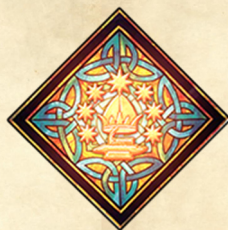


- las razas enanas de la
tierra media -





- los pueblos de los enanos -

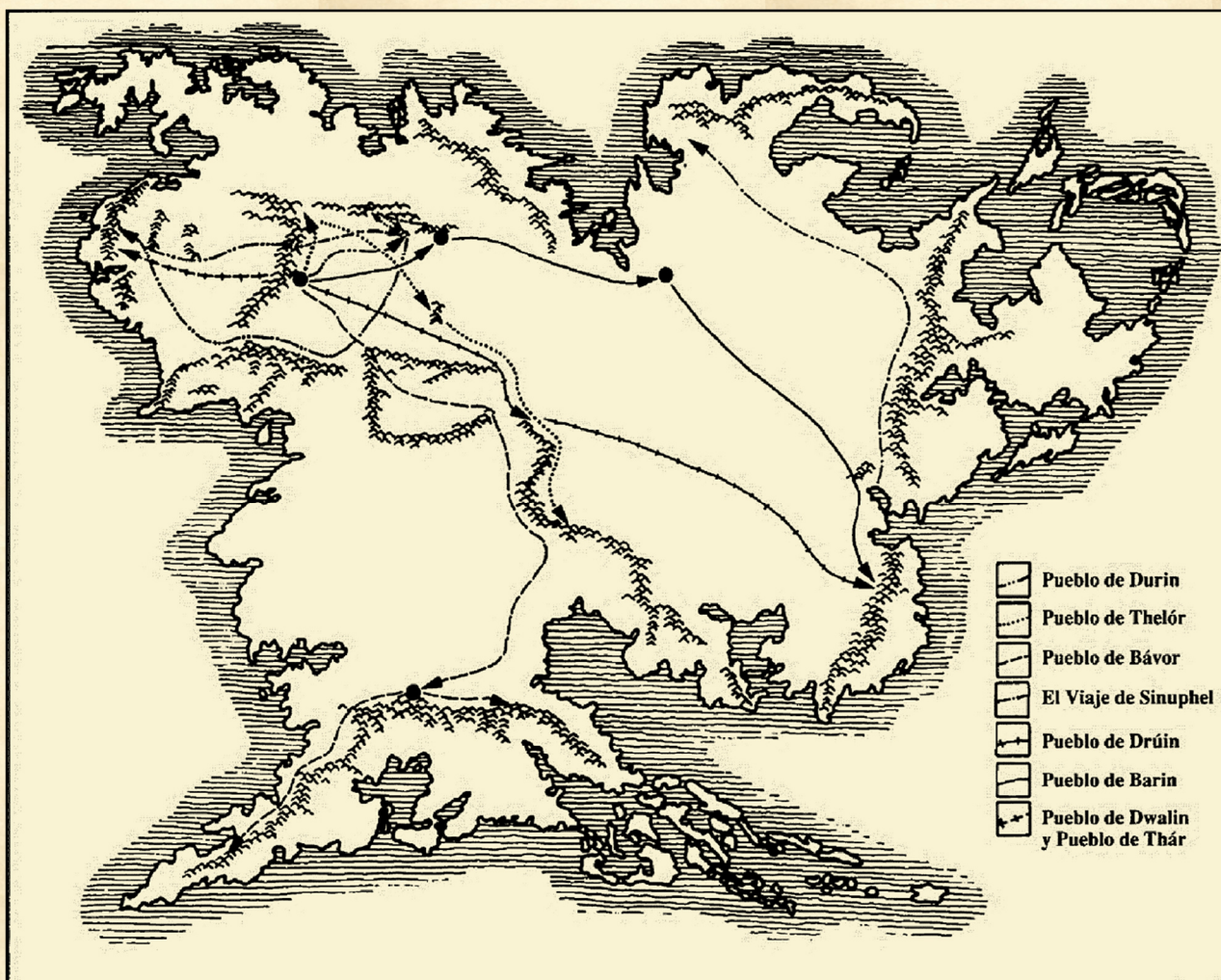
Enanos: (Kh. pl. *Khazâd*, sing. *Khazad*); *Naugrim* (Q. "Pueblo Menguado"); Pueblo de Aulë.

Los Enanos son descendientes de los Siete Padres, los Primeros Señores Enanos, creados a partir de la piedra por el vala Aulë, el Herrero de los Valar, el Dador de las Montañas, Señor de los Oficios, al que llaman con reverencia *Mahal* (kh. Hacedor).

Fueron creados en primer lugar debido a la impaciencia de Aulë, pero Eru retrasó su despertar

hasta después de la llegada de los Elfos. Tras de su nacimiento durante la Primera Edad, en lugares separados bajo las Montañas de Hierro, los Siete Reyes formaron tribus basadas en su linaje y salieron a explorar el mundo.

Durin despertó en las cavernas del Monte Gundabad, que se convertiría en el punto de encuentro de los reyes de los Siete Clanes para tratar los asuntos importantes para toda la raza. Los nombres de estas Casas Fundadoras fueron: Barbiluengos, Barbas de Fuego, Cintos Anchos, Barbatiesas, Puños de Hierro, Rizos Negros y Pies de Piedra. Estos siete linajes o casas, están asentadas en áreas separadas, pero siempre en o por las montañas. Todos los enanos consideran sus montes sagrados. Comenzaron a explorar su nueva tierra, hallando cosas de enorme belleza. Durante esos movimientos errantes, algunas Tribus optaron por asentarse en maravillosos hogares bajo las alturas de la Tierra Media, mientras que otros viajaron en busca de hermosuras aún mayores. Aunque son una raza sin gracia física, siempre han sabido apreciar los objetos espléndidos y magníficos, y esta pasión les lleva a buscar nuevas y hermosas riquezas.



i.2.0 Migraciones de los Pueblos Enanos a lo largo de las Edades.



Los siete reyes Enanos discutieron por el territorio y los caminos que debían tomar en busca de lugares más hermosos donde residir, por lo que se separaron para buscar sus propios destinos. De este modo, los Pueblos siguieron sus propios caminos.

Aunque las Siete Tribus se han diseminado por toda la Tierra Media, han seguido en contacto, forjando su reputación universal de rudeza, sentido del pragmatismo y lealtad a toda prueba.

La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas, y las profundas cavernas de las montañas, ya que los enanos, quizá más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

Son artesanos superiores en cualquier forma de construcción y creación, y les encanta minar de la tierra los metales y piedras preciosas para forjar armas y artefactos de gran belleza y poder.

SOBRE LAS ENANAS

«Porque los naugrim tienen barba desde el principio de sus vidas, tanto hombres como mujeres; de hecho los miembros de otras razas no pueden distinguir a las mujeres, por los rasgos, el modo de andar o la voz, ni por ninguna otra cosa, salvo una: en que no van a la guerra, y sólo en caso de extrema necesidad salen de sus profundas moradas y estancias». - La Guerra de las Joyas, "El Quenta Silmarillion Posterior".

Los enanos no son muy fértiles, pues pocos son los que toman esposa y aún menos los que tienen hijos. Apenas un tercio de la raza se compone de enanas y muchos de ellos desean parejas que no pueden tener. Pocos son los enanos que se casan, porque los *naugrim* se emparejan de por vida y no se unirán a alguien al que no desean. Como la mayoría de sus raras joyas, las enanas son camufladas y obsesivamente protegidas a diferencia de las hembras de cualquier otra raza.

Afortunadamente, son amantes de los oficios. Muchos nunca anhelan amar a otro, por lo que no necesitan ninguna unión marital. Esta fascinación, que hace que las artes y creación les absorban por completo, proporciona estabilidad en una raza que fácilmente se desgarrar por la envidia y el resentimiento.

Las enanas son muy orgullosas. Fieras defensoras de sus derechos, se destacan como iguales en todos los asuntos, salvo en la guerra. No se les impone ninguna restricción en su rango o su movilidad, a



pesar de que viajan menos que los enanos. Requieren moradas seguras para alumbrar a sus hijos, así que la mayoría permanecen al abrigo del resto del mundo.

De hecho, las enanas son tan remota y raramente reconocidas, que algunos dudan de su existencia. Estas falsas leyendas se ven fortalecidas por el hecho de que tanto su voz, como su cuerpo, apariencia y atuendo, si han de emprender un viaje, son tan parecidas a las de los varones enanos, que los ojos y los oídos de otros pueblos no pueden distinguirlas. Incluso ahora, muchos suponen erróneamente que los enanos "crecen de las piedras".

SOBRE LOS NOMBRES

Todos los enanos reciben un nombre verdadero cuando nace, que no revelan a los miembros de otras razas. En sus tratos con la demás gente, adoptan nombres personales en el idioma de otras culturas amigas. Esta costumbre lleva en uso tanto tiempo que cierto número de nombres se ha asociado tradicionalmente con los enanos, y es usado casi exclusivamente por ellos. Los enanos de renombre, a veces reciben un sobrenombre, por lo general un título honorífico que celebra una gesta excepcional o un rasgo peculiar (ej.: *Thorin Escudo de Roble*, *Dain Pie de Hierro*).

SOBRE LOS SIETE ANILLOS DE PODER

Los Siete Anillos con los que Sauron quiso dominar a los Señores Enanos, poseían los mismos poderes que los Nueve con los que corrompió a los Hombreros. Fueron forjados junto con éstos, por los herreños élficos de Eregion bajo la guía y las enseñanzas de Sauron.

En el momento en el que Sauron se puso su Anillo, los Elfos se dieron cuenta del engaño, por lo que huyeron llevándose los Tres Anillos de más poder, fabricados sin la intervención del maia. Entonces comenzó una guerra entre Sauron y los Elfos que se prolongó durante cuatro años (1693-1697 S.E.). Como consecuencia de este enfrentamiento, Eregion quedó arrasada, Celebrimbor fue muerto y la puerta oeste de *Khazad-dûm* se cerró.

