 575 PP. Multiplicador x12 PP. Conoce todas las listas básicas de Astrólogo hasta nivel 50, y todas las listas de Canalización y Mentalismo Abiertos y Cerrados hasta nivel 20.

Leer Sil 78, 150, 179.

ECTHELION (DE LA FUENTE)

Nivel: 50. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Gondolin.

Características para RM: CON-107; ADI-106; AGI-104; MEM-94; RAZ-93; FUE-109; RAP-104; PRE-102; I-99; EMP-90. **Características para SA:** AGI-104; CON-107; INT-93; I-99; PRE-103; FUE-109. **Apariencia:** 101.

Ecthelion era tremendamente fuerte y robusto, solamente superado por los mayores reyes y príncipes de los elfos. Asimismo, su coraje y fuerza de voluntad eran tales que fue capaz de enfrentarse a Gothmog. Era alto (2,19 m.), pero lo que más le distinguía era su fuerza hercúlea, única entre los elfos.

Ecthelion, un poderoso guerrero, fue un capitán de Gondolin, el guardián de la puerta interior, y uno de los dos

principales lugartenientes de Turgon. Sin embargo, es más recordado por la gran hazaña de matar a Gothmog, el Señor de los Balrogs, en combate cuerpo a cuerpo. Ecthelion también murió en ese combate.

Principales objetos de Ecthelion:

Yelmo (Elmirtho; S. "Yelmo de la Joya Estelar"): Yelmo completo de mithril con un diamante incrustado en una cuchilla de plata y mithril. Lanza constantemente alkar, niega el 50% de los críticos en la cabeza, el portador no puede ser aturdido, tiene una celada transparente de laen azul, y puede lanzar *Comunión Verdadera* una vez al día.

Armadura (Rilennon; S. "Armadura Brillante"): CA CO/20, BD +88, no penaliza, está hecha completamente de mithril brillante y lanza constantemente *Luz Total V*. El portador no puede cometer pifia en las maniobras y actúa como Armadura Verdadera (Escudos Elementales, nivel 50).

Capa (Celebollo; S. "Capa de plata"): +44 a la BD y a las maniobras, Desplazamiento III constante, puede lanzar *Rapidez X 3* veces al día.

Hacha de combate (Kirrauko; S. "Cuchilla de los Demonios"): Hacha de combate a dos manos +50, exterminadora de servidores de Morgoth (demonios, orcos, trolls, dragones, muertos vivientes, etc.). Sagrada, causa críticos adicionales de electricidad y desequilibrio.

Escudo (Tinmirthalion; S. "Escudo de las Joyas Resplandecientes"): Escudo completo +45, flota ante su portador para protegerle; el arma que golpee al escudo debe hacer una TR contra un ataque exterminador de arma de nivel 20. Lanza *Doblar Sortilegio Verdadero* hasta cinco veces al día.

Poderes especiales de Ecthelion:

Sortilegios: 100 PP. Multiplicador x3 PP. Conoce *Maestría* en la Detección, Vías de la Luz, Purificaciones y Vías de la Contusión hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Ecthelion:

Daga +30 (alcance cinco veces mayor).

Leer Sil 144, 265, 327, 331.

EDRAHIL

Nivel: 70. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Nargothrond.

Características para RM: CON-103; ADI-95; AGI-102; MEM-90; RAZ-103; FUE-104; RAP-101; PRE-100; I-98; EMP-96. **Características para SA:** AGI-102; CON-103; INT-103; I-98; PRE-100; FUE-104. **Apariencia:** 99.

Edrahil, un elfo de Nargothrond, fue el líder de los fieles que se negaron a renunciar a su lealtad al rey Finrod Felagund. Edrahil persuadió de forma perspicaz a Finrod para que cediera su corona y su trono a Orodreth (su propio hermano), en lugar simplemente de abandonar la autoridad. Después, él y otros diez elfos acompañaron a Finrod cuando éste fue con Beren y Lúthien en busca del Silmaril. De su destino posterior nada se sabe, pero lo más probable es que pereciera junto a Finrod en los pozos de Sauron en Tol-in-Gaurhoth.

Objetos de menor importancia de Edrahil:

Armadura (CA CO/20, BD +45, penalización mínima de 20), **martillo de guerra +45**, **escudo completo +30**, **ballesta ligera** (puede disparar cada asalto sin penalización).

Leer Sil 231.

ELEMMIRÉ

Nivel: 90. **Raza:** Vanya. **Profesión:** Bardo (vidente). **Hogar:** Aman. **Sobrenombre:** Q. "Joya de las Estrellas".

Características para RM: CON-88; ADI-106; AGI-98; MEM-107; RAZ-106; FUE-84; RAP-89; PRE-107; I-106; EMP-102. **Características para SA:** AGI-98; CON-88; INT-107; I-105; PRE-107; FUE-84. **Apariencia:** 106.

Un elda de los vanyar, este juglar escribió el *Aldudenië*, conocido por todos los eldar. La canción cuenta el triste episodio de la destrucción de los Dos Árboles por parte de Morgoth y Ungoliant.

Poderes especiales de Elemmírë:

Sortilegios: 540 PP. Multiplicador x12 PP. Conoce todas las listas básicas de Vidente y Bardo hasta nivel 50, así como todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 50.

Objetos de menor importancia de Elemmírë:

Ropas de Aman (CA CO/20, BD +30, +100 a Escondarse, Desplazamiento V), **capa de la niebla** (+33 a la BD y a las maniobras, silencio a voluntad), **daga +35** (lanza un sortilegio de Sueño de nivel 50 siempre que consiga un crítico, sueño que dura 1 asalto por 10 puntos de fallo de la TR), **arpa** (x12 PP para Mentalismo, puede lanzar las listas Cambio, Puerta Mental y Movimiento hasta nivel 50 utilizando los puntos de poder del portador).

Leer Sil 99.



ELENWÉ

Nivel: 65. **Raza:** Vanya. **Profesión:** Animista/astrologa. **Hogar:** Tirion, Gondolin.

Características para RM: CON-80; ADI-103; AGI-90; MEM-104; RAZ-98; FUE-78; RAP-88; PRE-106; I-106; EMP-99. **Características para SA:** AGI-90; CON-80; INT-98; I-106; PRE-106; FUE-78. **Apariencia:** 105.

Elenwë, una dama élfica de los vanyar, fue la mujer de Turgon y la madre de Idril. Pereció durante el terrible Cruce del Helcaraxë.

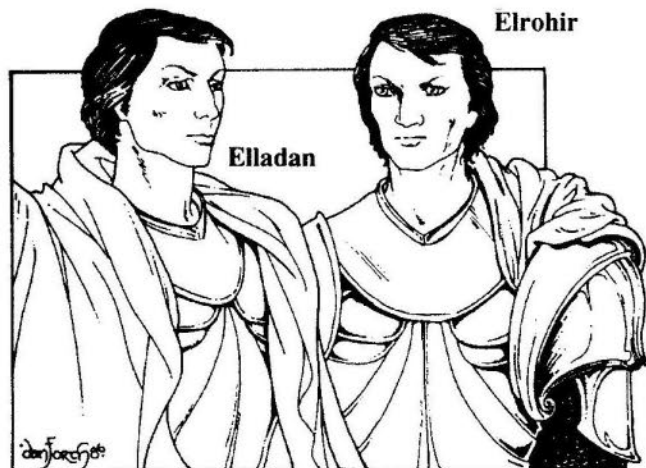
Poderes especiales de Elenwë:

Sortilegios: 390 PP. Multiplicador x7 PP. Conoce todas las listas básicas para Astrologo hasta nivel 50, todas las listas de Canalización y Mentalismo Abiertos hasta nivel 10 y todas las listas de Canalización y Mentalismo Cerrados hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Elenwë:

Ropas de meditación (x7 PP para cualquier reino, +30 a la BD, y puede o bien lanzar el sortilegio de alkar a voluntad o bien añadir +50 a la bonificación de Acechar/Escondarse), **diadema enjoyada** (de mithril y joyas estrelladas, +30 a la BD, multiplica por 7 el alcance de los sortilegios de información y comunicación de astrologo, además de hacer curar al portador 3 puntos de vida por minuto que permanezca bajo un cielo nocturno iluminado por estrellas), **bastón brillante** (+50 a la BO, permite utilizar libremente las listas Vías de la Luz y Repulsiones hasta nivel 50 utilizando los puntos de poder del portador).

Leer Sil 119, 181.



ELLADAN

Nivel: 25. **Raza:** Medioelfo. **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** Imladris, y viajando en muchas campañas. **Sobrenombre:** S. "Hombre elfo".

Características para RM: CON-98; ADI-100; AGI-102; MEM-97; RAZ-100; FUE-101; RAP-102; PRE-98; I-103; EMP-94. **Características para SA:** AGI-102; CON-98; INT-98; I-103; PRE-98; FUE-101. **Apariencia:** 99.

Elladan era uno de los dos hijos gemelos de Elrond y Celebrían (el otro era Elrohir). Como su hermano, juró venganza contra todos los orcos cuando Celebrían fue capturada y aprisionada. Los hermanos consiguieron rescatar a su madre, pero nunca olvidaron su sufrimiento y desde entonces cazaron a los orcos de forma incansable.

Elladan y Elrohir demostraron perfectamente sus caracteres heroicos y sabios durante la Guerra del Anillo. Cabalgaron hacia el norte con los dúnedain para ayudar a Aragorn; le acompañaron a través de los Senderos de los Muertos, y lucharon durante todo el camino hasta Pelargir. Navegaron desde allí junto a la hueste de Lebennin y Langstrand y llegaron en un momento crítico de la Batalla de los Campos del Pelennor.

Además de estas excepcionales hazañas, a ambos se les permitió asistir a los concilios de los Señores del Oeste y puede que incluso fueran considerados como tales.

Los hermanos eran medioelfos, de forma que tenían la misma opción que tuvieron Elrond y Elros: la vida humana y la mortalidad o la vida élfica y la inmortalidad. Finalmente, eligieron permanecer con los dúnedain en la Cuarta Edad después de que Elrond hubiera atravesado el mar, y eligieron la mortalidad junto con su hermana Arwen.

Principales objetos de Elladan y Elrohir:

Espadas: Gurthdur (S. "Muerte de la Oscuridad", de Elladan) y Gordur (S. "Terror de la Oscuridad", de Elrohir), espadas gemelas, hechas de mithril, +20, exterminadoras de orcos y trolls, brillan con un frío color azul en presencia de orcos (pálido si están a 300 metros; muy intenso si están a 30 metros); pueden lanzar Rapidez X sobre el portador tres veces al día. **Arcos:** Cubragol (S. "Arco Repentino", de Elladan) y Cucaran (S. "Arco Rojo", de Elrohir), arcos gemelos, hechos de tasarung y ogamur, son +25 y disparan cada asalto sin penalización. Todos los alcances se triplican, la pérdida de puntos de vida se dobla y son silenciosos.

Capas (Menelcollo; S. "Capas del Cielo"): añaden 30 a la BD, continuo Aterrizar Verdadero, Gran Salto 5 veces al día. Normalmente son del color del cielo, pero cambian de color adoptando el de su alrededor a voluntad (+50 a las tiradas de

Escondarse). Son capas que permiten el vuelo desde grandes alturas (caer 30 metros por asalto y planear 30 metros por asalto) siempre que se desee (se precisa un punto bastante alto para caer).

Poderes especiales de Elladan y Elrohir:

Sortilegios: 100 PP. Multiplicador x4 PP. Conocen todas las listas básicas de Montaraz hasta nivel 20 y cuatro listas de Canalización Abierta hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Elladan y Elrohir:

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

Leer SdIA I; SdIA III

ELROHIR

(S. "Jinete de las Estrellas"). Hermano gemelo de Elladan. Mismas características y equipo.

ELROND

Nivel: 65 (85). **Raza:** Elda/adan/maia. **Profesión:** Animista/clérigo (bardo, curandero lego, guerrero). **Hogar:** Originalmente, Beleriand; después Lindon en la Segunda Edad hasta aproximadamente 1693-97, cuando se estableció en Imladris ("Rivendel"). **Sobrenombre:** S. "Bóveda de las Estrellas".

Características para RM: FUE-98; RAP-100; EMP-100; I-101; PRE-102; AGI-99; CON-102; MEM-102; RAZ-101; ADI-93. **Características para SA:** FUE-98; AGI-99; CON-102; INT-101; I-101; PRE-102. **Apariencia:** 105.

Elrond y su hermano Elros fueron los primeros de los peredhil ("Medioelfos"), los hijos de Eärendil el Marinero y Elwing la Blanca. Sin embargo, técnicamente eran una mezcla de maia, eldarin y alto edain, pues descendían de Melian y Thingol, de Beren y Lúthien. Debido a que su mezclado linaje era mortal e inmortal, los valar les concedieron a Elrond y Elros una elección: ser inmortales como los elfos, o morir llegado un momento como hacen los hombres, momento en el que su alma parte a un lugar que sólo Mandos conoce. Elrond eligió vivir como los Primeros Nacidos, con la interminable vida de los elfos.

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

Durante la Guerra de la Última Alianza, Elrond volvió a ir a la guerra junto a Gil-galad, y le vio caer (junto a Anárion y Elendil de los edain) ante Sauron. Sin embargo, la Alianza resultó victoriosa, y Elrond consiguió rescatar al más poderoso de los Tres Anillos Élficos: Vilya, el Anillo del Firmamento. Este conflicto puso fin a la Segunda Edad.

La Tercera Edad trajo muchas alegrías y penas a Elrond a nivel personal, pues vio el nacimiento de su hija Arwen y de sus hijos gemelos Elladan y Elrohir. Pero en 2509 su mujer Celebrián fue emboscada y alcanzada por un dardo envenenado por los orcos de las Montañas Nubladas. Sus hijos se apresuraron a rescatarla, y Elrond curó sus heridas, pero ella perdió el deseo de vivir en la Tierra Media. Poco después cogió un barco en dirección al oeste.

Fue en Rivendel donde fue criado Aragorn, aprendiendo de los mayores maestros aún existentes. Elrond era exigente, sin embargo; aunque amaba a Aragorn, no permitiría que se casara con su hija ningún hombre que no fuera rey de Arnor y Gondor.

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

Principales objetos de Elrond:

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

Ciertamente parece asombroso que, a pesar del paradero de Rivendel, en un estrecho valle con una entrada oculta, el lugar permaneciera oculto durante tanto tiempo. Los sirvientes de Sauron exploraron la zona y fueron incapaces de atravesar el velo que rodeaba Imladris. En realidad, Rivendel y Lórien poseían una capacidad especial y se escapaban una y otra vez de Sauron. Seguramente, Sauron era consciente de la existencia de ambos, y quizás incluso sospechaba que en cada uno de estos lugares se hallaba funcionando un anillo élfico. Aun así, los Tres eran tan poderosos que el Señor Oscuro no consiguió confirmar sus sospechas. Los poderes específicos de Vilya:

- 1) Continuo sortilegio básico de místico de No Presencia; sortilegios de No Detección; Muro Interior de Mentalista. Estos sortilegios también pueden ser utilizados de forma que afecten a un radio determinado, protegiendo una zona completa.
- 2) Dobra el nivel de Resistencia del portador a la hora de resistir los poderes de detección del Señor Oscuro.
- 3) El usuario puede utilizar un sortilegio continuo de Oración (TR y bonificaciones de maniobra); +30 a todos los amigos en un radio de 10 metros.
- 4) +33 a la bonificación por Constitución y a la Bonificación Defensiva.
- 5) Uso gratuito de las listas de mentalista Manipulación de Gases, Manipulación de Sólidos y Manipulación de Líquidos hasta nivel 60. Los alcances son variables pero suelen ser entre 10 y 100 veces lo normal. Por ejemplo, Elrond podría controlar el Bruinen, e incluso el clima de todo el valle.
- 6) Todas las curaciones llevadas a cabo por el portador tardan un tercio del tiempo normal en tener efecto, y la recuperación siempre es completa (con muy pocas excepciones).
- 7) El portador (o aquel a quien éste toque) regenera 10 puntos de vida por asalto.
- 8) El portador no puede quedar aturdido.
- 9) Vilya actúa como un multiplicador x9 PP (para cualquier profesión).

Vilya es, quizá más que los otros dos, un anillo de curación y fortalecimiento. Narya protegía una tierra y le proporcionaba un total reposo, casi un refugio; Narya despertaba la acción en los corazones. Fue en Rivendel donde Vilya permitió que las decisiones fueran tomadas y los cursos de acción determinados. En apariencia, Vilya es un anillo de oro puro amarillo, con un gran zafiro de color azul claro.

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

Manto de Doriath: Esta gran capa de tela gris, tejida por su antepasada Melian, le proporciona los siguientes poderes a su portador, a voluntad: Desplazamiento V, Invisibilidad Verdadera, Desviación V y Enturbiamiento.

Corona: Actúa como si fuese un yelmo completo, y tiene un 50% de probabilidades de anular un impacto crítico en la cabeza. Además, tiene No Presencia continuo.

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

Poderes especiales de Elrond:

Curación: El Señor de Rivendel posee poderes que van más allá de algunos de los conceptos y restricciones de las listas de sortilegios. Utilizando una combinación única de las habilidades de curación de curandero lego y clérigo, Elrond es capaz de llevar a cabo restauraciones sin igual en toda la Tierra Media.



Elrond

Sortilegios: 2340 PP. Objeto x9 PP. Elrond conoce todas las listas de Canalización y Mentalismo Abiertos y Cerrados hasta nivel 50; también dispone de las listas básicas de Bardo y de Clérigo hasta nivel 50.

Objetos de menor importancia de Elrond:

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

Leer SdIA I; SdIA II;

ELURÉD

Nivel: 5. **Raza:** Medioelfo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Menegroth. **Sobrenombre:** S. "Herederio de Elu". **Características para RM:** CON-103; ADI-90; AGI-104; MEM-90; RAZ-96; FUE-105; RAP-105; PRE-103; I-92; EMP-102. **Características para SA:** AGI-104; CON-103; INT-96; I-92; PRE-103; FUE-105. **Apariencia:** 101.

Hijo eldarin de Dior y Nimloth. Tras el asalto por parte de los hijos de Fëanor a Menegroth, fue abandonado con su hermano Elurín por los sirvientes de Celegorm. Nunca se volvió a oír hablar de ninguno de los dos niños.

Objetos de menor importancia de Eluréd:

Espada corta, arco corto y escudo diana +15, **peto** (CA CO/17).

Leer Sil 321, 323-24.

ELURÍN

Nivel: 3. **Raza:** Medioelfo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Menegroth. **Sobrenombre:** S. "Recuerdo de Elu". **Características para RM:** CON-101; ADI-96; AGI-106; MEM-90; RAZ-98; FUE-103; RAP-106; PRE-101; I-95; EMP-100. **Características para SA:** AGI-106; CON-101; INT-98; I-95; PRE-101; FUE-103. **Apariencia:**

Hijo menor de Dior y Nimloth. Tras el asalto por parte de los hijos de Fëanor a Menegroth, fue abandonado con su hermano Eluréd por los sirvientes de Celegorm. Nunca se volvió a oír hablar de ninguno de los dos niños.

Objetos de menor importancia de Elurín:

Espada corta y arco corto +5. También utiliza un **escudo** diana y un **peto** (CA CO/17).

Leer Sil 321, 323-24.

ELWÉ SINGOLLO

Nivel: 50 (120). **Raza:** Sinda. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Primero Doriath, en Beleriand; después la caverna palacio de Menegroth, junto al río encantado Esgalduin. **Sobrenombres:** Originalmente, Sindacollo, Thingol (S. "Capagrís").

Características para RM: CON-103; ADI-104; AGI-107; MEM-100; RAZ-103; FUE-107; RAP-107; PRE-105; I-102; EMP-105. **Características para SA:** AGI-107; CON-103; INT-105; I-102; PRE-105; FUE-107. **Apariencia:** 101.

Elwë fue el rey de los teleri, la tercera pero más poblada de las familias de los elfos. También era considerado Gran Rey de los elfos al este del mar. Aunque amaba Valinor, su destino se vio inevitablemente unido a la Tierra Media, pues cayó en un encantamiento de amor por Melian la Maia. Mientras vagabundeaba enamorado por los bosques de la Tierra Media, su hermano Olwë condujo a los teleri más allá

del mar. Algunos, que pensaban que Elwë no había muerto, se quedaron. Cuando los encontró, Elwë permaneció con ellos y renunció a volver jamás a las Tierras Imperecederas.

Melian adoptó forma humana, se casó con Elwë y engendró a la hermosa Lúthien Tinúviel. Durante muchos años, él gobernó Doriath con su propia sabiduría y la tremenda guía y previsión de Melian. El recelo brotó entre los noldor y Elwë cuando los noldor no reconocieron el reinado de Elwë, y por ello tampoco admitieron su orden de no interferirse en los asuntos de los teleri. Elwë no quiso tener nada que ver con la Casa de Fëanor después de la Matanza de Hermanos, prohibió el uso del quenya en su reino y no permitió que ningún edain entrara en el reino. Así, su dominio prosperó durante muchos años.

La perdición de Elwë vino del hecho de querer evitar el matrimonio de Lúthien con el heroico adan Beren, pidiéndole un Silmaril como regalo de bodas. Sin embargo, después de grandes y terribles aventuras, Beren obtuvo un Silmaril y lo trajo a Elwë. Así se selló la perdición de Elwë. Consiguió mantener alejadas las huestes de Fëanor, pero no logró evitar la belleza de la joya, que lo atrapó. Cuando colocó el Silmaril en el Nauglamír (un presente enano recibido de Húrin), y lo mostró ante quienes tenían menos resistencia que él a su belleza, los enanos, codiciosos del Silmaril, le mataron.

Elwë fue considerado un calaquendi porque fue el único sinda que vio los Dos Árboles. Fue el más alto de los Hijos de Eru, llegando a tener una estatura sin precedentes de 2,46 metros. Tenía un hermoso cabello plateado. Era normalmente cauteloso y sabio, pero podía ser muy orgulloso y furioso cuando se topaba con injusticias.

Elwë



Principales objetos de Elwë:

Espada (Aranruth; Q. "Cólera del Rey"): La gran espada ancha de Elwë en Doriath y posteriormente de los reyes de Númenor. Probablemente fuera de manufactura enana, hecha por los herreros de Nogrod. Es de eog rojo; BO +77; causa críticos adicionales de Calor; es exterminadora de balrogs, trolls, trasgos, huargos, muertos vivientes y dragones; es inteligente; habla todas las lenguas élficas y enanas; hace daño triple; cualquier armadura a la que ataque es tratada como CA 1 (piel).

Collar (Nauglamír; S. "Collar de los Enanos"): Es inestimablemente valioso, pues posee incrustadas numerosas gemas pesadas. Sin embargo, está encantado y no pesa, y se porta de forma ligera y cómoda; aumenta el modificador de PRE del portador en 50, y proporciona un efecto de alkar

constante. Cuando tiene incrustado el Silmaril, el modificador de PRE del portador aumenta en +125. Sin embargo, los noldor y enanos que lo vean deben resistir también un aura de Pasión de nivel 400 o luchar por obtenerlo arriesgando incluso su propia vida.

Corona (Don de Melian): Corona de Elwë, se trata de un sumando de sortilegios +10 de Esencia, puede lanzar sortilegios de Esencia mientras lleve la armadura sin penalizaciones, y confiere habilidad para lanzar las listas básicas de mago y las listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 50 (utilizando sus puntos de poder de Esencia propios); protege la cabeza como un yelmo completo, negando el 50% de los críticos en la cabeza.

Poderes especiales de Elwë:

Sortilegios: 600 PP. Objeto sumando +10. Conoce todas las listas de Esencia Abierta y Cerrada y de Mago hasta nivel 50.

Objetos de menor importancia de Elwë:

Armadura (CA CO/20, BD+50, no penaliza), **arco largo** +50 (dispara dos flechas por asalto sin penalización), **escudo completo** +50.

Fechas importantes: Murió aproximadamente en 505 P.E.

Leer Sil 66-8, 70-2, 74-6, 120, 319-20, 145, 149-50, 154, 164, 166, 171-5, 178-9, 194, 199-200, 205, 214, 223, 225-9, 233, 235, 243, 249-54, 271-5, 289, 297, 300, 311, 316-21, 323-4, 329, 347; *SdIA I*; *SdIA III*.

ELWING

Nivel: 50. **Raza:** Medioelfa. **Profesión:** Animista. **Hogar:** Menegroth en Doriath, Arvernien, Aman, la Torre Blanca de Belegaer. **Sobrenombres:** S. "Rocío de Estrellas", Elwing la Blanca.

Características para RM: CON-87; ADI-104; AGI-06; MEM-103; RAZ-103; FUE-84; RAP-99; PRE-103; I-105; EMP-100. **Características para SA:** AGI-96; CON-87; INT-103; I-105; PRE-103; FUE-84. **Apariencia:** 113.

Hija de Dior y Nimloth, Elwing consiguió escapar durante el ataque contra Menegroth por parte de los hijos de Fëanor (a diferencia de sus hermanos Eluréd y Elurín, pues ambos desaparecieron). Huyó con el Nauglamír y el Silmaril, y finalmente se casó con Eärendil y dio a luz a los dos hermanos Elrond y Elros.

Cuando los hijos de Fëanor fueron en busca del Silmaril hasta el hogar de Elwing en Arvernien, ella se arrojó al mar con el Silmaril, dispuesta a sacrificarse antes que dejar que la piedra llegara a manos maléficas. Sin embargo, Ulmo la salvó, convirtiéndola en pájaro. Reunida con Eärendil, avanzaron a través de los Mares Sombríos y, mientras Eärendil hablaba con los valar, Elwing persuadió a los teleri para prestar sus barcos para transportar a la Hueste de Valinor.

Elwing fue la primera en hacer la elección de los medioelfos, y decidió permanecer con los Primeros Nacidos. Apparentemente, podía hablar con los pájaros y era considerada como su patrona, especialmente en lo referente a las aves marinas.

Poderes especiales de Elwing:

Sortilegios: 250 PP. Multiplicador x7 PP. Conoce todas las listas básicas de Animista hasta nivel 30, todas las listas de Canalización Abierta y Cerrada hasta nivel 20 y todas las listas básicas de Montaraz hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Elwing:

Ropas de espuma (CA CE/12, BD+60, +30 a todas las maniobras en movimiento, +50 a las maniobras de Acechar/Escondarse), **bastón** x7 PP para Canalización (+45 a la BO, puede ser empuñado con una mano, puede lanzar Calma o Sueño a voluntad con un resultado crítico), **Corona de Plumas** (hecha de plumas de aves marinas, protege la cabeza del portador como un yelmo completo, lanza alkar a voluntad, niega el 50% de los críticos de la cabeza, el portador puede adoptar la forma de una gigantesca ave marina y volar a 115 m./asalto hasta ocho horas al día).

Leer Sil 122, 178, 291-3, 302, 304-10, 315.

EÖL

Nivel: 65. **Raza:** Teler. **Profesión:** Mago/alquimista (delincuente). **Hogar:** Los bosques de Nan Elmoth. **Sobrenombre:** el Elfo Oscuro.

Características para RM: CON-100; ADI-45; AGI-103; MEM-105; RAZ-106; FUE-101; RAP-90; PRE-70; I-106; EMP-108. **Características para SA:** AGI-103; CON-100; INT-108; I-106; PRE-70; FUE-101. **Apariencia:** 99.

Eöl es considerado como el más hábil de todos los herreros sindarin, y el mayor herrero élfico de todos los tiempos, con la excepción de Fëanor y Celebrimbor. Eöl es conocido por la creación del soberbio metal conocido como galvorn y la forja de las espadas negras Anglachel y Anguirel (ver las entradas de Beleg y Maeglin para las descripciones y características de las espadas).

La historia personal de Eöl es gris y trágica, y semejante es el fruto que trajo al mundo. Era lúgubre y reservado, y apenas se preocupaba por su propio pueblo; no sentía amistad por ninguno de los demás pueblos de los elfos. Creó además las espadas malditas, concibió a su traicionero hijo Maeglin y asesinó a su mujer Aredhel en la culminación de un prolongado ataque de locura. Por este crimen fue arrojado por el acantilado de Caragdûr, donde murió.

Era alto (2,28 m.) y excepcionalmente diestro en el aprendizaje. Era el más cercano de todos los elfos a los enanos, de quienes aprendió su incomparable habilidad en la herrería.

Principales objetos de Eöl:

Espada (Fuinrauko; Q. "Demonio lúgubre"): espada a dos manos +75; filos y guarda de eog negro, decoraciones de galvorn; es sagrada (aunque más bien podría decirse impía); puede ser arrojada utilizando las distancias de la jabalina; hace daño triple (daño x5 cuando se arroja); "baila", pues luchará durante un máximo de 13 asaltos (o hasta que reciba un resultado de "derribado") utilizando la BO de su portador con la espada; tratar la espada como CA CO/20, BD +100, puede lanza Luenga Puerta hasta la mano de Eöl bajo su mando mental a una distancia máxima de 999 kilómetros.

El Anillo del Herrero: Multiplicador x10 PP de Esencia; Armadura Verdadera constante (Escudos Elementales, nivel 50); la piel es considerada como CA SA/4, BD +44; el portador puede trabajar en forjas ardientes, frías o eléctricas sin protección corporal.

Herrería y herramientas completas: Todas hechas de galvorn, laen, mithril, eog o acabadas en adamante (+50 a todas las maniobras de herrería o artesanía).

Yelmo (Tinhol; Q. "el Yelmo Gris"): hecho de galvorn con una celada de laen gris (que se tinta instantáneamente para proteger los ojos de la luz brillante), hace inmune la cabeza, el cuello y la cara contra los daños de los elementos; cualquier arma que ataque las zonas protegidas deberá hacer una

TR contra un ataque de nivel 50 de Exterminación de Arma o será destruida; no interfiere en el lanzamiento de sortilegios.

Escudo (Gûlthalion; Q. "Escudo de mago"): escudo mura-lla +50 de galvorn, flota para defender a su portador, puede ser utilizado como bote por una persona (velocidad de 80 m./as.), y para volar (200 m./as.) hasta tres veces al día.

Poderes especiales de Eöl:

Sortilegios: 455 PP. Multiplicador x10 PP. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 65; conoce Dominio de las Runas, Vías de Apertura, Vías de la Detección, Escudos Elementales, Vías de la Excavación, Enaltecimiento de Sortilegios, Dominio de las Entradas, Contactos Oscuros e Invocaciones Oscuras hasta nivel 50; conoce todas las demás listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 20.

Fechas importantes: ejecutado en algún momento posterior al siglo IV P.E.

Leer Sil 121, 179-87, 201.

ERESTOR

Nivel: 40. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Animista/vidente. **Hogar:** Rivendel (Imladris).

Características para RM: CON-77; ADI-102; AGI-80; MEM-101; RAZ-103; FUE-70; RAP-82; PRE-102; I-99; EMP-98. **Características para SA:** AGI-80; CON-77; INT-103; I-99; PRE-102; FUE-70. **Apariencia:** 100.

Noldo de Rivendel; consejero jefe de Elrond.

Poderes especiales de Erestor:

Sortilegios: 80 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Vidente hasta nivel 30 y todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 20.

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

Objetos de menor importancia de Erestor:

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

Leer SdLA I 332.

FĒANOR

Nivel: 130. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/alquimista (mago, guerrero). **Hogar:** Aman, en la Tierra Media en muchas campañas. **Sobrenombres:** S. "Espíritu de Fuego"; su nombre de pila es Curufinwë.

Características para RM: CON-101; ADI-66; AGI-110; MEM-110; RAZ-110; FUE-103; RAP-105; PRE-108; I-88; EMP-112. **Características para SA:** AGI-110; CON-101; INT-112; I-88; PRE-107; FUE-103. **Apariencia:** 105.

Fëanor, un gran y terrible príncipe noldorin, fue el hijo mayor de Finwë, y único hijo de Míriel, primera mujer de Finwë. Fëanor fue el más poderoso y dotado de todos los noldor, y en algunos aspectos el mayor de los Hijos de Eru. Desde el principio fue un prodigio en habilidades sin precedentes y tenía un formidable intelecto, poseyendo fenomenales dones innatos tanto de mente como de cuerpo, y teniendo además gran pasión por desarrollar de forma activa y agresiva dichos dones.

En lo referente a creaciones, nadie podía rivalizar con él, pues fue el mayor herrero, artesano y alquimista de toda la historia. Primero fue instruido por su suegro Mahtan, y posteriormente por el mismo Aulë. A él se debe la creación de las lámparas fëanorianas, de los palantiri, del alfabeto tengwar adaptado y del arte de la fabricación de gemas y cristales. Su mayor creación fue la sustancia cristalina conocida como silima, que podía capturar energía y después irradiarla continuamente. Con ella hizo los Silmarils, joyas inapreciables que conservaban las últimas radiaciones de los Dos Árboles.

Es difícil expresar totalmente la influencia de Fëanor en la historia de Eä. Cuando Morgoth mató a los Dos Árboles, robó los Silmarils y después asesinó a Finwë, padre de Fëanor, éste último, y contra la palabra de los valar, decidió volver a la Tierra Media para vengarse de Morgoth y recuperar los Silmarils. Así lo juró, pronunciando el terrible Juramento de Fëanor, que juró por su propia vida y por la existencia de los mayores de los valar. Sus siete hijos también pronunciaron el Juramento con él, y un gran número de los demás noldor también lo hicieron. Y así, un gran grupo de noldor volvió a la Tierra Media por Fëanor y su cólera.

Fëanor no era conocido por su sabiduría, pues cegado por su excesivo orgullo y furia, causó la Matanza de Hermanos en Alqualondë y la deserción de Fingolfin en Araman, así como otros muchos crímenes terribles.

Finalmente, Fëanor fue herido de muerte en Dor Dae-deloth cuando se vio abrumado por una fuerza de balrogs,

LOS ELFOS – E

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Eärendil	100	245	CO/20	140	S20	Br/Gr	395ea	440al*	50	Medioelfo guerrero/guerrero, hijo de Tuor e Idril.
Eärwen	115	200	CO/20	150+	N	Br/Gr	240la*	120la*	45	Sinda animista (astróloga), mujer de Finarfin.
Ecthelion	50	225	CO/20	280	S45	Br/Gr	315hc*	265da	70	Noldo guerrero/guerrero, capitán de Gondolin, asesino de Gothmog.
Edrahil	70	225	CO/20	140	S30	Br/Gr	335mg	320bsl	30	Noldo guerrero/guerrero, señor en Nargothrond.
Elernmíre	90	190	CO/20	103+	N	Br/Gr	175da*	70da*	45	Vanya bardo (vidente), autor del Aldudénië.
Elenwë	65	135	SA/2	90	N	N	140ba	–	30	Vanya animista/astróloga, mujer de Turgon, madre de Idril.
Elladan	25	150	CO/20	120	S15	Br/Gr	170ea	165al*	25	Medioelfo montaraz, hijo de Elrond y hermano gemelo de Elrohir.
Elrohir	25	150	CO/20	120	S15	Br/Gr	170ea	165al*	25	Medioelfo montaraz, hijo de Elrond y hermano gemelo de Elladan.
Elrond	65(85)	230	CO/18	143+	S25	Br/Gr	268ea*	250al*	35	Medioelfo animista/clérigo (bardo, curandero lego, guerrero) de Imladris.
Eluréd	5	70	CO/17	115	S	N	140ec	110ac	50	Medioelfo guerrero/guerrero, hijo de Dior, hermano de Elurín.
Elurín	3	50	CO/17	80	S	N	99ec	109ac	60	Medioelfo guerrero/guerrero, hijo de Dior, hermano de Eluréd.
Elwë	50(120)	340	CO/20	195+	S50	Br/Gr	350ea*	320al*	80	Sinda guerrero/guerrero, rey de los teleri, marido de Melian.
Elwing	50	175	CE/12	105	N	Br/Gr	145ba*	50da	65	Medioelfa animista, hija de Dior, madre de Elrond.
Eöl	65	115	SA/4	144+	S50	N	300e2*	225e2*	50	Sinda mago/alquimista (delincuente), el mayor herrero de los sindarin.
Erestor	40	95	CM/14	85+	S20	Br/Gr	115ea	–	10	Noldo animista/vidente, consejero jefe de Elrond.

después de perseguir incansablemente a una partida de orcos.

Fëanor era alto (2,28 m.), tenía el pelo negro como el carbón, los ojos penetrantes y una conducta agresiva. Se casó con Nerdanel, que le dio siete hijos: Maedhros, Maglor, Celegorm, Caranthir, Curufin, Amras y Amrod. En cierta forma, Nerdanel logró refrenar los excesos de la gran pasión de Fëanor, su espíritu de fuego.