Se dice que Sauron, a lo largo de los años, hizo llegar los siete anillos a los Señores Enanos. Sin embargo, a los enanos, por su propia naturaleza, los Anillos les afectaban de forma distinta y no podía hacerlos invisibles. La única influencia de los Anillos sobre ellos fue el de despertar en sus corazones una gran codicia por el oro y otras cosas preciosas y un voraz deseo de obtenerlas, de modo que si les faltaban, todo otro bien les parecía desdeñable y se llenaban de cólera y de deseos de venganza contra quienes los privaban de ellas. Pero desde un principio los enanos fueron hechos de una especie que re-

sistía con firmeza cualquier clase de dominio. Aunque podían ser muertos y quebrantados, no era posible reducirlos a sombras esclavizadas a otra voluntad; y por la misma razón ningún anillo afectó a sus vidas, ni hizo que fueran más largas o más cortas. Y por eso Sauron los odió todavía más y más deseó quitarles lo que tenían.

En el fondo de cada uno de los siete tesoros de los Enanos de antaño había un anillo de oro que en numerosas ocasiones, fue la causa de su perdición.

Al no poder dominar a los Enanos a su antojo, Sauron decidió recuperar los Anillos que les había entregado. De los Siete Anillos, cuatro fueron devorados por los dragones y Sauron consiguió hacerse con los otros tres, el último de ellos denominado también Anillo de Thrór, portado por Thráin II.

Los Siete Anillos tenían también una gema propia cada uno, pero desafortunadamente, no hay descripción de ellos.



SOBRE LA LENGUA KHUDZUL

«Baruk Khazâb! Khazâb aimenu!» ("¡Hachas de los Enanos! ¡Los Enanos están sobre vosotros!") - Antiguo grito de guerra de los enanos. LotR. II, p. 513.

En público, los enanos hablan oestron, la "lengua común" hablada en el noroeste de Arda. La usan con fluidez, ya que es su segunda lengua y su principal medio de comunicarse con los demás. Es su "lengua del exterior", suplantando al sindarin empleado durante los Días Antiguos. La necesidad les fuerza a absorber el habla de los demás, lo que los convierte en lingüistas consumados.

Entre ellos, cuando no hay forasteros delante, hablan *khuzdul*, una lengua secreta que prácticamente nadie más conoce salvo ellos mismos. Ha cambiado poco con el tiempo al ser considerada una lengua sagrada, usada para mantener vivas las tradiciones.

Esta lengua es adecuada para la voz cavernosa de los enanos, ya que tiene profundos matices tonales. Está marcada por consonantes ásperas y usa estructuras definidas de dos o tres consonantes para nominar conceptos comunes. Por ejemplo, estructuras como "K(h)-Z-D" se usan en raíces de palabras que describen a los enanos o cosas esenciales para la identidad enana, por ej.; "khazâd" = enanos, "kha-zad" = enano, "khuzdul" = Lengua Enana.

Aunque prácticamente sigue siendo un secreto bien guardado, la siguiente tabla da una muestra de algunos ejemplos del vocabulario enano:

Khuzdul	Oestron	Raíz	Significado Raíz
<i>Azan</i>	Oscuro	ZN	Oscuro
<i>Baraz</i>	Rojo	BRZ	Rojo
<i>Baruk</i>	Hachas	BRK	Armas
<i>Bizar</i>	Valle	BZR	Hendido
<i>Bulum</i>	Flores	BLM	(Floración) Planta
<i>Bundus</i>	Nublado	B(n)DS	Opaco
<i>Dim</i>	Mansión	DM	Morada
<i>Felak</i>	Cueva	FLK	Subterránea
<i>Feh'k</i>	Caverna	FLK	Subterránea
<i>Khazad</i>	Enano	K(h)ZD	Enano
<i>Khazad</i>	Enanos	K(h)ZD	Enano
<i>Kheled</i>	Cristal	K(h)LD	(Claro) Piedra
<i>Khuzdul</i>	Lengua Enana	K(h)ZD	Enano
<i>Kibil</i>	Fría	KBL	Hielo
<i>Hathur</i>	Cabeza	HT(h)R	Cumbre
<i>Lagil</i>	Paso	LGL	Puente
<i>Narag</i>	Negro	NRG	Negro
<i>Nala</i>	Manantial	NL	Agua en movimiento
<i>Nul</i>	Arroyo	NL	Agua en movimiento
<i>Rakhâs</i>	Orcos	RKH	Orco (plur.)
<i>Rukhs</i>	Orco	RKH	Orco (sing.)
<i>Zaram</i>	Piscina	ZRM	Agua Estancada
<i>Zigil</i>	Espejo	ZGL	Acero
<i>Zinbar</i>	Cuerno	Z(n)BR	Punta
<i>Zirak</i>	Plateado	ZRK	Plata

SOBRE LA ESCRITURA RÚNICA

Suelen usar el élfico en su escritura, utilizando las *Angerthas de Moria*, una variante de la escritura rúnica angular *Cirth*.

Debido a que las runas perseveran en el tiempo y son por naturaleza públicas, escritas en *khuzdul* son prácticamente desconocidas.



Dada su extrema dependencia de la escritura en otras lenguas, los enanos adoptan influencias en sus escritos con mucha más frecuencia que en el habla. Rara vez inscriben en modo arcano.

«-Las **letras lunares** son letras rúnicas, pero que no se pueden ver -dijo Elrond-, no al menos directamente. Sólo se las ve cuando la luna brilla por detrás, y en los ejemplos más ingeniosos la fase de la luna y la estación tienen que ser las mismas que en el día en que fueron escritas. Los Enanos las inventaron y las escribían con plumas de plata, [...]»

1 P p	11 1 dh	21 3 gh	31 4 l	41 5 hy★	51 6 ð
2 R b	12 7 n-r	22 8 n-n	32 9 lh	42 10 u	52 11 ö
3 4 f	13 12 ch	23 13 kw	33 14 ng-nd	43 15 ü	53 16 n★
4 5 v	14 13 j	24 14 gw	34 15 s-h	44 16 w	54 17 h-s
5 6 hw	15 14 sh	25 15 khw	35 16 s-'	45 17 ü	55 18 ★
6 7 m	16 15 zh	26 16 ghw,w	36 17 z-n	46 18 e	56 19 ★
7 8 (mh)mb	17 16 nj-z	27 17 ngw	37 18 ng★	47 19 ē	57 20 ps★
8 9 t	18 17 k	28 18 nw	38 19 nd-nj	48 20 ā	58 21 ts★
9 10 d	19 18 g	29 19 r-j	39 20 i(y)	49 21 a	59 22 +h
10 11 th	20 19 kh	30 20 rh-zh	40 21 y★	50 22 o	60 23 &

Nota: el material sobre las Angerthas se ha extraído de El Señor de los Anillos, Apéndices, págs. 150-151. Las letras se basan en las Cirth rúnicas originales y asistemáticas (singular: Certh) creadas por los sindar. Al ser angulares son idóneas para el grabado. Las Cirth numeradas 39, 42, 46 y 50 representan vocales. Las de las series 13-17 y 23-28 aparecieron cuando los noldor de Eregion crearon este alfabeto, mientras que las numeradas 37, 40, 41, 53, 55 y 56 son adiciones hechas por los enanos de Moria. Los enanos de Erebor añadieron las 57 y 58. Las Cirth enanas tardías, las Angerthas de Moria incluyen las nuevas formas y usan los cambios de sonido que aquí se representan después de los guiones.

SOBRE EL LENGUAJE DE GESTOS

Los *naugrim* poseen un elaborado y organizado sistema de gestos correspondiente con su lenguaje hablado, que comienzan a aprender casi tan pronto como aprenden a hablar. Existe un gran número de tales códigos porque, a diferencia de la lengua que hablan, que se mantuvo uniforme y sin cambios tanto en el tiempo como en el lugar, sus códigos gestuales varían mucho de comunidad en comunidad y se emplean de manera diferente.

No son usados para la comunicación a distancia, pues los Enanos son cortos de vista. O para la guerra. Pero sí para el secreto y la exclusión de los extranjeros en las conversaciones. El código más extendido es el utilizado por los enanos de *Khazad-dûm*.

Los gestos y componentes de dicho código son a menudo tan leves y rápidos que difícilmente podrían ser percibidos, y menos aún interpretados por espectadores no iniciados. Como los Elfos finalmente descubrieron en sus relaciones con los enanos, estos podían hablar con sus voces pero al mismo tiempo, *"por el gesto"*, transmitir a su propia gente modificaciones de lo que estaba siendo dicho. O podían permanecer en silencio, considerando alguna proposición y conferenciando entre sí mientras tanto.

Este "lenguaje de gestos", que llaman *Iglismêk* (kh. *Aglâb*), no se muestran más abiertos para enseñarlo a otras razas que su propia lengua.

SOBRE LOS GRANDES CUERVOS

Según las historias, los Grandes Cuervos (Q. *Korko*) eran una parte destacada de la familia de los cuervos comunes. Siendo una raza fuerte y longeva, trabaron amistad con las razas de la Tierra Media, pero sobretodo con los enanos del linaje de Durin. Estos cuervos eran sabios consejeros, rápidos mensajeros y conocían muchas lenguas. Los enanos premiaban sus servicios con objetos brillantes que volaban raudos a esconder en sus moradas.

Cabe destacar a la raza de Cuervos de Erebor, liderados por Rôac en la época en la que Smaug cayó sobre la montaña, participaron valientemente en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Comandados por Carc, hijo de Rôac ya envejecido y ciego, ayudaron al ejército de los Pueblos Libres.

Mencionar también la existencia de una colina o puesto de observación en el lado oeste de la gran estribación sur de Erebor, llamada la Colina del Cuervo, que fue usada por Thorin y su compañía.



i.2.5 Rôac informando a Thorin.

SOBRE EL CRAM

El *Cram* es un alimento semejante a una galleta de bizcocho seca. Cocinada por los hombres de Esgaroth y Valle, que compartían su antigua receta con los enanos de la Montaña Solitaria. Es muy nutritiva y se utiliza para el sustento en los viajes largos. Sin embargo, no es tan sabrosa como su equivalente élfico; el *lembas*, o el pastel de bizcocho y miel de los Beórnicas.

Una galleta alimenta para todo el día y alivia el cansancio. Se conserva hasta un mes sin problemas.

SOBRE LOS JURAMENTOS Y LAS MALDICIONES

El más notable poder de los enanos es el Juramento o Maldición pronunciados, una vez en su vida, cuando sufren la pérdida de lo más preciado a manos de un enemigo irredento. Es una facultad innata, raramente utilizada, para retorcer los extremos de la Canción del Destino que deriva de la voluntad de los enanos para sobrepasar los límites naturales en sus esfuerzos por alcanzar un fin.

« [...], y nadie sabe de lo que es capaz un Enano, por venganza o por recobrar lo que le pertenece. (Tobbs, 1933)»

Nadie envuelto en un Juramento o tocado por una Maldición enana puede resistirse y solo la evitará por sus propios actos. Por ejemplo, la maldición: «Que aquel que ha robado mi oro lo devuelva o sufra como yo he sufrido por su pérdida» claramente deja un camino para evitar un futuro mal. Si esta condición no se cumple «dicen que la maldición de un Enano no cesa jamás; [...]»



La naturaleza espontanea de un juramento o maldición hace que sean, necesariamente, sencillos y breves. No pudiendo contener múltiples condiciones o ser una frase compuesta. El cumplimiento natural de la maldición se opone también a limitaciones de tiempo en la misma.

SOBRE LA TECNOLOGÍA

Con la ayuda de los Valar, los elfos de Aman crearon las mejores obras hechas por los Hijos de Eru. Sin embargo, en la Tierra Media solo los enanos pueden reclamar la supremacía como los mejores constructores. Las construcciones enanas, especialmente las subterráneas, no tienen rival ni en fuerza ni en tamaño.

La fascinación de los enanos por los objetos inanimados nacidos de la artesanía está presente en todos los niveles de sus pensamientos y su sociedad. Siempre están activos haciendo algo, ya sea reparando o mejorando una vieja obra, o construyendo algo nuevo, canalizando muchas de sus energías físicas y mentales hacia los trabajos manuales. La cultura enana abarca a ingenieros, albañiles, herreros, científicos, trabajadores y guerreros cuyo vigor

no se encuentra en ninguna otra parte. Es poco sorprendente que los enanos sean la raza tecnológicamente más avanzada de la Tierra Media.

Los herreros enanos son los artesanos más destacados, ya que el producto de su trabajo circula por toda la Tierra Media. Herramientas, armaduras y armas enanas alcanzan precios muy altos y son apreciadas por igual por artesanos, guerreros y nobles.

Los *khazâd* producen una amplia selección de herramientas especializadas, pero confían más en pequeños complementos que en herramientas de propósito general. Estas tienden a ser más pequeñas que las de los hombres. Usan comúnmente grandes martillos a dos manos y azuelas de igual talla, una enorme variedad de yunques de acero de todos los tamaños, algunos de dos metros de largo moldeados con soportes para armas enteras. El bloque promedio tiene una longitud de un metro, lo cual es el doble de lo normal en Eriador.

Las herramientas enanas usan un acero inmensamente fuerte, capaz de cortar buen hierro como si fuera mantequilla. Algunos de sus mejores herreros están provistos de útiles bañados o con los bordes recubiertos con la aleación de *mithril* que los sindar llaman *ithilnaur*.

Tanto las herramientas como las técnicas que utilizan son muy superiores, pero no serían nada sin las forjas y talleres de sus mansiones, donde fabrican en las mejores condiciones de seguridad y con acceso a técnicas imposibles en otros lugares, como las forjas de frío.

Las vastas y complicadas Estancias de los Herreros crean herramientas y piezas que se necesitan en la producción de ingeniosas maquinarias. Con un sin número de aceros de alta calidad y otros metales especiales, y con un gusto por los aparatos mecánicos, los ingenieros enanos montan estos fenomenales aparatos que ayudan a reducir esfuerzos y son capaces de las proezas más increíbles. Maquinarias simples como poleas, palancas, contrapesos, muelles, ruedas de carro, trineos, engranajes y tornillos se combinan para crear máquinas complicadas y sofisticadas, que se desarrollan según se necesitan. La mayoría se encuentran en las minas, forjas, estancias de los artesanos o de los señores, o en lugares estratégicos en la defensa de la mansión. Algunas de estas máquinas son los ascensores, el tala-dro-ariete, los vagones-lanzallamas o los molinos de agua.

SOBRE EL ARTE DE LA GUERRA

A los enanos les encanta la actividad, que es la razón de su pasión por el esfuerzo, y de todos los pasatiempos, la lucha es uno de sus favoritos.

Esto no quiere decir que a los *naugrim* les encanta matar; más bien, se enorgullecen de su forma

física y disfrutan del desafío de una buena lucha. Lucha libre, competiciones de fuerza y combate simulado son los pasatiempos preferidos de la mayoría, especialmente durante banquetes y fiestas. Además su entrenamiento militar incluye rigurosos combates cuerpo a cuerpo simulados y entrenamientos exhaustivos. Se toman muy en serio los retos, incluso los más inocentes. En consecuencia, cuando van a la guerra, son oponentes formidables a pesar de su pequeño número.

En la batalla, los *khazâd* simplemente cambian las reglas del juego y encaran a sus enemigos con resolución. Fríos, eficientes, no se retiran nunca y terminan la disputa rápida y metódicamente, sin merced, ni piedad, ni cuartel. En el fragor de la batalla canalizan sus pasiones contra el enemigo hasta que no queda oposición. Los *naugrim* sólo se lamentan después del combate.



Entre los enanos, la armadura lo más completa posible y los grandes escudos cuadrados de casi tres cuartas partes de la altura de sus portadores, decorados y personalizados, hechos de fuerte madera lacada y laminada, son elementos fundamentales en batalla, puesto que en esto como en el resto de aspectos de su vida, son directos y agresivos. Durante estas cargas, confían en su armadura para protegerlos de los golpes de sus enemigos. Llevan yelmos de muchos colores, decorados con cuernos enrollados y exagerados rasgos de bestias crueles y grotescas, con apariencia turbadora. Una hueste de enanos con los yelmos puestos, puede ser una visión terrorífica.

Las armas, al igual que las armaduras, son siempre de la más alta calidad y fabricación. Ballestas pesadas, hachas, martillos, azadones, armas de asta y otras armas agresivas delatan su actitud "ofensiva", más que defensiva, en la batalla. Tan sólo en contadas ocasiones empleará su arma para parar; por el contrario le gusta cargar y llevar la iniciativa del combate.

El tamaño, la conducta y el magnífico atuendo militar de los enanos indican su afición por el combate y su aversión por la retirada. Dada la ausencia de caballería y el peso de su equipo, no pueden depender de su velocidad. Por lo tanto, confían en formaciones compactas, movimientos constantes, voluntad firme y en la impresionante fuerza de sus brazos armados.

Tras esta simple filosofía táctica se esconde una organización militar sofisticada. Básicamente, los enanos concentran su fuerte infantería pesada en unidades cerradas, que, salvo que las posibilidades sean desfavorables, atacan con un furioso asalto frontal:

Los ballesteros abren fuego desde la retaguardia, que protegen con lanzas o hachas de guerra. Su Guardia de Batalla de elite, con los escudos levantados y las armas listas, avanza en silencio, con sus armas brillando con una ira fría y vengativa. Los Hacheros avanzan junto a ellos protegiendo los flancos y alejando a la molesta caballería o a la infantería que trate de rodearles con pequeños contragolpes o andanadas de hachas arrojadas. A medida que la legión de enanos se aproxima a la línea enemiga, rompen a cantar o lanzan su grito de guerra y aceleran el paso hasta que cargan con una ferocidad sin igual. Luchando con orden y precisión, atraviesan al enemigo hasta que éste cae o huye. Se aprovecha cualquier brecha, todo obstáculo es aplastado, hasta que el campo de batalla es suyo.

Esta metódica carga se dirige tradicionalmente al corazón de la fuerza enemiga, sea el Señor con su guardia o algún valioso tesoro, avanzan hacia él en línea recta. De esta forma, los *khazâd* rompen la moral del enemigo con rapidez, independientemente de la situación.

Sin igual en el combate y resistentes a los proyectiles, son capaces de masacrar incluso a los mayores oponentes si los bandos están parejos. Esto, por supuesto, es debido la firme dedicación al combate de los enanos. Si se encuentran en medio de una batalla, no retroceden ni dan cuartel. O su enemigo es aniquilado o mueren.

SOBRE CONJUROS Y MAGIA

Incluso sin la riqueza de sus maravillas mecánicas, también son capaces de producir objetos de poder, mágicos o encantados. La magia enana parece estar tan solo asociada a la creación y uso de objetos. Este poder emana de su creador, Aulë. Siendo maestros de la Alquimia o del Poder de Manipular objetos inanimados, estos enanos son normalmente ingenieros o herreros capaces de crear valiosos objetos con propiedades peculiares o místicas. Tales objetos realizan trabajos milagrosos o tienen cualidades exaltadas. Son por tanto muy apreciados y a los que los hacen ganan un alto rango en

una sociedad tan orientada hacia la artesanía como la enana.

Además son famosos por sus fabulosas creaciones con magia imbuida de armas, armaduras, útiles y herramientas, así como juguetes o las plumas de plata para inscribir las runas lunares.

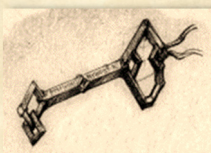
LAS PUERTAS SECRETAS ENANAS

«Las puertas Enanas no están hechas para ser vistas fácilmente. Permanecen invisibles, y sus propios señores no pueden encontrarlas o abrirlas si su secreto es olvidado (Gimli)».

Uno de los más impresionantes ejemplos de construcción enana son las puertas secretas. Parece haber diversos mecanismos para su apertura, aunque presumiblemente cada puerta solo puede ser abierta de una forma específica. La puerta de Erebor, por ejemplo, solo es visible con la última luz del día de Durin, la cual re-vela la cerradura, que no puede ser localizada por otros medios, al menos no mágicos. La Puerta Oeste de Moria en contraste, tiene un mecanismo de apertura verbal, solo pronunciando la palabra *mellon* se abrirá.