Principales objetos de Fëanor:

Espada (Ancaruin; S. "Mandíbulas de Llamas Rojas"): Espada a dos manos +88, con la empuñadura de mithril dorado y un rubí; la hoja es de mithril y de eog rojo. Es sagrada y muy inteligente, telepática y capaz de lanzar Luenga Puerta a la llamada de Fëanor siempre que esté a menos de 499 kilómetros de él; también puede lanzar Rapidez a voluntad, y puede ser arrojada a una distancia máxima de 300 metros sin penalizaciones. El portador puede inmolarse a voluntad; no puede ser aturdido o aturrido e incapaz de parar; la espada actúa como Armadura Ígnea y Armadura Iluminada, y cualquiera que permanezca a dos metros sufre un crítico C de calor. La espada misma es de calor; arde en llamas cuando se empuña, y causa críticos adicionales de calor y pérdidas triples de puntos de vida.

Tabardo (Naramba; Q. "Escudo de fuego"): Túnica sin mangas para la alquimia y otras operaciones. Naramba está astutamente tejida con ropa de buena calidad y filamentos de shalk y laen. La prenda actúa como CA CO/20, BD +66, y proporciona una protección total contra el calor, la electricidad y el frío, sean mágicos o no. La túnica también permite utilizar libremente la lista Ley del Fuego hasta nivel 50. Su color natural es un suave gris brillante, pero cuando se defiende contra cualquier ataque (algo que hace de forma automática) se convierte en un brillante campo plateado que envuelve todo el cuerpo de Fëanor (tratar como un alkar). La túnica no penaliza en absoluto.

Brazaletes: Se trata de unas muñequeras a juego de mithril, shalk y laen que protegen las manos y los brazos de los elementos de igual forma que el Naramba. Curufin posee otro juego idéntico.

Ropas (Silimacollo; S. "Capa de silima"): Capa con capucha de color blanco plateado resplandeciente que Fëanor lleva siempre que no está creando objetos. Protege como CO/20, BD +88, lanza alkar constantemente y Luz Total X a voluntad; cualquier sortilegio lanzado contra el portador debe resistir un ataque de nivel 100 de Disipar o bien no tendrá efecto y los puntos de poder se sumarán a los del portador (sin poder superar nunca el máximo normal).

Anillo de fuego: Anillo de mithril dorado y laen transparente con un gran rubí, es x12 PP para cualquier reino, y permite al lanzador utilizar cualquier sortilegio de la lista Autocuración utilizando sus propios puntos de poder (este poder hace brillar al portador con un aura de color naranja oscuro cuando lo utiliza); todos los sortilegios de fuego multiplican x5 su daño, sus alcances y su área o volumen (sólo para sortilegios de efecto de área).

Botas (Talruin; S. "Pies de Llamas"): Botas aladas hechas de cadenas y placas de mithril dorado maravillosamente trabajadas; Caer Verdadero 2.000 m., Correr por las Paredes, Correr por las Ramas, Correr sobre las Aguas, Correr sobre el Viento y Volar I a voluntad. Todos los sortilegios de Vuelo ven doblada su velocidad. Niegan el 50% de los críticos en el pie y en la pierna.

Diadema: Hecha de mithril y brillante rubí. Protege como un yelmo completo, niega el 50% de los críticos en la cabe-

za, puede lanzar Desplazamiento V cinco veces al día y lanza continuamente el sortilegio Presencia.

Amuleto: Lanza constantemente el sortilegio Resistencia Verdadera, puede almacenar 5 sortilegios de cualquier nivel y analizar completamente cualquier material que esté a menos de 15 metros.

Laboratorio (en Aman): Lleno de joyas inapreciables, metales, sustancias químicas, etc., herramientas de trabajo, recipientes, forjas, etc., de materiales encantados (añaden +65 a las tiradas de herrería y artesanía).

Poderes especiales de Fëanor:

Percepción: Con su increíble Empatía, Fëanor podía sentir intuitivamente la existencia y reino de un sortilegio, la categoría del sortilegio utilizado, la presencia de un objeto mágico o a un ser que esté utilizando la magia a una distancia de 30 metros.

Sortilegios: 1170 PP. Multiplicador x12 PP. Conoce todas las listas básicas de Mago y Alquimista hasta nivel 50 (Ley del Fuego, Ley de la Luz, Vías del Encantamiento, Imbuir y Habilidades Inorgánicas hasta nivel 100), y todas las listas básicas de Esencia hasta nivel 20, así como todas las listas de Esencia Abierta y Cerrada hasta nivel 50.

Leer Sil 77-8, 81-6, 130-1, 145-6, 150-2, 164, 167-8, 172-3, 175, 178, 180, 182, 203, 206-7, 229-30, 239, 250, 257-9, 262-3, 266, 324, 333-4, 336, 344, 346; SdIA; SdIA III.



FEATUR (I)*

Nivel: 36. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/mentalista. **Hogar:** Valinor; Beleriand; Angband; Angkirya, en Mûmakan. **Sobrenombres:** S. ¿"Señor Espiritual"/"Señor de los Espíritus"?; Heruthulë (Q. "Señor de los Espíritus"); el Ilusionista.

Características para RM: FUE-100; RAP-101; EMP-99; I-86; PRE-101; AGI-100; CON-99; MEM-99; RAZ-96; ADI-87. **Características para SA:** FUE-100; AGI-100; CON-99; INT-97; I-86; PRE-101. **Apariencia:** 103.

Viendo únicamente su nombre, podría suponerse que Fëatur tenía algo que ver con los Fëanturi, los valar Námo (Mandos) e Irmo (Lórien). Durante muchos años, él (y su hermana, ver más adelante) fueron discípulos de estos dos valar, y aprendieron muchas cosas sobre las costumbres de los espíritus. Nacidos en la Casa de Finrod, ambos estaban agraciados con un pelo rubio dorado e inusuales ojos de color ambarino.

Sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de que los hermosos gemelos se vieran seducidos por los señuelos de Morgoth. Ellos dos, al igual que muchos de sus hermanos y un gran número de maiar, cayeron ante su encanto. Fëanor fue el mayor de ellos que escuchó a Melkor, pero tenía una voluntad tan fuerte y un orgullo tan grande que, aunque se vio corrompido, no se convirtió en un esclavo realmente malevolito del Enemigo Negro.

Fëatur huyó a Angband con Morgoth y los Silmarils, pero pronto se arrepintió de su decisión. Se escapó y se dispuso a cruzar en solitario el Helcaraxë. Pero la vía estaba cerrada. Perdido en el afilado hielo del lejano norte, rezó a Manwë para que le perdonara. El Señor de los Valar permitió a Fëatur volver a entrar, y perdonó sus atrocidades. Mandos sugirió que Fëatur todavía podía tener una misión a completar en Endor, y el gemelo masculino fue enviado de vuelta para corregir sus errores.

Principales objetos de Fëatur:

Colgante: Orbe de cristal con una cadena de oro, permite utilizar libremente la lista de mentalista Brillo hasta nivel 30 y es un multiplicador x5 PP de Mentalismo. También puede crear el efecto de Enturbiar aumentado (+30 a la BD).

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Anillo: Hecho por Aulë, es invisible mientras se lleva puesto, y protege la mente de Fëatur, permitiéndole manipular las cartas ardanas encantadas.

Poderes especiales de Fëatur:

Sortilegios: 108 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Místico hasta nivel 30; conoce Dominio Mental, Telequinesis, Resistencia al Daño hasta nivel 20 y Puerta Mental hasta nivel 30; Ocultamiento y Movimiento hasta nivel 25.

Objetos de menor importancia de Fëatur:

Kynac (+25; rapier +40); **diadema** que protege la cabeza como un yelmo y lanza continuamente Espejo Mental.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*.



Fëatur (II)*

(Ver Fëatur I para sus características y referencias; la hermana gemela es una bardo/mística, mientras que su hermano es un bardo/mentalista.)

Idéntica en casi todos los aspectos a su hermano, Fëatur se diferenciaba de él únicamente en que su servicio hacia el mal nunca flaqueó. Como paje de Morgoth, vivió dentro de los salones interiores de Thangorodrim y se convirtió en un miembro vital del Concilio Ardano cuando el Enemigo Negro encargó a sus sirvientes de mayor confianza la destrucción del Sol y la Luna.

Principales objetos de Fëatur:

Colgante: Orbe de cristal con cadena de oro, permite utilizar libremente la lista de mentalista Brillo hasta nivel 30 y es un multiplicador x5 PP de Mentalismo. También puede crear el efecto de Enturbiar aumentado (+30 a la BD).

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Poderes especiales de Fëatur:

Sortilegios: Conoce todas las listas básicas de Místico hasta nivel 30; conoce las listas de mentalismo Telequinesis, Dominio Sensorial, Puente Sublime, Vías de Apertura y Vías Rápidas hasta nivel 20, así como las listas de mentalismo maligno Muerte Mental y Enfermedad Mental hasta nivel 20.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*.

FENDOMÉ*

Nivel: 35. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/alquimista. **Hogar:** Valinor, Beleriand, Ost-in-Edhil. **Sobrenombre:** "Umbral del Anochecer".

Características para RM: FUE-94; RAP-99; EMP-96; I-82; PRE-98; AGI-100; CON-98; MEM-79; RAZ-81; ADI-87. **Características para SA:** FUE-94; AGI-100; CON-98; INT-85; I-82; PRE-98. **Apariencia:** 96.

Fendomë, uno de los Guardianes y de los Señores del Mirdaithrond, fue un maestro herrero durante los días dorados de Eregion. Silencioso y metódico, carecía de la ardiente pasión de muchos de los de su raza, pasión posiblemente calmada por su sentimiento de culpabilidad por los actos irreflexivos cometidos en su juventud. Fue uno de los más destacados defensores de la persecución de Morgoth. En Ost-in-Edhil trabajó amistad con Galadriel y compartió sus sospechas sobre Annatar. Desgraciadamente, sus avisos cayeron en oídos sordos.

Fendomë ejemplificaba en muchos aspectos la apariencia noldor: ojos grises, cabello negro como el carbón y compleción fuerte.

Poderes especiales de Fendomë:

Sortilegios: 70 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 30; todas las de Esencia Cerrada hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Fendomë:

Espada, de ithilnaur, +30; **pendiente**, x5 PP para Alquimista; **botas** de correr sobre el agua o la niebla; **jabalina**, +30, puede ser arrojada a una distancia máxima de 100 metros sin penalización por distancia.

Ver *Lórien de ICE*, 33, 78.

FINARFIN

Nivel: 125. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero (paladín). **Hogar:** Araman, Eldamar. **Sobrenombre:** Finarphir. **Características para RM:** CON-107; ADI-103; AGI-107; MEM-94; RAZ-96; FUE-107; RAP-106; PRE-109; I-102; EMP-92. **Características para SA:** AGI-107; CON-107; INT-96; I-102; PRE-109; FUE-107. **Apariencia:** 108.

Finarfin fue un príncipe noldorin, el hijo menor de Finwë. Su madre fue la doncella vanya Indis, y por tanto Finarfin era hermano de Fingolfin y hermanastro de Fëanor. Era el más sabio y hermoso de los hijos de Finwë. Intentó permanecer al margen de las disputas entre los noldor, y sólo a la fuerza se unió a la persecución de Morgoth. Quedó desanimado al contemplar la Matanza de Hermanos y la Maldición de Mandos. Finarfin abandonó la marcha de Fëanor al exilio y se arrepintió de su rebelión contra los valar, conduciendo a su pueblo de vuelta con los valar. Fue perdonado y se le permitió vivir en Tirion desde entonces. Finarfin fue el comandante de su pueblo en la Gran Batalla.

Finarfin se casó con Eärwen y engendró cinco hijos, todos famosos: Finrod, Orodreth, Angrod, Aegnor y Galadriel.

Como la madre de Finarfin era de los vanyar, y como Finarfin vivió a menudo entre los valar, tanto él como sus descendientes fueron rubios y hermosos, más parecidos a un vanyar que a un noldo. Naturalmente, Finarfin era muy alto (2,25 m.).

Principales objetos de Finarfin:

Espada (Ainacrist; S. "Espada Sagrada"): Espada ancha +75, de eog blanco, que golpea como una espada a dos ma-

nos haciendo el triple de daño. Puede lanzar Rapidez X cinco veces al día, y su portador no puede hacer pifias ni ser aturrido.

Yelmo (Tholthoron; S. "Yelmo del águila"): Yelmo de mithril dorado con un águila volando en su cresta y una celada de laen de color azul claro; añade +50 a las tiradas de percepción visual, y su portador puede transformarse en un águila gigante una vez al día; niega el 50% de los críticos en la cabeza y añade +50 a las maniobras en movimiento, pudiendo lanzar Caer Verdadero a 3.000 metros.

Armadura (Arennon; S. "Gran Armadura"): CA CO/20, BD +75, completamente hecha de placas de eog blanco, permite al portador resistir a los sortilegios con -75, actuando como Armadura Verdadera (Escudos Elementales nivel 50), reduciendo las penalizaciones de las maniobras a 0 y lanzando alkar constantemente.

Escudo (Sulthalion; S. "Escudo del Viento"): Escudo completo +50, hecho de laen transparente, mithril y eog blanco. Puede deflectar los sortilegios dirigidos tres veces por asalto (el sortilegio atacante debe resistir un sortilegio de nivel 50 o recibir el efecto de Doblar Sortilegio Verdadero). Puede lanzar hasta 100 PP por día de la lista Ley del Viento (hasta nivel 25), puede ser arrojado como un hacha de combate +75 a una distancia máxima de 500 metros, volviendo a su portador en un asalto.

Poderes especiales de Finarfin:

Sortilegios: 500 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce las listas Purificaciones, Vías de la Contusión, Ley de la Sangre, Ley de los Huesos, Ley de los Órganos, Ley de los Músculos, Ley de los Nervios, Dominio Vital y Calmar Espíritus hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Finarfin:

Anillo (x6 PP para Canalización, triplica la velocidad de los sortilegios de curación, puede llamar a un águila gigante a una distancia máxima de 15 kilómetros).

Leer Sil 77-8, 83, 90-1, 101, 110, 112, 116, 136, 226, 238, 342.

FINCULIN*

Nivel: 20. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/alquimista. **Hogar:** Ost-in-Edhil. **Sobrenombre:** S. "Cabellos de oro rojizo".

Características para RM: FUE-99; RAP-100; EMP-89; I-88; PRE-100; AGI-99; CON-98; MEM-75; RAZ-81; ADI-60. **Características para SA:** FUE-99; AGI-99; CON-98; INT-80; I-88; PRE-100. **Apariencia:** 101.

Curioso, apasionado, impaciente y orgulloso, Finculin compartía muchos rasgos con su ancestro Fëanor. Era un joven miembro del Gwaith-i-Mírdain, un herrero que demostró ser habilidoso y que causó los elogios de su tío Celebrimbor, y del Señor de las Lizas, Annatar. Ansioso por aprender, Finculin cayó rápidamente en la trampa de Annatar y se convirtió en una útil (aunque involuntaria) herramienta del disfrazado Señor Oscuro. Aunque Finculin no estaba "corrupto", abandonó cualquier otra preocupación salvo la forja, obsesionado por su trabajo.

Principales objetos de Finculin:

Espada (Dagnirdraug; S. "Daño de los lobos"): Espada corta de ithilnaur, +30, que brilla cuando hay lobos o huargos en las proximidades; es exterminadora de estas criaturas.

Anillo: Hecho de mithril y topacios, es un multiplicador x5

PP, y puede lanzar alkar tres veces al día, curar al portador 3 puntos de vida por asalto y añadir 30 a todas las TR contra Esencia.

Poderes especiales de Finculin:

Sortilegios: 20 PP. Objeto x5. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 20; conoce Puente Sublime, Vías de Apertura y Mano de la Esencia hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Finculin:

Cota de mithril; arco +25, compuesto; herramientas, juego de herramientas para forja +20.

Ver Lórien de ICE, 34, 73, 78.

FINDUILAS

Nivel: 20. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Bardo. **Hogar:** Nargothrond. **Sobrenombre:** Faelivrin.

Características para RM: CON-76; ADI-80; AGI-96; MEM-98; RAZ-90; FUE-60; RAP-89; PRE-105; I-100; EMP-101. **Características para SA:** AGI-96; CON-76; INT-101; I-100; PRE-105; FUE-60. **Apariencia:** 102.

Finduilas fue una princesa élfica, hija de Orodreth, quien era hermano de Finrod e hijo de Finarfin. Era la amada de Gwindor, pero Finduilas cayó enamorada de Túrin cuando éste llegó a Nargothrond. Gwindor, todavía enamorado, la dejó libre de su compromiso con él, pero obligó a Túrin a ser el protector de Finduilas. Túrin falló dicha tarea debido a las mentiras de Glaurung. Estaba fuera, camino de Dor-lómin en busca de Morwen y Nienor, cuando Finduilas fue capturada por orcos durante el asalto de Nargothrond. Ella fue asesinada por sus captores cuando Haladin les emboscó en los Cruces del Teiglin. Finduilas fue enterrada en Haudh-en-Elleth.

Poderes especiales de Finduilas:

Sortilegios: 60 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas de bardo hasta nivel 20 y cinco listas de Mentalismo Abierto hasta nivel 5.

Nota: Finduilas intentará lanzar un sortilegio de Aura Verdadera si tiene la oportunidad.

Objetos de menor importancia de Finduilas:

Arpa (pequeña y tocada con un arco, multiplicador x5 PP para bardos); **espada corta** +35 (de laen gris, lanza un sortilegio de Sueño de nivel 20 siempre que consigue un impacto crítico que dura 1 asalto por cada 10 puntos de fallo); **ropa y capa de bailarín** (CA NO/3, BD +33, lanza Aura Verdadera hasta tres veces al día).

Leer Sil 287-8, 291, 293-7, 308.

FINGOLFIN

Nivel: 135. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Araman, Helcaraxë, Hithlum. **Sobrenombre:** Rey del Norte.

Características para RM: CON-110; ADI-100; AGI-109; MEM-96; RAZ-99; FUE-111; RAP-110; PRE-107; I-104; EMP-94. **Características para SA:** AGI-109; CON-110; INT-99; I-104; PRE-107; FUE-111. **Apariencia:** 107.

Fingolfin, un gran príncipe noldorin, fue el segundo hijo de Finwë; su madre era Indis. Era el más fuerte y valiente de todos los guerreros noldo. Era perceptivo, sabio y compasivo, como muestra su templada respuesta a los insultos y ataques de Fëanor.

Maedhros le dio el nombre de Gran Rey tras la muerte de Fëanor. Fingolfin era un gran estratega, y comprendía la fuerza infinita que significaba Angband para ser asaltada; así que creó las bases de la línea élfica de asedio.

Su fin es contado en leyendas y canciones, pues murió en combate singular, el mayor campeón del bien contra la mayor fuerza del mal. Fue después de la Dagor Bragollach, que obligó la retirada de Fingolfin y todas sus fuerzas. Fingolfin era consciente de la derrota noldor en todos los frentes, y comprendió el irresistible e irrompible poder de las hordas de Morgoth. Finalmente, en un ataque de desesperación, Fingolfin cargó sólo a través de las ardientes llanuras de Ard-galen hasta llegar a las mismas puertas de Angband. Allí, llamó a Morgoth para que saliera a plantarle combate singular. Aunque sólo podía haber un resultado de tal combate (su propia muerte), evitó los ataques de la mortal maza Grond, que hacían tambalear la tierra, lo suficiente para lograr herir al vala Morgoth no menos de siete veces.

Fingolfin tenía la mirada de las águilas, y era un poderoso héroe entre los héroes, con una aguda mente táctica y dotes naturales de liderazgo. Era rubio como los vanyar, extremadamente alto (2,31 m.) y tenía un físico casi hercúleo.

Principales objetos de Fingolfin:

Espada (Ringil; S. "Estrella Fría"): Espada a dos manos +88, hecha de eog blanco, mithril, lae transparente y zafiros brillantes. Es sagrada y "de frío", causando críticos adicionales de frío y daño cuádruple. También es "de voluntad"; el portador no puede ser aturdido, aturdido e incapaz de parar, asustado, encantado, poseído y nunca hará pifia. Es "exterminadora" de escudos y armaduras a nivel 100 (los objetos encantados tienen una TR basada en su nivel de encantamiento). Lanza constantemente Rapidez cuando es sacada de su vaina, así como Luz Total V. Puede lanzar hasta 200 PP/día de la lista Ley del Hielo (hasta nivel 20), teniendo todos los sortilegios sus alcances, radios y daños multiplicados x5.

Armadura (Belegennon; S. "Armadura de poder"): CA CO/20, BD +88, hecha totalmente de eog blanco y mithril, lanza constantemente Desplazamiento III y niega el 50% de los críticos sobre el portador; tampoco penaliza en absoluto y lanza constantemente alkar.

Capa (Collothalion; S. "Capa de escudos"): Gran capa animada con filamentos tejidos de shalk y ogamur. Es muy inteligente. Continuamente salta y golpea en torno al portador durante el combate, y puede defenderle de forma equivalente a un escudo muralla +50.

Poderes especiales de Fingolfin:

Sortilegios: 675 PP. Multiplicador x4 PP. Conoce todas las listas de Canalización Abierta y Cerrada hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Fingolfin:

Arco largo +75 (daño triple, dispara dos flechas por asalto sin penalización, requiere una fuerza de 104 para tensarlo).

Leer Sil 77-8, 83, 83-93, 98, 109-10, 118-9, 133, 142, 146-7, 149, 152-3, 155-6, 160-1, 163, 175, 193, 200, 203, 206-11, 268.

FINGON

Nivel: 120. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Eldamar, Dor-lómin, Mithrim. **Sobrenombres:** "Comandante de Pelo Dorado"; el Valiente; Findakáno.

Características para RM: CON-108; ADI-92; AGI-110; MEM-90; RAZ-90; FUE-104; RAP-108; PRE-106; I-96; EMP-99. **Características para SA:** AGI-110; CON-108; INT-94; I-96; PRE-106; FUE-109. **Apariencia:** 105.

Fingon, un príncipe noldorin, fue el hijo mayor de Fingolfin, padre de Gil-galad y Gran Rey de los noldor entre 455-473 P.E. En Eldamar fue muy amigo de Maedhros, Angrod y Aegnor, y fue uno de los que estuvo a favor de la persecución de Morgoth y los Silmarils (pese a que su relación con Fëanor no era muy buena). Fingon lideró las huestes de Fingolfin en la Matanza de Hermanos.

Fingon decidió poner fin a la división entre la Casa de Fëanor y los demás noldor. Por eso llamó a Thorondor y juntos volaron hasta las montañas de Thangorodrim y rescataron a Maedhros de su cautiverio allí. Es por este acto especialmente, aunque también por su fuerza y coraje, que Fingon es llamado el Valiente.

Fingon fue desgraciadamente asesinado por los balrogs en la Nirnaeth Arnoediad. Fue sucedido como Rey Supremo por su hermano Turgon. Fingon era rubio, normal en su familia, alto (2,22 m.), con la fuerte complexión necesaria para ser un poderoso guerrero.

Poderes especiales de Fingon:

Sortilegios: 720 PP. Multiplicador x4 PP. Conoce todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Fingon:

Espada ancha +75 (de frío o fuego; puede hacer un crítico adicional de frío o de calor, multiplicador al daño x5, lanza constantemente Rapidez, Rayo Ígneo o Rayo de Hielo +50, multiplicador al daño x5, alcance 150 metros, 5 veces al día), **armadura** (CA CO/20, BD +75, no penaliza, se arregla sola en 24 horas, permite lanzar 50 PP por día de la lista Autocuración), **arco largo** +60 (multiplicador al daño x3, puede lanzar dos flechas por asalto sin penalización, es exterminador de orcos, trolls y licántropos), **escudo completo** +50 (se repara solo, vuela un máximo de 150 metros hasta la mano de su portador, no penaliza).

Leer Sil 78, 109-12, 114, 116, 118, 147-9, 157, 160, 163, 177, 188, 206, 210, 218, 222, 257-67, 333, 388.

FINROD

Nivel: 115. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Bardo (guerrero). **Hogar:** Eldamar, Tol Sirion, Minas Tirith, Nargothrond. **Sobrenombres:** S. "Campeón de Cabello Dorado"; "el del Cabello Eminente", Felagund (S. "Desbastador de Cavernas"); Señor de las Cavernas; Nóm, el Fiel, Amigo de los Hombres, Findarato.

Características para RM: CON-107; ADI-102; AGI-106; MEM-108; RAZ-108; FUE-105; RAP-104; PRE-105; I-102; EMP-99. **Características para SA:** AGI-106; CON-107; INT-108; I-102; PRE-105; FUE-105. **Apariencia:** 106.

El gran príncipe noldorin Finrod fue el hijo mayor de Finarfin. Sus hermanos eran Orodreth, Angrod y Aegnor. Su hermana era Galadriel. Es conocido como el gran amigo de Beren.

Finrod es conocido no sólo por su gran fuerza y poder, sino también por su sabiduría, justicia, lealtad y por su inigualable brillantez como arquitecto.

Finrod se unió a la búsqueda de los Silmarils a la fuerza, y sufrió al separarse de su amada Amarië de los vanyar, que permaneció atrás en Aman. Era uno de los líderes de la hueste de Fingolfin.

Primero se estableció en Beleriand y construyó la conocida ciudad fortaleza de Minas Tirith. Después fue guiado por Ulmo hasta hallar las Cavernas de Narog, y allí construyó las legendarias cavernas palaciegas élficas de Nargothrond, capital del mayor reino noldorin en Beleriand.

Finrod fue el primero de los eldar en encontrar a los edain, y les instruyó en Beleriand. Fue rescatado de los orcos durante la Dagor Bragollach por Beren, a quien Finrod dio el Anillo de Barahir como prenda de ayuda a su casa.

Posteriormente, Beren pidió ayuda a Finrod en la búsqueda del Silmaril. Así murió y pagó Finrod su deuda, luchando con Sauron con canciones de poder. Fue aprisionado en las mazmorras de su propia Minas Tirith y asesinado por un licántropo.

Finrod era alto (2,22 m.) y rubio, como era normal en su casa. Fue realmente uno de los más nobles de entre los noldor, y tal forma demostraba.

Poderes especiales de Finrod:

Sortilegios: 460 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce todas las listas básicas de Bardo hasta nivel 50 y todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Finrod:

Espada ancha +60 (hecha de laen con filos de eog blanco, daño doble, de luz; cuando consigue un impacto crítico, puede lanzar un relámpago +50 a bocajarro; puede lanzar Relámpagos +50 cinco veces al día; puede lanzar 100 PP por día en sortilegios de hasta nivel 20 de las listas Vías de la Luz, Ley de la Luz o Moldear la Luz); **escudo completo** +50 (hecho de laen transparente y bordes de mithril, no penaliza y puede ser utilizado sobre el agua o el aire a una velocidad de 65 m./as.); **armadura** (CA CO/20, BD +60, no penaliza, puede lanzar Desplazamiento III de forma constante); **diadema**, hecha de galvorn y mithril (x6 PP para Mentalismo, puede lanzar alkar constantemente, permite lanzar sortilegios de Mentalismo, niega el 50% de los críticos en la cabeza, puede convertirse en un ornado yelmo completo a voluntad); **mesa de dibujo y herramientas de laen** (+50 a las maniobras matemáticas o de arquitectura); **martillo dulce-mele** (de mallorn y tasarang con adornos de mithril dorado, las listas de Canciones atacan con +30 y sus duraciones y alcances se doblan).

Leer Sil 78, 109, 112, 119, 146-7, 150, 152-4, 161-3, 165, 168, 171, 174, 176, 189-94, 199, 201, 205-7, 217, 221, 226, 229-32, 234-6, 238-9, 250, 278, 289, 291, 294, 297-9, 315-7, 319.

FINWÉ

Nivel: 140. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Animista/clérigo (animista, astrólogo). **Hogar:** Aman, Tirion, Formenos.

Características para RM: CON-106; ADI-106; AGI-110; MEM-110; RAZ-108; FUE-106; RAP-106; PRE-110; I-110; EMP-108. **Características para SA:** AGI-110; CON-106; INT-108; I-110; PRE-110; FUE-106. **Apariencia:** 109.

Finwë fue el primer Gran Rey de los noldor y uno de los cuatro grandes elfos que condujeron a los eldar en el Gran Viaje desde la Tierra Media en el principio de los tiempos (los otros eran Ingwë, Olwë y Elwë). Fue el padre de Fëanor con Míriel de los noldor y, tras su muerte, el padre de Fingolfin y Finarfin con Indis de los vanyar. Fëanor se opuso a su segundo matrimonio y hubo disputas por esta causa durante muchos años, aunque Finwë amaba a Fëanor más que a ninguno de sus hijos.

Cuando Fëanor fue exiliado a su fortaleza de Formenos, Finwë le acompañó. Así que, cuando Morgoth robó los Silmarils de la armería de Fëanor, Finwë fue asesinado por Morgoth mientras defendía el hogar y la tesorería de su hijo. Aunque Finwë no estaba tocado todavía por la vergüenza que caería sobre su casa con el paso de los años, pereció por la misma causa que murieron dos de sus hijos: Fëanor y Fingolfin. Como ellos, fue muerto por Morgoth por causa de los Silmarils. Tras la muerte de Finwë, su corazón fue tomado por los orcos pero posteriormente fue recuperado por Turgon (su nieto) y guardado en un marco de oro. Esta reliquia fue llamada el Corazón Escarlata, y es el emblema de la familia del rey de Gondolin.

Finwë tenía una apariencia majestuosa, era muy alto (2,32 m.) y tenía un largo pelo moreno y suaves ojos grises donde brillaban la sabiduría y el amor. Era conocido por su insuperable sabiduría, su preocupación por el bien y su calmada influencia sobre los impulsivos noldor.

Principales objetos de Finwë:

Bastón (Aldatar; Q. "Padre de los Bastones"): x12 PP para cualquier reino, hecho de ramas caídas de los Dos Árboles, protegiendo al portador con los sortilegios Resistencia Verdadera, Protecciones Verdaderas, y añadiendo +100 a los combates cuerpo a cuerpo; puede ser utilizado como lanza de caballería, con multiplicador al daño x5, que inflige críticos de Aplastamiento, Impacto y Desequilibrio. A voluntad, el portador puede hacer que un enemigo alcanzado sufra el ataque de una bola de fuego +50 a bocajarro (sólo el enemigo y su equipo reciben el impacto).

Ropas (Collatar; Q. "Ropas del Padre"): De color blanco brillante, actúan como CA CO/20, BD +88, pueden lanzar Aura Llameante y Desplazamiento V a voluntad, y todos los sortilegios lanzados por el portador cuestan la mitad de los puntos de poder normales.

Corona (Aglarthol; Q. "Corona de la Gloria"): Corona de mithril dorado, laen y piedras preciosas. La prominente piedra central es una lámpara fëanoriana de zafiros que brilla con luz propia (+10 a la BD). El portador es inmune al miedo, el aturdimiento, los encantamientos, el control o la posesión. La corona niega el 50% de los críticos en la cabeza. Cada vez que reciba un golpe en la cabeza, el arma atacante debe resistir un ataque de nivel 50 del sortilegio Exterminación de Arma.

Botas (Nimril Palandal; Q. "Brillantes Botas Blancas de Viaje"): Hermosas botas blancas que llegan hasta media pan-



Finwë

LOS ELFOS – F

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Fëanor	130	250	CO/20	180+	N	Br/Gr	510e2*	510e2*	95	Noldo mago/alquimista (guerrero), hijo mayor de Finwë.
Fëatur (I)	36	130	SA/1	120+	N	N	130EAM	120ky	50	Noldo mago/mentalista del Gremio de los Elementos.
Fëatur (II)	35	100	SA/1	105+	N	N	135kl	115ky	50	Noldo maga/mística de la corte de Ardor.
Fendomë	35	170	CM/17	90+	S20	N	150ea	150ja*	40	Noldo mago/alquimista, maestro herrero de Ost-in-Edhil.
Finarfin	125	275	CO/20	240+	S50	Br/Gr	490e2*	490hc*	85	Noldo guerrero/guerrero, hijo menor de Finwë.
Finculin	20	160	CM/17	60+	N	N	170ec*	180bs	35	Noldo mago/alquimista, maestro herrero de Ost-in-Edhil.
Finduilas	20	85	SA/3	68+	N	N	145ec*	130ec*	40	Noldo bardo, hija de Orodreth.
Fingolfin	135	300	CO/20	303	S50	Br/Gr	565e2*	545al*	95	Noldo guerrero/guerrero, segundo hijo de Finwë.
Fingon	120	275	CO/20	250	S50	Br/Gr	495ea*	485al*	90	Noldo guerrero/guerrero, hijo mayor de Fingolfin.
Finrod	115	250	CO/20	215	S50	Br/Gr	450ea*	440al*	80	Noldo bardo (guerrero), hijo mayor de Finarfin.
Finwë	140	370	CO/20	220+	N	Br/Gr	350ba*	—	100	Noldo animista/clérigo (astrólogo), Gran Rey de los noldor.

torrilla, tachonadas con 88 grandes diamantes. Pueden lanzar cualquier sortilegio de Correr de la lista Movimientos Sublimes a voluntad. Todas las maniobras reciben una bonificación +50.

Poderes especiales de Finwë:

Sortilegios: 1120 PP. Multiplicador x12 PP. Conoce todas las listas básicas de Clérigo hasta nivel 100, todas las listas básicas de Astrólogo hasta nivel 50 y todas las listas de Canalización Abierta y Cerrada hasta nivel 50.

Leer Sil 66-7, 70-1, 74, 76-8, 80-5, 90-1, 93-4, 98, 102-3, 107, 172-3.

GALADRIEL

Nivel: 60 (90). **Raza:** Alto noldo. **Profesión:** Maga/vidente (mística). **Hogar:** Las Tierras Imperecederas; Beleriand (en Doriath); Eregion; Imladris; Lórien; Lebennin. **Sobrenombres:** Alatarriel, Artanis, Nerwen; también llamada la Dama de los Noldor, la Dama del Bosque Dorado y la Dama Blanca.

Características para RM: FUE-95; RAP-101; EMP-101; I-100; PRE-102; AGI-100; CON-100; MEM-94; RAZ-96; ADI-98. **Características para SA:** FUE-95; AGI-100; CON-100; INT-97; I-100; PRE-102. **Apariencia:** 105.

Galadriel, la hija de Finarfin, es considerada generalmente casi igual que Fëanor, y superior a él en muchos aspectos. Nacida en las Tierras Imperecederas, hija de Finarfin y Eärwen de Alqualondë, llegó a ser muy alta (1,92 m.) en comparación con sus hermanos. También poseía una fuerte voluntad competitiva. Los eldar disfrutaban con los juegos atléticos y con los ejercicios mentales, y Galadriel demostró una y otra vez que era igual que cualquiera de los Señores Noldor tanto en lo referente a pensamiento como en habilidades atléticas.

Fue una de las líderes de los noldor que vivían en Tirion y en las Tierras Imperecederas, y acompañó a su pueblo para luchar en la desesperada guerra contra Morgoth. Fue en Beleriand, en el reino protegido de Doriath, donde se encontró con su futuro marido, Celeborn. Aunque no pronunció ningún juramento, sufrió —como el resto de los elfos profundos— la Prohibición de los Valar y se le prohibió el regreso a Aman después de la guerra. Sin embargo, en aquellos momentos Galadriel no tenía deseos de regresar, pues se había enamorado de los amplios paisajes de la Tierra Media, y deseaba un reino propio para gobernarlo.

Así durante muchas de las edades del mundo, Galadriel permaneció en la Tierra Media, y la tierra mejoraba ante su presencia. Finalmente, sin embargo, acabando la Tercera Edad, se cansó del mundo. Debido a los actos llevados a ca-

bo contra Sauron, y especialmente por haber rechazado el Anillo Único cuando le fue ofrecido libremente, le fue levantada la Prohibición y navegó hasta el Extremo Oeste con los demás Portadores del Anillo.

Principales objetos de Galadriel:

Nenya (Anillo Blanco del Agua): De los veinte anillos del poder, sólo los Tres Anillos Élficos, forjados por el propio Celebrimbor, no han sido tocados por la maligna mano del Señor Oscuro. En apariencia, Nenya es una elegante y delicada banda de mithril con una gema transparente de varias facetas de adamante, un material cristalino de gran belleza más duro que el diamante. Los poderes específicos de Nenya son:

- 1) Sortilegio continuo de la lista básica de místico Esconderse. No Presencia, No Detección y Muro Interior de mentalista. Dobra el nivel de las TR de quien lo lleva, a la hora de resistir los poderes de detección del Señor Oscuro. Estos sortilegios pueden realizarse también con un radio para proteger toda una zona.
- 2) Aura continua de Desconcierto y Confusión. Este poder es más efectivo cuando el anillo ha estado en el lugar por un periodo largo de tiempo y el portador está relacionado con el lugar. El radio de acción va en función del nivel y el poder intrínseco del portador. En el caso de Nenya, Galadriel podía extender su protección a toda la zona central de Lórien.
- 3) Oración continua (TR y bonificaciones de maniobra); +30 a todos los amigos en un radio de 9 metros.
- 4) +33 a la bonificación por Constitución y a la Bonificación Defensiva.
- 5) Permite al portador utilizar libremente las listas de mentalista Brillo, Manipulación de Gases y Manipulación de Líquidos hasta nivel 50. Los alcances son variables, pero suelen ser entre 10 y 100 veces el normal.
- 6) Hace regenerar 3 puntos de vida por asalto al portador o a alguien a quien éste toque.
- 7) El portador no puede quedar aturdido.
- 8) Actúa como un multiplicador x9 PP (para cualquier profesión).