«Algunas puertas enanas se abren solo en tiempos especiales, o para una persona en particular; y algunas tienen cerraduras y llaves que se necesitan cuando el tiempo y las palabras se conocen (Gandalf)».

LAS LLAVES RÚNICAS



La mayoría de las puertas, sin embargo, precisan de llaves y de estas, las Llaves Rúnicas son las más fascinantes y únicas. Los Cerrojos Rúnicos son casi siempre placas metálicas hechas de aleaciones de *mithril* o buen acero. Los Cerrajeros normalmente las diseñan como anillos o aros lisos o placas que encajan con tiradores o pomos, sólo unos pocos se parecen a cerraduras propiamente dichas.

La superficie de las Llaves Rúnicas tiene relieves que son en sí runas mágicas, *Angerthas de Moria*. Estos relieves son una versión inversa de su contrapartida. El símbolo es una talla en algunas paredes o puertas enanas. Cuando el relieve de la runa se encaja con perfección en la hendidura, se “deshace” o desentraña la cerradura mágica que mantiene cerrada la puerta y se abre.

LOS SÍMBOLOS ENANOS

Los símbolos enanos son realmente conjuros embebidos en objetos. Pueden ser inscritos en cualquier superficie, como en una columna, pared o incluso

el interior de un escudo. Estos conjuros se activan al leer una inscripción en la superficie del objeto.

VIRTUD CULTURAL: CONJUROS ROTOS (TOR™)

Pueden aprender fragmentos largo tiempo recordados de antiguos conjuros que conservan su poder hasta el día de hoy. Algunos requieren de tallas o grabados de una inscripción rúnica, generalmente en piedra o metal, a veces en madera:

♦ Conjuros de apertura y cierre ♦

Este fragmento recitado ante un portal o puerta permite cerrarlo mágicamente, o recitado al revés abrirlo si está cerrado. El conjuro no tiene efecto alguno sobre una puerta bloqueada por medios mágicos y que requiera una palabra en particular para abrirla, pero podría funcionar si la entrada estuviera bloqueada por el mismo tipo de magia.

El conjuro empieza a funcionar en cuanto se haya terminado de recitar.

♦ Conjuros de prohibición y de exclusión ♦

Esta inscripción rúnica se colocaba generalmente en las puertas y portales, para proteger una zona de visitantes indeseados. Se puede tallar estos signos en una roca o en la corteza de un árbol que se halle dentro del perímetro del campamento y su poder despertará a la primera señal de peligro.

♦ Conjuros de secreto ♦

Grabando estas runas en una puerta oculta, escon-dite personal o de algún objeto, sólo será encontrado si alguien busca a propósito y con mucho cuidado. Estos signos resultan invisibles a ojos inexpertos siempre que el poder que hay en ellos siga funcionando, y sólo pueden ser vistos o leídos por alguien cuando el conjuro se agota o se rompe.



LOS VIGILANTES DE PIEDRA

Otro tipo de piedra mágica, aunque menos numerosas, se fijan en lugares estratégicos, particularmente en entradas especiales, escaleras o túneles de acceso restringido. Se llaman “Vigilantes de Piedra” y cada uno es una creación única basada en bestias horribles o monstruosas sacadas de historias o leyendas. Como tales, poseen una apariencia sorprendente e incluso terrorífica, pero siguen siendo piezas de exquisita artesanía, herencia de los cinceles diestros y gentiles de los enanos.

La mayor parte de los Vigilantes están hechos de alabastro, pórfido, mármol u ónice, pero algunos están hechos de piedra más basta como el granito o el basalto. Su tamaño varía desde unos pocos kilos hasta unas toneladas y algunos tienen delicados salientes. Están hechos de la misma piedra, a excepción de sus ojos. Estos están hechos de laen o gemas pulidas.

Por supuesto, son los ojos los que perciben las cosas y los de los Vigilantes sirven para eso. Donde estén colocados, permanecen atentos a todo el que pase ante ellos. La "mirada" de un vigilante combina una increíble infravisión con un sistema de detección por ultrasonidos, similar al de los murciélagos o al eco empleado por los halcones. Y entonces actúan según su misión. Algunos tienen ojos que brillan con fuerza para avisar a la guarnición o para cegar a los intrusos; otros acumulan aire y emiten sonidos graves como el de un cuerno o una flauta; y otros se mueven para impedir el paso o para asustar al incauto. Deslizándose por rieles, o sube o baja como parte de una columna por contrapesos. A menudo la columna o pilar bajo la estatua tiene una puerta o entrada que es ocultada o tapada por el movimiento de la estatua.

Los vigilantes, por supuesto, son mágicos. Los encantamientos enanos hacen mágica tanto a la piedra como a los ojos, de una manera parecida a la magia con la que hacen las Piedras de Luz. Sin embargo, estos conjuros están relacionados con los ojos, arrancar los ojos de un vigilante significa cegarlos y congelar su espíritu, aunque esto no suele resultar una empresa fácil, pues pueden estar protegidos por ingeniosas trampas. Los vigilantes móviles están limitados a una misión concreta. No se parecen a la piedra verdaderamente animada de los Hombres-Púkel de los Woses.

LAS PIEDRAS DE LUZ

Incluso los *naugrim* necesitan a veces la luz, aunque solo sea para elevar su moral o iluminar las amplias extensiones de sus majestuosas cámaras. La mayor parte de la iluminación proviene de lámparas y linternas, pero los enanos prefieren una iluminación más permanente en algunos pasillos y estancias. En los templos, monumentos, tumbas, estancias de los señores o pasillos defensivos existen gemas que brillan iluminando el camino o tan solo deshaciendo la oscuridad.

Las Piedras de Luz son gemas mágicas y transparentes que contienen un mágico "fuego" interno. Este "brillo" reside en el corazón de la gema y es coloreado por el aura de su receptáculo. Rayos entrecruzados de diversos colores se mezclan para formar otros matices en el color, de manera que, con una adecuada combinación de Piedras de Luz colocadas con cuidado, los enanos pueden lograr casi cualquier efecto que deseen. Además, las gemas

más grandes dan luz más viva que puede eclipsar o dominar sobre las más pequeñas.

La vida de una Piedra de Luz depende de la habilidad y poder de su constructor. Algunos Maestros Artesanos son capaces de encantar gemas que brillan durante décadas, incluso una vida entera, aunque la mayor parte pierden intensidad y se extinguen en unos pocos años.



Columnas iluminadas con Piedras de Luz

ENANOS



Descripción general de un personaje enano de la Tierra Media sin distinción entre las Casas.

Características físicas generales

Aspecto físico: cortos de talla, de cuerpo fuerte y robusto, con extremidades gruesas y fortalecidas, y la cabeza coronada por cabellos largos y barbas aún más largas, que les dan su apariencia típicamente anciana.

Complexión: de una altura de entre 1,30 a 1,50 m. Suelen tener una altura media de 1,42 m. y pesar unos 75 kilos, tanto los varones como las mujeres.

Color: de cabellos negros, rojizos o castaño oscuro. De tez clara o rubicunda. Profundos ojos de colores oscuros.

Apariencia: debido a su aspecto envejecido tienen un -5 a la tirada de apariencia.

Aguante: tremendo. La legendaria tozudez de los enanos les permite soportar cargas, que romperían la espalda del más fornido de los humanos, durante largos recorridos con muy poco esfuerzo o recorrer tremendas distancias antes de requerir descanso. (+20 a los puntos de Cansancio). Son rápidos y no se cansan antes que los orcos.

(TOR™) **Bendición cultural:** *Temible*. Debido a su tremendo aguante los personajes enanos calculan su umbral de cansancio sumando las puntuaciones de impedimenta de todos los objetos portados y restando del total su puntuación de *Corazón favorita*.

Sueño requerido: 6 horas de sueño diario los descansan completamente y recuperan los Puntos de Poder. Precisan descansar sobre una superficie dura, pues es a lo que están acostumbrados. No duermen bien sobre lechos blandos.

Puntos máximos de vida: 120 puntos más la bonificación por Constitución. Si se usa la opción de dados para los grados de puntos de vida de Desarrollo Físico, los enanos lanzan un dado de 10 (1D10) por grado.

Ciclo vital: 200-400 años.

Edad inicial: 50 años, más el tiempo necesario si se ha elegido algún Paquete de Entrenamiento. Por lo general, los *naugrim* no piensan en el retiro de las aventuras hasta bien entrados los 90 años. A partir de esa edad sienten que no pueden permanecer alejados de sus familias, o quieren dedicarse únicamente a perfeccionar su oficio. Pero pueden permanecer activos hasta más allá de los 200, y volver a la vida de aventuras si es necesario, como por ejemplo, si se presenta la oportunidad de vengar un viejo agravio o herida, recuperar un tesoro o reclamar un bastión enano largo tiempo perdido.

Resistencia: creados por Aulë para resistir el calor y frío más intensos, sus Padres eran prácticamente inmunes, pero con el paso de las eras sus descendientes han visto mermada esta resistencia (+30 a la BD y TR's contra ataques de frío y calor).

Características especiales: los enanos poseen una vista penetrante en la oscuridad. Pueden ver hasta 3 metros de distancia en la oscuridad total no mágica; 15m. con la más mínima luz, bastante bien hasta los 30m. Reciben un +25 al Conocimiento de las Cuevas, Espeleología y Minería, y un +10 a Luchar en Espacios Cerrados, al estar acostumbrados a moverse en ellos.

Al ser consumados artesanos, reciben un +10 a las habilidades de Herrería, Artesanías y Mañas.

También poseen una gran habilidad, incluso superior a la de los elfos, para prender una llama hasta en las más adversas condiciones. (+25 a Encender Fuego).

Cultura general

Vestidos y adornos: debido a sus innumerables enemigos y constante exposición a los elementos, prefieren las ropas pesadas y hacen uso frecuente de sólidas armaduras metálicas. Los enanos casi siempre portan largas barbas, a diferencia de las ligeramente más cortas de las enanas, y en su mayoría trenzadas y adornadas con elementos tallados o



metálicos. Al igual que las barbas, llevan sus cabellos largos. Los adornos son bastante populares.