Como todos los artefactos puros, el poder de Nenya varía según el poder de su portador. Los Anillos Élficos se hicieron para ayudar a aprender, curar y entender a su portador, no sólo en provecho propio sino también para aquellos que le rodeaban. Tienen el poder de mantener a raya la Sombra y de hecho también puede evitar los efectos deteriorantes del paso del tiempo. Cada anillo es el centro de un refugio élfico donde no se percibe el paso de los días y el tiempo fluye de formas extrañas. Ello es especialmente cierto en Lórien, donde gobierna Galadriel.

El Espejo de Galadriel: Un objeto focal de Vidente que mejora el alcance y amplitud de los sortilegios de Vidente de las listas Visiones del Futuro, Visiones del Pasado y Percepción Verdadera, combinándolas a menudo con una serie de visiones. Manejado con prudencia y habilidad es una herramienta muy poderosa, con un alcance virtualmente ilimitado en el tiempo y el espacio. Sin embargo, como ocurre con todos los objetos de semejante poder, es peligroso, sobre todo cuando lo usa alguien que no está familiarizado con él. En estos casos, el Espejo mostrará visiones rápidas y cambiantes, del pasado, presente y futuro, a menudo lejanas en el espacio. Las imágenes son sacadas con frecuencia del subconsciente del individuo que mira, y pueden ser muy equívocas si se las toma demasiado al pie de la letra.

La Ellessar: (entregada en la Segunda Edad por Galadriel a Celebrian, luego a Arwen, después confiada a Galadriel para dársela a Aragorn, a mediados de 3019 T.E.): De aspecto, la Ellessar parece un broche con forma de águila con las alas extendidas, con una gran esmeralda ovalada. Sus poderes específicos son:

- 1) Sortilegio básico de clérigo continuo: oración.
- 2) Multiplicador x6 PP (para cualquier profesión).
- 3) Preservación Verdadera: un poder especial que en naturaleza y efecto es parecido al poder de los Tres Anillos Elficos (aunque mucho menos poderoso): el tiempo parece discurrir lentamente en la zona de influencia de la Ellessar; las cosas vivas no mueren y envejecen muy lentamente. Este poder, como el de los Tres, depende en gran medida del poder intrínseco de quien la lleva.

Cuchillo largo (Tintelpë; Q. "Chispa Plateada"): +33, utiliza la tabla de espada ancha. Brilla con una luz azulada cuando hay sirvientes de Sauron o Morgoth en las cercanías. Es exterminador de orcos, clérigos, magos y hechiceros malignos. Inflige un crítico de frío adicional (de la misma gravedad que cualquier otro crítico que provoque). Puede lanzar un Relámpago de 90 m. tres veces al día, y es un arma sagrada.

Poderes especiales de Galadriel:

Sortilegios: (N. del T.: Pese a no figurar tal dato en el original inglés, y tras consultar el módulo de campaña **Lórien**, puede decirse que Galadriel posee 2160 PP); Galadriel conoce todas las listas básicas de Vidente y Místico hasta nivel 50. También conoce la lista básica de mentalismo Lenguaje de la Mente hasta nivel 20 y las siguientes listas de Mentalismo Abierto o Cerrado hasta nivel 50: Brillo, Conciencia, Ilusiones, Resistencia a los Sortilegios, Dominio Mental, Telequinesis, Puerta Mental, Movimiento y las siguientes listas básicas de Curandero Lego hasta nivel 20: Dominio de los Músculos, Dominio de las Contusiones, Dominio de los Huesos, Dominio de la Sangre, Dominio de los Órganos y de los Nervios.

Otros objetos importantes de Galadriel:

Ropas de Aman: Tejida bajo la Luz de los Árboles, esta túnica tiene un color natural blanco plateado, pero puede cambiar a cualquier color o moteado a voluntad de quien la lleve, añadiendo +100 a Escondarse. También puede lanzar Desplazamiento V de la lista básica de Místico a voluntad; le proporciona al portador CA 20, una BD adicional de +30 y le vuelve inmune a todo tipo de calor o frío.

Arco largo: +33, tiene doble alcance del normal, puede ser disparado dos veces por asalto sin penalizaciones y todas las flechas disparadas desde él son sagradas.

GALDOR

Nivel: 28. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Animista. **Hogar:** Los Puertos Grises.

Características para RM: CON-92; ADI-101; AGI-90; MEM-99; RAZ-100; FUE-84; RAP-94; PRE-97; I-101. **Características para SA:** AGI-90; CON-92; INT-100; I-101; PRE-97; FUE-84. **Apariencia:** 98.

Galdor fue el mensajero de Círdan en el Concilio de Elrond. Por ello, puede asumirse su condición de elfo sindarin. Fue él quien pidió pruebas que demostraran la identidad del Anillo Único, y también quien pidió noticias sobre los consejos de Saruman. En ese punto fue informado por Gandalf de que Saruman les había despistado.

Puede deducirse que Círdan escogió a Galdor para el mensaje debido a las astutas facultades mentales y la sabiduría de Galdor, su conocimiento del pueblo de los Puertos Grises y sus buenas relaciones personales con el mismo Círdan.

Poderes especiales de Galdor:

Sortilegios: 84 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Animista hasta nivel 25 y 12 listas Abiertas o Cerradas hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Galdor:

Armadura (CA CE/12, BD +30, hecha de piel de dragón marino, el portador puede nadar tan rápido como correr, y puede respirar bajo el agua), **glaive** (gran hoja de mithril en un bastón de madera de mallorn, x5 PP para Canalización, arma de asta +25, actúa como un escudo normal, puede lanzar Luz Repentina cuatro veces al día), **capa élfica** (+50 a las maniobras de Acechar/Escondarse), **botas élficas** (paso silencioso, +30 a las maniobras en movimiento, puede lanzar 20 PP diarios de la lista Movimientos Sublimes hasta nivel 10).

Fechas importantes: Asistió al Concilio de Elrond en 3018 T.E.

Leer SdIA I.

GALION

Nivel: 14. **Raza:** Silvano. **Profesión:** Bardo. **Hogar:** El Bosque Negro (el Reino de los Bosques).

Características para RM: CON-80; ADI-63; AGI-94; MEM-97; RAZ-81; FUE-86; RAP-90; PRE-98; I-79; EMP-87. **Características para SA:** AGI-94; CON-80; INT-81; I-79; PRE-98; FUE-86. **Apariencia:** 97.

Galion era el veterano mayordomo silvano del rey Thranduil. Los importantes requisitos bajo mano de Galion y sus abundantes ingestiones de vino, así como sus continuas juergas con el jefe de la guardia de Thranduil, permitieron a Bilbo y su compañía escapar.

Poderes especiales de Galion:

Sortilegios: 14 PP. Multiplicador x3 PP. Conoce todas las listas básicas de Bardo hasta nivel 10, así como 5 listas Abiertas hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Galion:

Armadura (CA CM/13, BD +20); **escudo diana** +20; **espada corta** +25 (críticos adicionales de electricidad de un grado menos que los normales); **dos dagas** +15 (lanzan un sortilegio de Sueño de nivel 15 siempre que consiguen un impacto crítico, tres veces al día); **laúd**, x3 PP para bardo

(+10 a las tiradas de sortilegios de base de bardo, la duración de los sortilegios lanzados con el laúd se dobla).

Leer *Hob* 200-202.

GELMIR

Nivel: 55. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** Nargothrond.

Características para RM: CON-99; ADI-96; AGI-101; MEM-94; RAZ-92; FUE-102; RAP-101; PRE-98; I-101.

Características para SA: AGI-101; CON-99; INT-98; I-101; PRE-98; FUE-102. **Apariencia:** 99.

Gelmir, un noble noldo de Nargothrond, era hijo de Guilin y hermano de Gwindor. Fue capturado y cegado por Morgoth durante la Dagor Bragollach. Posteriormente fue torturado, mutilado y muerto ante las murallas de Barad Eithel. Este terrible destino motivó la enloquecida carga de su hermano contra Angband.

Poderes especiales de Gelmir:

Sortilegios: 165 PP. Multiplicador x3 PP. Conoce todas las listas básicas de Montaraz hasta nivel 25. Todas las listas de Canalización Abierta hasta nivel 20.

Fechas importantes: Murió en 473 P.E.

Leer *Sil* 257, 260-1.

GIL-GALAD

Nivel: 100. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero (astrólogo). **Hogar:** Nacido en Hithlum, después vivió en los Puertos, más tarde fugitivo en la Isla de Balar, finalmente señor de Lindon. **Sobrenombres:** S. "Estrella Radiante", originalmente Ereinion (S. "Hijo de Reyes"), después Gil-galad Ereinion.

Características para RM: CON-100; ADI-104; AGI-103; MEM-105; RAZ-106; FUE-102; RAP-104; PRE-105; I-107; EMP-105. **Características para SA:** AGI-103; CON-100; INT-105; I-107; PRE-105; FUE-102. **Apariencia:** 105.

Gil-galad fue un gran y sabio líder, el último de los reyes supremos noldorin. Procedía de una familia de poderosos gobernantes: era el hijo de Fingon, quien a su vez era hijo de Fingolfin, hijo de Finwë.

Aunque nació antes de la Dagor Bragollach, fue salvado por su padre y enviado a vivir con Círdan el carpintero de barcos, en los Puertos de Falas. Escapó también del saqueo de los Puertos hacia la Isla de Balar. Tras las muertes de Fingon y Turgon, se convirtió en Rey Supremo de los Noldor. Cuando Celeborn partió de Harlindon, el resto de los elfos grises se unieron a Gil-galad.

Gil-galad y su pueblo fueron los únicos que no se vieron engañados por la máscara de amistad de Sauron en el siglo VI S.E. Fue él quien adivinó las mentiras que estaba contando a los herreros élficos de Eregion. Cuando Sauron asaltó abiertamente Eregion, Gil-galad envió refuerzos que permitieron a los defensores resistir algo más. Con la ayuda de Tar-Minastir, undécimo rey de Númenor, Sauron fue derrotado y expulsado del oeste. Cuando Sauron volvió a alzarse en el poder, Gil-galad renovó su alianza con los númenóreanos restantes y volvió a vencer a Sauron en la Guerra de la Última Alianza. Sin embargo, Gil-galad resultó muerto en la última batalla, cayendo en combate cara a cara con Sauron. De no haber sido por la supervivencia del Anillo Único, resultado de la falta de previsión de Isildur, la victoria sobre Sauron habría sido completa.

Gil-galad es uno de los líderes más grandes, nobles, honorables y consistentes de toda la Tierra Media. Su reino en Lindon fue el refugio élfico más duradero en la Tierra Media. Era extremadamente sabio, perspicaz, y un gran juez de carácter e intenciones. Físicamente, poseía el impresionante cuerpo de los grandes príncipes noldorin (medía 2,28 m.), el pelo rubio dorado de su augusto linaje, y los penetrantes ojos azules de los vanyar.

Principales objetos de Gil-galad:

La Gran Lanza (Aeglos; S. "Punta de nieve" o "Carámbano"): Hecha de eog blanco puro. Es +88 a la BO, sagrada, hace triple daño y críticos adicionales de frío e impacto. Protege a su portador contra cualquier frío y contra el poder absorbente de los muertos vivientes. Puede lanzar los siguientes sortilegios tres veces al día cada uno, dos veces por asalto, a un nivel de habilidad equivalente a 50: Desvío de Hoja I, Rayo de Hielo (daño x5), Regeneración V, No Dolor 50% y Resistencia Verdadera. Aeglos fue destruida junto a Gil-galad por el Guantelete Exterminador de Sauron en las laderas del Orodruin. Pero el mortal combate de Gil-galad permitió a Elendil derribar a Sauron.

El Anillo del Aire (Vilya): Ver sobre Elrond.

Ropas de Aman: Su color natural es el blanco plateado, pero pueden cambiar a cualquier color y/o moteado, añadiendo 100 a Esconderse. Pueden lanzar Desplazamiento V a voluntad, actúan como CA CO/20, BD +88.

La Corona Blanca: Tejida con ramillas del Árbol Blanco, es un multiplicador x10 PP para todas las profesiones, mantiene los sortilegios de concentración sin necesidad de concentración durante 1 asalto/nivel, protege como un yelmo completo, y niega el 50% de los críticos en la cabeza.

El Velo de Lindon: Una capa con las mismas propiedades de color que las ropas de Aman de Gil-galad, que puede lanzar alkar a voluntad y que gira para defender a su portador como si fuera un escudo completo +50.



Gil-galad

Poderes especiales de Gil-galad:

Sortilegios: 600 PP. Multiplicador x10 PP. Conoce todas las listas básicas de Astrólogo hasta nivel 50, todas las listas de Canalización y Mentalismo Abiertos y Cerrados hasta nivel 20.

Nota: la BD incluye el alkar del Velo de Lindon. Su BD sube hasta 340 cuando lanza Desvío de Hoja o Desviación.

Fechas importantes: 3434 S.E., vence a Sauron en la Batalla de Dagorlad; 3441 S.E., junto a Elendil, derrota a Sauron pero es quemado hasta la muerte por el calor de Sauron.

GLORFINDEL (I)

Nivel: 50. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Aman, posteriormente Gondolin. **Sobrenombre:** Q. "Cabellos Dorados".

Características para RM: FUE-103; RAP-102; EMP-98; I-99; PRE-103; AGI-100; CON-101; MEM-99; RAZ-100; ADI-104. **Características para SA:** FUE-103; AGI-100; CON-101; INT-99; I-99; PRE-103. **Apariencia:** 104.

Glorfindel, un valiente capitán de la Guardia de Gondolin, escapó del saqueo de la ciudad y ayudó a huir a Tuor e Idril. Sin embargo, el grupo fue atacado por una partida maléfica encabezada por un balrog, y Glorfindel entró en combate con el demonio mientras los demás escapaban. Tanto el señor élfico como el balrog lucharon hasta morir. Glorfindel fue de la Casa de Finarfin, señor de la Casa de la Flor Dorada.

Principales objetos de Glorfindel:

Espada (Calinque; Q. "Cuchilla Blanca"): Espada a dos manos +60 hecha de laen transparente con filos de eog blanco. Calinque era un arma sagrada exterminadora de demonios. El portador recibía Rapidez siempre que sacaba el arma, y era inmune a todo tipo de calor o frío.

Sobrecapa: Una prenda superficial sin mangas hecha de ropa blanca que protege como si fuera CA 20 (BD +30) y no penaliza.

Objetos de menor importancia de Glorfindel:

Escudo +30, hecho de acero y eog blanco; **arco** de poder, con alcance triple y daño doble.

Leer Sil 265, 332-3.

GLORFINDEL (II)

Nivel: 50. **Raza:** Noldo (Casa de Finarfin). **Profesión:** Guerrero (bardo)/guerrero (mentalista). **Hogar:** Aman; Beleriand; Eregion; Imladris. **Sobrenombre:** S. "Cabellos Dorados".

Características para RM: FUE-102; RAP-102; EMP-94; I-91; PRE-102; AGI-101; CON-101; MEM-92; RAZ-89; ADI-98. **Características para SA:** FUE-102; AGI-101; CON-101; INT-91; I-91; PRE-102. **Apariencia:** 104.

Aunque no debe ser confundido con el otro Glorfindel —un lugarteniente de Turgon en Gondolin, cabeza de la Casa de la Flor Dorada—, este Glorfindel es un príncipe noldorin de gran fuerza y linaje, jefe de los guardianes de Rivendel. Uno de sus logros, y no el más pequeño, fue sin duda el instruir a Aragorn en las habilidades de combate. Partió de las Tierras Imperecederas con sus hermanos (aunque de forma algo forzada) y luchó valientemente contra Morgoth, sobreviviendo a la caída de Eregion y la Guerra de los Elfos y Sauron. Encabezó una de las fuerzas de la Última Alianza de Elfos y Hombres, y comandó el ejército élfico que derrotó a Angmar en la Batalla de Fornost (1975 T.E.). Pocos de sus hermanos permanecieron en la Tierra Media a finales de la Tercera Edad.

Glorfindel no sólo era fuerte, sino que era considerado como uno de los Sabios, y fue miembro del Concilio de Elrond. Navegó hacia el oeste junto a los Portadores del Anillo a finales de la Tercera Edad.

En apariencia, Glorfindel era alto (2,08 m.) y fuerte, con brillantes ojos de color azul claro y pelo de color dorado.

Glorfindel



Principales objetos de Glorfindel:

Espada (Macilrómen; Espada del amanecer): Se trata de una ligera espada a dos manos. Macilrómen tiene la hoja hecha de una aleación dorada y un enorme topacio en la empuñadura. Es un arma +45 que, cuando es desenvainada, actúa como el sortilegio de astrólogo Aura Llameante, con la excepción de que el ataque de Ceguera afecta a todos los que estén a una distancia de 10 metros, y la penalización de -25 a todos los atacantes permanece mientras la espada esté desenvainada. Los orcos sufren una penalización -30 en sus TR y tienen un -50 cuando atacan a Glorfindel. Los compañeros de Glorfindel que estén a 10 metros de él reciben una bonificación +30 a todas las TR (incluyendo las de moral). La espada también le confiere Armadura Ígnea a su portador, no puede cometer pifias si es empuñada por un elfo, es un arma sagrada, y causa la pérdida del triple de puntos de vida. El portador también posee Velocidad a voluntad, y es capaz de parar incluso las armas de proyectil.

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

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

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

Poderes especiales de Glorfindel:

Curación: Al igual que la mayoría de los grandes elfos que vivieron en Aman, Glorfindel posee algunos limitados poderes de curación intrínsecos, equivalentes a las listas de ca-

nalización Purificaciones y Vías de la Contusión hasta nivel 10.

Sortilegios: 1.200 PP. Multiplicador x6 PP. Glorfindel conoce las listas básicas de mentalismo Habla Mental y Presencia hasta nivel 10, Brillo hasta nivel 20, Dominio Mental y Ocultamiento hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Glorfindel:

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

Leer SdIA I; SdIA III.

GORTHOUR

Nivel: 35. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Animista/clérigo maligno. **Hogar:** Beleriand; Aurax-Dûr, en Mûmakan. **Sobrenombres:** S. "el Abominable"; "Abominación Temida" (no confundir con el maia Sauron); Morlin (S. "Oscuridad silenciosa"); el Gran Sacerdote; Amaru, dios de Mûmakan.

Características para RM: FUE-98; RAP-100; EMP-89; I-101; PRE-100; AGI-100; CON-99; MEM-88; RAZ-82; ADI-89. **Características para SA:** FUE-98; AGI-100; CON-99; INT-86; I-101; PRE-100. **Apariencia:** 89.

Gorthaur, una figura sombría de la corte de Ardor, pasa mucho tiempo bien en su oscura caverna, bien en el exterior actuando como Amaru. Nunca dudó en la dedicación a su misión; aunque quizás a veces era algo menos entusiasta.

De complexión media, Gorthaur era bastante alto (2,04 m.), con el pelo castaño y los ojos de color avellana.

Principales objetos de Gorthaur:

Cetro (Bastón de Umaran): Cetro de ébano de 90 cm. de longitud con cabeza e incrustaciones de oro; actúa como una maza +30; es exterminadora de usuarios no malignos de Canalización, y también es impía, infligiendo críticos adicionales de electricidad. Multiplica por diez el alcance de los sortilegios de la lista Vías del Tiempo, y todas las pérdidas causadas por la Llamada del Rayo se ven multiplicadas por cinco.

Baraja de cartas encantadas— Baraja ardana, ver **La Corte de Ardor** para más detalles.

Poderes especiales de Gorthaur:

Sortilegios: 105 PP. Multiplicador x6 para clero maligno. Conoce las listas básicas de clérigo Invocaciones, Vías de la Comunión, Dominio Vital y Protecciones hasta nivel 30; conoce las listas básicas de canalización maligna Canalizaciones Oscuras, Conocimiento Oscuro y Maldiciones hasta nivel 30; Vías del Tiempo, Vías de la Luz, Ley de las Barreras, Movimientos Sublimas y Vías de la Localización hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Gorthaur:

Armadura de cuero azul, protege como CA 15 (-20) y penaliza como CA 6; **escudo** de laen azul, no pesa, añade +25 a la BD contra ataques frontales y puede lanzar Escudo contra Sortilegios Verdaderos; **collar** que puede lanzar Retorno y Reretorno una vez al día cada uno; **anillo**, multiplicador x6 PP.

Ver La Corte de Ardor de ICE.

HUINEN *

Nivel: 33. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/vidente. **Hogar:** Ceber Fanuin, en el sur del Bosque Negro. **Sobrenombre:** S. "Ojos de Lobreguez".

Características para RM: FUE-76; RAP-98; EMP-87; I-89; PRE-101; AGI-100; CON-89; MEM-98; RAZ-97; ADI-96. **Características para SA:** FUE-76; AGI-100; CON-89; INT-98; I-89; PRE-101. **Apariencia:** 100 (aunque normalmente suele ser menor).

Huinen, un residente del sur del Bosque Negro durante la Tercera Edad, intentó detener a la Sombra, al menos en su parte del bosque. Sus orígenes son misteriosos, aunque es probable que descendiera de los exiliados de Aman, condenados a permanecer en la Tierra Media hasta que hubieran pagado el juramento de sus padres.

La naturaleza de Huinen es también bastante extraña, hasta el punto de que muchos de sus socios (los pocos que eran) pensaban que estaba loco. Sus radicales cambios de personalidad se veían acompañados de extraños disfraces y viajes, aunque esta fachada podría haber sido una maniobra de distracción para complacer a los servidores del Señor Oscuro.

En apariencia, el señor de Ceber Fanuin medía 2,05 metros de estatura, era de complexión delgada y tenía el cabello negro rizado con algunas canas. Sus ojos de color avellana parecían cambiar de color aleatoriamente.

Principales objetos de Huinen:

Anillo (Paurnen; S. "Puño de Agua"): Anillo de laen azul sin adornos salvo una delicada inscripción en la parte interior que pone, en sindarin: "la cólera del agua". El anillo puede disparar hasta tres rayos de agua al día, con un alcance de 30 metros. También permite al portador caminar sobre el agua y la niebla como si estuviera en tierra firme. El anillo puede crear una niebla en torno a su portador que añade 30 a su BD.

Orbe de videncia: Se trata de un orbe de 30 cm. de diámetro situado sobre una pequeña mesa que descansa en una alta torre de Ceber Fanuin. Además de ser un multiplicador x6 PP, permite a un vidente lanzar sortilegios (de cualquier lista que ya conozca) 20 niveles más altos de lo que normalmente podría.

Poderes especiales de Huinen:

Sortilegios: 99 PP. Multiplicador x6 PP. Conoce tres listas de Vidente hasta nivel 30, tres hasta nivel 20 y diez listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Huinen:

Diadema que protege como un yelmo completo; **capa** de protección, añade 30 a su BD y 60 a las maniobras de Acechar/Esconderse; **daga** hecha de una aleación de ithil-naur, actúa como una espada corta +20.

Ver El Bosque Negro de ICE, págs. 105-9 y 117.

IDRIL CELEBRINDAL

Nivel: 40. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Bardo/mentalista. **Hogar:** Gondolin hasta su caída, después Arvernien. **Sobrenombres:** S. "Resplandecientes Pies de Plata".

Características para RM: FUE-96; RAP-104; EMP-101; I-100; PRE-104; AGI-110; CON-100; MEM-100; RAZ-98; ADI-99. **Características para SA:** FUE-96; AGI-110; CON-100; INT-99; I-100; PRE-104. **Apariencia:** 105.

Idril fue la hija de Turgon, rey de Gondolin, y sufrió las indeseables atenciones de Maeglin hasta la caída de éste jun-

to a la de Gondolin. Con la ayuda de Glorfindel, escapó junto a su marido —el señor adan Tuor— y su hijo con él: Eärendil el Marinero.

Idril vivió con Tuor durante muchos años en Arvernien, hasta que el hombre envejeció, y juntos navegaron hacia el Oeste. No se sabe si finalmente llegaron a Aman. Su hijo llegó a jugar un papel crucial en la historia de Eä.

Principales objetos de Idril:

Tiara: Multiplicador x8 PP, es un delicado objeto de mithril y diamantes. También podía proporcionarle a Idril permanentemente un sortilegio de Mente Espejo contra todos los ataques e intrusiones mentales.

Poderes especiales de Idril:

Sortilegios: 200 PP. Multiplicador x8 PP. Conoce todas las listas básicas de Mentalista hasta nivel 30; todas las listas Abiertas y Cerradas hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Idril:

Capa que lanza un aura neblinosa que le proporciona al portador una bonificación +50 a su BD; **túnica** que protege como si fuera CA 17 (+30 a la BD), pero no penaliza.

Leer *Sil* 171, 181, 185, 187-8, 327, 329-35, 339, 347, 354.

INGWĒ

Nivel: 150. **Raza:** Vanya. **Profesión:** Bardo (guerrero, clérigo, animista, astrólogo, mago, ilusionista, mentalista, vidente, curandero lego, místico). **Hogar:** Los Palacios de Manwë y Varda en la montaña de Taniquetil (Oiolosse), en Aman.

Características para RM: CON-105; ADI-105; AGI-109; MEM-107; RAZ-107; FUE-110; RAP-109; PRE-120; I-110; EMP-107. **Características para SA:** AGI-109; CON-105; INT-107; I-110; PRE-120; FUE-110. **Apariencia:** 110.

Ingwë es el mayor de todos los elfos, rey de los vanyar y Rey Supremo de todos los eldar. Es reverenciado por su terrible poder, su infinita sabiduría y por la gloria de hallarse eternamente bajo la luz de Manwë, el más cercano a Eru. Como tal, ha superado en poder y conocimiento a cualquiera de los elfos y es en algunos aspectos superior a los maiar. Ingwë condujo a los primeros de los eldar, los vanyar, hasta Aman tras su despertar. Por tanto, fue el líder de la primera compañía y, a diferencia de tantos hermanos suyos, nunca dudó por ninguna razón en el camino. Así, Ingwë fue el primer elfo que puso los pies en Aman. El Rey Supremo no regresó nunca a la Tierra Media excepto en una sola ocasión, cuando comandó el ejército de los vanyar que, junto a los mismos valar, expulsaron a Morgoth para siempre, des-

Ingwë



truyendo casi todos sus maléficos ejércitos y arruinando Thangorodrim y Angband.

Ingwë excede claramente las limitaciones normales y naturales. Al haber habitado junto a la música y la sabiduría de Aman durante todas las edades, es el más sabio de todos los elfos y es un maestro de casi cualquier profesión y habilidad.

Ingwë es alto (2,22 m.) y tiene el pelo largo dorado y los ojos de color ámbar dorado. Su piel tiene una rica tonalidad dorada.

Principales objetos de Ingwë:

El Don de Manwë: Una brillante capa de color blanco y oro. Permite volar 275 m./as durante 16 horas al día; puede invocar y ordenar a un máximo de 8 grandes águilas a un alcance de 146 kilómetros; permite utilizar de forma ilimitada las listas Ley de la Luz, Ley del Viento y Ley del Agua hasta nivel 50.

El Don de Varda: Un hermoso medallón que actúa como un multiplicador x16 para todas las profesiones; el portador no puede quedar aturdido, poseído o controlado, y es inmune al miedo.

El Don de Yavanna: Unas hermosas botas de color blanco, verde y oro que hacen brotar y crecer completamente una de las siguientes plantas allí donde pisan según el deseo del portador: árboles frutales, nogales, Ul-Naza, Culkas, Hugburtun, Mirena, Oiolosse, Vulcurax, Ankii o Piesplanos. Normalmente, los pasos de Ingwë suelen verse acompañados de brotes de las hermosas y pequeñas flores conocidas como Simbelmyne (o alfirin o uilos o siempreverde).

El Don de Námo: Unos hermosos guantes blancos y dorados. Permite utilizar libremente la lista Repulsiones con un máximo de dos sortilegios por asalto de hasta nivel 50. Además, el portador puede enterrar mágicamente los cuer-

LOS ELFOS – G-J

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Galadriel	60(90)	185	CO/20	150	S	N	170ea	190al	55	Noldo bardo/mística (vidente), Reina de Lórien
Galdor	28	100	CE/12	75	S	Br/Gr	115aa	60al	30	Sinda animista, mensajero de Círdan en el Concilio de Elrond.
Galion	14	85	CM/13	70+	S20	N	110ec*	105da*	15	Silvano bardo, mayordomo de Thranduil.
Gelmir	55	195	CO/20	170	S30	Br/Gr	275e2	240al	45	Noldo montaraz de Nargothrond, hermano de Gwindor.
Gil-galad	100	225	CO/20	240+	S50	Br/Gr	430la*	340la*	65	Noldo guerrero/guerrero, último de los Reyes Supremos de los noldor.
Glorfindel (I)	50	220	CO/20	135	S30	Gr	306e2*	256al*	50	Noldo guerrero/guerrero, capitán de la guardia de Gondolin.
Glorfindel (II)	50	225	CO/17	110+	N	Br	291e2*	265al*	45	Noldo guerrero/guerrero (mentalista), guardián jefe de Rivendel.
Gorthaur	35	125	CM/15	100	S25	Br/Gr	130ma*	—	40	Noldo animista/clérigo maligno de la corte de Ardor.
Huinen	33	112	SA/1	100+	N	N	100da*	—	45	Noldo mago/vidente, señor de Ceber Fanuin en el Bosque Negro.
Idril	40	135	CO/17	140+	N	N	140da	165al	100	Noldo bardo/mentalista, hija de Turgon, mujer de Tuor.
Ingwë	150	500	CO/20*	173+	N	Br/Gr	570e2*	455e2*	95	Noldo bardo (ver texto), Rey Supremo de todos los elfos.

pos de todos los noblemente muertos situados a 246 metros de él simplemente sacudiendo las manos y cantando.

El Don de Nienna: La habilidad innata de tocar la "mente" de un elfo al tocar su cara. Cualquier elfo afligido por una enfermedad, control o gran pena mental se verá curado instantáneamente, volviendo a estar saludable y en paz.

El Don de Estë: Un anillo de mithril y joyas de laen multicolor que proporciona instantáneamente Preservar la Vida y le hace volver a Aman, a los pies de Varda, cuando recibe cualquier herida fatal.

El Don de Tulkas: Una hermosa espada a dos manos de adamant blanco, +88, que permite hacer al portador hasta 8 ataques completos y 8 paradas completas en cada asalto. Con un resultado crítico, el portador puede optar por hacer daño óctuple, tirar críticos como si el arma fuera exterminadora, o aceptar un valor de 88 en la tirada del crítico (50% de probabilidades). La espada no penaliza y volverá a las manos de Ingwë instantáneamente bajo orden mental desde una distancia máxima de 1.326 kilómetros. El portador recibe por naturaleza una CA CO/20 (BD +88) y tira los críticos en la tabla para Grandes Criaturas.

El Don de los Amigos (De Oromë, Nessa, Vairë y Vána): una corona con ramas tejidas de los Dos Árboles, Telperion y Laurelin. El irradiar de la corona actúa como un sortilegio de Bendición V a todos los aliados en 246 metros. También permite invocar, curar, mandar o trabar amistad con cualquiera de los animales normales que están en un margen inferior a 246 metros.

Poderes especiales de Ingwë:

Presencia: Cuando se sienta bajo la luz de Manwë, Ingwë irradia la Gloria que ha absorbido y posee una Presencia sobrenatural de 120. Esta presencia causa un efecto constante de *temor* en un radio de 2.600 metros, así como el más modesto de poder de alkar. Todos los que estén dentro del radio del efecto de *temor* deben hacer una TR contra un ataque de sortilegio de nivel 50 o bien quedar aterrados (si son maléficos) o caer arrodillados (si son benévolos) a menos que Ingwë reprima de forma intencionada la luz que lleva dentro. (Algunos seres maléficos extremadamente poderosos pueden ser capaces de proteger a sus tropas del poder de *temor* de Ingwë.) Ingwë nunca ha vuelto a la Tierra Media excepto durante la Gran Batalla, de forma que es extremadamente improbable que volviera a hacerlo, al menos sin el mandato expreso de Manwë o Varda. Sin embargo, en el caso de que lo hiciera, tras un periodo de 888 días, su Presencia se reduciría a su valor "normal" natural de 110 y perdería sus habilidades innatas hasta que volviera a pasar 888 días ante la presencia de Manwë.

Resistencia: Ingwë es inmune a cualquier ataque de sortilegios salvo los lanzados por los valar (salvo que desee lo contrario).

Sortilegios: 1.350 PP. Multiplicador x16 PP. Conoce todas las listas básicas de Clérigo, Animista, Astrólogo, Mago, Ilusionista, Mentalista, Vidente, Curandero Lego y Místico hasta nivel 50. Conoce todas las listas de sortilegios Abiertos y Cerrados hasta nivel 50.

Impactos críticos: Resolver las tiradas de impactos críticos sobre Ingwë en la tabla para "Grandes Criaturas".

KHELEKAR*

Nivel: 33. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/vidente. **Hogar:** Taurang. **Sobrenombre:** Q./S. "Duro como el hielo"; el Erudito.

Características para RM: FUE-86; RAP-100; EMP-67; I-

89; PRE-100; AGI-96; CON-90; MEM-98; RAZ-101; ADI-97. **Características para SA:** FUE-86; AGI-96; CON-90; INT-97; I-89; PRE-100. **Apariencia:** 90.

Khelekar es tan frío como indica su nombre, con una amarga y seca astucia y ningún tipo de paciencia con los ignorantes. El Erudito de la Corte aparece siempre a la sombra de Taurclax, sirviéndole a él y a la Corte fielmente hasta su disolución.

De apariencia impactante y extraña, Khelekar mide 2,04 metros y es muy delgado, con el cabello blanco como la nieve y los ojos de color gris pálido. Suele vestir voluminosas túnicas negras.

Poderes especiales de Khelekar:

Sortilegios: 99 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Vidente hasta nivel 30; las listas de mentalista Dominio Mental, Puerta Mental, Dominio Sensorial, Brillo, Ocultamiento, Evasión de Ataques y Movimientos hasta nivel 20; conoce la lista básica de mentalismo maligno Muerte Mental hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Khelekar:

Espada corta +30 de una aleación negra, exterminadora de elfos.

Baraja de cartas encantadas: baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Ver *La Corte de Ardor* de ICE.

KLAEN*

Nivel: 22. **Raza:** Noldo/sinda. **Profesión:** Bardo. **Hogar:** Aurax-dûr (de joven); Tumlinde en Mûmakan. **Sobrenombre:** Q./S. "Brillante lago tranquilo".

Características para RM: FUE-99; RAP-101; EMP-84; I-96; PRE-102; AGI-100; CON-99; MEM-99; RAZ-89; ADI-81. **Características para SA:** FUE-99; AGI-100; CON-99; INT-96; I-96; PRE-102. **Apariencia:** 102.

Klaen, un miembro del Gremio de los Elementos (una organización en el sur de la Tierra Media cuyo objetivo era combatir la maléfica corte de Ardor), viajó por toda la región en busca de información con la que combatir a la corte ardana. En realidad, era el hijo ilegítimo de Gorthaur, siendo su madre una prisionera de Aurax-dûr. Klaen juró vengarse del crimen contra su madre y matar a Gorthaur.

Klaen, conocido por ser un individuo extremadamente atractivo y encantador, era frecuentemente capaz de extraer información a víctimas normalmente indispuestas a ello. Era de estatura media (1,98 m.), de complexión ligera, tenía el arenoso pelo de sus ancestros sindarin y unos ojos azules casi hipnóticos.

Principales objetos de Klaen:

Espada ancha (Hoja de Inaril): Espada ancha de mithril +30, exterminadora de orcos y sacerdotes oscuros, brilla cuando hay en las cercanías alguno de estos dos tipos de individuos; es inteligente.

Collar de Vallir: Crea un campo defensivo sobre el portador que actúa como si éste llevara una coraza completa (CA 20) sin penalizaciones.

Poderes especiales de Klaen:

Sortilegios: 440 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas básicas de bardo hasta nivel 20; conoce las listas de mentalista Dominio Mental, Puerta Mental, Autocuración, Brillo, Ocultamiento, Anticipaciones, Resistencia al Daño y Excavar hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Klaen:

Anillo que puede lanzar Rapidez X una vez al día y que actúa como un multiplicador x5 PP para bardo y permite acceder a los bardos a las listas de Mentalismo Cerrado; **orbe** del Gremio de los Elementos, esfera de cristal encadenada que permite contactar con cualquiera de los otros cuatro orbes del Gremio.