Cualquier aparente falta de variedad es una invención. Los enanos rápidamente adoptaron una apariencia externa uniforme, feroz y sombría como fachada de protección útil y todavía mantienen una fuerte distinción entre su aspecto público y estilos particulares en la privacidad de sus hogares. Al viajar, los enanos usan capas y capuchas de brillante colorido, a menudo con pañuelos o máscaras, creando así confusión entre las otras razas. Incluso en el camino, sin embargo, cada Casa tiene un aspecto sutilmente único. Su colorido atuendo varía considerablemente de una tribu a otra, e incluso sus capuchas están tintadas para indicar el origen de un individuo y su lealtad.

Miedos e incapacidades: temen las aguas abiertas y al vala *Ulmo*, el Señor de las Aguas. Generalmente no saben nadar (-50 a Nadar). Les desagrade navegar (-15 a todas las maniobras cuando se realizan en el agua o con peligro de caer en ella) y montar bestias mayores que un poni, por lo que estas monturas son las únicas que usan cuando no se puede caminar (-10 a Montar).

Forma de vida: los enanos son soberbios mineros y artesanos, y no tienen igual en el trabajo de la piedra. Viven en grupos cerrados y prefieren las ciudades subterráneas que suelen excavar en abruptas colinas o montañas.

Todos los enanos aman las canciones y los relatos de historias secretas y raramente viajan, trabajan o incluso se relajan, comen, beben o fuman una pipa, sin cantar historias de la grandeza de los enanos.

Emparejamiento: monógamos. Se unen de por vida con una sola pareja y tras su fallecimiento suelen permanecer viudos. Apenas un tercio de la raza son mujeres. El linaje se traza a través del varón.

Religión: el énfasis en la conservación de las viejas formas también afecta a la religión de los enanos. Generalmente supersticioso, sus rituales siguen siendo los mismos que los establecidos justo después de su despertar. Los muertos siempre son enterrados en piedra, ya sea en una cripta o bajo un montón de piedras. Nunca pondrán a descansar un cuerpo sobre suciedad o en sustancia distinta de la que fueron creados. Cuando el tiempo o circunstancias impiden un adecuado enterramiento, el enano caído se coloca en una pira para incinerarlo.

Veneran a sus antepasados por encima de todo, veneración sólo superada por la que sienten por Aulë, su hacedor y recurren a él cuando tienen problemas o están necesitados. Cada creencia fundamental que poseen gira en torno a él y a la creación de los Siete Padres. En consecuencia, veneran el número "7" como esencial e incluso sacrosanto. Su "Origen" sostiene que Aulë creó Siete Señores y, a su vez, Siete Casas comprenden la raza. Creen que



cada linaje tiene un espíritu común que impregna y une a todos sus miembros, y que en cada rey existe una parte de sus antepasados. Los que pertenecen al "Pueblo de Durin", creen que sus reyes son un único enano, Durin el Inmortal.

Otros Factores

Actitud: soberbios, callados, posesivos, desconfiados, perseverantes, introvertidos y a menudo muy codiciosos. Guerreros tenaces, no dan cuartel y nunca retroceden, por lo que no son demasiado rápidos desnudando sus aceros, pues una vez hecho no vuelven a sus fundas sin haber probado la sangre. No es muy sensato hacer enfadar a un enano.

Tratan a los de su raza como hermanos y a los demás como seres inferiores que, de una manera u otra, son una constante amenaza. Sus lazos de sangre son profundos. Esta personalidad hace que se retiren en fortalezas centradas alrededor de ricas vetas de hierro y metales preciosos. Allí extraen minerales y crean obras de magnífica factura, al mismo tiempo que guardan sus tesoros con una cautela cercana a la paranoia.

Al igual que su Creador, son fabulosos trabajadores, muy habilidosos con las manos y por ello los artículos enanos son a menudo sorprendentemente hermosos, pero su uso práctico subyace en todo su artificio. Esta actitud también afecta sus puntos de vista sobre la magia: los enanos saben de hechizos y encantamientos, pero en general desprecian las artes de los Elfos u otros conjuradores, prefiriendo en su lugar usar tal poder en la fabricación de artículos físicos permanentes.

Cierran tratos con extremo cuidado, pero una vez hechos, los mantienen por encima de todo. Es cierto el viejo dicho: «Nunca hubo amigo que hiciese un favor a un enano, ni enemigo que le hiciese un mal, que no se vieses pagados por entero».

Prejuicios y odios: los orcos, huargos, troles y dragones son enemigos mortales de la raza enana. Desprecian a estas especies por encima de todo, aunque desconfían en extremo de magos y elfos. Han sufrido demasiado en el pasado por culpa de la magia. Ningún enano olvidará jamás las taimadas artes de Sauron, cuyos encantamientos esclavizaron a muchos de sus grandes señores. Siempre lucharán contra la Sombra allí donde la encuentren (ganan un +10 cuando luchan contra un servidor de la Sombra).

Lenguas iniciales: entre ellos hablan *Khuzdul* (grado 8/6), una lengua secreta que prácticamente solo ellos conocen. También aprenden *Iglishmêk* (grado 8/6), un lenguaje de gestos, también secreto, que debe ser desarrollado por separado para cada comunidad enana (se usa con la habilidad de Actuar o (TOR™) Sigilo). En público o viajando, hablan *Oestron* (7/6), la lengua común, o algún idioma élfico: *Betheur* (5/5), o *Sindarin* (5/4).

• **Desarrollo de la habilidad en la adolescencia:** tienen la posibilidad de aprender las siguientes lenguas: *Atliduk* (5/4), *Dunael* (2/1), *Logathig* (5/3) o *Nahaiduk* (5/3).

Profesiones: no deberían poder elegir Bárbaro, Ladrón, Monje, Monje Guerrero o cualquier profesión relacionada con la magia, sobretodo de Esencia o Mentalismo, o profesiones específicas de otras razas y culturas.

No son buenos usuarios de magia, a excepción de los *Razak-zinul* (kh. Maestros Forjadores). Impartida y bendecida por el vala Aulë, los enanos realizan unos sencillos y prácticos conjuros de la tierra, derivados de la Canalización, que utilizan en su mayoría para la artesanía de sus objetos y es de la que se valen los Sanadores Orfebres para curar mediante el uso de gemas. Jamás se ha oído hablar de Magos o Bardos entre los enanos, en su lugar tienen grandes Alquimistas e Ingenieros.

(TOR™) **Ocupaciones:**

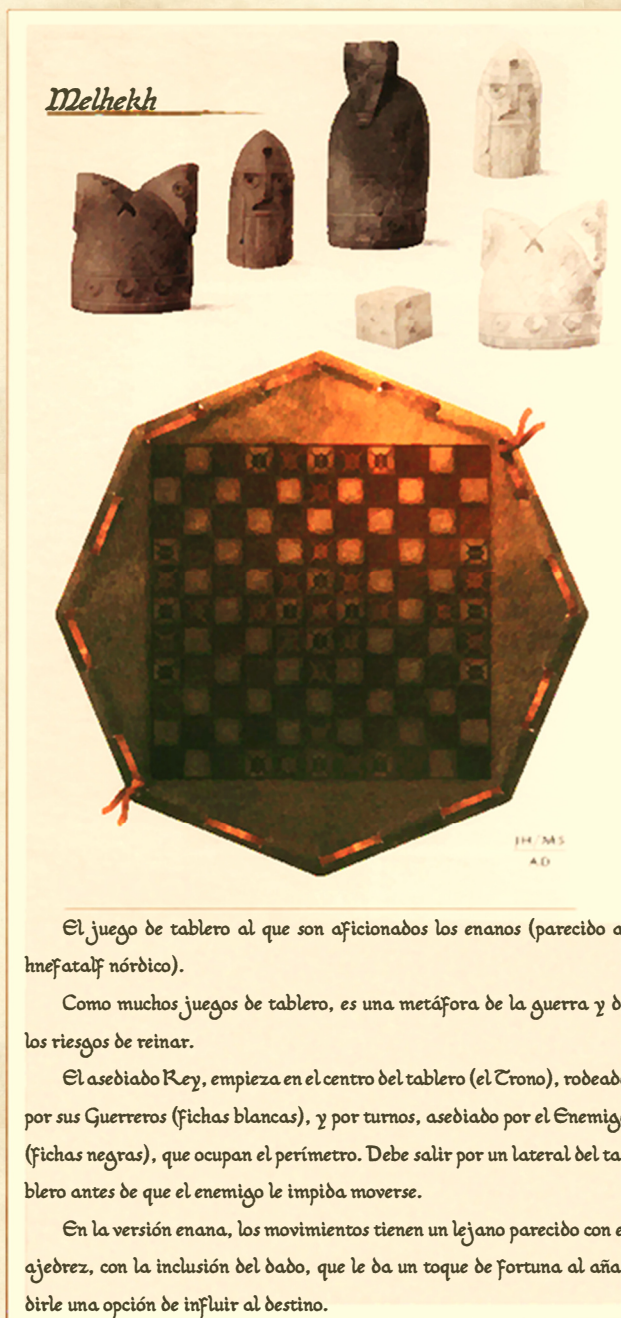
- *Sugeridas:* Buscador de Tesoros, Vengador.
- *Inusuales:* Guardián.

Opciones de adiestramiento: no deberían permitirse; Mago Principiante, Astrónomo, Apotecario, Saqueador, Señor de las Bestias, Carterista, Niñera, Marino, Sacerdote Chamán, Cirujano, Espía, Zelote y las Opciones de Adiestramiento específicas de otras razas o culturas.

Habilidades especiales:

- *Comunes:* Conocimiento de las Cuevas, Trabajar cuero, Trabajar metal, Minería, Trabajar piedra, Supervivencia: subterránea.
- *Restringidas:* Nadar.

Aficiones: cualquier habilidad con Armas y Armaduras (excepto Armas de Artillería), Tasar, Escalar, Primeros Auxilios, Forrajear (en montañas y cuevas), Conocimiento de Hierbas, Trabajar el Cuero, Trabajar el Hueso, Trabajar el Metal, Traba-



El juego de tablero al que son aficionados los enanos (parecido al hnefatalf nórdico).

Como muchos juegos de tablero, es una metáfora de la guerra y de los riesgos de reinar.