Ver *La Corte de Ardor* de ICE.

LAURRÉ MENELRANA*

Nivel: 33. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Beleriand, después Tumlinde, en Mûmakan. **Sobrenombre:** S. "Vagabundo dorado de los Cielos".

Características para RM: FUE-101; RAP-100; EMP-85; I-98; PRE-100; AGI-99; CON-100; MEM-82; RAZ-94; ADI-96. **Características para SA:** FUE-101; AGI-99; CON-100; INT-93; I-98; PRE-100. **Apariencia:** 101.

Laurrë, descendiente de la línea de Finrod, heredó el liderazgo del Gremio de su padre, que lo fundó en los primeros años del Sol. Chrys Menelrana fundó el Gremio de los Elementos para frustrar a cualquier servidor de la oscuridad que pudiera aparecer en el sur. Creó muchos artefactos, objetos extraños y poderosos que fueron hechos utilizando habilidades hace largo tiempo perdidas en la Tierra Media. Laurrë tomó el mando del Gremio cuando Chrys salió hacia las Tierras Imperecederas en 500 S.E., y lo supervisó hasta que su utilidad fue completa. El príncipe noldo poseía una ingenuidad que en más de una ocasión casi le costó la vida. Nunca fue capaz de predecir claramente las acciones de la Corte, una organización maléfica. Sólo con la ayuda de Fëatur fue capaz de actuar de forma efectiva.

Laurrë era algo bajo de estatura (1,92 m.) pero no le faltaban la fuerza y la habilidad de un guerrero. Su pelo dorado y sus ojos azules le hacían parecerse más a los vanyar que a los noldor.

Principales objetos de Laurrë:

Espada (Kirlhach; S. "Cortadora Llama Saltarina"): Espada cambiante (podía transformarse en una daga/espada ancha/espada a dos manos a voluntad) cuya hoja de laen era +30. Era sagrada y no sólo era una espada llameante, sino que también lanzaba un río de llamas que actuaba como un Rayo Ígneo con multiplicador al daño x5; proporcionaba inmunidad al frío y al calor, era inteligente y podía lanzar Rapidez X y Alivio de Aturdimiento III.

Poderes especiales de Laurrë:

Sortilegios: 98 PP. Objeto x3 PP. Conoce las listas de canalización Vías de la Luz, Purificaciones, Ley de las Barreras y Vías de la Contusión hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Laurrë:

Armadura de escalas de mithril, ligera pero fuerte: CA 17 (-40); **orbe** del Gremio de los Elementos, esfera de cristal encadenada que permite contactar con cualquiera de los otros cuatro orbes del Gremio; **diadema**, protege como yelmo, añade +30 a las TR contra Mentalismo.

Ver *La Corte de Ardor* de ICE.

LEGOLAS

Nivel: 8. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** El norte del Bosque Negro.

Características para RM: FUE-98; RAP-99; EMP-92; I-

94; PRE-81; AGI-100; CON-91; MEM-92; RAZ-95; ADI-72. **Características para SA:** FUE-98; AGI-100; CON-91; INT-90; I-94; PRE-81. **Apariencia:** 93.

Legolas era el hijo de Thranduil, el rey élfico del norte del Bosque Negro. Fue el emisario de Thranduil en el Concilio de Elrond, y uno de los Nueve Caminantes de la Búsqueda para destruir el Anillo Único. Se retiró en las orillas de Lebennin, y finalmente navegó hacia el Oeste.

Principales objetos de Legolas:

Arco: De rapidez, puede disparar tres flechas cada dos asaltos, y es +30 al impacto.

Escudo: De ocultamiento, proporciona un aura sombría que añade +25 a los intentos de Escondarse.

Objetos de menor importancia de Legolas:

Botas de silencio; **cuchillo largo**, +20 al impacto, golpea como una espada corta.

Leer *SdIA I*.

Ver *El Bosque Negro* de ICE, pág. 118.

LENWË

Nivel: 75. **Raza:** Nando. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Cuiviénen, posteriormente las Tierras Ásperas, al este de las Montañas Nubladas.

Características para RM: FUE-105; RAP-104; EMP-102; I-101; PRE-103; AGI-105; CON-102; MEM-101; RAZ-100; ADI-98. **Características para SA:** FUE-105; AGI-105; CON-102; INT-100; I-101; PRE-103. **Apariencia:** 103.

Lenwë, un miembro de la primera generación, lideró a un grupo de los teleri posteriormente conocido como los nandor. Por tanto, aunque era uno de los eldar (los que se embarcaron en el Gran Viaje), fue uno de los moriquendi ("elfos oscuros") que nunca vieron la luz de los Dos Árboles. El pueblo de Lenwë se desvió al este de las Montañas Nubladas, y sería su pueblo el que posteriormente constituiría las poblaciones básicas de Bosqueverde y Lórien. El destino final de Lenwë es desconocido.

Principales objetos de Lenwë:

Arco: Arco largo élfico, +45, doble alcance, todas las flechas disparadas desde él se consideran sagradas.

Espada: Espada ancha de madera con filo de laen verde, +20, puede lanzar Rapidez sobre el portador a voluntad. La espada no dañará las plantas, los árboles o los animales (a menos que estén bajo el poder del Mal).

Objetos de menor importancia de Lenwë:

Capa, +60 a Escondarse; **botas** que le permiten caminar sin dejar rastros y lanzar todos los sortilegios de Correr de montar.

Leer *Sil 69, 125*.

LINSÛL*

Nivel: 27. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Barda. **Hogar:** Naurindol. **Sobrenombre:** S. "Canción del viento"; la Arpista.

Características para RM: FUE-86; RAP-100; EMP-78; I-93; PRE-101; AGI-99; CON-98; MEM-98; RAZ-82; ADI-90. **Características para SA:** FUE-86; AGI-99; CON-98; INT-94; I-93; PRE-101. **Apariencia:** 101.

Linsûl y Klaen, ambos bardos, sentían un respeto/atracción mutuo, quizás debido a su lealtad a las facciones opuestas del esquema en el sur de la Tierra Media. La

misma Linsûl era una poderosa lanzadora de sortilegios, más que un desafío para la mayoría de los enemigos. Servía a Rilia en Naurindol, pero solía estar de viaje, reuniendo información para la Corte.

Linsûl tenía el cabello rubio rojizo y ojos de color azul oscuro. Medía 1,80 m., lo que la hacía atraer la atención allá donde fuera (cuando así lo deseaba).

Principales objetos de Linsûl:

Arpa: Multiplicador x4 PP, permite utilizar la lista Canciones Exterminadoras una vez al día y lanzar de forma silenciosa los sortilegios de bardo.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver **La Corte de Ardor** para más detalles.

Poderes especiales de Linsûl:

Sortilegios: 324 PP. Objeto x4 PP. Conoce todas las listas básicas de Bardo hasta nivel 25, y las listas de mentalista Brillo, Ocultamiento, Evasión de Ataques, Excavar e Ilusiones hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Linsûl:

Kynac largo, +25, puede arder en llamas y lanzar Rayo Ígneo tres veces al día; **pendientes**, uno de los cuales es inteligente y capaz de traducir cualquier lenguaje; **anillo** que le proporciona inmunidad a todo tipo de calor y llamas.

Ver **La Corte de Ardor de ICE**.

LÚTHIEN

Nivel: 150. **Raza:** Sinda-maia. **Profesión:** Bardo (ilusionista, curandera lego, mística). **Hogar:** Originalmente en el reino de Thingol, en Doriath; posteriormente con Beren en Tol Galen. **Sobrenombre:** Tinúviel.

Características para RM: CON-99; ADI-105; AGI-106; MEM-105; RAZ-109; FUE-99; RAP-106; PRE-115; I-106; EMP-109. **Características para SA:** AGI-106; CON-99; INT-109; I-106; PRE-115; FUE-99. **Apariencia:** 125.

Lúthien era la más hermosa de todos los Hijos de Eru, y junto al Nauglamír (ver sobre Thingol) era considerada la imagen más hermosa fuera de Valinor. Pero su poder era también realmente asombroso. Por sus venas corría sangre de los valar, de los maiar y del gran rey élfico Thingol. Su linaje era, simplemente, el más noble de toda la historia de la Tierra Media. Además, mediante sus dones ancestrales y su largo entrenamiento con su madre maia Melian, Lúthien consiguió un poder con la magia inigualable en toda la Tierra Media: sus cantos lograron calmar nada menos que a Morgoth y a Mandos, y encantaron a Sauron y Morgoth. Fue ella quien hizo posible que Beren pudiera extraer un Silmaril de la Corona de Hierro de Morgoth. Y fue ella quien curó las heridas de Beren. Venció a Sauron y liberó a su amado Beren. Su nombre, Tinúviel, proviene de la belleza de sus cantos.

Puede decirse que Lúthien era bastante alta (1,98 m.), y tenía la belleza de los ángeles, con el pelo claro, ojos resplandecientes de color azul, y el suelto vestido de gasa del arquetipo de la bailarina.

Principales objetos de Lúthien:

Don de Madre: Corona de flores eternamente hermosas en torno a la cabeza de Lúthien que actúa como un multiplicador x10 PP para todas las profesiones, mantiene los sortilegios de concentración sin necesidad de concentrarse durante 1 asalto/nivel y protege la cabeza como un yelmo completo, negando el 50% de los críticos en la cabeza.

El fajín de Yavanna: Puede lanzar constantemente Desplazamiento V, BD +88, y permite al portador volverse transparente (restar 50 a las tiradas de Percepción para encontrarla mientras está escondida).

El velo de Daeron: Una ligera prenda de bailarina que desvía los ataques como si llevara CA 20 y añade +100 a las tiradas de resistencia contra sortilegios.

La daga de la bailarina: Hecha de mithril azul, es +88 y actúa como un hacha de combate, haciendo daño doble; puede ser arrojada a una distancia máxima de 2.600 metros sin penalización y puede lanzar instantáneamente Luenga Puerta para volver a su mano; causa críticos adicionales de impacto y perforación. Si es utilizada para hacer una parada, también puede lanzar Desviación V o Desvío de Hoja V.

Poderes especiales de Lúthien:

Sortilegios: 1.350 PP. Multiplicador x10 PP. Conoce todas las listas básicas de Ilusionista, Místico, Bardo y Curandero Lego hasta nivel 50, así como todas las listas de Esencia y Mentalismo Abiertos y Cerrados hasta nivel 50.

Nota: La BD de Lúthien aumenta hasta 230 con el Nauglamír, y hasta 280 con el Silmaril (aunque con el Silmaril, los oponentes reciben una bonificación +40 a la BO debido a la codicia). Esta BD puede ser incrementada aún más con algunos sortilegios.

Leer *Sil* 120, 126, 166, 200, 219, 223-8, 233-43, 245-57, 270, 320-4, 336, 340, 347, 354; *SdLA I*; *SdLA III*.



LYRIN*

Nivel: 35. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/monje. **Hogar:** Geshaan.

Características para RM: FUE-100; RAP-100; EMP-100; I-87; PRE-100; AGI-101; CON-100; MEM-73; RAZ-84; ADI-89. **Características para SA:** FUE-100; AGI-101; CON-100; INT-82; I-87; PRE-100. **Apariencia:** 100.

Lyrin, el único miembro de los "Tres" de Ty-Ar-Rana que sobrevivió hasta la Segunda Edad, fue aparentemente un noldo, pero en realidad podía haber sido (al menos parcialmente) de la raza de los nandor que fundaron la antigua Orden. Era un consumado guerrero sin armas, y también el menos intelectual de los Tres. Vagabundó durante muchos años sin rumbo fijo antes de encontrarse con Laurré y volver a unirse al Gremio.

Principales objetos de Lyrin:

Pendientes de Lyrin: Multiplicadores x6 PP (para monjes), crean un aura que proporciona una bonificación +30 a la BD, y pueden lanzar Rapidez sobre el portador a voluntad.

Poderes especiales de Lyrin:

Sortilegios: 630 PP. Objeto x6 PP. Conoce todas las listas de Monje hasta nivel 30.

Objetos de menor importancia de Lyrin:

Brazaletes, +30 a todos los ataques de Artes Marciales; **orbe** del Gremio de los Elementos, esfera de cristal encadenada que permite contactar con cualquiera de los otros cuatro orbes del Gremio; **capa**, puede volver invisible al portador a voluntad.

Ver **La Corte de Ardor de ICE**.

MAEDHROS

Nivel: 105. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** nacido y criado en Eldamar, después fue a la Tierra Media; luchó primero en muchas regiones, y después fue encadenado en las alturas de Thangorodrim; más tarde construyó y residió en la gran fortaleza de Himring protegiendo la Frontera de Maedhros, y finalmente, con Himring tomada, se dedicó a vagabundear sin rumbo fijo. **Sobrenombre:** el Alto.

Características para RM: CON-108; ADI-90; AGI-110; MEM-95; RAZ-100; FUE-108; RAP-110; PRE-104; I-95; EMP-98. **Características para SA:** AGI-110; CON-108; INT-98; I-95; PRE-104; FUE-108. **Apariencia:** 104.

Maedhros el Alto, hijo mayor de Fëanor, fue uno de los mayores guerreros élficos. Desde el principio, se entregó apasionadamente al terrible Juramento de su padre, y por ello cometió muchos actos terribles y tristes. Sin embargo, era el mejor y más sensato de los hijos de Fëanor, con la única excepción de Maglor. Aunque estaba completamente entregado a la inútil persecución de Morgoth y los Silmarils, Maedhros se oponía y se negaba constantemente a los grandes actos de violencia cometidos contra los demás Hijos de Eru. Maedhros fue un gobernante paciente que protegió durante mucho tiempo la Frontera de Maedhros y luchó por frenar la arrogancia de sus hermanos.

Uno de los hechos más importantes de su vida fue su captura por parte de un grupo de balrogs (un grupo de mensajeros de Morgoth). Fue encadenado por su muñeca derecha a los precipicios de Thangorodrim mediante una irrompible banda de hierro. Fue rescatado por Thorondor, la mayor de las águilas, y Fingon ("el Valiente"), pero sufrió la amputación de su mano derecha. Desde entonces, su espíritu ardió con mayor fuerza, y empuñaba su gran espada con la mano izquierda más letalmente de lo que lo había hecho anteriormente.

Finalmente, Maedhros logró robar un Silmaril, pero al ver que hacía arder su mano debido a sus muchos pecados y a la gran cantidad de sangre que había derramado, se lanzó desesperado y arrepentido a una profunda sima, donde encontró, se supone, una tumba desconocida.

Maedhros era fácilmente reconocible, pues era alto incluso para los príncipes noldorin (2,34 m.), probablemente sólo superado por Elwë. Tenía el pelo claro y los ojos de zafiro tan impactantes de su familia. La ausencia de su mano derecha, la habilidad de su poderosa espada, y el alkar de su triste pero noble mirada le convirtieron en una de las figuras más notables de toda la Tierra Media.

Principales objetos de Maedhros:

Espada (Silmaruth; S. "Furia de los Silmarils"): Su espada fue probablemente creada por Fëanor. Esta espada ancha es de laen rojo con el filo de eog. Es +75 y causa un daño triple, además de hacer críticos adicionales de calor y tajo; puede lanzar continuamente Rapidez sobre su portador cuando éste la empuña.

Una mano (Camaedhros; S. "Mano de Maedhros"): Mano derecha postiza hecha de eog. Inicialmente era blanca, pero luego se fue manchando místicamente de color rojo por la sangre de sus batallas. Aunque Maedhros no estaba cómodo llevando la mano puesta en todo momento o empuñando con ella su espada, era muy poderosa en combate: actúa como un escudo normal +50, inteligente, que puede lanzar Desviación I o Desvío de Hoja I cada asalto (puede lanzar cada sortilegio 16 veces al día), y puede intentar aplastar cualquier cosa que coja: puede considerarse como un ataque GAP (BO

+150) o un ataque de nivel 30 sobre un objeto inanimado (espadas, etc.).

Armadura (Heruannon; "Armadura del Príncipe"): CA CO/20 BD +75, Desplazamiento III, alkar continuo, niega el 30% de los críticos en el cuerpo, puede lanzar Alivio de Aturdimiento III (Renovación Corporal nivel 9) a voluntad.

Poderes especiales de Maedhros:

Sortilegios: 525 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas de Mentalismo Abierto hasta nivel 10.

Nota: Con Desplazamiento III, la BD se convierte en 250 cuando utiliza Desviación o Desvío de Hoja.

Objetos de menor importancia de Maedhros:

Arco largo (+50, doble pérdida de puntos de vida, críticos adicionales de impacto), **corona de mithril dorado** (x5 PP para Mentalismo, protege la cabeza como un yelmo completo, niega el 50% de los críticos en la cabeza, añade 50 a las tiradas de resistencia contra sortilegios).

Leer Sil 78, 109, 118, 145-52, 155-6, 160, 163-4, 166-8, 189, 197, 207, 213, 240, 256-60, 262-3, 266, 324, 336-7, 341, 344-6.



Maedhros

MAEGLIN

Nivel: 40. **Raza:** Noldo/teler. **Profesión:** Bardo/alquimista (guerrero). **Hogar:** Nan Elmoth, más tarde Gondolin. **Sobrenombre:** S. "Mirada Aguda"; Lómion (Q. "Hijo del Crepúsculo", el nombre que le dio su madre).

Características para RM: FUE-101; RAP-102; EMP-100; I-98; PRE-103; AGI-101; CON-101; MEM-100; RAZ-99; ADI-96. **Características para SA:** FUE-101; AGI-101; CON-101; INT-98; I-98; PRE-103. **Apariencia:** 100.

Maeglin, el único hijo de Eöl el Herrero y Aredhel, era un elfo reservado que codiciaba el poder, un poder incluso superior al Principado de Gondolin. Su padre fue un elfo gris maléfico, celoso y rencoroso, "cualidades" que aparentemente heredó su hijo. La madre de Maeglin, Aredhel, hermana de Turgon, rey de Gondolin, era una mujer obstinada. Amenazó a su hermano con partir del valle secreto de Gondolin, y finalmente se casó con el reclusivo Eöl. Permaneció con él durante muchos años, dando a luz a su hijo, pero finalmente no pudo soportar la compañía de Eöl, y huyó con Maeglin a Gondolin. Eöl la siguió. Durante una disputa en Gondolin, Eöl asesinó a su mujer accidentalmente, pues el ataque estaba destinado a su desagradecido hijo. Eöl fue ajusticiado y el huérfano Maeglin fue adoptado por Turgon. Prosperó durante muchos años, pero cuando fue cap-

turado en combate por los servidores de Morgoth, demostró no ser digno. Descubriendo que nunca llegaría a ser rey de Gondolin (su padre adoptivo, Turgon, nunca lo habría nombrado heredero), reveló la situación del valle secreto a las fuerzas de Morgoth. Fue asesinado en el saqueo de la ciudad. Los noldor maldicen su nombre.

Principales objetos de Maeglin:

Espada (Anguirel; S. "Hierro estelar vivo"): Una de las dos fabulosas hojas forjadas por Eöl (la otra era Anglachel), Anguirel fue robada a su hacedor por Maeglin. Hecha del brillante metal negro meteórico llamado galvorn, la hoja era +100, y cortaba los metales normales con facilidad. Todas las armaduras salvo las de ithilnaur, eog y galvorn (u otras armaduras poderosamente encantadas) son inútiles; el objetivo es considerado como CA 1. Anguirel era una hoja inteligente y tenía muchos otros poderes, aunque no podía "hablar". Siempre que es desenvainada, todos los que la vean se ven afectados por un sortilegio de nivel 30 de Aversión. Quienes fallen la TR desean con todas sus fuerzas matar al portador. En manos de Eöl, la espada no podía cometer pifias, aunque en manos de Maeglin, tiene un +1 a la probabilidad de cometer pifias. Esencialmente era una espada bastarda, y por tanto podía ser utilizada a una mano con una penalización -20. En cualquier caso, actuaba como una espada a dos manos, y podía lanzar Rapidez a su portador a voluntad. Todos los sortilegios dirigidos al portador debían resistir un ataque de nivel 60 o verse anulados (los sortilegios del portador de la espada no son afectados). La espada también inflige críticos adicionales de tajo además de cualquier otro conseguido.

Armadura: También hecha por Eöl, la armadura de Maeglin es del extraño metal galvorn. Protege como CA 20 (BD +60) aunque penaliza como CA 13.

Escudo: Escudo completo +30, está hecho de laen ahumado con bordes de galvorn, y puede flotar para proteger a su portador.

Poderes especiales de Maeglin:

Vista: Maeglin era extremadamente perceptivo y era capaz de leer los pensamientos de las mentes desprotegidas que estuvieran a la vista de forma equivalente a la lista de vidente Visiones Mentales hasta nivel 20.

Voz: La voz de Maeglin era conocida por su poder y su persuasión. Tratar este poder como si estuviera utilizando la lista de astrólogo Vías de la Voz hasta nivel 15.

Sortilegios: 120 PP; Objeto x6 PP. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 50.

Objetos de menor importancia de Maeglin:

Arco compuesto +45, de un inusual ogamur laminado, shalk, galvorn y madera; **anillo**, +30 a la BD y multiplicador x6 PP. **capa**, +30 a la BD, +90 a las maniobras de esconderse.

Leer Sil 121, 181-8, 216, 265, 275, 327-31.

MAGLOR

Nivel: 85. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Bardo (guerrero). **Hogar:** Aman, después Beleriand. **Sobrenombre:** S. "Mano Dorada".

Características para RM: FUE-106; RAP-110; EMP-99; I-96; PRE-110; AGI-111; CON-107; MEM-96; RAZ-102; ADI-96. **Características para SA:** FUE-106; AGI-111; CON-107; INT-99; I-96; PRE-110. **Apariencia:** 108.

El Juramento de Fëanor influyó a Maglor durante toda su vida y, finalmente, le causó una muerte amarga. El segundo hijo de Fëanor y uno de los primeros en pronunciar el Juramento, Maglor fue con sus hermanos y su padre a recuperar los Silmarils. Su reino en Beleriand fue uno de los primeros en caer ante las fuerzas de Morgoth (aunque no fuera por su culpa) y desde entonces se dedicó a viajar con el hermano con el que más relaciones mantenía, Maedhros.

Aunque no era malévol ni violento por naturaleza, el Juramento dominó a Maglor. Junto con su hermano, capturó a Elrond y Elros (aunque no maltrataron a sus prisioneros), pero ninguno de los dos consiguió recibir un Silmaril como rescate por parte de Elwing, su madre. Finalmente, desesperados, robaron los otros dos a la Hueste de los Valar (que los habían quitado recientemente a Morgoth). Pero Maglor fue incapaz de soportar el dolor de la gema y los crímenes que le había obligado a cometer, y lanzó su Silmaril al océano. Nunca volvió a oírse hablar de él, aunque se dice que vagabundea por las orillas ocultas de la Tierra Media, cantando lamentos por la gloria perdida de los noldor.

Maglor era un gran bardo, compositor de algunas de las mayores canciones de toda la historia, incluyendo el Noldolantë, la base del Silmarillion.

Principales objetos de Maglor:

Espada (Silmanainië; Q. "Lamento de los Silmarils"): Espada ancha +75, idéntica en diseño a la espada de Maedhros, y también hecha por Fëanor. Silmanainië difería en que estaba hecha de eog azul y que causaba críticos adicionales de frío e impacto. También proporcionaba Rapidez al portador y causaba daño triple.

Armadura: Armadura realmente inusual formada por muchas piezas de shalk y eog blanco, protege como 20 (-75) y penaliza como CA 13. También protege a Maglor de todos los sortilegios malignos.

Laúd: Triplica el alcance de todos los sortilegios de bardo de las Canciones de Control y Control del Sonido; permite lanzar silenciosamente los sortilegios de bardo.

Poderes especiales de Maglor:

Sortilegios: 680 PP. Objeto x9 PP. Conoce todas las listas básicas de Bardo hasta nivel 50, así como todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 30.

Objetos de menor importancia de Maglor:

Capa +30 a la BD, +60 a las maniobras para Esconderse, protege del calor y del frío; **pendiente** de mithril y rubí, multiplicador x9 PP.

Leer Sil 78, 109, 114, 152, 155, 158, 167, 189, 207, 249, 263, 336-7, 341, 344-6.

MORTHOUR*

Nivel: 40. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/mago. **Hogar:** Beleriand, después Ardinaak. **Sobrenombre:** S. "Esclavitud Negra"; el Señor; Vornocollo (Q. "Capa de la Oscuridad"). **Características para RM:** FUE-94; RAP-100; EMP-100; I-89; PRE-99; AGI-99; CON-93; MEM-99; RAZ-101; ADI-96. **Características para SA:** FUE-94; AGI-99; CON-93; INT-99; I-89; PRE-99. **Apariencia:** 95.

Principal maquinador del plan para derribar el Sol y la Luna, Morthaur era mejor a la hora de crear un plan que a la hora de ejecutarlo. Raramente salía de la ciudadela de Ardor, pues prefería acechar en la relativa seguridad que ofrecía. Originalmente fue un noldo rebelde, y cayó casi inmediata-

LOS ELFOS – K-M

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Khelekar	33	80	SA/1	85+	N	N	110ec*	70ky	40	Sinda mago/vidente de la corte de Ardor.
Klaen	22	100	CO/20	55+	NN	Br/Gr	120ea*	130al	50	Noldo-sinda bardo del Gremio de los Elementos.
Laurrë	33	150	CO/17	110	S20	N	220ea/e2*	190al	3535	Noldo guerrero/guerrero del Gremio de los Elementos.
Legolas	8	94	CM/13	50	S10	N	90ea	125al	35	Sinda guerrero/guerrero, un joven Legolas en torno a 1640 T.E.
	28	148	CM/13	70	S10	N	205ea	240al*	45	Sinda guerrero/guerrero, en la época de SdIA.
Lenwë	75	315	CM/13	120	S20	N	331ea	356al	70	Nando guerrero/guerrero, líder de los nandos.
Linsûl	27	100	SA/1	80	N	N	110kl	120al	40	Sinda bardo de la corte de Ardor.
Lúthien	150	400	CO/20	180+	N	Br/Gr	390da*	410da*	100	Sinda-maia bardo (ver texto), hija de Elwë y Melian.
Lyrin	35	150	SA/1	150+	N	N	150EAM	200kl	55	Noldo guerrero/monje del Gremio de los Elementos.
Maedhros	105	240	CO/20	240+	S50	Br/Gr	460ea*	440al*	95	Noldo guerrero/guerrero, hijo mayor de Fëanor.
Maeglin	40	165	CO/20	225+	S30	Br/Gr	266ea*	195al	55	Noldo bardo/alquimista (guerrero), hijo de Eöl.
Maglor	85	205	CO/20	250+	S30	Br/Gr	331ea*	286al	105	Noldo bardo (guerrero), segundo hijo de Fëanor.
Morthaur	40	120	SA/2	95+	N	N	140ea	70al	45	Noldo mago/mago de la Corte de Ardor.

mente ante las ofrendas de poder y reinos en el sur que le hizo Morgoth.

Era de estatura media y tenía el cabello negro; solía elegir prendas de color negro.

Principales objetos de Morthaur:

Amuleto especial ardano (Ver *La Corte de Ardor*).

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Poderes especiales de Morthaur:

Sortilegios: 600 PP. Multiplicador x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Mago hasta nivel 30; conoce virtualmente todas las demás listas de Esencia hasta nivel 30.

Ver *La Corte de Ardor* de ICE.

NIMRODEL

Nivel: 25. **Raza:** Taurdhel (silvana). **Profesión:** Bardo/mística. **Hogar:** Lórien (al este de las Montañas Nubladas). **Sobrenombre:** S. "Dama de la Caverna Blanca".

Características para RM: FUE-93; RAP-100; EMP-73; I-90; PRE-101; AGI-97; CON-89; MEM-81; RAZ-80; ADI-67. **Características para SA:** FUE-93; AGI-97; CON-89; INT-85; I-90; PRE-101. **Apariencia:** 104.

Una de las más tristes leyendas de la Tierra Media es la que rodea a los amantes Amroth y Nimrodel. Nimrodel, pese a ser silvana, era considerada más hermosa que muchas eldar. Amroth la amaba tiernamente, pero ella no quería casarse con él, sino que prefería vivir sola en el río de Lórien, al que dio su nombre. Entonces llegó el Terror de Khazad-dûm, en 1981 T.E., e, incapaz de soportar la terrible cólera del balrog de Moria, huyó hacia el sur hasta las lindes de Fangorn. Amroth no quería abandonar su reino y dejarlo sin rey (pues no tenía heredero) en tiempo de crisis, pero su amor por Nimrodel pudo más. La encontró allí, cerca de Fangorn, donde los Ucomos no la dejaban entrar. Amroth le pidió que volviera, pero ella se negó. Finalmente, accedió a casarse con él si la llevaba a un lugar de paz: el Extremo Oeste.

Por alguna razón, él llegó a la bahía antes que ella, y allí vio que todos salvo uno de los barcos habían partido ya hacia el oeste. Aquel último barco estaba a punto de zarpar, pues llegaban los vientos de otoño, y las tormentas de la bahía eran a veces demasiado fuertes incluso para los barcos élficos. Pero Amroth convenció al capitán para que esperase, suponiendo que Nimrodel llegaría. Por fin, en una noche tormentosa, el barco perdió amarras y se internó en el mar. Amroth, que había estado viviendo en el barco, despertó asus-

tado y subió rápidamente a cubierta. La orilla se alejaba a toda velocidad. Incapaz de soportar la pérdida de su amor, saltó al mar, decidido a volver nadando a la orilla. Nunca se le volvió a ver. Del destino final de Nimrodel nada se sabe.

Principales objetos de Nimrodel:

Arco largo: +20, triple alcance. No puede cometer pifia.

Collar: Multiplicador x5 PP, proporciona un aura neblino-sa que añade 60 a la BD de Nimrodel.

Poderes especiales de Nimrodel:

Sortilegios: 75 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Místico hasta nivel 25, así como todas las listas de Mentalismo Abierto y Cerrado hasta nivel 10.

Leer *CI*; *SdIA I*; *SdIA III*.

Ver *Lórien* de ICE, págs. 36, 81.

OLWË

Nivel: 135. **Raza:** Teleri. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Cuiviénen, la costa de Beleriand, Tol Eressëa, y finalmente Alqualondë en las costas de Eldamar.

Características para RM: FUE-104; RAP-106; EMP-105; I-103; PRE-106; AGI-108; CON-103; MEM-103; RAZ-103; ADI-103. **Características para SA:** FUE-104; AGI-108; CON-103; INT-103; I-103; PRE-106. **Apariencia:** 105.

Olwë era el hermano menor de Elwë (Thingol Mantogrís), y líder de la segunda Hueste de los Teleri. Cuando Elwë desapareció en Beleriand durante el Gran Viaje, Olwë se convirtió en rey de los teleri, y condujo a casi todo su pueblo hasta Aman en el segundo cruce. Los teleri se establecieron en Tol Eressëa –aprendiendo el arte de la construcción de barcos del maia Ossë– antes de trasladarse a las costas de Eldamar y construir el hermoso puerto de Alqualondë.

El pueblo de Olwë sufrió el cruel ataque de los noldor y el robo de sus barcos, y nunca olvidó los atroces crímenes del pueblo de Fëanor. Cuando los valar navegaron para derrotar a Morgoth por última vez, los teleri accedieron a regañadientes a transportar a la Hueste de los Valar, pero permanecieron en sus barcos, alejados de la batalla. El mismo Olwë no volvió nunca a la Tierra Media.

Principales objetos de Olwë:

Corona de los teleri: Corona de laen transparente y mithril, protege como si fuera un yelmo completo y niega todos los críticos en la cabeza o en el cuello; añade +50 a la BD, y permite al portador utilizar la lista de canalización Vías del Tiempo hasta nivel 50.

Cetro: Golpea como una maza +50, e inflige un crítico adicional de Relámpago.

Objetos de menor importancia de Olwë:

Capa, +30 a la BD, también añade +90 a las maniobras de esconderse; **botas** que permiten caminar de forma segura sobre cualquier superficie de madera (como la cubierta de un barco), +40 a Trepar.

Leer *CI*; *Sil* 68-9, 72, 74-5, 78-80, 113-4, 116, 125, 150, 172.

ORRERË*

Nivel: 17. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/alquimista. **Hogar:** Ost-in-Edhil. **Sobrenombre:** S. "Corazón Solitario". **Características para RM:** FUE-85; RAP-100; EMP-99; I-76; PRE-97; AGI-98; CON-89; MEM-87; RAZ-90; ADI-67. **Características para SA:** FUE-85; AGI-98; CON-89; INT-85; I-76; PRE-97. **Apariencia:** 93.

Amigo de Finculin en el Gwaith-i-Mírdain, Orrerë y el primero se distanciaron cuando Annatar comenzó a monopolizar el tiempo de Finculin. Orrerë, un brillante orfebre, comenzó a volverse introvertido y a crear objetos de belleza perturbadora, casi torturante. Probablemente fue muerto en el ataque a Ost-in-Edhil, pero su destino final no es conocido con certeza.

Orrerë era de estatura media, con el pelo castaño corto y los ojos grises.

Principales objetos de Orrerë:

Daga: de ithilnaur, +30, al ser arrojada a una distancia máxima de 30 metros (sin subtracciones) vuelve a las manos de su lanzador. Actúa como una espada corta, y es exterminadora de orcos.

Poderes especiales de Orrerë:

Sortilegios: 170 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Alquimista hasta nivel 20 y las listas Vías de Apertura, Puente Sublime e Invisibilidad hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Orrerë:

Túnica, que no penaliza y añade 60 a la BD y a las maniobras de Esconderse; **pendiente** de zafiros negros, multiplicador x5 PP; **anillo,** ópalo negro incrustado en mithril, que permite a Orrerë lanzar Fusión Verdadera tres veces al día.

Ver *Lórien* de ICE, 34, 72, 78.

RÁNA*

Nivel: 36. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Animista/curandero. **Hogar:** Tumlinde. **Sobrenombre:** S. "Vagabundo". Nota: no debe ser confundido con el Sol, del que a veces se habla como Rána.

Características para RM: FUE-99; RAP-100; EMP-97; I-100; PRE-96; AGI-98; CON-101; MEM-92; RAZ-79; ADI-65. **Características para SA:** FUE-99; AGI-98; CON-101; INT-90; I-100; PRE-96. **Apariencia:** 94.

Rána era un curandero que servía al Gremio de los Elementos en el sur de la Tierra Media. Su trabajo era crucial y frecuentemente agotador. Sin embargo, su actitud era constantemente positiva, hasta el punto de que alguien podría preguntarse si realmente no se había vuelto loco. Aparentemente, era algo ingenuo (o quizás simple). La curación parecía acudir a él de forma natural, y quizás este hecho refuerza la idea de que los sencillos de mente son los más cercanos a los valar.

De descendencia sindarin, Rána era inusualmente alto (2,04 m.), con el cabello negro rizado y los ojos negros.

Principales objetos de Rána:

Brazaletes: De mithril y madera, con incrustaciones de laena verde; multiplicador x5 PP, cura un punto de vida/asalto y un punto de vida de hemorragia/asalto.

Espada ancha: +25, de mithril con el filo de laena verde; brilla cuando hay orcos, trolls, sacerdotes malignos a menos de 30 metros, y es exterminadora de orcos.

Poderes especiales de Rána:

Sortilegios: 108 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Curandero hasta nivel 30; conoce las listas de canalización Ley de la Sangre, de los Huesos, de los Órganos, de los Músculos y de los Nervios, Purificación y Defensa contra Sortilegios hasta nivel 20; Vías de la Contusión, Vías del Tiempo y Movimientos Sublimes hasta nivel 30; Vías de la Luz hasta nivel 25.

Objetos de menor importancia de Rána:

Armadura, de piel de dragón verde, protege como CA 15 (-20); **arco largo élfico** +25; **capa,** lanza Invisibilidad hasta cinco veces al día; **orbe** del Gremio de los Elementos, esfera de cristal encadenada que permite contactar con cualquiera de los otros cuatro orbes del Gremio.

Ver *La Corte de Ardor* de ICE.

RILIA*

Nivel: 33. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/hechicera. **Hogar:** Naurilindol. **Sobrenombre:** S. "Brillante Vacío"; la Hechicera.

Características para RM: FUE-68; RAP-100; EMP-99; I-99; PRE-94; AGI-100; CON-87; MEM-95; RAZ-98; ADI-85. **Características para SA:** FUE-68; AGI-100; CON-87; INT-96; I-99; PRE-94. **Apariencia:** 99.

Rilia, tan ardiente de temperamento como su reino de poder indica, era exigente e impaciente. Gobernó Naurilindol con confianza, atreviéndose incluso a expulsar a Sauron de Mordor. Rilia sirvió bien a la corte de Ardor durante su larga existencia.