El asediado *Key*, empieza en el centro del tablero (el Trono), rodeado por sus Guerreros (fichas blancas), y por turnos, asediado por el Enemigo (fichas negras), que ocupan el perímetro. Debe salir por un lateral del tablero antes de que el enemigo le impida moverse.

En la versión enana, los movimientos tienen un lejano parecido con el ajedrez, con la inclusión del dado, que le da un toque de fortuna al añadirle una opción de influir al destino.

jar la Piedra, Abrir cerradura, Conocimiento de la Región, Tácticas, Usar Objetos, Desactivar trampas, Percepción-Búsqueda, Desarrollo físico, Conocimiento de las Cuevas, Contorsionismo, Tocar instrumento, Herrería, Construir y Desmontar trampas, Oratoria, Comerciar.

(TOR™) **Especialidades** (a elegir 2): Cantería, Comerciar, Encender Fuego, Fumar, Herrería, Recorrer Subterráneos.

Opciones de Equipo Inicial

Armas: los enanos pueden elegir entre una gran variedad de armas iniciales, ya que tras tantos siglos de duras confrontaciones y guerras están versados en sus múltiples usos: puñal, hacha de mano,

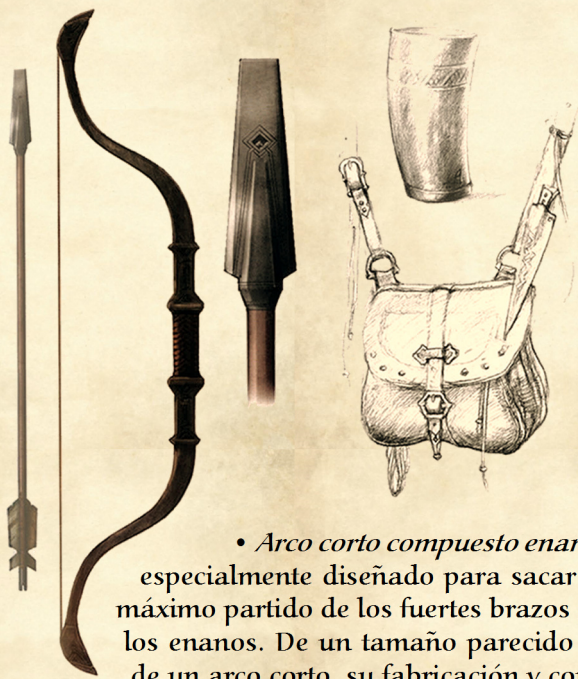
espada corta, garrote, maza, ballesta ligera o pesada, arco corto, arco corto compuesto, martillo de guerra, hacha de batalla, mangual, dagas o hachas arrojadizas, lanza y pica.

Armaduras: cualquiera tipo de armadura. Suelen preferir cotas de malla o armaduras laminadas y de escamas de metal, aunque cuando viajan suelen llevar armaduras de cuero bajo sus ropajes. Escudos grandes y de Barrera son usados a menudo y la fuerza de sus brazos les permite manejarlos con soltura a pesar de su estatura.

Opciones de Historial

Los Khazâd obtienen 4 Puntos de Historial (40 Puntos de Talento).

Objetos especiales iniciales: no están permitidos los sumandos o multiplicadores mágicos. Sólo objetos con hechizos de Canalización. Todas las armas y armaduras son de acero de una calidad buena.



• **Arco corto compuesto enano:** especialmente diseñado para sacar el máximo partido de los fuertes brazos de los enanos. De un tamaño parecido al de un arco corto, su fabricación y composición, con partes y refuerzos metálicos permiten a un enano usarlo como si se tratase de un arco compuesto normal. Un personaje enano puede elegir uno de estos arcos como arma inicial, pero jamás se deshará de él voluntariamente ya que los *naugrim* no los venden. Los hobbits no tienen fuerza suficiente para poder usarlo. Los elfos y los humanos no se sienten cómodos usando este tipo de arcos.

• **Herramientas Enanas:** un personaje enano artesano (relacionado con los metales o la piedra) con herramientas enanas adecuadas a su profesión tiene un bonificador de +10 a las habilidades de su oficio. [Mínimo; 3 puntos de Talento].

• **Comida de Viaje:** tienen la opción de elegir una hogaza de Cram. [Mínimo; 3 puntos de Talento].

• **Instrumentos musicales de los Enanos:** hechos para perdurar y algunos capaces de tocar por sí solos, estos instrumentos son singulares (+10 a Actuar e Inspirar en público). [Mínimo; 3 puntos de Talento].

Posición social: todas permitidas.

(TOR™) **Nivel de vida inicial:** Rico.

Dinero inicial: 2 monedas de oro o una gema (aguamarina, topacio, granate, etc.) de valor comparable.

Lenguas adicionales: estudian idiomas o han vivido en un área que le permitió aprender estas lenguas. Esto le otorga 20 rangos extra a aplicar en lenguas, hablado o escrito. Puede desarrollar cualquier lengua listada en *Lenguas* o *Adûnaico* (4/4), *Labba* (4/4) y *Umítico* (5/5) hasta el máximo nivel permitido [Menor, 5 puntos de Talento].

Talentos raciales:

• **Sentido Enano:** posee una habilidad para orientarse bajo tierra superior a lo normal. Siempre parece conocer la dirección del norte verdadero y la altura aproximada del lugar, aun estando en la más oscura sima. (Bonificación de +50 a Orientación estando bajo tierra). [Mínimo; 3 puntos de Talento].

• **Juzgar Ángulos;** puedes juzgar los ángulos y cambios en la inclinación en las relativamente uniformes superficies sólidas. Puedes calcular el ángulo de una pendiente casi de inmediato. Recibes una bonificación especial de +25 cuando se trata de percibir trampas o puertas secretas situadas en paredes, pisos o techos de construcciones sólidas. [Menor, 5 puntos de Talento].

• **Detectar Trampas;** tienes la capacidad de detectar la presencia de trampas mecánicas 50% de las veces (el DJ debe realizar una tirada) [Mayor, 15 puntos de Talento].

• **Inquebrantable;** atacas sin reservas. Los ataques cuerpo a cuerpo producen el doble de daño. Sin embargo, este denuedo puede ser un inconveniente, ya que no sueles luchar a la defensiva. No puedes parar con más del 10% de tu bonificación. Estos poderosos golpes tienen un coste adicional también en el armamento; todas las armas que utilices tienen sus números de rotura aumentados en uno y las comprobaciones de resistencia a la rotura se modifica con un -10 más, [Mayor, 20 puntos de Talento].

• **Don de Mahal:** has sido bendecido por Aulë con extraordinaria regalos curativos. +77 A todas las tiradas de curación relacionadas [Mayor, 50 puntos de Talento].

Defectos raciales:

• **Imberbe:** naciste sin el más importante rasgo de los enanos, la barba. Tienes que aprender a lidiar con la pena que muestran tus congéneres (las voces demasiado fuertes, pronunciación exagerada,

habla muy lenta y otros esfuerzos bienintencionados para hacer más fácil que los entienda...) [menor, -7 puntos de Talento].

• **Codicioso Obsesivo:** tu alegría natural en la apreciación de gemas, joyas y otros artilugios se ha envilecido. Tu avaricia se ha convertido en una compulsión que domina la acción y el pensamiento. Te esfuerzas para poseer lo que consideras bonito, sin escatimar nada y sin prestar atención a las consecuencias [menor, -10 puntos de Talento].

Talentos:

• **Adiestramiento Especial:** no permitido; Acróbata, Ratero, Jinete Nato.

• **Capacidades Mágicas:** permitidos; Sentido del Peligro, Sentido del Destino, Resistencia Mágica, Resistente, Indetectable y Envejecimiento Anormal.

• **Capacidades Especiales:** no permitido; Sanador, Familiar Especial (*los enanos de la Casa de Durin pueden elegir este talento siempre y cuando el animal elegido sea uno de los Grandes Cuervos. (Requiere la aprobación del GM). [Mayor, 40 puntos de Talento]*).

Defectos:

• **Defectos físicos:** no permitido; Físico Débil, Intolerancia al Peso, Piel Sensible, Sensible al Calor, Sensible al Frío, Sin aliento (Menor o Mayor).

• **Defectos mentales:** No permitido; Miedo a las Armaduras.

• **Defectos especiales:** No permitido Tentación Oscura.

(TOR™) **Trasfondos:** 1- Una vida de dura labor. (Minero); 2- Comerciante lejano; 3- La amargura del exilio; 4- Orador elocuente; 5- Una lección de venganza; 6- Mirada penetrante.

(TOR™) **Virtudes culturales:** • **A la manera de Durin;** • **Conjuros rotos:** 1- de Apertura y Cierre. (MERP™ el personaje puede aprender esta habilidad Desarrollo de Poder al alcanzar nivel 2). 2- Conjuros de y Exclusión. (MERP™ el personaje puede aprender esta mágica de Desarrollo de nivel 5). 3- Conjuros de esta habilidad secreto. (MERP el personaje puede aprender esta mágica de Desarrollo de Poder al alcanzar nivel 6); • **Cuervos montaña;** • **Tieso como**



un enano; • **Viejos odios.**

(TOR™) **Recompensas culturales:** • **Hacha de Azanulbizar;** • **Loriga forjada por los enanos;** • **Yelmo de impresionar.**

Manos del Sanador:

• **Don de Mahal:** gastando 5 PH (50 PT) un personaje puede adquirir el talento de *Mírnethron* (Sanador Orfebre). Requiere el desarrollo de al menos 6 rangos en 2 habilidades de tipo herrería u orfebrería; pudiendo entonces desarrollar la habilidad de *Mírnestad* y obteniendo 3 gemas de sanación (consultar el manual de "Las Manos del Sanador" para más detalles, apartado 3.2 Enanos).

(TOR™) **Esperanza:** Corazón+6.

Puntos de Corrupción: 0 puntos iniciales.

Puntos de Destino: 2 puntos iniciales/Máximo 4

(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos de la Tierra Media.