Rilia tenía una melena salvaje de cabello rojo oscuro (raro entre los noldor) y los ojos leonados.

Principales objetos de Rilia:

Bastón: de madera gris, +30 a todos los ataques de sortilegios de fuego, multiplicador x5 PP. Absorbe todos los sortilegios de Esencia de los enemigos cuando se mantiene empuñado en llamas (puede arder en llamas bajo mando, volviendo al portador inmune al frío o al calor). Permite utilizar libremente la lista Ley del Fuego, y se convierte en una espada ancha +25 bajo mando.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor*.

Poderes especiales de Rilia:

Sortilegios: 66 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Hechicero hasta nivel 30 (Ley del Fuego hasta nivel 30), y las listas de esencia Vías de lo Invisible, Vías Rápidas, Vías de Apertura hasta nivel 10 y Puente Sublime, Dominio de los Escudos y Dominio Espiritual hasta nivel 20.

Ver *La Corte de Ardor* de ICE.

SÛLHEROK*

Nivel: 26. **Raza:** Teleri. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Tirgoroth. **Sobrenombre:** S. "Señor de las Cabalgaduras del Viento"; el Mensajero.

Características para RM: FUE-99; RAP-101; EMP-46; I-87; PRE-99; AGI-101; CON-100; MEM-94; RAZ-92; ADI-89. **Características para SA:** FUE-99; AGI-101; CON-100; INT-93; I-87; PRE-99. **Apariencia:** 98.

Ayudante de Valkrist en Tirgoroth y Mensajero de la corte ardana, Sûlherok se distinguió principalmente por conseguir mantenerse lejos de las disputas que continuamente tenían lugar en el seno de dicha organización. Obligado constantemente a ser el portador de malas noticias, se las apañó para evitar represalias.

De descendencia sindarin, Sûlherok era también un gran jinete de las grandes aves de Tirgoroth. Tenía un largo cabello arenoso y los ojos castaños.

Principales objetos de Sûlherok:

Espada ancha: de mithril, +20, causa críticos de electricidad, así como un crítico "A" de electricidad a cualquier oponente que pare con un arma metálica; hay posibilidades de que el arma quede destruida.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Objetos de menor importancia de Sûlherok:

Ballesta +20, se recarga automáticamente cada asalto, tiene el alcance doble de una ballesta pesada y hace daño doble; **anillo**, puede lanzar Rapidez V una vez al día.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*.

TAURCLAX*

Nivel: 31. **Raza:** Teleri. **Profesión:** Animista. **Hogar:** Taurang. **Sobrenombre:** S. "Colmillo del Bosque".

Características para RM: FUE-80; RAP-101; EMP-95; I-100; PRE-98; AGI-99; CON-95; MEM-96; RAZ-83; ADI-94. **Características para SA:** FUE-80; AGI-99; CON-95; INT-90; I-100; PRE-98. **Apariencia:** 90.

Misterioso y sombrío, Taurclax logró mantenerse al corriente de los asuntos de la corte de Ardor sin revelar su identidad como espía de Sauron de Mordor. Desde la cruel fortaleza de Taurang ("Árbol de Hierro"), Taurclax mantenía al bosque entero bajo un régimen de terror. Escapó del hundimiento final de la corte, y su destino final permanece desconocido.

Taurclax era de estatura y complexión medias, con el cabello castaño y los ojos verdes.

Principales objetos de Taurclax:

Anillo: Con forma arbórea, permite al portador transformarse en un gran árbol instantáneamente, y vivir alimentándose del suelo de forma indefinida. El portador sigue siendo completamente consciente de los hechos que se desarrollan a su alrededor, como si conservase sus sentidos humanos.

Cetro: De dominio del viento, este objeto actúa como una maza +20 y permite al usuario utilizar libremente la lista Domino del Viento.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Poderes especiales de Taurclax:

Sortilegios: 93 PP. Objeto x5 PP.

Objetos de menor importancia de Taurclax:

Yelmo de mithril, actúa como un multiplicador x5 PP para animistas, permite al portador respirar agua o cualquier gas (incluso los venenosos) sin recibir daño, y ver por debajo del agua como si estuviera al aire libre; **brazaletes**, puede lanzar Conversión Orgánica Verdadera, todas las armas (principalmente) orgánicas (por ejemplo, las flechas, los garrotes) usadas contra el lanzador tienen una penalización -100.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*.

THRANDUIL

Nivel: 33. **Raza:** Sinda. **Profesión:** Guerrero/guerrero (animista, mago). **Hogar:** el sur de Lindon hasta mediados de la Segunda Edad; el norte del Bosque Negro. **Sobrenombre:** S. "Salones de la Sombra Estelar".

Características para RM: FUE-98; RAP-99; EMP-97; I-95; PRE-96; AGI-100; CON-96; MEM-93; RAZ-91; ADI-84. **Características para SA:** FUE-98; AGI-100; CON-96; INT-92; I-95; PRE-96. **Apariencia:** 98.

Pariente de Celeborn, Thranduil viajó con él hacia el este desde Lindon, a principios de la Segunda Edad, ayudando a fundar Acebeda. Sin embargo, la animosidad de los enanos de Moria fue demasiado para él (los naugrim odian especialmente a los sindar, como recuerdo de Doriath). Él y muchos de los de su raza fueron hacia el este, más allá de las Montañas Nubladas, y fundó un reino en el Gran Bosque Verde. Muchas de las tribus silvanas rústicas se reunieron bajo su guía, y se convirtió en el rey élfico del bosque. Se tallaron grandes mansiones, y Thranduil convirtió el bosque en un lugar seguro.

Tras los primeros mil años de la Tercera Edad, un poder maléfico creció en los confines meridionales del bosque, y lentamente fue apropiándose de casi todo el bosque. El Bosque Verde se convirtió en el Bosque Negro, Thranduil y su pueblo hicieron lo que pudieron por mantener sus propias fronteras en las zonas más septentrionales. La historia del encuentro de Thranduil con un grupo de enanos en la Tercera Edad se cuenta en otro lugar, pero finalmente, dicho encuentro resultó enriquecedor para él.

Thranduil envió a su hijo Legolas al Concilio de Elrond, y de este modo contribuyó a la creación de la Compañía. Sus elfos también ayudaron a los hombres de Valle a repeler a las fuerzas de Sauron durante la Guerra del Anillo.

Principales objetos de Thranduil:

Espada: Espada ancha +45, exterminadora de trolls y grandes arañas. Sólo hace pifia con una tirada sin modificar de 01.

Arco: Arco largo élfico +45; dispara a velocidad doble; todas las flechas lanzadas desde este arco son consideradas exterminadoras de orcos.

Poderes especiales de Thranduil:

Sortilegios: 66 PP. Multiplicador x3 PP. Conoce las listas básicas de animista Protecciones de la Naturaleza, Dominio de las Plantas y Movimientos de la Naturaleza hasta nivel 10; las listas básicas de ilusionista Disfraces, Dominio de las Ilusiones y Moldear la Luz hasta nivel 10; y las listas de esencia Puente Sublime y Vías de lo Invisible hasta nivel 10.

Objetos de menor importancia de Thranduil:

Anillo, multiplicador x3 PP, añade +20 a todos los ataques de arco, reduce las posibilidades de pifia en 2 puntos; **botas**

de Caminar sobre las Ramas; **yelmo** que añade 50 a todas las maniobras para Escondarse creando sombras en torno suyo.

Leer CI; Sil 407; Hob; Sdla.

TURGON

Nivel: 85. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Aman, más tarde Gondolin. **Sobrenombre:** S. "Señor de la Piedra".

Características para RM: FUE-103; RAP-104; EMP-102; I-99; PRE-101; AGI-102; CON-100; MEM-101; RAZ-99; ADI-98. **Características para SA:** FUE-103; AGI-102; CON-100; INT-99; I-99; PRE-101. **Apariencia:** 103.

Turgon fue el menor de los dos hijos de Fingolfin, y abandonó las Tierras Imperecederas con la rebelión. Sin embargo, Turgon era uno de los noldor más perspicaces, y poco después de su llegada a la Tierra Media se separó de los asaltos suicidas de Fëanor.

Turgon era un brillante arquitecto que soñaba con crear una ciudad que le recordara a Tirion, la más hermosa de todas las ciudades élficas de Aman. Ulmo el Vala llegó hasta él y enseñó a Turgon un valle oculto, y así fue como nació la idea de construir Gondolin en el valle de Tumladen. Finalmente, el secreto de la ciudad de Turgon fue traicionado por el maléfico hijo de su hermana, Maeglin, y el mismo Turgon fue muerto en el saqueo. Afortunadamente, su hija Idril y su hijo Eärendil escaparon.

Principales objetos de Turgon:

Espada (Ondomacil): Q. "Espada de Piedra": Espada +60 de mármol de color azul pálido y filos de laen transparente (cristal encantado). Puede lanzar Rapidez sobre el portador a voluntad, y le permite al portador lanzar Fusión Verdadera con cualquier piedra.

Armadura: Aleación de ithilnaur, protege como CA CO/20 (BD +70).

Poderes especiales de Turgon:

Sortilegios: 340 PP. Objeto x4 PP. Debido a la afinidad de Turgon con la piedra, conoce la lista de mentalista Manipulación de Sólidos hasta nivel 30, así como las listas de bardo Control del Sonido y Conocimiento de Objetos hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Turgon:

Anillo de piedra, multiplicador x4 PP; **capa** que añade 30 a la BD y permite al portador Volar tres veces al día; **arco** +45, todas las flechas disparadas desde este arco son flamíferas (si así se desea); **escudo completo** +30.

Leer CI; Sil 78, 109, 116, 119, 153, 155, 160, 169-71, 176-8, 181-2, 184-8, 209, 215-17, 248, 258-9, 262, 264-5, 268, 275, 312-3, 325-31, 333, 339, 347.

VALGLIN (I)*

Nivel: 23. **Raza:** Avari moriquendi. **Profesión:** Exploradora/ladrona. **Hogar:** Naurilindol. **Sobrenombre:** S. "Brillo de Poder".

Características para RM: FUE-89; RAP-100; EMP-81; I-96; PRE-79; AGI-101; CON-93; MEM-95; RAZ-99; ADI-94. **Características para SA:** FUE-89; AGI-101; CON-93; INT-97; I-96; PRE-79. **Apariencia:** 89.

Valglin, una silenciosa y serena elfa, servía a la corte de Ardor desde Naurilindol, a menudo tranquilizando los arrebatos de la Hechicera. Frecuentemente salía en misiones de

espionaje, utilizando sus habilidades para infiltrarse en fortalezas de los enemigos de la corte.

Valglin era inusualmente pequeña incluso para ser silvana (1,56 m.), y tenía el pelo y los ojos castaños. Su tamaño y apariencia inofensiva a menudo actuaban en su favor.

Principales objetos de Valglin:

Lentes: El portador tiene la habilidad de ver a través de hasta 60 cm. de piedra o madera o 30 cm. de metal; son ideales para examinar los mecanismos de las cerraduras o trampas. Las lentes añaden al menos +50 a las tiradas para abrir cerraduras o trampas.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Poderes especiales de Valglin:

Sortilegios: 23 PP. Conoce Vías de Apertura y Enaltecimiento Físico hasta nivel 5.

Objetos de menor importancia de Valglin:

Cinturón, lanza Enturbiar, Sombra y contiene bolsillos y un juego de ganzúas +30; **botas,** añaden +30 a las maniobras de Trepar; **kynac largo** +25; cuatro **kynacs** arrojados, +10.

Ver La Corte de Ardor de ICE.

VALKRIST*

Nivel: 35. **Raza:** Noldo/adan. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Tirgoth. **Sobrenombres:** S. "Poderosa Cuchilla"; el Señor de las Armas.

Características para RM: FUE-102; RAP-100; EMP-89; I-83; PRE-96; AGI-101; CON-100; MEM-64; RAZ-78. **Características para SA:** FUE-102; AGI-101; CON-100; INT-83; I-83; PRE-96. **Apariencia:** 95.

Uno de los grandes guerreros de la Tierra Media (salvo los grandes príncipes de los noldor y los vanyar), Valkrist, gobernaba Tirgoth en el sur de la Tierra Media, sirviendo al Concilio ardano. Aunque sólo fuera eso, Valkrist era fiel en su lealtad al Concilio.

De enorme complexión y 2,08 m. de estatura, Valkrist tenía una presencia realmente dominadora. Heredó los rasgos de los noldor, el cabello castaño oscuro y los ojos azules.

Principales objetos de Valkrist:

Espada (Ilkiran): Hoja de laen +30 de cambio y de frío, puede lanzar Rayo de Frío +50 tres veces al día con un multiplicador al daño x4.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Objetos de menor importancia de Valkrist:

Armadura, coraza de mithril, CA 20 (-30), penaliza como CA 15; **sobrecapa,** lanza continuamente Armadura Ígnea, Relampagueante y Gélida; **escudo,** de laen transparente, ligero, +20, controlado mentalmente, y permite al usuario utilizar un arma a dos manos y poder parar con el escudo.

Ver La Corte de Ardor de ICE.

VALMORGÚL

Nivel: 36. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Mago/hechicero. **Hogar:** Ardinaak. **Sobrenombres:** S. "Señor de la Hechicería Negra"; el Mago; el Sabio de Tanturak; el Guardián de la Ciudadela.

Características para RM: FUE-96; RAP-101; EMP-100;

I-100; PRE-100; AGI-99; CON-98; MEM-88; RAZ-86; ADI-85. **Características para SA:** FUE-96; AGI-99; CON-98; INT-88; I-100; PRE-100. **Apariencia:** 86.

Como Guardián de la Ciudadela de Ardor, Valmorgûl era responsable de la seguridad de la Torre. También era miembro del Concilio ardano, y a menudo dominaba el grupo por su fuerza de voluntad, dejando claro que era él quien debería dominar la organización. Era el Mago el responsable más común de todos los cismas interiores. Tras la Primera Edad, Valmorgûl llevó un brazo de laen (cristal encantado) artificial, pues perdió el suyo en un combate contra el señor élfico Chrys Menelrana.

El Mago medía 2,04 m. de estatura, tenía el pelo rubio y los ojos azules relampagueantes.

Principales objetos de Valmorgûl:

Brazo: de laen rojo y totalmente operacional, el brazo vuelve a su usuario inmune al calor y al fuego, y le permite lanzar Rayos Ígneos a 100 m. hasta seis veces al día; arde a voluntad y golpea como una maza +30.

Amuleto maestro del octágono: Ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Baraja de cartas encantadas: Baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles.

Poderes especiales de Valmorgûl:

Sortilegios: 108 PP. Objeto x6 PP para hechicero. Conoce todas las listas básicas de Hechicero hasta nivel 30. Conoce Disrupción de la Materia hasta nivel 25 de las listas básicas de esencia maligna, Canalizaciones Oscuras de canalización maligna hasta nivel 30, Puente Sublime, Dominio Espiritual y Vías de Apertura de esencia hasta nivel 20 y Ley de las Barreras y Movimientos Sublimes de canalización hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Valmorgûl:

Anillo: de oro con rubíes, x6 PP para hechicero.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*.

YAVĖKAMBA*

Nivel: 27. **Raza:** Noldo. **Profesión:** Curandera lego. **Hogar:** Angkirya. **Sobrenombre:** S. "Mano Fructífera".

Características para RM: FUE-82; RAP-100; EMP-94; I-93; PRE-100; AGI-99; CON-98; MEM-94; RAZ-87; ADI-99. **Características para SA:** FUE-82; AGI-100; CON-98; INT-91; I-93; PRE-100. **Apariencia:** 90.

Yavëkamba, una mujer tímida y silenciosa, raramente

abandonaba Angkirya, donde servía a Fëatur. Era una traidora a la corte, y sólo era realmente leal al hermano Fëatur, de quien conocía su conversión.

Oscuramente hermosa, Yavëkamba tenía el pelo largo de color negro y los ojos castaños.

Poderes especiales de Yavëkamba:

Sortilegios: 81 PP. Objeto x5 PP. Conoce todas las listas básicas de Curandero Lego hasta nivel 25, Resistencia al Daño, Autocuración, Puerta Mental, Movimiento, Dominio Mental, Manipulación de Sólidos, Manipulación de Gases y Manipulación de Líquidos de mentalismo hasta nivel 20.

Objetos de menor importancia de Yavëkamba:

Baraja de cartas encantadas, baraja ardana, ver *La Corte de Ardor* para más detalles; **capa,** con capucha, permite al portador lanzar Invisibilidad sobre sí mismo y un objetivo; **equipo de cirugía,** muy sofisticado, reduce a la mitad el tiempo de recuperación y garantiza una recuperación completa (en manos de un curandero lego adecuado); **copa** que, cuando se llena de agua, puede "cocinar" cualquier hierba instantáneamente (eliminando la preparación); **pendiente,** multiplicador x5 PP, permite utilizar libremente la lista Brillo hasta nivel 25.

Ver *La Corte de Ardor de ICE*.

6.3 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE ELFOS

Aldan: Niv. 18 (S. "Carpintero de Árboles"). Aldan, un sin- da guerrero/guerrero, fue el señor del Claro de los Artesanos de Lórien. Ver *Lórien*, 80.*

Amdír: Niv. 35. Sobrenombre: Malgalad (S. "Oro radiante"). Elfo sindarin, padre de Amroth. Amdír gobernó Lórien desde 1780 S.E. hasta el final de la Segunda Edad, cuando murió en la Batalla de Dagorlad. Leer *CI*; ver *Lórien* 36, 80.

Ardaron: Niv. 20 (S. "Señor del Bosque"); Señor del Juego de Orbes. Ardaron fue un noldo mentalista de la corte de Ardor; su hogar era Angkirya, en la región de Mûmakan. Ver *Ardor*.*

Arduin: Niv. 9 (S. "Señor del Río"); Herald del Juego de Orbes. Arduin fue un silvano (tauredhel) vidente de la Corte de Ardor. Residía en Menelcarca. Ver *Ardor*.*

Ariel: Niv. 15 (S. "Doncella de las Estrellas"). Ariel fue una noldo animista/curandera lego que vivía en Ost-in-Edhil en la Segunda Edad. Ver *Lórien*, 52, 79.*

LOS ELFOS – N-Z

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Nimrodel	25	110	SA/1	35+	N	N	80da	140al	35	Silvana (tauredhel) bardo/mística, prometida de Amroth.
Olwë	135	395	CO/20	180+	N	Br/Gr	353ma*	328al	95	Teleri guerrero/guerrero, rey de los teleri.
Orterë	17	150	SA/1	100+	N	N	150da*	180da*	45	Noldo mago/alquimista, maestro herrero de Ost-in-Edhil.
Rána	36	150	CM/15	90	S20	Br/Gr	120ea*	100al	30	Sinda animista/curandero del Gremio de los Elementos.
Ríliá	33	110	SA/1	110+	N	N	100ky	60ky	50	Noldo maga/hechicera de la corte de Ardor.
Sûlherok	26	150	CO/20	100	S20	Br/Gr	210ea	200bsp	40	Sinda guerrero/guerrero de la corte de Ardor.
Taurclax	31	130	SA/1	80+	N	N	120ma	140bs	40	Sinda animista de la corte de Ardor.
Thranduil	33	175	CO/17	95	S20	Br/Gr	242ea*	247al*	45	Sinda guerrero/guerrero (animista, mago), rey del Bosque Negro.
Turgon	85	245	CO/20	215+	S30	Br/Gr	380ea*	365al*	60	Noldo guerrero/guerrero (bardo), segundo hijo de Fingolfin.
Valglin (I)	23	100	SA/1	100	N	N	150kl	110ky	50	Silvana exploradora/ladrona de la corte de Ardor.
Valkrist	35	180	CO/20	115	S20	Br/Gr	260ea/e2	200bs	35	Medioelfo guerrero/guerrero de la Corte de Ardor.
Valmorgûl	36	120	SA/1	120+	N	N	180kl	–	45	Noldo mago/hechicero de la corte de Ardor.
Yavëkamba	27	80	SA/1	105	S25	N	100kl	–	50	Noldo animista/curandera lego de la corte de Ardor



Arien: Niv. 17 (S. "Doncella de la Luz Solar"). Una tauredhel (silvana) maga/vidente, Arien servía a Huinen en el sur del Bosque Negro, aunque en realidad era una espía del Nigromante. Ver **El Bosque Negro** 116, 135.*

Arvairë: Niv. 15 (S. "Gran Tejedora"). Señora del Claro de los Tejedores en Lórien, Arvairë fue una sinda exploradora/ladrona. Ver **Lórien** 80.*

Brethil: Niv. 16 (S. "Abedul Plateado"). Un noldo animista, Brethil vivía en Ost-in-Edhil durante la Segunda Edad. Ver **Lórien**, 51, 78.*

Camthalion: Niv. 17 (S. "Mano de Fuerza"). Un tauredhel (silvano) guerrero/guerrero, Camthalion vivía en el reino de los elfos del bosque y era un ayudante de Ohtar, señor de la ciudad de Celebannon. Ver **El Bosque Negro**, 69, 136.*

Carihir: Niv. 18 (S. "Río Rojo"). Carihir, un sinda guerrero/delincuente, fue el jefe del Claro de los Barqueros de Lórien. Ver **Lórien**, 80.*

Carnil: Niv. 20 (S. "Punto Rojo"; el nombre de una "estrella"). Carnil, un noldo animista, hacía uno de los mejores vinos de la Tierra Media. Sus viñedos se hallaban justo al norte de Ost-in-Edhil, en la Segunda Edad. Ver **Lórien**, 56, 78.*

Celedhring: Niv. 40 (S. "Plata fría"). Celedhring fue un noldo mago/alquimista seducido por el mal. Sirvió al Nigromante (Sauron) en Dol Guldur. Ver **El Bosque Negro**, 135.*

Daniros: Niv. 12 (S. "Hombre de Espuma"). Un noldo explorador/delincuente, Daniros fue un famoso cervecero de Ost-in-Edhil. Ver **Lórien**, 52, 79.*

Elendor: Niv. 16 (S. "Dama de las Estrellas"); Señora del Juego de Espadas, Elendor fue una noldo guerrera/guerrera de la Corte de Ardor que vivía en Tirgoth. Ver **Ardor** 24.*

Fanar: Niv. 20 (S. "Nublado"). Un nando guerrero/guerrero, Fanar fue señor del Claro de los Guardianes de Lórien. Ver **Lórien**, 80.*

Fanari: Niv. 15. Un noldo de Ost-in-Edhil, Fanari fue un mago/alquimista asociado al Gwaith-i-Mírdain, aunque principalmente era herbolario. Ver **Lórien**, 34, 78.

Fëatur (III): Niv. 8 (S. "Señor de los Espíritus"); Arevorn (S. "Señor del Negro Corazón"); Trevor Arain. Un peredhil (dúnadan/noldo) mago/místico, Fëatur fue salteador en Eriador en la Tercera Edad. Se dice que era un matón. Los rumores que afirman que, en realidad, era Fëatur de Ardor (en algún tipo de reencarnación) no tienen ninguna base real.*

Galador: Niv. 20 (S. "Señor de los Árboles"). Galador fue el primer Príncipe y Señor de Dol Amroth. Como hijo de Mithrellas (una elfa) y el númenóreano Imrazôr, era un peredhil.

Gilmith: Niv. 18. Hermana de Galador, era de la raza de los peredhil, hija de la doncella élfica Mithrellas y el númenóreano Imrazôr.

Gildor Inglorion: Niv. 30 (S. "Señor de las Estrellas"). Un noldo de la Casa de Finrod, Gildor permaneció como residente de Rivendel hasta que partió junto a los Portadores del Anillo, con quienes atravesó el Mar.

Haldir: Niv. 10 (S. "Alto Vigilante"). Haldir, un tauredhel (silvano) guerrero/guerrero, fue un guardián de las fronteras de Lórien. Guió a la Compañía hasta Caras Galadhon. Leer **SdIA I**; **SdIA II**; ver **Lórien** 81.

Heladil: Niv. 8 (S. "Cristal puntiagudo"). Un sinda guerrero/guerrero, Heladil vivía en el norte del Bosque Negro. Era sobrino de Thranduil. Ver **El Bosque Negro** 124, 136.*

Hiradur: Niv. 15. Un carpintero de barcos de Ost-in-Edhil en la Segunda Edad, Hiradur fue un noldo guerrero/guerrero. Ver **Lórien** 79.*

Ivren: Niv. 9 (S. "Cascada"). Específicamente, un río y una cascada cercanos al río Narog. Ivren fue una tauredhel (silvana) animista, señora del Claro de los Panaderos de Lórien. Ver **Lórien**, 80.*

LOS ELFOS - DESCRIPCIONES BREVES

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Aldan	18	125	SA/1	30	N	N	100ec	120al	45	Sinda guerrero/guerrero, señor de los Artesanos de Lórien.
Amdir	35	160	CM/17	80	S	Br/Gr	180e2	140al	30	Sinda guerrero/guerrero, rey de Lórien 1780-3441 S.E.
Ardaron	20	80	SA/1	90+	N	N	110EAM	50al	40	Noldo mago/mentalista, señor de los Orbes (corte de Ardor).
Arduin	9	50	SA/2	50+	N	N	50da	-	35	Silvano mago/vidente, heraldo de los Orbes (corte de Ardor).
Ariel	15	90	SA/1	30+	N	N	-	90al	35	Noldo animista/curandera lego, curandera de Ost-in-Edhil en la S.E.
Arien	17	80	SA/1	70+	N	N	80da	-	40	Silvana maga/vidente, ayudante de Huinen.
Arvaire	15	120	SA/1	35	N	N	80da	120al	35	Sinda exploradora/ladrona, señora de los Tejedores de Lórien.
Brethil	16	125	SA/1	35+	N	N	80da	90al	35	Noldo animista (herbolario) de Ost-in-Edhil en la S.E.
Camithalion	17	120	CO/17	60	S10	Br/Gr	140ea	155al	30	Silvano guerrero/guerrero, segundo al mando de Ohtar.
Carihir	18	150	SA/1	60	S	N	120ec	150bsp	40	Sinda guerrero/delincente, señor de los Barqueros de Lórien.
Carul	20	160	CM/17	75	S10	N	150ec	120bs	25	Noldo animista, vintero/cerveceros en Ost-in-Edhil.
Celedhring	40	120	SA/1	50+	N	N	75ma	-	40	Noldo mago/alquimista, maestro herrero en Dol Guldur.
Dana	15	90	SA/4	80+	N	N	120ma*	90ma*	30	Medioelfo/mago.
Daniros	12	130	CM/17	65	S	N	115ea	90al	30	Noldo explorador/delincente, famoso cervicero de Ost-in-Edhil en la S.E.
Darien	13+	65+	CO/20	50+	N	(Br/Gr)	100da+	50da+	25	Medioelfo mago/ilusionista, señor de los dragones (en el este de la Tierra Media).
Elendor	16	125	CO/17	70	S10	N	160ea	160bs	35	Noldo guerrero/guerrero, Dama de las Espadas (corte de Ardor).
Elor	15	100	CO/17	80+	S10	N	160la*	150al	30	Medioelfo bardo (el Anillo Oscuro), escriba y maestro de historias.
Famar	20	180	SA/1	100	N	N	190ea	200al	45	Nando guerrero/guerrero, señor de los Guardianes de Lórien.
Fanari	15	110	SA/1	30+	N	N	90da	80al	40	Noldo mago/alquimista, herbolario de Ost-in-Edhil.
Featur (III)	8	70	SA/1	70+	N	N	75da	-	35	Medioelfo mago/místico, saltador en Friadur durante la T.E.
Galador	20	145	CO/17	105	S20	N	191ec	180al	35	Medioelfo guerrero/guerrero, primer señor de Dol Amroth.
Gilmith	18	95	SA/1	55+	N	N	96ec	106al	35	Medioelfa barda, hermana de Galador.
Gúldor Inglorion	30	185	CO/17	120	S20	N	180ea	190al	45	Noldo montaraz de la Casa de Fimrod, residente en Rivendell.
Haldir	10	124	SA/1	40	N	N	120ec	170al	40	Silvano (taurdel) guerrero/guerrero, guardián de Lórien en la T.E.
Heladil	8	91	CM/13	50	S10	N	95ea	120al	35	Sinda guerrero/guerrero, sobrino de Thranduil.
Hiradur	15	125	CE/12	40	S	N	120ea	100bsp	35	Noldo guerrero/guerrero, carpintero de barcos en Ost-in-Edhil en la S.E.
Ivren	9	96	SA/1	25+	N	N	60da	80ac	25	Taurdel (silvana), señora de los Panaderos de Lórien.
Jaixe	19	110	CO/17	130+	N	N	180ea	220bs	45	Silvano explorador/ladron, gran ladron y asesino.
Khelgin	17	150	CO/20	95+	S20	Br/Gr	160ea	120bs	25	Noldo mago/alquimista, joyero/vintero de Ost-in-Edhil en la S.E.
Mablung	60	195	CO/20	130	S30	Br/Gr	335ea	300al	55	Sinda guerrero/guerrero, capitán de la guardia de Elwe en Donath.
Múriel	80	160	SA/1	95+	N	N	155da	85al	65	Noldo barda/vidente, primera mujer de Finwé, madre de Fëanor.
Mornaur	19	70	SA/2	110+	N	N	80da	40da	45	Noldo mago/mago, Señor de las Espadas (corte de Ardor).
Nerdanel	65	125	SA/1	120	N	N	140da	110al	75	Noldo animista/clérigo (curandera), mujer de Fëanor.
Orophin (I)	17	123	SA/2	90+	N	N	90da*	-	40	Noldo bardo/vidente de Ost-in-Edhil en la S.E., aprendiz de Annatar.
Orophin (II)	6	85	SA/2	20	N	N	85ec	120al	45	Silvano (taurdel) guerrero/guerrero, guardián de Lórien en la T.E.
Palador	8	65	SA/2	100+	N	N	30da	-	40	Sinda mago/mago, heraldo de las Espadas (corte de Ardor).
Ragnar	12	120	SA/1	30	N	N	80ma	-	30	Noldo guerrero/delincente, panadero de Ost-in-Edhil en la S.E.
Ringlin	20	120	SA/1	90+	N	N	100da	40da	40	Noldo mago/místico, ayudante de Huinen.
Rúmil (I)	90	175	CO/17	100+	N	N	210ea	210al	65	Noldo bardo, compuso el Altimidale, creó las tengwar.
Rúmil (II)	13	102	SA/1	20+	N	N	80da	100al	35	Silvano animista (herbolario) de Ost-in-Edhil en la S.E.
Rúmil (III)	7	96	SA/1	30	N	N	90ec	110al	45	Silvano (taurdel) guerrero/guerrero, guardián de Lórien en la T.E.
Saeros	40	140	SA/1	75+	N	N	125da	110al	55	Nando bardo/vidente, consejero de Elwe en Donath.
Sarkarë	8	80	SA/1	70	S10	N	100ma	90bsl	35	Sinda montaraz, heraldo de los Yelmos (corte de Ardor).
Silion	15	100	SA/2	70	S10	N	80ma	50bsl	30	Noldo animista/clérigo maligno, Dama de los Yelmos (corte de Ardor).
Sirnaur	15	65	SA/2	100+	N	N	60da	15da	35	Noldo maga/maga, Dama de los Bastones (corte de Ardor).
Söldun	20	150	CO/17	75	S10	N	180ea	160bs	40	Noldo guerrero/guerrero, Señor de las Espadas (corte de Ardor).
Taurion	19	110	SA/2	70	S10	N	100ma	80bsl	30	Silvano animista/clérigo maligno, Señor de los Yelmos (corte de Ardor).
Taurmil	20	115	SA/1	40+	N	N	110ma	130al	45	Sinda animista/montaraz, Señor de los Guardabosques de Lórien.
Thalos	16	130	SA/1	30+	N	NN	100ma	-	40	Noldo animista/curandera (clérigo) de Ost-in-Edhil en la S.E.
Tinal	16	100	SA/1	120	N	N	120EAM	160kl	45	Noldo guerrero/monje guerrero, Señor de los Orbes (corte de Ardor).
Turlinde	16	112	SA/1	60+	N	N	90ea	110da*	45	Nando bardo, Señor de los Trompadores de Lórien.
Vairesül	10	110	CO/17	70	S10	N	120ea	110bs	35	Sinda guerrero/guerrero, heraldo de Espadas (corte de Ardor).
Valador	11	100	SA/1	100	N	N	100EAM	120kl	45	Sinda guerrero/monje guerrero, Caballero de los Orbes (corte de Ardor).
Valgin (II)	20	110	SA/2	115+	S	N	80da	-	40	Noldo bardo/astrologo de Ost-in-Edhil.
Vallin	13	140	CM/14	80	S10	Br/Gr	160ma	140bsl	20	Sinda guerrero/guerrero, Caballero de Yelmos (corte de Ardor).
Valnaur	11	100	SA/1	70	N	N	120ea	100bs	40	Silvano guerrero/guerrero, Caballero de Bastones (corte de Ardor).
Valsül	12	120	CO/17	70	S10	N	140ea	100bs	30	Silvano guerrero/guerrero, Caballero de Espadas (corte de Ardor).
Voronwë	40	195	CO/20	155	S35	Br/Gr	295ea	255al	50	Noldo guerrero/guerrero de Gondolin, mensajero hacia los valar.

Kheglin: Niv. 17 (S. "Brillo de vidrio", de Kheled-glin). Un noldo mago/alquimista de Ost-in-Edhil en la Segunda Edad, fue joyero y vidriero de profesión. Ver **Lórien**, 51, 79.*

Mablung: Niv. 60 (S. "Mano Pesada"). Mablung, un elfo sindarin, vivió en Doriath y sirvió al rey Thingol (Elwë) como capitán de la guardia. Era un poderoso guerrero que murió defendiendo Menegroth contra los enanos. Leer **Sil**.

Míriel: Niv. 80. Sobrenombre: Serindé (debido a sus bordados). Míriel, la primera mujer de Fëanor, fue reina de los noldor en las Tierras Imperecederas. Sólo dio a luz a un hijo, Fëanor, y el esfuerzo de hacerlo hizo que se cansara de la vida poco después. Míriel fue a Lórien en Aman y su alma partió. Leer **Sil**.

Mornaur: Niv. 19 (S. "Fuego Negro"); Señor del Juego de Bastos. Mornaur, un noldo mago de la corte de Ardor en el sur de la Tierra Media, pasaba su tiempo en Ithilkir. Ver **Ardor**.*

Nerdanel: Niv. 65. Nerdanel, una doncella noldorin, fue la mujer de Fëanor. Su fuerte y estable carácter sirvió durante un tiempo para moderar la conducta de Fëanor, pero finalmente, ella lo abandonó. Se negó a unirse a la Rebelión de los Noldor, quedándose en Aman. Nerdanel dio a luz a siete hijos: Maedhros, Maglor, Celegorm, Curufin, Caranthir, Amrod y Amras. Leer **Sil**.

Ohtar: Niv. 21 (S. "Guerrero"). Un sinda guerrero/guerrero, Ohtar fue señor de la ciudad de Celebannon en el río Rápido. Ver **El Bosque Negro**, 69, 136.*

Orophin (I): Niv. 17 (S. "¿Montaña?"). Un noldo bardo/vidente de Ost-in-Edhil en la Segunda Edad, fue rápidamente seducido por Annatar, convirtiéndose en su aprendiz en muchos aspectos. Ver **Lórien**, 52, 79.*

Orophin (II): Niv. 6 (S. "¿Montaña?"). Orophin es un guardián de Lórien en la Tercera Edad, un elfo tauredhel (silvano) guerrero/guerrero. Leer **SdIA I**; ver **Lórien**, 81.

Palandor: Niv. 8. Sobrenombre: "Señor Lejano"; Heraldo del Juego de Bastos. Pandor, un teleri mentalista, permanecía principalmente en Ithilkir, como parte de la corte de Ardor. Ver **Ardor**.*

Ragnor: Niv. 12. Ragnor, un noldo guerrero/delincente, fue panadero de Ost-in-Edhil en la Segunda Edad. Ver **Lórien** 51, 79.*

Ringlin: Niv. 20 (S. "Mirada Fría"). Ayudante de Huinen, Ringlin es un noldo mago/místico que vive en el sur del Bosque Negro durante la mayor parte de la Tercera Edad. Ver **El Bosque Negro**, 116, 135.*

Rúmil (I): Niv. 90. Un noldo de Tirion en Aman, Rúmil fue un conocido bardo que no sólo compuso el Ainulindalë, sino que creó las tengwar ("letras"), el sistema de escritura más antiguo que se conoce. Leer **Sil**.

Rúmil (II): Niv. 7. Guardián de Lórien en la Tercera Edad, Rúmil era un guerrero/guerrero, hermano de Haldir. Leer **SdIA I**; ver **Lórien** 79.

Saeros: Niv. 40. Saeros, un nando, fue vidente y consejero de Thingol en Doriath. Su más notable hazaña, desafortunadamente, fue el enfrentarse a Túrin (de quien sentía celos) en una comida, hasta que Túrin le arrojó una copa e hirió al Vidente. Al día siguiente, Túrin le venció en combate y Saeros cayó por un acantilado y murió. Túrin, temiendo represalias por parte de Thingol, huyó. Leer **Sil**.

Sarkarxë: Niv. 8 (S. "Mandíbulas de Piedra"); Heraldo del Palo de los Yelmos. Sarkarxë, un sinda montaraz, vivía originalmente en Beleriand, pero fue atraído por Taurclax, y pasó el resto de su vida en Taurang, en Mûmakan. Fue miembro menor de la corte de Ardor. Ver **La Corte de Ardor**.*

Silion: Niv. 15 (S. "Hija de la Luna"); Señora del Palo de

Yelmos. Silion, una noldo clérigo que servía a la corte de Ardor, vive en Taurang, en la región de Mûmakan. Ver **Ardor**.*

Sirnaur: Niv. 15. Sobrenombre: "Chorros de Fuego"; Señora del Palo de Bastos. Sirnaur tiene su hogar en la volcánica fortaleza de Naurindol, una ciudadela de la corte de Ardor. Es una noldo maga. Ver **Ardor**.*

Sûldun: Niv. 20 (S. "Valle de los Vientos"); Señor del Palo de Espadas. Un noldo guerrero/guerrero, Sûldun sirve a la corte de Ardor desde Tirgoth. Ver **Ardor**.*

Taurion: Niv. 19 (S. "Hijo del Bosque"); Señor de palo de Yelmos, Taurion, un elfo tauredhel (silvano) clérigo, vive en Aurax-dûr, una ciudadela ardana. Ver **Ardor**.*

Taurnil: Niv. 20 (S. "Amante de los Árboles"). Taurnil era un sinda animista/montaraz, señor del Claro de los Guardabosques. Ver **Lórien**, 80.*

Thalos: Niv. 16 (S. "Fuerte Fortaleza"). Thalos es un noldo clérigo/curandero que vivía en Ost-in-Edhil en la Segunda Edad. Ver **Lórien** 79.*

Thingol Capagris: Ver **Elwë Sindacollo**.

Tirial: Niv. 16 (S. "Mujer Vigilante"). Señora del Palo de Orbes. Una dama noldo, Tirial es una guerrera monje, y sirve a la corte de Ardor. Su hogar es Angkirya. Ver **Ardor**.*

Turlindë: Niv. 16 (S. "Señor de las Canciones"). Un nando bardo, Turlindë era el señor del Claro de los Trovadores en Lórien. Ver **Lórien**, 38, 80.*

Vairesûl: Niv. 10 (S. "Tejedora del Viento"); Heralda del Palo de Espadas. Vairesûl, una sinda guerrera/guerrera, fue atraída desde Beleriand por Valkrist para servir a la corte de Ardor. Ahora vive en Tirgoth. Ver **Ardor**.*

Valandor: Niv. 11 (S. "Hombre Fuerte"); Caballero del Palo de los Orbes. Valandor, un nando guerrero monje, sirve a Fëatur en Angkirya, una fortaleza de la corte ardana. Ver **Ardor**.*

Valglin (II): Niv. 20 [S. "Brillo (como de los ojos) del Poder"]. Valglin vivía en Ost-in-Edhil en la Segunda Edad. Fue un noldo bardo/astrologo, que se dice fue enloquecido por Annatar. Ver **Lórien** 51, 73, 79.*

Vallin: Niv. 13 (S. "Canción Poderosa"); Caballero del Palo de Yelmos. Vallin, un sinda guerrero/guerrero, sirve a la corte de Ardor y vive en Aurax-dûr. Ver **Ardor**.*

Valnaur: Niv. 11 (S. "Llama de Poder"); Caballero del Palo de Bastos. Valnaur, un tauredhel (silvano) guerrero/guerrero, es el capitán de la guardia de Naurindol, una ciudadela de Ardor. Ver **Ardor**.*

Valsûl: Niv. 12 (S. "Fuerte Viento"); Caballero del Palo de Espadas. Valsûl es un elfo tauredhel (silvano) que sirve a la corte de Ardor. Vive en Mirisgroth. Ver **Ardor**.*

Voronwë: Niv. 40 (S. "el Firme"). Voronwë, un gran noldo de Gondolin, iba en el último barco enviado por Turgon para buscar ayuda de los valar. Su misión fracasó, y en el viaje de vuelta el barco se hundió. Ulmo rescató a Voronwë y lo llevó a la orilla, para encontrarse con Tuor.



7. LOS GRANDES ENEMIGOS

Tres figuras sobresalen en la historia de la Tierra Media como los más poderosos de los enemigos que perturbaron la paz de los Hijos de Eru.

7.1 MORGOTH

Nivel: 500. **Raza:** Vala (Exaltado pero caído). **Profesión:** Mago/alquimista (hechicero). **Hogar:** Utumno en el norte de Endor; más tarde Thangorodrim, en Angband (en el noroeste de Endor); aun más tarde, en el Vacío Intemporal. **Sobrenombres:** S. “Enemigo Negro” o “Enemigo Oscuro”, Q. “Mornagodo”; Melkor (Q. “El que se Alza en Poder”; S. “Belegûr”); Inmensa Muerte (S. “Belegurth”); Bauglir (S. “El que Obliga”); Umahal (Kh. “Deshacedor”).

Características para RM: FUE-135; RAP-120; EMP-150; I-150; PRE-150; AGI-140; CON-135; MEM-125; RAZ-150; ADI-99. **Características para SA:** FUE-135; AGI-140; CON-135; INT-137; I-150; PRE-150. **Apariencia:** 01.

Ningún enemigo fue mayor que Morgoth, el vala rebelde. Como Ainu, nació antes de la creación de Eä, y sus talentos eran los más formidables de los recibidos por cualquier otro ser. De su rebelión nació el deseo que dio luz al Mal, pues en realidad Morgoth era el Mal encarnado.

Originalmente, Morgoth fue Melkor, “El que se Alza en Poder”. Era el mayor de los Ainur, y su poder estaba más allá de toda medida. Pero ni siquiera al principio fue él el rey, pues nunca se halló cercano a los pensamientos de Eru (su Hacedor). En su lugar, compartía el poder con el menos poderoso pero más disciplinado Manwë; y así comenzó la rebelión.

El deseo que causó el Mal

La visión de Eru proporcionó a los Ainur los temas que deberían combinar para crear la Gran Música de la Creación. A su vez, los Ainur cantaron y finalmente unieron todos sus temas en la armoniosa música que creó Eä. Sólo una voz creó la discordia, la de Melkor, pues el gran Ainu buscaba su propia canción, sus propias creaciones. Incapaz de someterse a las concepciones del Único —y por afán de crear dentro del esquema prescrito—, Melkor forjó su propio tema. Éste fue el origen del Mal.

Está más allá de cualquier posibilidad responder a la pregunta de si Eru creó el Mal o no. Sólo el Único lo sabe. Sin embargo, su renegado fue realmente único y ofrecía claramente la posibilidad de la disonancia. A diferencia de los demás Ainur que formarían los valar, su miríada de poderes eran bastante generales y su ser no representó ningún foco hasta que renunció a sus derechos de nacimiento. Melkor fue también uno de los quince valar, comprendiendo los otros catorce un equilibrio perfecto de siete hombres y siete mujeres. Este extraño papel, fuera cual fuese su destino, era enormemente inestable.

Sin embargo, fue el deseo lo que sembró las semillas de la rebelión de Melkor. En el Ainu Exaltado ardía una pasión por controlar su propio Destino y por crear cosas según sus propios pensamientos. Esperaba poseer los Fuegos Eternos; ansiaba ser el Único Señor. Por ello, su caída fue inevitable, pues sólo una visión podía gobernar la Existencia; y Melkor, pese a todo su poder, no era el Único.

La rebelión

Al igual que Aulë el Herrero, Melkor deseaba *crear* objetos por encima de todo lo demás. Gozaba con la gloria que envolvía a la creación, y amaba sus pensamientos por encima de todos los demás. A diferencia de Aulë, sin embargo, Morgoth se separó abiertamente del plan de Eru. Tras entrar en Eä como un Vala, se dedicó a trazar su propia ruta, y los Poderes se separaron.

Los demás valar trabajaron para dar forma al Mundo y los Cielos de acuerdo con la simetría ordenada por Eru, pero Melkor se opuso a sus obras. Renunciando a su lealtad hacia su Hacedor, deseó él mismo ser el Hacedor de la nueva creación. Conforme sus hermanos construían, él destruía, y así comenzó la Batalla de los Poderes. Fue una guerra terrible que condenó eternamente la visión de Eru. Melkor derribó las Dos Lámparas que iluminaban Arda y destruyó el hogar de los valar en el hermoso lago de Almaren. El Mundo fue reformado entre caos y destrucción. Finalmente, sin embargo, los valar prevalecieron. Melkor fue aprisionado en los Salones de Mandos durante muchas edades.

Sin embargo, aun permaneciendo encarcelado, se manifestaba el incommensurable poder de Melkor. Sus mentiras constantes y astutas persuadieron a sus captores de su arrepentimiento y Manwë, eternamente compasivo, perdonó a su terrible hermano. Este desafortunado acto, a pesar de ser inevitable, inició la saga de la Guerra de las Grandes Joyas.

Tras ser liberado de los Salones de Mandos, Morgoth volvió a Valinor. Allí descubrió los Silmarils de Fëanor y comenzó a tramar para apropiarse de ellos. Fëanor se resistió a su plan, revelando el velo de mentiras del Poderoso, de modo que el Enemigo huyó hacia las sombrías tierras salvajes del sur de Aman.

Aunque los valar colocaron una fuerte vigilancia en los límites del Reino Bendecido, Melkor volvió para vengarse y apropiarse de las Grandes Joyas. Acompañado de Ungoliant —el innombrable Espíritu del Vacío— llegó hasta Valinor sin ser descubierto y asaltó los Dos Árboles que iluminaban toda la tierra. Él y la arácnida Ungoliant mataron los Dos Árboles y saquearon todo el verdor sobre el que crecían. Ungoliant bebió después las gotas de los Pozos de Varda. De nuevo, Melkor sumió al Mundo en la oscuridad. Desde ese momento, fue conocido como Morgoth, el “Enemigo Negro”.

Mientras él y su terrorífico aliado huían hacia el norte, entre un halo de impenetrable oscuridad, Morgoth asesinó a Finwë, Rey Supremo de los noldor, y robó los Silmarils, por los que tanto había luchado el Señor Noldo. El Enemigo Negro escapó a Endor con su botín, y con la venganza con la que había soñado mientras languidecía tantas edades en prisión.

Tras disputar con Ungoliant por la posesión de las Joyas, Morgoth se reestableció en Angband, en el noroeste de Endor. Allí, implantó los Silmarils en su Corona de Hierro y comenzó a construir un nuevo reino. Se embarcó en la creación de nuevas criaturas que sirvieran para sus horribles objetivos y extendieran su dominio al este y al sur. Poco después, el Enemigo Negro comenzó la larga lucha contra los elfos de Beleriand que decidió el destino de los Silmarils, y, en definitiva, el de toda la Tierra Media.

Morgoth estuvo a punto de vencer, pero la búsqueda de Eärendil tuvo éxito, y consiguió desatar la cólera de los valar. Enfrentado a la Hueste de Valinor, Morgoth volvió a ser derrotado y capturado. Su corona fue transformada en los grilletes que le encadenaron cuando fue lanzado al Vacío Intemporal. Incapaz de volver de nuevo, el espíritu de Morgoth desapareció finalmente de Eä.

Naturaleza de Morgoth

Muchas y muy poderosas eran las pasiones de Morgoth, y comprendían todo lo que puede entenderse por Mal. Su interminable e insaciable ansia nunca se detuvo mientras permaneció en Arda. Con cada triunfo, con cada adquisición, deseaba todavía más. Sin embargo, finalmente quedó atado al Mundo, debilitado por cada obra creada a lo largo del tiempo. Su Corona de Hierro contenía gran parte de su poder —y le habría permitido permanecer en Eä a pesar de la destrucción de su cuerpo—, pero tras su rebelión Morgoth no volvió a ganar poder alguno.

Los servidores de Morgoth

El deseo más fundamental del Enemigo Negro era, por supuesto, crear vida. Pero nunca lo logró, pues la Llama Imperecedera arde sólo dentro de Eru, y la vida sólo brota con el permiso del Único. Incluso el nacimiento de los enanos de Aulë puede ser atribuido al compasivo pensamiento de Eru. Morgoth vio siempre frustrada su ansia de hallar y manejar el fuego que crea el espíritu y da la vida.

Aun así, Morgoth poseía el poder necesario para pervertir lo que ya existía, y así sus pozos de experimentación produjeron las razas de los orcos, los trolls, los huargos y los dragones, además de una hueste de maléficas criaturas que todavía acechan en las profundidades de la tierra. Sedujo a los Espíritus de Fuego y retorció sus almas, dominando a los temibles Demonios de Poder, los balrogs. En una escala todavía mayor, plantó la semilla del orgullo y la desesperación que cambiarían el aspecto de la vida.

Obras de Morgoth

Morgoth era un maestro en muchos aspectos de Eä, pero por encima de todo disfrutaba creando obras y cosas materiales. Después de todo, era el más cercano a Aulë en carácter y mentalidad. Al igual que el Señor de la Tierra, comprendía y manipulaba las sustancias de Arda. Erigió las Montañas de Hierro para proteger su reino, y elevó las Montañas Nubladas con la esperanza de detener el intento por parte de Oromë de rescatar a los elfos de Cuiviénen. Morgoth excavó los interminables salones de Utumno y Angband y talló la horrenda ciudadela de Thangorodrim. Y, a medida que Aulë moldeaba la superficie de Arda acorde con la visión de Eru, Morgoth la rehacía según sus propios deseos.

Las transgresiones de Morgoth son demasiado grandes como para ser mencionadas, aunque algunas son notables. Sus guerras costaron innumerables vidas y un daño incalculable, y por dos veces finalizaron con cataclismos totales. Odiaba la Luz, y por ello derribó Illuin y Ormal, las Dos Lámparas que iluminaban el Mundo a principios de la Primera Edad. Al hundir los picos que las soportaban, derribó las mayores montañas que nunca agraciaron Endor. Posteriormente, destruyó los Dos Árboles y contribuyó, junto con Ungoliant, a beber los Pozos de Varda. Incluso atacó a la Luna, fallando únicamente porque su fuerza le traicionó a medida que ascendía hacia el cielo.

El legado de Morgoth

Sin embargo, su crimen más atroz fue el legado del Mal. La encarnación de Morgoth dejó un legado que incluía multitud de guerras, numerosas razas corruptas y una hueste de monstruos. Todos los males creados por figuras tales como el balrog de Moria y Sauron de Mordor pueden verse atribuidas a su ira. Sin embargo, lo peor de todo es que dejó al Mundo con el doloroso pecado que corromperá Eä hasta el fin de la Cuenta del Tiempo.

La forma del Enemigo Negro

El enorme fana de Morgoth era oscuro y terriblemente fuerte. Concebido para inspirar terror, ardía con una furia visible e inacabable que revelaba su infinita ira. Ninguna imagen, antes o después de él, ha sido tan terrible.

Principales objetos de Morgoth:

Maza (Grond; Q. "Excavador"): Martillo del Submundo +250. Se trata de una enorme maza de eog negro de 3 metros de longitud y 100 kg. de peso que ataca como un mayal. Cada uno de los impactos críticos que consigue se ve acompañado por 1-10 críticos de impacto de la misma gravedad, así como un sortilegio de Llamada de las Grietas (lista de mago Ley de la Tierra).

Lanza (Gebir Melkor; Q. "Cuchilla de Melkor"): Lanza +200 encantada de 7 metros de longitud hecha de acero negro e incrustaciones de ithilnaur rojo. Su alcance es de 700 metros (sin penalización por distancia), y siempre vuelve a su lanzador instantáneamente después de impactar. Cualquier impacto crítico conseguido por el arma se ve acompañado por un ataque de sortilegio de nivel 25 de Absolución Pura (lista de clérigo maligno Canalizaciones Oscuras, nivel 20). De fallar la TR, el espíritu de la víctima se ve separado de su cuerpo (al que sólo puede acceder mediante el sortilegio Dar Vida).

La Corona de Hierro de Morgoth: Una sencilla corona de hierro negro con incrustaciones de ithilnaur negro (que brilla con luz blanca bajo la luz de la luna o del fuego), y adornada con los tres Silmarils (posteriormente sólo con dos). La corona es el símbolo de su señorío sobre Arda, la mayor creación de Morgoth. Sus propiedades son las siguientes:

- 1) sus joyas pueden brillar con cualquier intensidad deseada por su portador, llegando incluso a alcanzar un brillo normalmente atribuido a las estrellas. En tales casos, todos los que estén a menos de 500 metros de ellas deberán hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 250, sufriendo ceguera si fallan la tirada;
- 2) el aura inherente en las joyas es tan hermosa que todos los que se acerquen a menos de 500 metros de la corona deben hacer una TR contra un ataque de nivel 130 (el nivel de Fëanor). Fallar la TR tiene como resultado verse aturrido e incapaz de parar durante un número de asaltos equivalente al número por el que se falló la TR;
- 3) cualquiera que toque una de las joyas recibirá un crítico "D" de calor cada asalto que mantenga el contacto, aplicando todos los resultados a la parte del cuerpo que toca la joya (p. ej., una quemadura en la espalda podría verse aplicada a la mano o los labios de la víctima);
- 4) el portador recibe una bonificación +50 a todas las actividades;
- 5) multiplicador x20 PP que permite al portador concentrarse simultáneamente en veinte sortilegios diferentes (cuyo nivel total no supere 1.000);
- 6) la corona se ajustará mágicamente al tamaño de la cabeza de su portador;
- 7) posee una inteligencia equivalente al nivel 75; la corona aumentará su tamaño para caer de la cabeza de su portador siempre que sienta que no tiene un portador adecuado;
- 8) irresistiblemente maléfica, aumenta cualquier deseo que el portador pueda tener y, con el tiempo, todo aquel que la lleve sucumbirá a sus sentimientos interiores;
- 9) de una fortaleza terrible, la corona no puede ser rota a menos que sea fundida en el fuego en el que fue creada (ver forja más adelante);

- 10) de fuego, permite al portador inmolar a voluntad, viéndose engullido por llamas que alcanzan a todos los que estén a 1,6 metros con el equivalente de una Bola de Fuego +50 cada asalto;
- 11) de oscuridad, el portador puede transformarse en una "sombra" a voluntad, actuando con una bonificación +50 a las maniobras de Escondarse por la noche o en la oscuridad; y
- 12) los sortilegios, ataques físicos y maniobras del portador no pueden fallar.

Anillo (Corómorna; Q. "Anillo Negro"): Una sencilla banda de mithril negro sin adornar. El anillo puede cambiar los sueños/deseos de cualquier víctima que esté a 500 metros y que falle su TR. El anillo puede ser utilizado cinco veces al día y afecta a la víctima durante 5 días x la cantidad de puntos por la que falló la TR.

Armadura (Coraza roja y negra): Armadura de placas de mithril negro que no penaliza. Brilla con un color rojo y lanza un sortilegio continuo de Aura (Canalización Abierta, lista Vías de la Luz, nivel 3). Tratar como armadura de coraza (CA 20) con una BD de +50.

Forja y herramientas: La herrería montañosa de Morgoth se halla junto a sus mansiones. Contiene una forja y herramientas encantadas que le permiten crear objetos 50 veces más rápido de lo normal para un herrero o alquimista.

Poderes especiales de Morgoth:

Visión: Morgoth puede ver perfectamente, por la noche o por el día, tan lejos como se halle el horizonte. Puede percibir cada detalle como si estuviera en el punto que está mirando, y su mirada puede traspasar la más oscura de las nubes, exceptuando lo que es considerado como vacío (por ejemplo, una de las envolturas de Ungoliant).

Voz: Morgoth puede hablar con cualquier voz que desee, a cualquiera que aparezca dentro de su alcance visual.

Oído y olfato: Morgoth puede oír y oler perfectamente, sin importar las condiciones en las que esté, tan lejos como figure el horizonte.

Guardia de hierro: Cuando Morgoth está en Utumno o en Thangorodrim, su presencia se extiende en la forma de una guardia con un diámetro equivalente a 75 kilómetros. Dentro de esta región, Morgoth puede sentir el número y naturaleza básica de las presencias que hay en su interior siempre que se concentre.

Autoridad: Morgoth puede dirigir su voz o su mirada sobre cualquier individuo (a un alcance de 500 metros) para intentar dominarlo. La víctima debe hacer una TR contra un ataque de nivel 250 de Canalización (SA) o Mentalismo (RM). Caso de fallar, la víctima queda bajo el control de Morgoth hasta que consiga pasar la TR. Siempre que la víctima salga del radio de efecto de 500 metros, o siempre que Morgoth deje de concentrarse, la víctima puede hacer una TR por asalto.

Manipulación de la tierra: Morgoth posee control absoluto sobre todo el material inorgánico que se halle unido o forme parte de la tierra situado a una distancia de 500 kilómetros (es decir, 1 km. x nivel de Morgoth). Sólo necesita concentrarse para mover y moldear la tierra, aunque dicho movimiento debe ser (i) continuo y (ii) limitado a una velocidad que no supere el kilómetro y medio por hora. También requiere un número de PP equivalentes al número de kilómetros cúbicos de material x 10 x distancia atravesada (en kilómetros).

Conocimiento de la tierra: Morgoth conoce el origen y propiedades de todas las sustancias inorgánicas.

Manipulación de las nubes: Morgoth tiene un control absoluto sobre toda la luz situada a 500 metros de su persona, así como toda la luz que esté dentro de los límites de su guardia (ver Guardia de Hierro más arriba).

Creación: Morgoth puede alterar, mediante el proceso de dominación y cría, la estructura física de cualquier raza. La víctima debe hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 25. Caso de fallar, los hijos de la víctima cambian (antes de su nacimiento). La futura progenie cambiará normalmente según los propios miedos interiores de la víctima, pero también las necesidades de Morgoth afectarán al resultado.

Sortilegios: 26,000 PP. La BO para los sortilegios de base es de 250; la BO para los sortilegios dirigidos es de 500. Morgoth conoce todas las listas de sortilegios.

7.2 SAURON

Nivel: 180 (240), 360 con el Anillo Único. **Raza:** Maia (caído). **Profesión:** Mago/hechicero/alquimista. **Hogar:** Originalmente Angband, en el norte de Endor; más tarde, Mordor. **Sobrenombres:** Thauron (Q. "el Aborrecido"); Gorthaur (S. "el Cruel"); Annatar (S. "Señor de los Dones"); Artano (Q. "Gran Herrero"); Aulendil (Q. "Sirviente de Aulë"); el Mentiroso; el Abominable; el Señor de Mordor; el Señor de la Torre Oscura; el Señor Oscuro; el Negro; el Maestro Oscuro; la Mano Negra; la Sombra; el Innombrable; el Ojo; el Ojo Rojo; el Ojo Maligno; el Ojo de Barad-dûr; el Ojo sin Párpado; el Ojo Innombrable; el Maligno; el Hacedor de los Anillos; el Señor de los Anillos; etc.

Características para RM: FUE-110; RAP-100; EMP-90; I-100; PRE-200; AGI-101; CON-110; MEM-102; RAZ-101. **ADI-99. Características para SA:** FUE-110; AGI-101; CON-110; INT-102; I-102; PRE-120. **Apariencia:** 02.

Sauron, "el Aborrecido", fue seducido por Morgoth antes de la creación de Arda. Fue el más grande del Pueblo de Aulë, y el más poderoso de los maiar, salvo (quizás) Eönwë e Ilmarë. Diestro en todas las artes y magistral en la diplomacia, demostró ser un formidable sirviente del Enemigo Negro. Hasta la caída de Morgoth, Sauron fue su único lugarteniente.

Historia de Sauron

Sauron mantuvo el reino de Angband durante la permanencia del Enemigo Negro en la infernal fortaleza de Angband. Posteriormente, durante las guerras contra Beleriand, dirigió las fuerzas del Mal siempre que Morgoth estaba preocupado por otras cosas. Con la rotura del asedio de Angband, la Hueste de la Oscuridad tomó la ofensiva contra los enemigos elfos, y fue Sauron quien guió el ejército que asoló el oeste de Beleriand. Aprisionó y mató a Finrod y a sus elfos, y se enfrentó a Lúthien y al sabueso de los valar, Huan. Sin embargo, no fue capaz de soportar la fuerza de la Hueste de los Valar. Con la caída de Morgoth al final de la Primera Edad, se rindió a Eönwë y accedió a ser sometido a juicio en Valinor.

Sauron se arrepintió, pero su orgullo le traicionó. Antes de enfrentarse a los valar en Aman, huyó y se escondió en los rincones más lejanos de Endor. Pasaron cinco siglos antes de que reapareciera. Se alzó como el heredero del señorío de Morgoth, como Rey de los Hombres, y comenzó a seducir a seleccionados grupos humanos poco después. Alrededor del año 1000 S.E. había conseguido fuerza suficiente como para tomar y fortificar Mordor. La Tierra Negra se convirtió en su hogar, el lugar al que siempre volvería.

Sauron viajó a Eregión en torno a 1200 S.E. Disfrazado como Annatar, el "Señor de los Dones", trabó amistad con los herreros elfos de Ost-in-Edhil. Su trama funcionó, pues los suaves modales de Annatar y su hermosa encarnación llegaron a dominar a sus anfitriones. Sólo Galadriel consiguió salvarse de su diplomacia. Sin embargo, no tuvo tanto éxito en una embajada similar a Lindon, donde el rey élfico Gil-galad le expulsó, desconfiando sabiamente de aquel far-sante.

Durante los siguientes trescientos ochenta años (1200-1580 S.E.), Annatar instruyó a los orfebres de Eregión en las artes de la forja de anillos. La ayuda de Annatar fue muy grande, pues gracias al conocimiento que Aulë y Morgoth habían proporcionado a Sauron, el Señor de los Dones pudo enseñar a los elfos nuevas técnicas sobre la forja de metales y joyas.

Para mantener su sutil plan, Sauron manipuló a sus anfitriones. La presencia de Annatar en Eregión se vio acompañada por la discordia, que crecía a medida que pasaban las décadas. Hacia el año 1350, los herreros se rebelaron abiertamente contra el gobierno de la noldo Galadriel y el teler Celeborn. Veinticinco años después, los dos señores renunciaron a su señorío sobre Ost-in-Edhil.

La ayuda de Annatar permitió a los grandes herreros, encabezados por Celebrimbor, crear los Anillos del Poder. La forja de dichos anillos comenzó alrededor del año 1500 S.E., bajo la atenta vigilancia del Señor Oscuro. Ochenta años después, Annatar volvió a Mordor y comenzó a forjar el Anillo Único Gobernante en los fuegos del Monte del Destino (S. "Orodruin"). Su trama contra los elfos estaba cerca de su cúspide cuando Celebrimbor completó los Tres Anillos entre 1580 y 1590 S.E. Sólo diez años más tarde, él acabó el Anillo Único, un artefacto ingeniado para gobernar a todos los demás Anillos del Poder.

En 1600 S.E., el Señor Oscuro creía que la victoria estaba al alcance de la mano, pero Celebrimbor y sus compañeros descubrieron su locura cuando ya era demasiado tarde. En lugar de utilizar los Tres Anillos, los elfos los guardaron. Sauron se enfureció y exigió que le fueran entregados; sin embargo, sus exigencias cayeron en oídos sordos. Celebrimbor buscó a Galadriel en Lórien y le entregó Nenyá, uno de los Tres Anillos, ese mismo año.

Con la negativa de los elfos, Sauron decidió destruir a sus enemigos utilizando la fuerza bruta y aplastante. En 1693 S.E. comenzó la guerra contra los elfos. Los ejércitos de Mordor tomaron Calenardhon (posteriormente Rohan), marcharon hasta el sur de Eriador, y asaltaron Eregión en 1697. Los enanos cerraron Moria. Los servidores de Sauron mataron a Celebrimbor y Ost-in-Edhil cayó, huyendo sus supervivientes a Lórien, Lindon o Rivendel. Gil-galad, rey de Lindon y Rey Supremo de los noldor, preparó la defensa de su tierra mientras todo Eriador caía bajo el yugo del Señor de los Anillos (1699 S.E.).

Las fuerzas de Sauron llegaron al río Lhûn alrededor del año 1700, pero les esperaba una sorpresa. Un ejército dúnadan procedente de Númenor se hallaba junto a la hueste élfica defendiendo Lindon. Encabezados por Gil-galad, elfos y dúnadain aplastaron a los guerreros del Señor Oscuro, empujando a los supervivientes hacia el este. Eriador fue retomado, y Sauron se vio obligado a fortificar el Desfiladero del Isen (más tarde Rohan). Así que el Maligno giró su atención hacia el este, en busca de nuevos refuerzos para su hueste.

Durante el largo tiempo muerto que siguió a la Batalla de Lindon, Sauron intentó ganarse como aliados a los enanos y a los hombres del este. Como poseía los dieciséis

Anillos del Poder restantes, los entregó a los Reyes de las siete Casas enanas y a nueve señores humanos. Su intriga para esclavizar a las dos razas funcionó, aunque sólo en parte, pues los enanos (S. "Naugrim") eran diferentes al resto de los pueblos.

Como creaciones de Aulë (a quien antaño sirvió Sauron), los enanos reaccionaron de forma diferente a como esperaba el Señor Oscuro. Los siete anillos aumentaron el ya de por sí considerable orgullo y codicia de los enanos; sin embargo, no llegaron a conceder la inmortalidad a los naugrim, ni tampoco permitieron a Sauron controlar a los portadores de los anillos. Mientras los señores enanos utilizaban los siete anillos para descubrir nuevas reservas de riquezas, el Maligno descubría su fallo y condenaba a esta raza.

Los nueve anillos funcionaron mejor, y en torno a 2251 S.E. aparecieron por primera vez los nueve Espectros del Anillo (LN. "Nazgûl"; S. "Ulairi"). Esclavizados por sus anillos y controlados por el Anillo Único, demostraron ser leales sirvientes del Señor de Mordor. Tres eran númenóreanos negros, y los demás reyes corrompidos de otros puntos de Endor.

La aparición de los nazgûl coincidió con la rebelión social en Númenor. La diplomacia de Sauron, cuidadosamente preparada, se basaba en las debilidades de los hombres, y los númenóreanos, pese a ser fuertes, no eran ninguna excepción. El orgullo dúnadan comenzó a aflorar cuando el rey Tar-Atanamir subió al trono. El respeto por los valar fue desapareciendo según comenzaban a aparecer las sospechas y los celos dirigidos hacia los elfos. El nacionalismo y el racismo fueron sustituyendo poco a poco el respeto hacia los demás y hacia los eldar en particular. Durante los siglos posteriores al año 2200 S.E., los númenóreanos comenzaron a colonizar y explotar la Tierra Media. Las flotas dúnadain comenzaron a traer guerreros y regentes en lugar de maestros y mensajeros.

Los por entonces altivos dúnadain comenzaron a disputar abiertamente el autoimpuesto cargo de Sauron de Rey de los Hombres. Sus posesiones costeras a lo largo de las orillas de Endor comenzaron a adoptar un nuevo carácter; los hombres de Númenor fortificaron sus puertos y se prepararon para desafiar al Señor Oscuro militarmente. Entonces, en 3261 S.E., ocurrió lo inevitable: el ejército númenóreano, bajo el mando del rey Ar-Pharazôn, atracó en Umbar, con la intención de invadir Mordor y acabar con las pretensiones de Sauron.

Sin embargo, el astuto Señor Oscuro había previsto estos planes. Rindiéndose sin luchar, Sauron fue llevado a Númenor como prisionero al año siguiente. Su encarcamiento selló la condenación númenóreana. Entre 3262 y 3310 S.E., el Maligno consiguió convencer a sus captores de su valor como consejero y, basándose en su orgullo, les convenció de su invulnerabilidad y su destino erróneo.

El consejo de Sauron corrompió rápidamente Númenor. Algunos elementos de la sociedad, exteriormente no religiosos, comenzaron a adorar a la Oscuridad, haciendo sacrificios a Morgoth y construyendo templos en honor del Enemigo Negro. La gente abandonaba los objetos considerados élficos y las persecuciones contra los Fieles —quienes se mantuvieron respetuosos con los eldar y los valar— alcanzaron un nivel febril. Ar-Pharazôn llegó finalmente a la conclusión de que la inmortalidad y aparente superioridad de los elfos no era innata en esta raza; era su residencia en Aman lo que les confería la vida infinita.

En 3310, el rey númenóreano ordenó el Gran Armamento. Nueve años después, la mayor flota jamás vista en Arda asal-

tó la costa oriental de Aman. Desafiando la Prohibición de los Valar —la ley que impedía a los mortales poner pie en las Tierras Imperecederas— Ar-Pharazôn intentaba derrotar a los elfos y establecer su dominio sobre Aman. El orgullo númenóreano, aumentado por el éxito y alimentado por las dulces palabras de Sauron, causó la destrucción de los altivos dúnedain.

La llegada a Aman de la flota númenóreana se vio acompañada de un rápido y trágico castigo. Abandonando por una vez su vigilancia, los valar llamaron a Eru para corregir lo equivocado y reforzar la Prohibición. Eru respondió abriendo un abismo entre Aman y Númenor. La flota de Ar-Pharazôn fue barrida hacia el este en un tumulto cataclísmico, siendo engullida por la sima. Su gran isla natal se hundió bajo las terribles olas. La Caída de Númenor se había completado.

Sólo el pequeño número de Fieles que hizo caso de los avisos de la condenación que se avecinaba sobrevivieron a la Caída; el resto de los dúnedain de Númenor perecieron. Los dúnedain de Endor ya no tenían hogar. Los habitantes de Umbar y otros puertos orientales y sureños, también llamados númenóreanos negros, rechazaron su herencia. Otros invitaron a los Fieles supervivientes a reconstruir la gloria de la antigua Númenor. Como respuesta, Elendil el Alto encabezó una flota con los Fieles supervivientes en dirección a la Tierra Media, para unirse a sus hermanos aislados. Una vez reunido con los Fieles de Lindon y Pelargir (en el Anduin), iniciaron el desarrollo de una nueva vida, fundando los Reinos en Exilio: Arnor y Gondor.

Sauron también sobrevivió a la Caída, pero su atractivo cuerpo fue destruido durante el cataclismo. Aun así, el poder del Maligno le permitió “adoptar forma” de nuevo, un acto crucial para su relación con los habitantes de Endor. Como maia, siempre sería un espíritu sin necesidad de forma; pero, al igual que Morgoth, Sauron quería gobernar la Tierra Media, y para actuar a un nivel físico, necesitaba un cuerpo. Las herramientas físicas, incluyendo una forma corpórea y los obstáculos que posee, eran requisitos imprescindibles para su dominio. Al principio, podía adoptar el cuerpo que necesitaba en cualquier forma que deseara. Sin embargo, con su destrucción en la Caída de Númenor, en 3319 S.E., perdió la capacidad para adoptar una forma hermosa. Sauron precisaba de cierta fortaleza de espíritu para completar esta transición, y tras su “muerte” en la terrible Caída, nunca volvió a ser el mismo. Una parte del Señor Oscuro pereció junto a Númenor.

Sin embargo, Sauron sobrevivió y volvió a emerger en Mordor algunos años después. El Maligno reunió a todas sus tropas y eliminó cualquier vestigio de la antigua guardia númenóreana. En el año 3429 S.E., ya era capaz de entrar en guerra de nuevo, y ese mismo año sus ejércitos atacaron el oeste, el joven reino dúnadan de Gondor. Su hueste tomó Minas Ithil y destruyó el Árbol Blanco, símbolo de los dúnedain; pero finalmente, Sauron fue vencido. El ejército de la Última Alianza de Elfos y Hombres le derrotó en la Batalla de Dagorlad cinco años más tarde, y después asedió al Señor Oscuro en Barad-dûr. La Torre Oscura cayó en 3441 S.E., y en el combate que tuvo lugar, Sauron mató al Rey Supremo élfico Gil-galad y al rey dúnadan Elendil. Sin embargo, mientras su padre caía, el hijo de Elendil, Isildur, logró cortar hábilmente el dedo en que Sauron llevaba el Anillo. El espíritu del Señor Oscuro se retiró, vencido y sin el Anillo Único, que poseía el victorioso Isildur.

Sauron no volvió a llevar el Anillo Gobernante. Aunque Isildur murió a manos de un grupo de orcos sólo dos años

después, los servidores del Señor Oscuro no consiguieron recuperar tan preciado tesoro. Mientras luchaba a través de las zarzas y los torrentes intentando escapar, el rey dúnadan perdió el Anillo en los pantanos en la confluencia de los ríos Gladio y Anduin. El Anillo Único descansó en el fondo de un cenagoso pantano hasta que fue recuperado por el hobbit Déagol en 2463 T.E.