Armas • Contundentes ‡	4	RM(RMF)
Armas • Filo a 1 Mano ‡	0	
Arma • A 2 Manos ‡	0	RM(RMF)
Armas • Proyectiles ‡	0	
Armas • de Asta ‡	0	RM(RMF)
Armas • Arrojadizas ‡	1	
Maniobras de Combate	0	RM(RMF)
Combate Montado	0	
Atletismo • Potencia	1	RM(RMF)
Atletismo • Resistencia	1	
Nadar	0	RM(RMF)
Atletismo • Gimnasia	1	
Trepar	1	RM(RMF)
Ciencia/Analítica • Básica	1	
Comunicación	1	RM(RMF)
Lenguas †	8	
Conocimiento • General	3	RM(RMF)
Conocim. de la Región Propia	3	
Conocim. de la Cultura Propia	3	RM(RMF)
Desarrollo Físico	3	
Exteriores • Animales	0	RM(RMF)
Montar (por lo general caballos)	0	
Exterior • Ambiental	2	RM(RMF)
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0	
Lista de Hechizos	0	RM(RMF)
Maniobrar con Armadura	5	
Percepción de Poder	0	RM(RMF)
Percepción • Búsqueda	1	
Percepción • Perspicacia	0	RM(RMF)
Alerta	4	
Subterfugio • Ataque	0	RM(RMF)
Emboscada	0	
Subterfugio • Sigilo	0	RM(RMF)
Acechar	0	
Esconderse	0	RM(RMF)
Técnica / Comercio • General	1	
Urbanas	0	RM(RMF)
Rangos de Hobby	12	
Puntos de Talento (Historial)	40 (4)	RM(RMF)
Puntos de Destino	2/4	

† - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".

‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.

Bonificación

Ag: -5(-2)

Co: +15(+6)

Me: 0(0)

Rz: 0(0)

Ad: +5(+2)

Em: -10(-4)

In: 0(0)

Pr: -10(-4)

Ra: -5(-2)

Fu: +5(+2)

TR's

Esencia +40

Canalización

0

Mentalismo

+40

Veneno +20

Enfermedad

+15

Des. Físico

0•7•4•2•1

(+1D10)

Max.: 120+

P. Poder

Canalización

0•3•2•1•1

Esencia

0•2•1•1•1

Mentalismo

0•2•1•1•1

Partida del Alma

18(21) asalt.

Talla M

Multiplic. a

la recuperación:

x 0.5

NOROESTE DE LA TIERRA MEDIA



El Pueblo de Durin

«... vivió durante tanto tiempo que era conocido en todas partes como Durin el Inmortal. Sin embargo, al final murió antes de que los Días Antiguos pasaran y su tumba se encontraba en Khazad-dûm; pero su línea nunca finalizó, y cinco veces un heredero nació en su casa por lo que al igual que su Antepasado que recibió el nombre de Durin. Él era de hecho en poder de los Enanos que el Inmortal que regresó, porque tener muchos cuentos y creencias extrañas que les conciernen y su destino en el mundo». - LotR III p.439

Ninguno de los Pueblos de los *khazâd* está por encima del Pueblo de Durin. Son el linaje más antiguo y más noble, ya que trazan su línea hasta el primero de los Siete Padres. Su antiguo espíritu, junto con el papel de la Familia en la historia, hace de la Casa de Durin la tribu más experimentada y la primera entre sus envidiosos iguales.

Durin I *el Inmortal*, fundó el linaje de los enanos Barbiluengos (*kh.* "Sigín-tarâg") o "Pueblo de la Montaña", en el Monte Gundabad, al norte de las Montañas Nubladas, hogar de nacimiento de este Pueblo, luego ocupado en varias ocasiones por orcos. Situado en la confluencia de la cadena de las Ered Mithrin al este y de los montes de Angmar al norte.

Errando hacia el sur, Durin y su gente fundó *Khazad-dûm* (*kh.* "Mansión del Enano"), más tarde conocida como Minas de Moria, en las cuevas existentes sobre el lago *Kheled-zâram* (*kh.* "Lago de Cristal"), donde Durin tuvo una visión.

Con el paso de los siglos, *Khazad-dûm* se extendió siempre hacia el oeste bajo el Cuerno de Plata. Soportes naturales de piedra caliza, granito y alabastro se esculpieron para crear mara-

villosas columnas; cámaras y grutas se convirtieron en grandes estancias, algunas inclinadas, otras simétricas. Los enanos igualaron los sinuosos pasadizos y los alinearon con piedra finamente trabajada. Majestuosas escalinatas interconectaron el complejo, desenrollándose hacia las profundidades o alzándose hacia los picos. Los artesanos de Durin surtieron de alfombrillas, tapices, estandartes y doradas cortinas para calentar las habitaciones. Joyas y piedras semipreciosas acentuaron los relieves y se incrustaron realzando enormes fuentes e imponentes estatuas. Los ingenieros enanos contuvieron las salvajes corrientes y cascadas, esculpieron maravillosos canales de piedra para transportar el agua a los subterráneos más secos. Torres fantásticas y ventanas excavadas profundamente para alcanzar el aire exterior y dar la bienvenida a los rayos del sol y la luna. Muchos matices de mármol negro y cristalina obsidiana adornaban las paredes, y la mansión entera se llenó con la ondulante luz de cientos de lámparas de cristal.

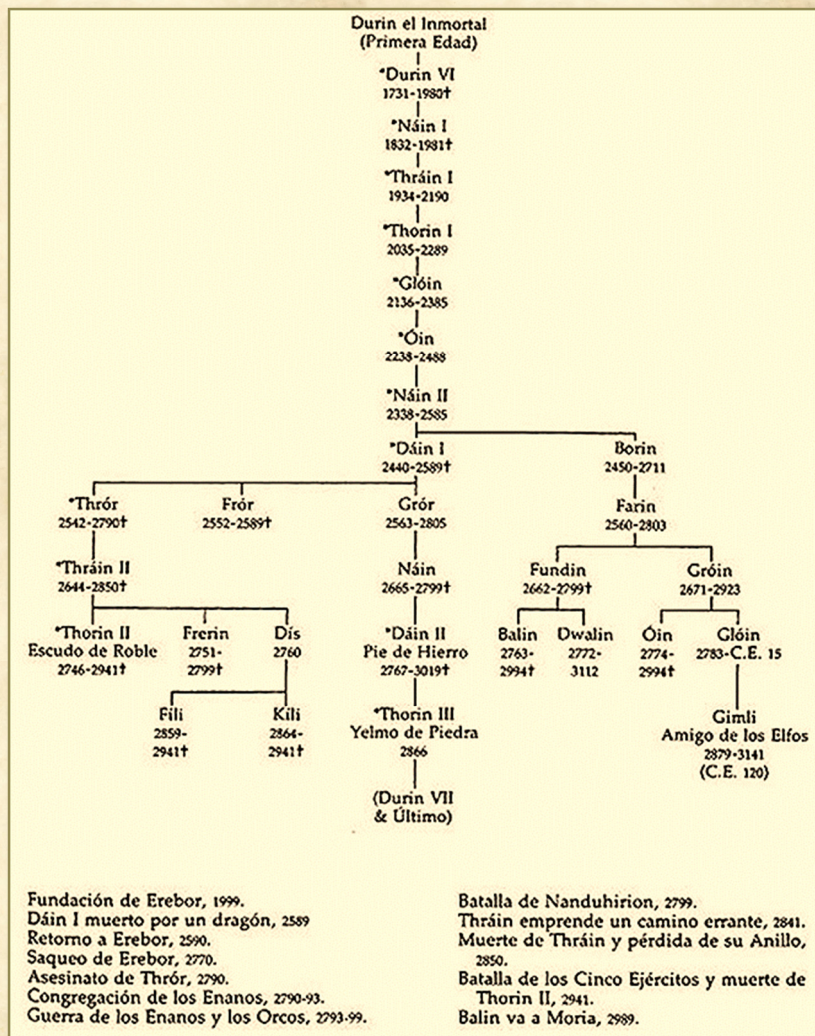
Tras el final de la Primera Edad y el hundimiento de Beleriand, la consecuente destrucción de Nogrod y Belegost forzó a los supervivientes a refugiarse en *Khazad-dûm*, uniéndose al Linaje de Durin. Con sus conocimientos memorizados y su odio sin fin por los sindar, su llegada produjo una edad en la construcción y minería sin igual en los anales de la raza enana. La mansión era grande pero llegó a ser todavía más grande.

Alrededor del año 700 de la S. E., los ingenieros enanos extendieron sus minas de hierro y plata al límite norte del Cuerno de Plata, descubriendo una veta de un metal enteramente nuevo. Podía producir aleaciones más resistentes, ligeras y fuertes que el acero, porque era tan maleable como el cobre. Lo llamaron "plata verdadera" o "Mithril" (S. "Brillo Gris") en lengua élfica, porque no perdía el brillo o se debilitaba al ser trabajado. Ningún metal poseía tal combinación de fuerza y belleza y ninguno inspiró tanta demanda. Los ya ricos enanos de *Khazad-dûm* llegaron a ser incluso más ricos.

Fue durante la Guerra de Eregion y la negación de auxilio a los elfos por parte de Durin III, quizá influenciado por uno de

los siete anillos, cuando los elfos empezaron a llamar a *Khazad-dûm* "Moria", (S. "Abismo Negro"), re-marcando el odio de los elfos hacia los enanos del Pueblo de Durin.





Reyes del Pueblo de Durin en la Tercera Edad

Durante la Primera y Segunda Edades del Sol nacieron cuatro herederos muy parecidos a él, tanto que les bautizaron con el mismo nombre y los enanos decían que eran el mismo Durin I reencarnado en alguien de su linaje. Aparentemente los primeros herederos de Durin I tenían recuerdos de sus «vidas pasadas».

Durante el resto de la Segunda Edad, influenciados por los anillos de Sauron y su maldición sobre el Pueblo Enano, mientras los elfos y los hombres luchaban contra la Oscuridad de Sauron, los ejércitos enanos marchaban hacia remotas tierras o sus mineros profundizaban en las montañas, a la búsqueda de nuevos tesoros con los que enriquecer sus mansiones. Los sucesos del mundo pasaban sin que les prestasen atención ellos.