Poco después de su descubrimiento, Déagol fue asesinado por su primo Sméagol (Gollum). Sméagol deseaba el anillo y, asesinando a su pariente, inició una saga durante la cual el Único permanecería en manos de hobbits hasta ser eliminado. Sméagol, Bilbo y finalmente Frodo portaron el gran tesoro de Sauron antes de destruirlo.

Sin el Anillo Único, que contenía gran parte de su esencia, Sauron recuperó su fuerza muy lentamente. Le costó mil años recomponer su espíritu, adoptar una nueva forma y manifestarse de nuevo en la Tierra Media.

En el invierno de 1050 T.E., Sauron entró en Dol Guldur y tomó residencia allí como “el Nigromante”. Este cono volcánico, llamado Amon Lanc (S. “Colina Pelada”) por los elfos del cercano Lórien, se elevaba sobre el ondulado paisaje del sur del Bosque Negro. Se trataba de una aislada elevación con abundantes excavaciones que alcanzaban los Subterráneos por debajo de la tierra, constituyendo un refugio ideal. Los nazgûl prepararon el lugar para el regreso de su señor. Allí permaneció aislado e invisible durante más de un milenio. Todos los males que plagaron Rhovanion durante su permanencia allí pueden atribuirse a la Colina Pelada, pero nadie —ni siquiera los Sabios— percibió la gravedad del peligro.

Incluso los Sabios pensaban que el Nigromante era un insidioso legado del caído Señor de los Anillos. Sus miedos y sospechas comportaron una serie de perturbadoras respuestas, pero nadie descubrió que Sauron de Mordor había vuelto a alzarse de las cenizas de su derrota a manos de la Última Alianza. El disfraz del Señor Oscuro como el “Nigromante” le sirvió para ocultar su naturaleza y verdaderos objetivos durante mucho tiempo, pues su sutil dominio del mal causó la destrucción sin relacionarle abiertamente a él con sus acciones. Su mano, su Ojo, estaban en todas partes, pero siempre invisibles.

Mientras estuvo en Dol Guldur, Sauron fue reconstruyendo su terrible poder, refrenándose constantemente para evitar dar muestras incontenidas de horror. Adoptando el Ojo Rojo sin Párpado como símbolo, Sauron iba dejando pasar el tiempo. Actuaba únicamente mediante sus agentes, en particular los perversos Espectros del Anillo.

Poco después de tomar residencia en Dol Guldur, Sauron autorizó a los mayores de los nazgûl para ir hacia el norte y establecer un reino que contrarrestara y destruyera el Reino Norte de los dúnedain de Arnor. El Señor de los nueve nazgûl se convirtió en el Rey Brujo de Angmar, mientras que seis de los otros ocho Espectros del Anillo iban hacia el este y el sur para cumplir las órdenes del Señor Oscuro. Dos nazgûl permanecieron junto a Sauron en Dol Guldur como ayudantes, mensajeros que extendieran su obra. De los dos, Sauron nombró a Khamul el Oriental, el segundo de los nueve, Guardián de Dol Guldur.

El plan de Sauron de aplastar Arnor tuvo éxito. Separado en tres estados sucesores (Arthedain, Cardolan y Rhudaur) en 861 T.E., el Reino Dúnadan del Norte permanecía desunido y vulnerable cuando el Rey Brujo se estableció en Angmar en 1300 T.E. El Señor de los Nazgûl asoló Rhudaur y Cardolan en 1409, reduciendo ambos estados y aislando a los dúnedain de Arthedain. Posteriormente, tras cerca de seis-

cientos años de lucha, el Rey Brujo logró su objetivo. Su hueste angmarim arrasó todo Arthedain en 1974-75.

Mientras Arvedui –último rey de Arthedain– huía hacia el norte y perecía en las heladas aguas de la Bahía de Forochel, un flota procedente de Gondor encabezada por Eämrur atracó en Lindon. Aunque era demasiado tarde para rescatar a Arvedui, los gondorianos se unieron a los restos del ejército arthadan y destrozaron a los angmarim en la Batalla de Fornost. Los vencedores persiguieron al Rey Brujo hasta las Landas de Etten, donde desapareció. Tanto Angmar como Arthedain pasaron a la historia como reinos perdidos.

Sauron tuvo éxito en su intento de destruir el Reino Norte, lo que le permitió concentrar todas sus atenciones en el Reino Sur de Gondor. El Rey Brujo volvió a Mordor y, tras veinte años de preparación, reunió a los demás Espectros del Anillo para atacar la ciudad más oriental de Gondor, Minas Ithil. Dos años más tarde (2002 T.E.), el ejército sitiador logró entrar en la ciudad. Junto a ella cayó su piedra vidente (el palantir), y la ciudad fue rebautizada como Minas Morgul. En el año 2050 T.E., el Rey Brujo mató a Eämrur en un duelo a las puertas de Minas Morgul, acabando con la línea de reyes de Gondor.

Sauron seguía dirigiendo sus fuerzas en secreto desde su guarida en Dol Guldur. Buscaba el perdido Anillo Único, y prefería no revelarse hasta que su poder fuera inigualable. El Señor Oscuro mantuvo su disfraz de Nigromante hasta que Gandalf amenazó con descubrir su artimaña en el año 2063 T.E. Maliciosamente, el Señor Oscuro huyó hacia el este. La paz reinó en el oeste mientras empezaba la Paz Vigilante. Durante esta era, los Espectros del Anillo permanecieron en silencioso reposo en Minas Morgul mientras que su amo reunía sus fuerzas entre los hombres del este.

Con el retorno de un fortalecido Sauron a Dol Guldur en 2460 T.E. acabó la Paz Vigilante. Los orcos se multiplicaron y comenzaron a abundar las guerras, todo causado por el Maligno. Los años siguientes vieron cómo crecía el poder de Sauron. En el momento en que Gandalf confirmó la identidad del Nigromante (2850), ya estaba casi listo para desatar su ataque final. Confiado de su poder, pese a la ausencia del Anillo Gobernante, Sauron volvió a Mordor en 2941 T.E. Diez años después reveló su presencia y se declaró Señor de la Tierra Media.

El Señor Oscuro reconstruyó Barad-dûr y renovó su búsqueda del Anillo Único tras volver a la Tierra Oscura, pero apresuró su carrera de armamento. Al saber de su recuperación, comenzó a luchar contra el tiempo. Aunque envió a sus mayores servidores –los Espectros del Anillo– en busca de su tesoro, no estaba seguro de su destino. El Señor Oscuro descubrió que mientras existiera el Anillo Único y no fuera utilizado por otra persona, era invulnerable; pero en manos de un enemigo, el Anillo Gobernante ponía en peligro su dominio.

Aun así, pocos tenían la fuerza necesaria para controlar el increíble poder que contenía el Anillo. Después de todo, una parte del mismo Sauron latía en el Único. También era totalmente maléfico, y por ello no adecuado para la mayoría de sus enemigos. La mayor amenaza era el caído Mago Blanco, Saruman, que por entonces era señor de Isengard. Al igual que Sauron, sabía de la reaparición del Anillo. Los sirvientes de Saruman exploraron zonas alejadas de su base, pero tampoco tuvieron éxito. Frustrado, el Mago Blanco decidió utilizar la piedra vidente de Isengard en 3000 T.E., con la esperanza de poder arrancarle un conocimiento precioso al Señor Oscuro. Sin embargo, Sauron demostró ser demasiado fuerte para Saruman, y atrapó la mente exploradora del

mago. Así, el principal rival del Maligno cayó bajo el sortilegio de la Oscuridad.

Sauron no llegó nunca a sospechar que el portador del Anillo Único pudiera optar por destruirlo en lugar de utilizarlo en beneficio propio. El Señor Oscuro creía que incluso los buenos de corazón intentarían utilizarlo, si no para otra cosa, sí para derrotarle a él. Al hacer esto, el Anillo se revelaría y les esclavizaría, proporcionando a Sauron –su amo– una posibilidad para superar el peligro. Esta suposición le condenó.

La Guerra del Anillo explotó a medida que la Compañía se abría camino hacia Mordor a finales de 3018 y principios de 3019. Uno de los ejércitos de Sauron inició un terrorífico asalto atacando Osgiliath, la virtualmente abandonada capital que vigilaba el cruce del Anduin entre la Tierra Oscura y Minas Tirith. Mientras la Compañía se relajaba en Rivendel, los Espectros del Anillo regresaban de su caza del Anillo Único, reunidos por su señor y listos para la estocada final contra el oeste.

Khamûl el Oriental dirigió los dos ejércitos que atacaron desde Dol Guldur, y el Rey Brujo mandó el ataque frontal contra las puertas de Minas Tirith. Sin embargo, a pesar de que estas huestes parecían abrumadoras, el contingente principal de fuerzas de Sauron permaneció en Mordor. Ninguna agrupación reunida por el oeste podría igualar su poder.

Sin embargo, la Guerra del Anillo no se decidió en el campo de batalla. La victoria sobre la Oscuridad en los Campos del Pelennor proporcionó algo de tiempo, pero no acabó con el peligro. Sólo la destrucción del Anillo Único podría detener el triunfo de Sauron. Éste era un acto que el Señor Oscuro jamás había considerado. A pesar de todo su poder y todos sus talentos como maestro de las mentes y manipulador de las emociones, el Señor Oscuro no comprendía la naturaleza de un bien inocente e inquebrantable. Dirigió su atención hacia el exterior, sin mirar nunca hacia el interior de su propia Tierra Oscura en busca del hobbit que causaría su destrucción.

Cuando Frodo y Gollum devolvieron el Anillo Único al fuego de las Grietas del Destino –donde el Anillo había sido forjado y podía ser destruido–, el imperio de Sauron se hundió. Todo lo que Sauron había construido con el Único fue destruido. Los demás Anillos del Poder perdieron toda su fuerza, dejando a los Espectros del Anillo sin vida; el miedo y el terror se apoderaron de los corazones de los servidores del Maligno. Sin líder y separados, los ejércitos de la Oscuridad huyeron o fueron derrotados rápidamente. Barad-dûr se derrumbó, pues sus aparentemente indestructibles cimientos habían sido encantados con el Anillo.

Sauron, naturalmente, salió de Arda, incapaz de mantener ningún tipo de forma. Una parte demasiado grande de su esencia había muerto con el Anillo Único. Con cada acto de creación, una parte de su hacedor quedaba dentro de la obra, y este hecho se cumplía también con el Anillo Gobernante; y así fue como cayó el Señor de los Anillos.

La naturaleza del Señor de los Anillos

Sauron formaba parte tanto de este mundo como del “mundo de las sombras”, y por tanto no era completamente de ninguno de los dos. Aparecía como una imagen inexplicablemente elusiva, con una “superficie” negra y moteada que ardía con un fuego intenso pero a menudo invisible. No obstante, el Ojo ardiente siempre estaba presente, tanto en la mente como en la clara e increíble visión del espectador.

El Aborrecido fue un sirviente de la Oscuridad, el peor de los legados de Morgoth, su señor. Aunque se adoraba a sí

mismo, Sauron era la personificación del legado del Enemigo Negro. Morgoth siguió siendo el mentor y maestro del Señor Oscuro, pues Morgoth era el Mal encarnado. Incluso apisionado en el Vacío fuera de Eä, el Enemigo Negro sobrevivió dentro del Mal que él mismo había inventado. Sauron y sus seguidores, así como aquellos a quienes éstos dominaban, adoraban su Mal en miles de formas. El miedo al poder de la Oscuridad, naturalmente, era el principal incentivo, lo que causaba una reverencia por el Mal y su encarnación. Sauron promulgaba un terror abrumador, y sus esclavos no tenían ningún tipo de elección. La fuerza brutal y las mentiras astutas permitían al Señor de los Anillos cebarse en las almas de los Pueblos Libres y reformar sociedades enteras.

A la hora de construir su reino de terrible ira, Sauron seleccionó cuidadosamente eficaces instrumentos de terror. Sus ejércitos contenían incontables hombres, orcos y trolls. Sin embargo, y al igual que moldeó antaño pueblos hasta crear burlas de los Hijos de Eru, igualmente Sauron intentó desarrollar nuevas razas guerreras. Al igual que su maestro, el Enemigo Negro, tampoco podía crear vida; pero mediante los cruces, la manipulación de mentes y almas, y la cría selectiva, el Señor Oscuro forjó tres nuevas razas: los uruk-hai (LN. "Pueblo orco"), los olog-hai (LN. "Pueblo troll") y los furolog-hai (LN. "Pueblo mediotroll"). Estas criaturas podían razonar y actuar a plena luz del día, superando los principales defectos de sus precursores.

El Maligno se alimentaba de la miseria y de las desenfrenadas muestras de dolor y sufrimiento de sus incontables víctimas. Sus agentes utilizaban la fuerza brutal y las intrigas para conseguir los objetivos de Sauron en muchos aspectos; aunque el fin sólo era uno, siempre el mismo, el ejecutor raramente era revelado. A través de sus servidores, estranguló naciones y mutiló culturas de toda la Tierra Media; en el este y en el sur, su alcance era mayor, pero el Señor Oscuro también plagó el oeste. Allí, el legado de sus más odiados enemigos permanecía intacto, y fue allí donde planeó su último movimiento culminante.

Los nueve Espectros del Anillo de Sauron

Los nueve nazgûl actuaban como una extensión de la voluntad de Sauron; actuaban como sus "manos". Los nueve cumplían las órdenes del Señor Oscuro, temiéndole sólo a él, pues fue Sauron quien les esclavizó con los Nueve Anillos del Poder, y fue él quien les proporcionó la "vida" inmortal. Sin Sauron, los Espectros del Anillo no tendrían un centro, y sin el poder de los Nueve Anillos que Sauron les proporcionó, no podrían vivir.

El poder de los nazgûl, incluso antes de su corrupción, era considerable. Con su esclavización, creció. Sus raíces se remontan a la Segunda Edad, cuando reinaban sobre poderosos reinos de los hombres, lo que les permitió adquirir una experiencia más allá del alcance de la mayoría de los demás hombres. Con su sumisión ante el Señor Oscuro, se volvieron inmortales, aumentando sus habilidades durante siglos. Pero, al igual que Sauron, existían tanto en este mundo como en el reino de las sombras, aunque en ninguno de los dos por completo.

Fuera lo que fuese lo que ganaron los nazgûl, lo adquirieron a cambio de ciertas pérdidas. Los Espectros del Anillo eran inmortales e imperecederos, pero pese a esto hablaban como quienes han visto la muerte y sufren perpetuamente a través de sus últimos estertores vitales. Su tono hacía aco-bardarse o huir al más resistente de los hombres, pero era tanto una estridente llamada de sufrimiento como un grito

de aviso. Los nueve gozaban de la "vista oscura", y su sentido del olfato les permitía encontrar cosas que serían invisibles para los demás; sin embargo, eran virtualmente ciegos. Grandes y terribles criaturas seguían su llamada, pero no confiaban en nadie y no consideraban a nadie su amigo. Ejércitos de hombres murieron por ellos, pero nunca daban un paso sin el permiso de Sauron. Ni las armas normales ni los sortilegios podían afectar a los Espectros del Anillo; pero, a su vez, huían de elementos muy comunes: el agua, los fuegos naturales y el nombre de la vala Varda (Elbereth).

Naturalmente, los vínculos de los nazgûl con el Anillo Único les causaban una gran vulnerabilidad. Todos los Anillos del Poder perdieron su fuerza cuando el Único fue destruido al final de la Tercera Edad, convirtiendo los Nueve Anillos de los hombres en simples joyas. Este cambio eliminó el encantamiento que proporcionaba una vida continua a los Espectros del Anillo; y así, con la caída de Sauron, los Nueve pasaron al olvido. Ver *Los Señores de la Tierra Media, Volumen 2, "Hombres"* (N. del T.: De próxima aparición), para más información sobre los nazgûl.

Poderes especiales de Sauron:

Dominio: Con su Ojo Único, Sauron puede dominar cualquier número de individuos la suma de cuyos niveles no exceda el nivel del Señor Oscuro. Puede ejercer este poder incluso a través de una piedra vidente. Todos a los que mire deben hacer una TR contra un ataque de nivel 120, y a menos que la superen, caerán bajo el control absoluto del Señor Oscuro. Siempre que Sauron rompa su concentración, la víctima puede hacer una TR; sin embargo, esta dominación dura hasta que la víctima consiga pasar la TR, de forma que el efecto puede ser indefinido.

Presencia: Cualquiera que entre en presencia del Señor Oscuro debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 60. De fallar la TR por 01-50, la víctima huye durante 1-10 minutos. Si el fallo de la TR es por 51-100, la víctima queda paralizada donde esté (aturdida e incapaz de moverse o parar) durante 1-10 asaltos. Caso de fallar la TR por 101+, la víctima muere del susto. (Recuerda que las víctimas pueden utilizar su bonificación por Presencia y reciben una bonificación por su posición de forma semejante al combate; es decir, +35 por hallarse detrás.)

Forma: Sauron no puede ser tocado por las armas normales. Debe tratarse como una criatura "grande" en lo referente a impactos críticos. Los ataques contra él que logren un impacto crítico deben tirarlo en la Tabla de Impactos Críticos para Grandes Criaturas (Arms Law 8.14; SA CT-10).

Espíritu: Salvo que el Anillo Único sea destruido, el espíritu de Sauron —su alma o esencia— permanecerá en Eä incluso tras la muerte de su cuerpo. En otras palabras, mientras el Anillo Único exista, sólo su forma puede ser eliminada. Sin embargo, con la muerte de su cuerpo, Sauron no podrá adoptar otra forma en 2-2.000 años.

NOTA: Tira dos grupos de tres dados y súmalos para obtener el total de años que necesita su espíritu para recuperar la forma. Con cada tirada, utiliza tres dados porcentuales: un dado representa las centenas, otro las decenas y el tercero las unidades. El resultado es un número entre 2 y 2.000.

Sortilegios: 1-2459 T.E.: 1.200 PP; 2460 T.E. en adelante, 4.800 PP. Sauron puede utilizar todas las listas de sortilegios hasta su nivel. Además, puede concentrarse simultáneamente en un número de objetivos o sortilegios equivalentes a su nivel (el total de niveles de sortilegios no deben superar el nivel de Sauron).

Principales objetos de Sauron:

El Anillo Único: Sobrenombres: "el Anillo Gobernante"; "el Único"; "el Anillo". El Anillo Único, una banda de oro aparentemente normal, se ajustará al tamaño del dedo de su portador o, si lo desea, aumentará su tamaño para caer del dedo de su portador siempre que el anillo sienta que su propietario no es adecuado (ver más adelante). La inscripción oculta del Único brilla cuando el Anillo es colocado en un fuego. En la Lengua Negra dice:

"Ash nazg durbatulúk, ash nazg gimbatul, Ash nazg thrakatulúk agh burzum ishi krimpatul."

La traducción es la siguiente:

"Un Anillo para gobernarlos a todos, un Anillo para encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas."

El Único es un multiplicador x18 PP que requiere un entrenamiento equivalente a 600 días menos el nivel del portador, o bien los efectos de su uso serán aleatorios o al capricho del Anillo. Además, y salvo que el portador ejerza control sobre el Único, el Anillo Gobernante actuará de acuerdo con su propia iniciativa, pues no considera adecuado a un portador más débil. Sólo Sauron, su hacedor, posee control absoluto sobre él; el Único se resiste a los demás como si fuera de nivel 60. Como es una parte de la esencia de Sauron, es irrevocable e irresistiblemente maligno. Aumenta cualquier deseo que el portador pueda tener, en particular el ansia de poder. Con el tiempo, cualquiera sucumbirá a sus propios sentimientos interiores.

Un Portador del Anillo es invisible, aunque Sauron puede ser visible a voluntad. El Único también permite a su portador controlar o resistir cualquier artefacto creado con la ayuda del Anillo (por ejemplo, las trampas de Barad-dûr) sólo con una simple concentración por parte del portador. El Anillo controla a todos los portadores de los Nueve Anillos del Poder sea cual sea la distancia, etc., aunque este poder requiere un dominio completo del Único. El Anillo permite al portador lanzar los sortilegios a una distancia tres veces mayor de lo normal o contra cualquier objetivo que el lanzador pueda ver (incluso en el caso de que su vista esté ampliada mediante algún artefacto), lo que sea mayor. Los sortilegios, ataques físicos y maniobras del portador del anillo no pueden fallar.

El Anillo Gobernante no puede ser destruido salvo en el fuego del Oroduin (S. "Monte del Destino"), donde fue forjado.

La Maza de la Sombra: Maza +60 negra hecha de ithilnaur, brilla con un color rojo cuando hay elfos a menos de 100 metros. En manos de cualquiera que no sea Sauron, la maza actúa con un -30. La maza se vuelve instantáneamente invisible cuando su portador así lo desea.

La Espada Negra (S. "Mormegil"; Q. "Mormacil"): Esta espada ancha, que no debe ser confundida con el sobrenombre de Turin, Mormegil, o con su espada Gurthang, es +45 y está hecha de ithilnaur negro. Es exterminadora de elfos. Está encantada y es irrompible (excepto cuando lucha contra el eog), y no puede cometer pifia. Si logra un impacto crítico y el portador así lo desea, puede causar otro crítico de calor o frío de la misma gravedad.

El Guante de Exterminio: Sobrenombre: "Daño de Narsil". Guante de acero negro y piel de dragón. Tratar como maza +15 o escudo +10. Caso de que Sauron lograra parar el arma de un enemigo (es decir, en el caso de que el enemigo no logre infligir daño), el Señor Oscuro puede intentar coger el arma. En tal caso, el arma debe resistir un ataque de nivel 50 o será destruida. Las armas resisten usando el nivel de su portador

(+1 nivel/bonificación +5); sin embargo, las armas mágicas resisten a un nivel equivalente a 20 más el nivel de su portador.

La Coraza Negra: Armadura de placas de piel de dragón negro e ithilnaur negro que no penaliza. Tratar como coraza (CA 20) con una BD de +80.

7.3 UNGOLIENT

Nivel: 450 (500 tras beber los Pozos de Varda). **Raza:** Espíritu del Vacío. **Profesión:** Hechicera. **Hogar:** Originalmente Avathar en el sudeste de Aman; posteriormente las salvajes montañas del noroeste de la Tierra Media. **Sobrenombres:** (S. "Gran Araña"); Iavarauko (S. "Demonio del Vacío"); la Siempre Hambrienta; Reina de la No-luz (Q. "Ucalatári"); la No-luz (Q. "Ucal").

Antes de beber los Pozos de Varda

Características para RM: FUE-130; RAP-130; EMP-140; I-140; PRE-140; AGI-140; CON-130; MEM-99; RAZ-99; ADI-20. **Características para SA:** FUE-130; AGI-140; CON-130; INT-99; I-140; PRE-140. **Apariencia:** 02.

Tras beber los Pozos de Varda

Características para RM: FUE-140; RAP-140; EMP-150; I-150; PRE-150; AGI-150; CON-140; MEM-99; RAZ-99; ADI-20. **Características para SA:** FUE-140; AGI-150; CON-140; INT-99; I-150; PRE-150. **Apariencia:** 01.

Ungoliant fue un Espíritu del Vacío, la encarnación de la Oscuridad, la personificación de la Destrucción. Su relación con los Ainur era desconocida, aunque su origen se encontraba fuera de Eä. Eternamente hambrienta y consumida por una sed por la luz y el fuego que enciende los espíritus, Ungoliant se alimentaba de cualquier vida que pudiera capturar o reducir. En realidad, las leyendas dicen que, finalmente, a falta de ninguna otra presa, se devoró a sí misma.

Morgoth se encontró por primera vez con Ungoliant en las oscuras tierras salvajes de Avathar, a la sombra de las Montañas Pélori en el sureste de Aman. Era un espíritu único cuya forma se parecía a una nuba eternamente cambiante con forma de araña. Absolutamente negra y carente de rasgos, se movía como un rápido vacío deslizante que pasaba sobre la tierra.

Uniéndose a la No-luz en una inestable alianza, el Enemigo Negro convenció al Demonio para que lo acompañase a Valinor para, una vez allí, atacar a los Dos Árboles. Hambrienta por el espíritu de la Gran Luz de los Árboles - que saturaba el rocío que llenaba los Pozos de Varda-, Ungoliant aceptó rápidamente ayudar el ataque de Morgoth. Tejió unas telarañas encantadas, creando un puente sobre el alto muro montañoso que protegía el reino de los valar. Silenciosamente, los dos enemigos entraron en el Reino de los Poderes.

Morgoth y su arácnida compañera treparon por el Túmulo Verde sobre el que crecían los preciosos árboles llamados Telperion y Laurelin. Utilizando su lanza, el Enemigo Negro golpeó el corazón de cada tronco, punzando la brillante corteza de los Árboles iluminados. Su savia cayó sobre la alfombra de hierba. Ungoliant chupó rápidamente el espléndido fluido del suelo, y se giró hacia los heridos Árboles. Extrayendo las últimas gotas de su esencia, el Espíritu del Vacío envenenó a los Dos Árboles con su negro Veneno de la Muerte. Ennegreció la verde colina con una nube de fétidos desperdicios. Coronando su perverso crimen, Ungoliant se dedicó a beberse el rocío de los Pozos de Varda.

LOS GRANDES ENEMIGOS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Morgoth	500	1500	CO/20	285+	N	Br/Gr	666my*	666la*	175	Vala (caído) mago/alquimista (hechicero). El Gran Enemigo.
Sauron										Maia (caído) mago/hechicero (todas las listas).
I	240	500	CO/20	150+	N	N	200ea/ma	180al	60	Sauron antes de hacer el Anillo Unico (aprox. antes de 1600 S.E.).
II	120(240)	600	CO/20	200+	N	Br/Gr	250ea/ma	200al	60	Sauron mientras se ocultaba sin el Anillo Unico (aprox. 1-2941 T.E.).
III	180(240)	600	CO/20	200+	N	Br/Gr	250ea/ma	200al	60	Sauron descubierto sin el Anillo Unico (2941-3019 T.E.).
IV	360	600	CO/20	200+	N	Br/Gr	310ea/ma	260al	60	Sauron con el Anillo Unico (aprox. 1600-3441 S.E.).
Ungoliant										Un Espíritu del Vacío, la encarnación de la Oscuridad.
	450	1238	CO/20	275+	N	(Br/Gr)	425EPi*	—	235	Ungoliant antes de beber los Pozos de Varda.
	500	1625	CO/20	325+	N	(Br/Gr)	520EPi*	—	285	Ungoliant tras beber los Pozos de Varda.

Con su poder aumentado por la Luz que había consumido, la araña-demonio tejó una telaraña de No-luz que la protegió en su viaje hacia el norte junto a Morgoth. Los dos Grandes Enemigos utilizaron la impenetrable nube para llegar ilesos a la tesorería noldo de Formenos. Allí, Morgoth dio muerte al rey noldorin (Finwë) y robó las riquezas de su raza. Perseguidos por Tulkas y la Hueste de Oromë, los maléficos ladrones huyeron, utilizando de nuevo la telaraña encantada de Ungoliant para cubrir sus movimientos. Los valar fueron incapaces de acercárseles, y Ungoliant y Morgoth cruzaron indemnes los terribles hielos de los mares del norte, entrando en Endor bajo los estrellados cielos de la Larga Noche.

Nunca saciado, el aumentado poder del demonio no hizo más que multiplicar su codicia. Se enfrentó a su terrible aliado tras llegar a la Tierra Media y le exigió el tesoro que Morgoth había robado a los noldor. El Enemigo Negro intentó apaciguar su incansable hambre alimentándola con gemas, pero esto sólo sirvió para hacerla más fuerte y sedienta. Horrorizado, el vala rebelde descubrió su error y llamó a sus sirvientes balrogs con la esperanza de disuadirla de mayores demandas. Ungoliant no quedó impresionada y atacó al Enemigo Negro cuando éste se negó a entregarle los tres Silmarils robados.

Junto a la ayuda proporcionada por sus flamígeros balrogs, el poder de Morgoth prevaleció. Ungoliant se retiró a las tierras salvajes de la Tierra Media. Hizo su hogar en el Valle de la Muerte Terrible (S. "Nan Dungorthëb") en la frontera norte de Beleriand, comiéndose a todo lo que vivía en el valle y las colinas circundantes. Apareándose con algunas de sus monstruosas presas, dio nacimiento a la raza de arañas demonio que maldecirían Endor durante muchas edades. (Una de sus descendientes Ella-Laraña la Grande, jugó un papel especial en la saga de la caída de Sauron.)

Ungoliant emigró posteriormente hacia el sur en busca de otra nutrición. Salió del marco de la historia poco después, pero su horrible leyenda y su horrendo legado aún inspiran miedo.

Poderes especiales de Ungoliant:

Olfato: Ungoliant puede oler perfectamente, sean cuales sean sus condiciones, tan lejos como figure el horizonte. Puede sentir todos los detalles de cada aroma, tal y como si estuviera en el punto en el que se ha producido.

Telaraña de No-luz: Cuando Ungoliant teje una nube de telarañas de No-luz, ninguna luz de ningún tipo puede penetrar en la nube. El alcance/radio de la nube puede ser de hasta 45 kilómetros. Dentro de sus límites, todo permanece en total oscuridad, aunque Ungoliant puede sentir el número y

naturaleza básica de todas las presencias con sólo concentrarse. Las criaturas que dependan de la vista actúan con un -100 dentro de la nube.

Manipulación de la Oscuridad: Ungoliant posee poder absoluto sobre toda la oscuridad (ausencia de luz) en una distancia de 1 metro x su nivel. Puede utilizarla para crear senderos por los cuales moverse o deslizarse (como los hilos de una tela de araña).

Pico negro: Ungoliant puede extraer el Fuego de la Vida de cualquier espíritu al cual toque. Utilizando una forma sombría en forma de pico, puede atacar con el equivalente de un ataque Enorme de Pico +450 (ver tablas CST-2 y AT-5 de SA o RM/Claw Law tabla 11.11). A continuación, puede utilizar su lengua en forma de probóscide para reducir todas las características de la víctima a razón de 10 puntos por asalto. En tal caso, la víctima puede hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 45 cada asalto. Caso de pasarla, la víctima puede resistir a la absorción e intentar una maniobra.

Poder de forma: La sombría fana (forma) arácnida de Ungoliant le proporciona una armadura inherente equivalente a una coraza; actúa como CA CO/20 (-100). A la hora de re-



solver los impactos críticos, debe tratarse como una criatura Super Grande y restar 20 a las tiradas en las Tablas de Impactos Críticos (tablas CT-10 y CT-11 de SA y 8.15 de Arms Law y 10.85 de Spell Law para RM).

Sortilegios: 18,900 PP. La BO para los sortilegios de base es de 225; la BO para los sortilegios dirigidos es de 450. Ungoliant puede utilizar todas las listas de sortilegios para Mago, así como todas las listas de Canalización y Esencia Abiertas (SA), así como todas las listas de sortilegios para Hechiceros y de Esencia y Canalización Cerradas (RM).

Poderes especiales de Ungoliant tras beber los Pozos de Varda:

Como los mencionados anteriormente, pero con las siguientes excepciones:

Ataques y efectos: Sus ataques de nivel 45 se convierten en nivel 50; sus distancias de 450 m. se convierten en 500 m.; su BO de +450 se convierte en una BO de +520; sus distancias de 45 kilómetros se convierten en 50 kilómetros; etc.

Sortilegios: 26,000 PP. La BO para los sortilegios de base es de 250; la BO para los sortilegios dirigidos es de 500. Ungoliant puede utilizar todas las listas de sortilegios para Mago, así como todas las listas de Canalización y Esencia Abiertas (SA), así como todas las listas de sortilegios para Hechiceros y de Esencia y Canalización Cerradas (RM).

8. USO DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Al igual que Eru prescribió el Equilibrio de las Cosas en Arda, la mayoría de los Directores de Juego intentan instaurar un equilibrio en las partidas de sus juegos de rol. Indudablemente hay un mayor drama, y mayor diversión, en una situación donde el desenlace esté constantemente en duda. Un mal equilibrio de juego produce de forma inevitable conclusiones previsibles de antemano, dejando a los jugadores con un sentimiento poco realizador de inutilidad.

Pocas cosas trastornan tanto el equilibrio de juego como el uso inadecuado de los personajes de nivel alto, individuos que dominan el curso de la trama, dejando a los jugadores con pocas alternativas y con demasiada o con ninguna esperanza. Este hecho es particularmente cierto en los juegos de rol ambientados en la Tierra Media de la Tercera y Cuarta Edad, una tierra donde viven relativamente pocos individuos de nivel alto.

Las siguientes dos secciones ayudarán a un Director de Juego a decidir cuándo y cómo utilizar personajes poderosos en una aventura o campaña de rol en la Tierra Media.

8.1 SELECCIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Como su título indica, STM describe a “señores”, individuos de considerable poder y/o influencia en la Tierra Media. Estos personajes se describen para proporcionarle al Director de Juego cierta información general, aunque también pueden servir como guía general para juzgar el nivel de

poder apropiado para personajes de diversas razas, numerosos lugares y diferentes períodos temporales.

Por supuesto, puedes utilizar los personajes de STM como participantes. Esta puede ser un método bastante delicado. En tal caso, recuerda las siguientes notas generales:

1) **Cuanto más adelantado es el período temporal, menos poderosos son los actores:** Los productos de ICE para la Tierra Media están diseñados para juegos situados en la Tercera y Cuarta Edad de Endor, eras en las que el número y potencia de los individuos más poderosos del continente eran considerablemente menores de lo que lo eran en la Primera y Segunda Edad. Cuanto más se interna uno en el pasado de la Tierra Media, más poderosos son los personajes.

Selecciona a los personajes de nivel alto de forma acorde. Por ejemplo, un escenario en la Cuarta Edad en un determinado lugar podría estar dominado por algunas figuras de nivel 11, mientras que el mismo lugar en la Segunda Edad podría haber sido gobernado por una docena o más de personajes de nivel 20. Las razones para esta situación son muchas, pero el factor principal es que los padres originales de los diversos Pueblos Libres eran enormemente poderosos. Cuanto más evoluciona su linaje y se aleja de estos individuos, más débil es el miembro medio de la población. Este es el caso de las razas que no incluyen a los humanos (aunque en el caso de los dúnedain también se cumple).

2) **Los valar raramente vienen a la Tierra Media:** Los Poderes de Aman hacen pocas visitas a Endor, y, tras el Cambio del Mundo cerca del final de la Segunda Edad, estas pocas visitas se hacen aún más espaciadas. Los personajes valar prefieren manifestarse de forma indirecta, bien mediante emisarios maiar (por ejemplo los Magos), bien mediante vías naturales (tormentas monstruosas), o mediante sueños (las “visitas” de Elbereth a los elfos).

3) **Los vanyar permanecen en Aman:** La línea de los elfos vanyar ha permanecido durante toda la historia fuera de la Tierra Media desde que se establecieron en las Tierras Imperecederas.

4) **Conforme pasa el tiempo, hay menos elfos en Endor:** Hay muchas razones para el lento pero constante éxodo élfico de la Tierra Media. Muchos elfos “anhelan el mar”, o bien las glorias de Aman. Otros están cansados de Endor (o incluso de Arda), y bien parten hacia las Tierras Imperecederas o mueren. Otros buscan a sus amados al otro lado del Gran Mar.

5) **Los individuos más llamativos atraen la atención y a menudo el peligro:** Un cierto porcentaje de los individuos poderosos suelen morir invariablemente a manos de sus rivales. Las filas de los poderosos se ven reducidas desde dentro, y a menudo demasiado rápido como para que el ingreso de nuevos poderes puedan reemplazarlos de forma adecuada.

Considera estos factores a la hora de determinar el tipo, número y fuerza de los personajes poderosos de tu juego.

8.2 EQUILIBRIO EN EL USO DE LOS PERSONAJES PODEROSOS

La Tierra Media es un lugar rico y variado donde aventurarse; pero, al igual que cualquier mundo bien desarrollado, ha sido determinado de forma cuidadosa. También es un

escenario modesto, con relativamente pocos habitantes extremadamente poderosos. La enorme mayoría de sus gentes y criaturas son de bajo nivel, y sólo unas pocas figuras dotadas y afortunadas llegan a alcanzar el nivel 11. Menos aún superan el nivel 20. Por ello, un Director de Juego debe tener planteamientos prudentes y una buena dosis de limitaciones a la hora de utilizar cualquiera de los personajes que figuran en **STM**.

Las siguientes guías ayudarán a un Director de Juego a mantener el equilibrio de juego mientras utiliza personajes de niveles altos en su juego.

- 1) **Quienes sirven a Eru, sirven a su Equilibrio:** Los poderosos sirvientes de Eru están limitados por un código similar al de la Orden de los Magos (ver sección 5.14). Cuando se utiliza el poder de forma abierta se desafía el Equilibrio, pues incluso la fuerza bienintencionada puede distorsionar la Naturaleza de las Cosas. Por tanto, los leales y los maiar que entran en Endor deliberadamente se limitan en gran medida. Intentan trabajar con los pueblos menores, no dominarlos. Por encima de todo, evitan atraer la atención sobre sí mismos, bien para no infundir miedo a los demás, bien para evitar una estrecha vigilancia por parte de cualquier oposición. (Fíjate en cómo los niveles de los istari se han decidido basándose en un esquema dual, siendo sus poderes ofensivos sólo equivalentes a la mitad o a dos tercios de sus capacidades defensivas.)
- 2) **Incluso los más poderosos de los elfos están atados por el Destino:** El Destino influye en las vidas de los inmortales en grado mucho mayor que en las de los hombres. Los elfos de la Tierra Media, por ejemplo, están frecuentemente atados a una perdición ineludible. Por ello, incluso la vida de un poderoso elfo puede correr hacia un fin en particular, pese a los intentos del elfo por esquivar su destino. Los detalles de este destino pueden no estar dictados, pero el resultado debe de ser inevitable. Un Director de Juego puede utilizar este factor para predeterminar ciertos resultados "equilibrados" para los elfos de gran poder, en especial los personajes no jugadores élficos.
- 3) **Incluso cuando vienen a la Tierra Media, los personajes valar y maiar adoptan una forma (su fana):** Cuando entran en el mismo escenario "material" del mundo de los Hijos de Eru, los por el contrario incorpóreos Ainur adoptan formas. Esto significa que deben sufrir ciertas debilidades inherentes en sus cuerpos adoptados (por ejemplo, emociones como la codicia o los celos). Como resultado, los Ainur que viajan a la Tierra Media actúan con un nivel de efectividad reducido. (Ver sección 5.12 para ver cómo los niveles de los istari se vieron reducidos cuando los Magos adoptaron sus formas y entraron en Endor.)
- 4) **La fuerza se deteriora con el tiempo:** Incluso entre los inmortales, el uso del poder puede erosionar a un individuo con el tiempo. Este factor se cumple en particular con los personajes maiar y valar renegados que utilizan masivas cantidades de poder fuera del contexto del pensamiento de Eru. Sin sanción ni limitación, estas ráfagas de energía incontrolada absorben fuerza, volviendo al personaje cada vez más dependiente de medios de apoyo exteriores (como objetos de su propia creación). La pérdida de poder puede ser suficiente para evitar que un espíritu normalmente incorpóreo cambie de forma. Por tanto, una figura poderosa que ha estado actuando durante largo tiempo bien puede verse debilitada por este largo período.

- (5) **El poder atrae al poder-** Los individuos poderosos tienden a concentrarse, sea para unir sus fuerzas o para combatir entre ellos por el control. Esto significa que los personajes de nivel alto a menudo influyen sólo de forma indirecta en la mayoría de las zonas. Además, una muestra de poder puede atraer una oposición por parte de otras figuras potentes, y eso puede ser poco inteligente. Por ejemplo, Sauron esclavizó o eliminó sin duda a gran parte de sus opositores más importantes en muchas zonas de la Tierra Media. Por dicha razón, a menudo, los poderosos ocultan sus fuerzas.

Estas guías proporcionan al Director de Juego algunas razones por las que los personajes de niveles altos no actúan al máximo de su poder. Eso significa que hay ciertas restricciones implícitas en la mayoría de los escenarios de la Tierra Media. Un Director de Juego no debe sentirse obligado a eliminar el uso de personajes poderosos simplemente por su influencia potencial.



9. GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Los personajes de niveles altos suelen producir casi siempre un efecto importante sobre el escenario y la situación del juego, de forma que es importante asegurarse de que están razonablemente bien detallados. Como mínimo, el Director de Juego debería determinar sus (1) características; (2) historial y personalidad; (3) bonificaciones por nivel y habilidad; y (4) equipo.

9.1 CARACTERÍSTICAS

Los personajes de nivel alto siguen la generación de características de forma normal (ver la sección 3.1 de **SA o RM/Character Law** sección 2), aunque deben realizarse dos consideraciones. En primer lugar, los personajes de niveles altos suelen tener características superiores a la media, pues las características altas le dan a un aventurero probabilidades mucho mayores de sobrevivir durante más tiempo. Y en segundo lugar, los personajes adquieren a veces sus altos niveles debido a su origen racial, como es en el caso de los personajes valar y maiar. Estos grupos pueden tener algunas bonificaciones de características inherentes (como los elfos) o pueden tener bonificaciones por las mismas características. Por ejemplo, sugerimos que los personajes valar reciban una bonificación +50 a algunas o todas sus características (así lo hemos hecho con **STM**). Las características de los maiar deberían incrementarse en un +25.

EJEMPLO: Donde la característica de un hombre sería de 97, un maiar tendría un 122. Un personaje valar tendría por tanto un 147. (Ver la sección 3.4 para las bonificaciones por las características, incluyendo características por encima de 102.)

9.2 HISTORIAL Y PERSONALIDAD

El historial de un personaje da color a su aspecto y proporciona una mayor "profundidad" a su personalidad. Para los personajes jugadores, un historial facilita tanto la interpretación como la adopción de unos objetivos claros.

Los personajes de niveles altos, por supuesto, suelen tener largos y/o emocionantes pasados que requieren cierto tipo de documentación. Los puntos más importantes a considerar cuando se diseña un historial son (a) raza; (b) cultura; (c) lugar, entorno y circunstancias de nacimiento; (d) experiencias de la infancia y la adolescencia; (e) orientación familiar; y (f) experiencias adultas.

Una vez se ha determinado el historial de un personaje, debes decidir su personalidad, recordando que el historial debería influir sobre algunas de tus decisiones. Primeros debes dibujar una imagen general, determinando ciertos rasgos pertinentes del aspecto de tu personaje. Por ejemplo, apunta si es hosco o jovial, optimista o pesimista, generoso o tacaño, reservado o sociable, estable o inestable, intrépido o lleno de dudas, cauto o incauto, etc. Después puedes comenzar a especificar, detallando sus preferencias y prejuicios, amores y miedos, extraños modales, etc.

9.3 EQUIPO Y OBJETOS MÁGICOS

Uno de los elementos clave a la hora de crear un personaje es la determinación del equipo y los objetos mágicos del personaje. Esto se vuelve especialmente importante en los personajes de nivel alto, pues normalmente han tenido tiempo y oportunidades para acumular bastantes objetos. En la mayor parte de los casos, el DJ puede asumir que el personaje tiene acceso a la mayor parte del equipo normal no mágico.

La mejor y a menudo más fácil manera de generar los objetos mágicos de un personaje para el DJ es crear y asignar los objetos basándose en la naturaleza del personaje específico. No hay sustituto para la mente creativa de un DJ y su visión del equilibrio en su juego. En esta sección proporcionamos varias opciones para ayudar a un DJ a generar los objetos mágicos de un personaje de nivel alto.

Opción 1: Utilizar las tablas existentes para generar objetos mágicos: tabla CGT-2 para SA; tabla 15.73 para RM/*Character Law & Campaign Law*; y sección 3 de *Creatures & Treasures* de RM.

Opción 2: Asignar los objetos existentes en tu juego o en otros o los objetos descritos en los productos comerciales: SA Parte III, RM C&T sección 3, cualquiera de los productos de ICE para la *Tierra Media*, etc.

Opción 3: Utilizar la Tabla de Generación de Equipo situada a continuación para determinar las características básicas de los objetos de un personaje.

TABLA DE GENERACIÓN DE EQUIPO

Esta tabla puede actuar como herramienta y ayuda para un DJ a la hora de asignar los objetos mágicos a un personaje de nivel alto. Recuerda que todos los objetos mágicos de un juego deben ser colocados de forma cuidadosa; es muy fácil que los objetos mágicos se vuelvan demasiado raros o demasiado abundantes. Una forma de mantener este equilibrio en los objetos mágicos es utilizar esta tabla para asegu-

rarse de que la cantidad y calidad de los objetos de un personaje no quedan por debajo o por encima de un determinado nivel.

Para utilizar esta tabla, el DJ puede modificar el nivel del personaje por algunos factores especiales, como por ejemplo: entre +5 y +10 para eldar, maiar, istari, etc.; entre -5 y -10 para orcos, hombres primitivos, etc.; entre +5 y +20 por rango o posiciones especiales (reyes, generales, personajes ricos, chamanes, etc.)

Además, el DJ puede hacer una tirada (1-100) y después añadir el resultado, utilizando la siguiente fórmula, al nivel del personaje: (tirada - 50)/5, redondeando hacia arriba.

Una vez determinado el nivel de un personaje para esta tabla, el DJ debe dirigirse a la tabla correspondiente a la raza del personaje. Los características de los objetos que se dan en la tabla son muy generales y deberían detallarse de forma más completa por el DJ basándose en la naturaleza del personaje.

TABLA DE GENERACIÓN DE EQUIPO

Hombres Comunes

Nivel Características de los objetos

- 41-50 Bonificaciones +30; multiplicadores de sortilegios x6-x8; rasgos especiales; un artefacto.
- 30-40 armadura/escudo +20; otras bonificaciones +25; multiplicadores de sortilegios x5-x6; rasgos especiales.
- 20-29 Bonificaciones +15/+20; objetos de sortilegios +5 ó +6 (con rasgos) o x3-x5; otros objetos con rasgos/sortilegios especiales; podría tener un sólo objeto +30 y casi ninguno más.
- 13-19 Bonificaciones +10/+15; objetos de sortilegios x2-x4 ó +4 ó +5; objeto +10 exterminador; objetos de lanzamientos de sortilegios adecuados para su nivel.
- 6-12 Bonificaciones +5/+10; objetos de sortilegios x2-x3 ó +3 ó +4; podría tener un sólo objeto de gran potencia (objeto +15/+20, un arma exterminadora de orcos, etc.).
- 4-5 Bonificaciones +5; objetos de sortilegios x2 ó +2 ó +3; si posee objetos especiales o de lanzamiento de sortilegios, sus poderes/duración deberían verse reducidos.
- 0-3 Bonificaciones +0; objetos de sortilegios x2 ó +1 ó +2; quizás un sólo objeto +5 ó +10.

Elfos y especiales (como los istari)

Nivel Características

- 61-70 Bonificaciones entre +30 y +50; objetos de sortilegios x8-x9; artefactos.
- 51-60 Bonificaciones entre +25 y +45; objetos de sortilegios x7 ó x8; artefactos; puede poseer un gran número de objetos muy potentes.
- 36-50 Bonificaciones entre +20 y +40; objetos de sortilegios x5-x7; los objetos pueden poseer potentes rasgos especiales.
- 21-35 Bonificaciones entre +15 y +35; objetos de sortilegios x4-x6 ó +7 ó +8; algunos objetos pueden poseer potentes rasgos especiales.
- 17-20 Bonificaciones entre +15 y +30; objetos de sortilegios x3-x5 ó +6 ó +7; los objetos pueden poseer rasgos especiales (exterminadores de orcos, que vuelvan a las manos, etc.).
- 12-16 Bonificaciones entre +10 y +25; objetos de sortilegios x3-x4 ó +4 ó +5 (con rasgos especiales); puede poseer un sólo objeto muy poderoso y muy pocos objetos más.

- 7-11 Bonificaciones entre +5 y +20; objetos de sortilegios x2-x4 ó +3 ó +5; puede poseer 2 ó 3 objetos especiales.
0-6 Bonificaciones entre +0 y +10; objetos de sortilegios x2-x3 ó +1 a +4.

Enanos

Nivel Características

- 30-50 Bonificaciones entre +20 y +30; ciertos rasgos especiales; varios objetos poderosos.
21-29 Bonificaciones entre +15 y +30; algunos rasgos especiales; si posee muchos objetos, probablemente todos estarán entre +15 y +20.
16-20 Bonificaciones entre +10 y +20; uno o dos objetos con rasgos especiales.
11-15 Bonificaciones entre +10 y +15; un objeto con rasgos especiales.
7-10 Bonificaciones entre +5 y +15; principalmente armas y armadura.
0-6 Bonificaciones entre +0 y +10; principalmente armas y armaduras.

Hobbits

Nivel Características

- 9-12 Individuos raros; bonificaciones entre +15 y +20; algunos objetos poderosos; ligera posibilidad de poseer un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.
6-8 Poderosos para los hobbits; un par de objetos +10; ligera posibilidad de tener un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.

- 3-5 Uno o dos objetos +5; ligera posibilidad de tener un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.
0-2 Quizás un objeto +5; ligera posibilidad de tener un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.

Trolls, medio-orcos y orcos

(individuos bien equipados o extraños)

Nivel Características

- 12-20 Bonificaciones entre +10 y +20.
9-11 Bonificaciones entre +10 y +15.
7-8 Bonificaciones entre +5 y +10.
5-6 Bonificaciones +5.
0-4 Bonificaciones +0.

Orcos (tribu normal)

Nivel Características

- 14-16 Bonificaciones entre +10 y +15; casi siempre el líder principal; normalmente tendrá un objeto favorito y a continuación una serie de objetos de menor poder; a veces el objeto preferido es un objeto +10 de gran poder.
10-13 Bonificaciones +10; a menudo tienen varios objetos menores.
6-9 Bonificaciones +5; los lanzadores de sortilegios orcos son muy raros pero a menudo tienen algún objeto especial (como un multiplicador x3, artefactos protectores, etc.).
0-5 Bonificaciones +0; los lanzadores de sortilegios muy raros podrían poseer un sumando de sortilegios.

TABLA DE HABILIDADES BASÁNDOSE EN EL NIVEL

HABIL. POR NIVEL							HABIL. POR HABILIDAD						
Nivel	3/nivel	2/nivel	1/nivel	2 grados /nivel	1 grado /nivel	0.5 grados /nivel	Nivel	3/nivel	2/nivel	1/nivel	2 grados /nivel	1 grado /nivel	0.5 grados /nivel
0	0	0	0	10	5	0	31	71	45	22	97	81	62
1	3	2	1	20	10	5	32	72	46	23	98	81	62
2	6	5	2	30	15	5	33	73	46	23	99	82	64
3	9	6	3	40	20	10	34	74	47	23	100	82	64
4	12	8	4	50	25	10	35	75	47	23	101	83	66
5	15	10	5	54	30	15							
6	18	12	6	58	35	15	36	76	48	24	102	83	66
7	21	14	7	62	40	20	37	77	48	24	103	84	68
8	24	16	8	66	45	20	38	78	49	24	104	84	68
9	27	18	9	70	50	25	39	79	49	24	105	85	70
10	30	20	10	72	52	25	40	80	50	25	106	85	70
11	33	22	11	74	54	30	41	81	50	25	107	86	71
12	36	24	12	76	56	30	42	82	51	25	108	86	71
13	39	26	13	78	58	35	43	83	51	25	109	87	72
14	42	28	14	80	60	35	44	84	52	26	110	87	72
15	45	30	15	81	62	40	45	85	52	26	111	88	73
16	48	32	16	82	64	40	46	86	53	26	112	88	73
17	51	34	17	83	66	45	47	87	53	26	113	89	74
18	54	36	18	84	68	45	48	88	54	27	114	89	74
19	57	38	19	85	70	50	49	89	54	27	115	90	75
20	60	40	20	86	71	50	50	90	55	27	116	90	75
21	61	40	20	87	72	52	51	91	55	27	117	91	76
22	62	41	20	88	73	52	52	92	56	28	118	91	76
23	63	41	20	89	74	54	53	93	56	28	119	92	77
24	64	42	21	90	75	54	54	94	57	28	120	92	77
25	65	42	21	91	76	56	55	95	57	28	121	93	78
26	66	43	21	92	77	56	56	96	58	29	122	93	78
27	67	43	24	93	78	58	57	97	58	29	123	94	79
28	68	44	22	94	79	58	58	98	59	29	124	94	79
29	69	44	22	95	80	60	59	99	59	29	125	95	80
30	70	45	22	96	80	60	60	100	60	30	126	95	80
							60+	+1 /nivel	+0.5 /nivel	+0.25 /nivel	+1 /nivel	+0.5 /nivel	+0.25 /nivel

9.4 BONIFICACIONES POR HABILIDAD Y NIVEL

Como los personajes de niveles altos necesitan gran cantidad de esfuerzos para ser generados, a continuación figura una tabla que cubre las bonificaciones por habilidad y nivel más normales.

TABLA DE HABILIDADES BASÁNDOSE EN EL NIVEL

Esta tabla proporciona las bonificaciones por nivel basándose en la cantidad de bonificaciones por nivel del personaje: +0/nivel, +1/nivel, +2/nivel ó +3/nivel (ver sección 2.4 y tabla BT-6 de SA y RM ChL&CaL, sección 4, sección 5.21, sección 14.22 y tabla 15.72). A partir de nivel 20, la tabla asume que las bonificaciones "+1/nivel" sólo aumentan a razón de +0.25/nivel, las bonificaciones "+2/nivel" aumentan a razón de +0.5/nivel y las bonificaciones "+3/nivel" aumentan a razón de +1/nivel. Dichos aumentos pueden variar según las reglas opcionales específicas utilizadas por un DJ (por ejemplo, +0/nivel a partir de nivel 20 para las bonificaciones de "+1/nivel" y "+2/nivel").

Esta tabla también proporciona las bonificaciones en grados de habilidad basándose en el número medio de "grados/nivel" desarrollados por un personaje: "2 grados/nivel", "1 grado/nivel" o un grado cada dos niveles (es decir, "0.5 grados/nivel"). Dichas bonificaciones asumen una bonificación de +5/grado para los grados 1-10, +2/grado para los grados 11-20, +1/grado para los grados 21-30 y 0.5/grado por ca-

da grado por encima de 30. Ver la sección 2.31 y la tabla BT-4 de SA y la sección 3.1 y la tabla 15.22 de RM ChL&CaL.

CONVERSIÓN A FANTASY HERO

Fantasy Hero (FH) de Hero Games es una parte de la familia de juegos de rol del Sistema Hero. Utiliza un sistema de combate y sortilegios considerablemente diferente a los de SA y Rolemaster. La conversión de los personajes y criaturas de un sistema a otro requiere cierta matemática, pero si juegas a SA o **Fantasy Hero**, la tarea no debería significar un gran obstáculo.

HABILIDADES Y BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las habilidades de SA pueden ser convertidas en habilidades de **Fantasy Hero** simplemente comparando el nombre de la habilidad. Las bonificaciones pueden ser convertidas utilizando la siguiente guía de conversión:

Bonificación +10 de SA = Bonificación +1 de FH

CARACTERÍSTICAS

El sistema de SA/RM utiliza valores percentiles (1-100) para describir las características de un personaje. FH utiliza un sistema abierto y cerrado en el que la mayoría de los valores se hallan entre 5 y 20. Sugerimos la siguiente guía de conversión:

Característica de SA = Característica de FH x5

Característica de FH = Característica de SA/5 (con un valor mínimo de 8)

10. MISCELÁNEA

10.1 TABLA DE HABILIDADES DE PERSONAJE

Por tanto, un personaje de SA con un valor de característica entre 01 y 42 tendría un valor de 8 para su característica en **Fantasy Hero**. La siguiente tabla de conversión muestra cómo se relacionan las características de SA/RM con las de **Fantasy Hero**.

SA/RM	Fantasy Hero
FUE (Fuerza)a)	FUE (Fuerza)
AGI (Agilidad)dad)	DES (Destreza)
CON (Constitución)	CON (Constitución), CUERPO
INT (Inteligencia)	INT (Inteligencia)
I (Intuición)	EGO (Ego)
PRE (Presencia)	PRE (Presencia)
APA (Apariencia)	ATR (Atractivo)
RAP (Rapidez)	DES (Destreza)
RAZ (Razonamiento)	INT (Inteligencia)
MEM (Memoria)	INT (Inteligencia)
EMP (Empatía)	EGO (Ego)

Donde dos características de SA/RM se corresponden con una característica de FH (es decir, DES, INT y EGO), utiliza la característica más alta. Haz la media de la FUE y el CUERPO de FH para obtener el equivalente de la CON de SA/RM.

CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS

No hay espacio aquí para listar cada una de las listas de sortilegios y la miríada de descripciones de sortilegios que hay en SA/RM, ni tampoco hay espacio para describir cómo construir unos sortilegios de **Fantasy Hero** que correspondan a los primeros. La manera más fácil es utilizar la si-

guiente guía para relacionar las listas de sortilegios de SA/RM "aprendidas/ elegidas" con los Puntos de Personaje que el lanzador de sortilegios de FH gasta en la construcción de sortilegios:

1 lista de sortilegios de SA/RM "aprendida/elegida" = 10-15 Puntos de Personaje de FH

Recuerda que los temas comunes de las listas de sortilegios y sortilegios del personaje (por ejemplo, el "fuego" en la lista Ley del Fuego) deberían conservarse con la conversión.

CONVERSIÓN DE CRIATURAS

Utiliza los siguientes equivalentes como guías para convertir criaturas:

SA/RM	Fantasy Hero
Bonificación Ofensiva (BO)/15	OCV
Bonificación Ofensiva (BO)/10	Clase de Daño
Bonificación Defensiva (BD)/7	DCV
Clase de Armadura (CA)/2	ED y PD de resistencia
Clase de Armadura (CA)x2	ED y PD totales
Cifra básica de movimiento/10	Movimiento en centímetros por fase
PV/10	CUERPO (mínimo 10)

Cuando se proporcionan dos características de FH en una sola relación (ED y PD para la Clase de Armadura), haz la media entre los dos antes de convertirlos a SA/RM. Cuando haya dos relaciones para una característica de SA/RM (BO y CA), calcula el resultado de ambos valores y después haz la media para el valor final.

	HABILIDADES																																
	TRE	NAD	MON	DES	ABR	A/E	PER	RUN	RA/VA	CAN	SD	EMB	LI	MA	DA	AAM	DA	BAM	ACR	ACT	EA	EV	AR	JA	CONC	QUI	CON	COC	ART	BAI	DIP	ZAM	
NOMBRES																																	
ELFOS																																	
Aegnor (I)	120	81	67	—	—	112	121	—	—	—	—	20	15*	80	30	—	—	60	80	50	—	—	—	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Aegnor (II)	60	60	40	30	50	90	90	60	80	—	50	—	12*	—	—	—	—	—	45	50	—	65	110	—	—	60	—	—	116	—	38	—	—
Amarië	81	91	91	—	—	—	127	127	132	102	88	—	3*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	91	—	—	—	—	—	81	127	87	52	—
Amras	145	115	95	83	83	135	145	—	63	68	—	22	11*	100	50	80	80	95	78	—	—	—	—	125	—	—	—	—	90	—	80	—	—
Amrod	135	105	105	93	93	145	145	—	73	—	—	30	14*	90	50	90	70	85	83	—	—	—	—	115	55	—	78	—	105	—	—	—	
Amroth	35	50	—	—	—	—	65	—	—	—	50	3	15*	—	—	—	—	40	—	65	—	—	101	65	—	—	—	—	45	—	—	—	
Angrid	157	107	92	80	96	132	130	—	—	—	45	30	18*	100	60	80	80	112	87	—	—	—	—	85	—	—	—	—	55	48	57	—	
Annael	96	76	—	81	80	110	97	—	—	—	40	24	15*	85	50	65	75	92	43	—	—	—	—	60	75	—	65	75	—	—	—	—	
Aranwë	76	85	95	—	—	—	95	95	101	—	95	—	18*	—	—	—	—	—	45	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Ardana	—	—	—	—	—	80	95	85	85	70	95	—	14*	—	20	—	—	—	60	45	—	—	—	—	—	—	—	72	—	82	—	—	
Ardúval	45	30	—	—	—	80	92	82	87	70	70	—	16*	—	30	—	—	—	72	45	—	37	57	—	—	35	—	—	92	—	—	—	
Aredhel	125	115	105	—	—	125	110	40	65	—	—	10	19*	80	50	90	75	83	78	—	35	—	—	—	—	—	—	—	68	—	—	—	
Arminas	101	91	116	86	71	106	93	—	—	—	—	10	8*	60	50	50	—	45	—	—	45	—	—	93	—	—	—	—	50	—	—	—	
Arwen	60	75	60	—	—	110	96	85	76	—	15	—	16*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	45	90	—	—	—	
Beleg	168	123	148	—	—	113	103	—	—	—	—	15	12*	90	90	113	93	88	47	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Berúthiel	—	20	—	—	—	45	95	87	92	—	82	—	8*	—	—	—	—	—	45	—	103	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Bladorthin	45	65	30	—	—	—	—	—	—	—	—	15	8*	60	—	—	—	—	82	78	—	—	—	—	—	—	—	—	92	—	—	—	
Camragol	80	66	—	45	51	100	40	—	—	—	—	15	11*	100	80	130	130	82	42	57	—	—	41	82	—	30	67	—	—	—	35	—	
Camring	—	65	—	—	—	—	92	52	62	45	—	—	9*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	67	—	72	—	—	—	—	
Caranthir	116	98	108	88	83	121	101	—	—	—	—	20	16*	80	40	—	—	50	—	—	—	81	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Celebrian	56	71	81	—	—	61	91	106	85	—	45	—	21*	—	—	—	—	60	30	68	—	—	—	—	—	—	98	101	98	83	—	—	
Celeborn	60	71	89	—	—	111	96	—	—	—	—	—	14*	—	—	—	—	—	80	—	—	—	50	—	—	—	—	—	45	—	—	—	
Celebribor	65	70	42	136	121	85	106	90	96	—	80	—	25*	—	—	—	—	—	110	—	100	120	—	—	80	—	—	146	—	80	—	—	
Celegorm	98	88	103	—	—	118	131	45	55	—	—	16	13*	90	40	—	—	50	70	—	—	—	—	—	—	—	—	45	—	—	—	—	
Círdan	80	136	101	—	—	86	106	91	80	—	60	—	29*	60	—	—	—	80	86	105	—	90	115	—	—	—	—	136	—	100	105	—	
Curubor	150	60	—	105	120	120	80	—	—	—	35	7*	55	50	—	—	—	75	54	—	—	—	—	—	35	—	64	35	—	—	—	—	
Curufin	83	73	183	218	233	118	113	198	208	—	92	10	18*	—	—	—	—	94	118	—	141	136	—	—	98	88	186	—	—	—	—	—	
Daeron	86	80	—	—	—	180	165	150	175	—	90	—	**	—	—	—	—	60	185	—	—	170	—	—	—	—	—	145	118	—	—	—	
Denethor	115	94	98	—	—	110	95	—	—	—	—	10	8*	90	60	—	—	45	—	—	—	90	35	—	—	—	—	69	—	—	—	—	
Dior	100	115	90	—	—	120	145	160	155	—	195	—	18*	50	—	—	—	30	125	98	—	78	—	100	—	—	80	110	106	—	—	—	
Eärendil	85	110	68	—	—	130	110	—	—	—	—	20	17*	90	—	—	—	90	78	—	—	—	70	—	—	—	—	75	100	80	—	—	
Eärwen	—	122	92	—	—	180	180	140	130	—	110	—	26*	—	—	—	—	—	130	—	125	—	—	—	—	—	—	140	120	—	—	—	
Ecthelion	90	80	95	—	—	110	120	—	—	—	—	19	10*	65	—	60	45	60	60	75	—	—	95	—	—	—	—	40	—	—	—	—	
Edrahil	120	110	96	—	—	150	145	—	—	—	—	24	15*	60	—	80	80	76	45	80	—	—	80	95	—	70	—	125	—	—	—	—	
Elemmire	—	100	100	—	—	200	225	150	150	—	125	—	40*	—	—	—	—	120	200	100	—	180	80	145	100	—	170	124	170	260	210	150	
Elenwë	—	98	—	—	—	131	126	88	98	—	20	—	30*	—	—	—	—	165	—	—	—	—	—	—	—	—	—	145	—	—	—	—	
Elladan	91	86	101	86	42	111	96	—	65	—	—	12	16*	80	—	65	—	40	35	—	30	—	—	80	68	—	—	—	—	—	—	—	
Elrohir	81	91	96	35	91	106	105	45	—	—	—	16	13*	60	—	—	60	60	67	—	—	—	70	50	—	—	—	—	—	—	—	—	
Elrond	98	108	103	68	73	130	151	126	116	—	125	20	45*	80	50	90	90	60	131	126	—	116	101	81	—	—	95	85	130	—	—	—	
Eluréd	70	70	65	—	—	55	—	—	—	—	—	2	3*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	40	25	—	—	—	—	—	—	—	—	
Elurín	45	60	50	—	—	45	—	—	—	—	—	1	4*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	35	20	—	—	—	—	—	—	—	—	
Elwë	165	100	100	—	—	135	126	—	—	—	—	25	13*	—	—	—	—	96	121	—	111	125	—	—	135	—	—	88	56	60	—	—	
Elwing	150	175	200	—	—	185	190	135	120	—	50	—	25*	—	—	—	—	90	100	—	135	—	—	—	80	—	—	115	140	126	—	—	
Eöl	80	40	60	110	125	160	180	98	98	—	22	6*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	145	70	—	—	—	—	190	—	—	—	—	
Erestor	40	50	80	—	—	85	112	88	85	—	—	—	21*	—	—	—	—	85	75	—	60	—	—	—	—	—	—	—	96	—	—	—	
Feanor	180	100	180	245	255	190	205	285	285	—	200	35	30*	150	50	120	130	155	90	85	—	300	280	160	160	200	—	400	—	60	—	—	
Featur (I)	80	67	—	—	—	100	110	83	83	28	95	10																					

[illegible]

HABILIDADES				TRE NAD MON DES				ABR A/E PER RUN				RAYA CAN SD EMB				LI MA DA AAM				DA BAM ACR ACT				EA EV AR JA				CONC QUI CON COC				ART BAI DIP ZAM			
NOMBRES																																			
LOS ISTARI																																			
Alatar	150	90	118	65	—	106	122	136	136	122	80	—	25*	—	—	—	—	—	84	62	102	10	25	—	68	124	—	88	104	—	70	—			
Gandalf (G)	101	72	97	80	80	100	111	96	96	120	80	—	20*	—	—	—	—	—	61	40	—	—	—	—	65	90	—	—	—	—	86	—			
(B)	101	72	97	80	80	100	126	111	111	150	120	—	20*	—	—	—	—	—	76	55	—	—	—	—	80	105	—	—	—	—	101	—			
Pallando	105	91	86	76	91	146	111	95	85	90	60	15	18*	—	—	—	—	—	71	86	96	81	—	45	—	86	—	56	61	—	91	—			
Radagast	61	66	76	—	—	91	94	50	76	70	60	—	22*	—	—	—	—	—	—	—	126	—	—	—	89	65	—	88	51	—	—	—			
Saruman (B)	46	30	71	100	91	89	105	115	115	90	100	—	25*	—	—	—	—	—	95	110	—	15	56	—	110	—	91	106	—	116	—	—			
(MC)	46	30	71	110	101	99	105	115	115	90	100	15	25*	—	—	—	—	—	95	115	—	30	56	—	115	—	91	126	—	121	—	—			
LOS MAIAR																																			
Arien	—	—	—	—	—	—	150	—	—	200	150	—	10*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	—	125	—		
Balrog	102	93	—	—	—	—	83	46	56	—	72	—	5*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	120	—	—	—	—	—	—	—	—	73	—		
Eönwe	200	200	200	—	—	—	225	—	—	—	—	—	**	100	200	400	400	300	—	—	—	—	200	—	—	—	100	—	—	100	—	150	—		
Goldberry	150	250	—	—	—	150	150	100	100	100	150	—	30*	100	50	—	—	100	—	—	—	—	—	—	—	—	100	150	100	200	00	100	—		
Gothmog	205	145	—	—	—	—	165	85	96	—	100	—	10*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	125	—		
Ilmare	—	100	—	—	—	—	175	175	175	250	175	—	40*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	—	—		
Lungorthin	190	115	—	—	—	—	140	—	—	—	90	—	8*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—			
Melian	125	125	100	—	—	200	200	225	225	150	275	—	35*	—	—	—	—	100	125	80	—	—	—	—	—	—	—	—	125	150	200	—			
Ossë	100	500	—	—	—	300	250	—	—	200	325	—	50*	—	—	—	—	100	100	—	—	—	200	—	—	—	—	200	175	150	325	—			
Salmar	100	350	—	—	—	200	150	200	200	150	200	—	35*	100	—	100	100	150	—	—	100	100	50	—	100	—	100	—	200	100	—	200	—		
Tilion	—	—	200	—	—	100	150	—	—	—	—	—	15*	—	—	—	—	—	150	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	—	75	—			
Tom Bombadil	180	180	180	—	—	360	360	—	180	180	360	90	**	90	90	90	90	180	180	—	—	180	135	90	180	90	90	180	90	180	90	90	—		
Uinen	100	500	—	—	—	250	275	165	165	200	325	—	30*	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	180	180	325	—			
LOS GRANDES ENEMIGOS																																			
Morgoth	250	—	—	—	—	250	250	250	250	500	500	—	50*	—	—	—	—	125	250	—	—	250	—	—	250	250	—	—	250	—	500	—	—		
Sauron I*	120	—	90	120	120	240	120	240	240	240	240	30	**	—	—	90	90	—	240	120	—	—	120	—	120	—	90	180	—	180	—	—	—		
II	120	—	—	—	—	120	120	120	120	120	120	—	**	—	—	—	—	120	120	—	—	180	—	—	120	—	90	180	—	120	—	—	—		
III	120	—	—	—	—	180	180	180	180	180	180	—	**	—	120	120	120	240	—	—	240	—	—	—	180	—	90	180	—	90	—	—	—		
IV	120	—	—	—	—	360	360	360	360	360	360	90	**	—	180	180	240	180	—	—	180	—	—	—	120	—	90	180	—	120	—	—	—		
Ungoliant (450)	450	—	—	—	—	450	225	—	—	225	450	100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	225	—	225	—	—	—	—	—	—		
(500)	500	—	—	—	—	500	250	—	—	250	500	100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	250	—	250	—	—	—	—	—	—		
LOS VALAR																																			
Aulë	485	242	—	485	485	—	242	242	242	485	485	—	**	—	—	—	—	242	—	—	—	485	485	—	485	242	—	—	485	242	—	—	—		
Estë	—	225	—	—	—	—	225	225	225	450	450	—	**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	450	—	450	—	—	225	450	—	—		
Irmo	—	—	—	—	—	425	425	212	212	425	425	—	**	—	—	—	—	212	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	212	425	—	—		
Manwë	—	—	—	—	—	500	500	500	500	500	500	—	**	—	250	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	250	500	—	—		
Namo	—	—	—	—	—	237	475	475	475	475	475	—	**	—	—	—	—	237	237	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	237	—	—	—		
Nessa	200	200	—	—	—	100	200	200	200	400	400	—	**	400	200	—	—	400	—	—	—	—	200	—	—	400	—	—	400	—	400	—	100		
Nienna	—	—	—	—	—	—	237	237	237	475	475	—	**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	237	—	—	—		
Oromë	240	240	480	—	—	240	240	120	120	240	240	—	**	240	240	—	—	120	120	—	—	480	—	—	120	240	—	—	—	120	240	—	—		
Tulkas	450	225	225	—	—	—	225	—	—	225	—	450	**	450	300	450	450	450	—	—	—	—	—	225	—	450	—	—	—	225	—	—	225		
Ulmo	—	490	—	—	—	490	245	245	245	490	490	—	**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	490	—	—		
Vairë	—	—	—	—	—	—	215	430	430	430	430	—	**	—	—	—	—	215	107	—	—	215	—	—	—	—	—	—	215	—	—	—	—		
Vána	—	212	425	—	—	212	212	212	212	425	425	—	**	—	—	—	—	106	—	—	—	430	—	—	106	—	—	212	—	—	212	—	106		
Varda	—	—	—	—	—	250	500	500	500	500	500	—	**	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	250	500	—	—	—		
Yavanna	242	242	121	—	—	121	242	242	242	485	485	—	**	—	—	—	—	121	—	—	—	121	121	—	242	121	—	—	242	242	242	—	—		

NOTAS:

Un guión (—) bajo la habilidad de un individuo significa que no ha "elegido" dicha habilidad. Sin embargo, es totalmente posible que las bonificaciones por características y/o nivel puedan proporcionar una bonificación al individuo en dicha habilidad.

Abreviaturas de las habilidades: TRE-Trepar, NAD-Nadar, MON-Montar, DES-Desactivar Trampas, ABR-Abrir Cerraduras, A/E-Acechar/Escondarse, PER-Percepción, RUN-Leer Runas, BA/VA-Bastones y Varitas, CAN-Canalización, SD- Sortilegios Dirigidos, EM-Emboscarse, LI-Lingüística, MA-Movimientos Adrenalínicos, DA-Defensa Adrenalínica, A

SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA

VOL. I: Elfos, Valar y Maíar



Edición 2ª por Vecino398, Marzo 2011

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

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

cavernaderol.blogspot.com