Con el nacimiento de la Tercera Edad, sin embargo, la fortuna de los enanos cambió y una ola de calamidades se adhirió a los ricos *naugrim*. Bestias salvajes, particularmente dragones, atizaron y atacaron muchos de los tesoros de los enanos en todo el norte. La codicia les condujo a nuevas luchas familiares y las tribus se volvieron frecuentemente

unas contra otras. Uno tras otro, los enanos de las Siete Casas fueron robados, maltratados y obligados a abandonar sus refugios y convertirse en nómadas.

Fue durante el reinado de Durin VI, acontecido a mediados de la Tercera Edad del Sol, cuando los enanos de Moria cavaron tan profundamente en busca de Mithril que despertaron al Balrog en las Profundidades. El rey fue asesinado por la criatura y poco después le ocurrió lo mismo a su hijo Náin I, lo que llevó a la ruina del reino y a su abandono por parte de los enanos. Varios intentos posteriores para recuperarla resultaron infructuosos, y esto no fue posible hasta la C.E.

No obstante esto no supuso el fin del linaje de Durin, pues el príncipe Thráin había logrado huir hacia el norte de la Tierra Media con una parte de su pueblo y en Erebor fundó un nuevo reino bajo la montaña. Allí prosperaron hasta que su riqueza atrajo al dragón Smaug, que les arrebató la montaña, donde permaneció durante dos siglos como amo y señor. Así pues, los enanos se vieron de nuevo obli-

gados a abandonar su hogar. Algunos se retiraron a la colonia de las Colinas de Hierro en busca de cobijo, pero otros siguieron en tribus errantes al rey Thrór y su familia.

Durante este período, Thrór fue asesinado por los orcos de Moria, su cuerpo mutilado y su cabeza entregada a su pueblo. Los enanos, que ya habían sufrido numerosas calamidades, decidieron que no podían soportar este último insulto. Se reunieron todas las Casas y acordaron desencadenar una gran guerra. Fue ésta la atroz y sangrienta guerra de los Enanos y los Orcos, que duró siete largos años. En las tierras de occidente los enanos limpiaron todas y cada una de las guaridas de los orcos, hasta que en el año 2799, alcanzaron la puerta oriental de Moria. Allí se libró la batalla de Azanulbizar, que es famosa incluso en las historias de los elfos. En esa batalla los enanos exterminaron prácticamente a todos los orcos del norte. Sin embargo, la victoria les trajo pocas alegrías, pues la mitad de sus guerreros perecieron y este pueblo, muy mermado ya, no pudo jamás recuperarse de semejante pérdida. Ni siquiera consiguieron demasiadas riquezas o territorios en aquella guerra.

Los enanos regresaron a sus tierras llenos de tristeza. El nieto de Grór, Dáin Pie de Hierro, volvió a gobernar las Colinas de Hierro, mientras que Thráin II, con su

hijo Thorin II (llamado ahora Escudo de Roble), se encaminó al oeste, rumbo a las Montañas Azules, donde fundó un humilde reino. Sin embargo, Thráin II no gobernó durante mucho tiempo porque, estando de viaje, fue capturado por Sauron cerca del bosque negro y encerrado en Dol Guldur. Allí le arrebataron el último Anillo de los enanos y lo torturaron hasta que murió. Muchos de los enanos errantes se congregaron en las Montañas azules y ampliaron sus estancias,

A finales de la T.E., Thorin Escudo de Roble, descendiente de Durin, recuperó Erebor y la Casa de Durin volvió a prosperar.

Sin embargo, el reino bajo la montaña no fue el último ni el único hogar del pueblo de Durin en la Cuarta Edad. Finalizada la guerra, Gimli salió con muchos enanos del reino bajo la montaña, penetró en las prodigiosas cavernas del Abismo de Helm y fue nombrado por todos Señor de Aglarond, "las cavernas centelleantes".

Gimli, el Amigo de los elfos, gobernó Aglarond durante más de un siglo. Tras la muerte del rey Elessar permitió que otros tomaran las riendas del país y él partió al reino de su gran amigo Legolas, Señor de Ithilien. Se afirma que allí atravesó el Gran Mar hasta las Tierras Imperecederas.

Esto es lo último que cuentan las historias de la Tierra Media sobre los enanos. Se desconoce si sus reinos sobrevivieron a la Cuarta Edad y al dominio de los hombres. Sí se sabe que su número disminuyó todavía más, pero no podemos afirmar con seguridad si siguen viviendo en sus cavernas secretas del mundo o si se han retirado a las Mansiones de Aulë.



Características Físicas del Pueblo de Durin

Físicamente, el Pueblo de Durin no se distingue de los demás enanos. Las historias que hablan de su mayor estatura y fuerza se limitan a las bibliotecas partidistas y sesgadas de Erebor y *Khazad-dûm*. Es verdad que tienen una gran confianza y seguridad en sí mismos, pero esto no es debido a un mayor tamaño.

Compleción: cortos de talla, robustos y fuertes, con extremidades gruesas y fortalecidas. Suelen pesar unos 80 kilos de media.

Estatura: De 1,30 a 1,50 m. Los enanos del Pueblo de Durin suelen tener una altura media de 1,45 m.

Cultura

Vestidos y adornos: Los enanos de la Primera Casa se diferencian de sus hermanos de modos menos obvios que su posible mayor estatura. Entre ellos, aquellos que pertenecen a la Tribu de Durin permiten que sus barbas crezcan libremente a lo largo de sus vidas y las llevan en dos trenzas con objetos decorativos prendidos en ella. Después meten los extremos en los cinturones, dejándolos con holgura para permitir movimientos repentinos. Muchos también trenzan su largo cabello y, en cualquier caso, emplean unos diseños muy elaborados propios de cada familia.

También usan un distintivo verdugo coloreado, en lugar de una capa con capucha. Muchos carecen de adornos; en su lugar confían en tintes brillantes y de sólidos colores para adornar las líneas de otro modo sin gracia. Usan antifaces o máscaras cosidas a los verdugos para cubrir o proteger sus caras (los enanos usan mucho este tipo de coberturas). Los enanos de Durin llevan sus verdugos sobre ropa enana tradicional: un justillo de cuero o una túnica de lana, una camisa de lana o lino, unos pantalones ajustados y zapatos de una pieza o botas. Cuando están activos o de viaje, estos *naugrim* llevan pesadas botas de cuero y una capa o un chal sujetos por un broche decorado. Dado su amor por los oficios, toda su ropa está bien confeccionada y generosamente remarcada con refinados remates y recargados de adornos. Los Señores Enanos visten ropas todavía más lujosas y frecuentemente añaden borlas de oro o plata a las puntas de sus gorros.

Forma de Vida: El linaje de Durin también es famoso por su música vibrante. Aunque todos los enanos aman las canciones y los relatos de historias secretas sólo por gusto lírico, el Pueblo de Durin cuida sus canciones con un fervor poco común. Este énfasis viene de una larga convivencia con los elfos, particularmente los sindar de Beleriand, los noldor de Eregion, y la variada mezcla de Lorien.

El Pueblo de Durin raramente viaja o trabaja sin cantar historias de la grandeza de los enanos. Ya que las palabras normalmente están en oestron o una lengua élfica, su música tiene un ritmo diferente de los demás, pero los mensajes son casi siempre enanos.

No es de extrañar que los enanos de la Primera Casa también sean fabricantes de buenos instrumentos musicales. Prefieren las flautas y los cuernos. Tambores y otras piezas de percusión proporcionan un poco de variedad, porque sus dedos cortos no se adaptan bien a los instrumentos de cuerda, lo cual no les importa mucho. En lugar de ello, se regocijan en variaciones de tonos sencillos y cortos, ya sean sus voces o notas que emanan del corazón de un noble instrumento musical.

Así como son rápidos para cantar, lo son para otras acciones. Incluso cuando se relajan, comen, beben o fuman una pipa. Cuando no están elaborando objetos, juegan con ellos. Es esta pasión la que dio lugar a la inmensidad de Moria, es este mismo impulso impaciente el que hace que los *naugrim* vaguen cuando no tienen más salas que labrar. Así, uno raramente se encuentra a alguien de la Primera Casa en el camino sin un bastón en la mano, un enano ansioso por probar su fuerza, habilidad o conocimiento.

Religión: El Pueblo de Durin ocasionalmente se pierde en pensamientos y se recuestan para pensar en las penalidades y heridas de sus parientes. Las leyendas de Moria son a menudo el punto de inicio de estas divagaciones, pero muchos piensan en el espíritu de la Tribu.

Ningún Señor Enano es tan temido o respetado como Durin I "El Inmortal". El Padre Primero, el hacedor de la Familia, fundador de *Khazad-dûm*, Durin es un símbolo venerado cuya sangre fluye tanto por las venas como por el pensamiento de su descendencia. Vivió muchos años, más allá del período asignado a otros enanos y, después de un tiempo, su pueblo decía de él que era inmortal, de ahí su sobrenombre. La verdad, sin embargo, se basa en otro cuento que habla del espíritu de Durin:

«A ti se te dice que Durin vivirá el tiempo de Siete Vidas. Y cada Vez gobernará Su Línea bajo su propio Nombre. Y con cada Llegada del Rey, ocurrirá un gran Evento, de manera que la Historia del Pueblo nunca será la misma. Y cada Evento traerá un Juicio, y una Calamidad siempre mayor le seguirá. Pero la Familia siempre prevalecerá, y construirá su Destino por encima de todas las Tinieblas. Hasta la Última Llegada, cuando el Último Rey Gobernará la Casa en una Gloria por Encima de todo lo anterior, en las mansiones brillantes de *Khazad-dûm*».

Así está escrito que habrá siete "Durin", y que Durin VII será el "Último Rey". Es una historia tan antigua como el Pueblo de Durin, que siempre les ha animado en su forma de ver las cosas. En muchos sentidos, explica el extraño sentido del destino que ha permitido que prevalezcan contra increíbles adversidades. Ninguna tribu de los *khazâd* se ha enfrentado a tantos obstáculos, ni a tan enormes barreras. A diferencia de muchos de sus hermanos, la Línea de Durin se ha aferrado firmemente en el futuro de su línea, a pesar de la Maldición del Anillo y de la debilidad enana por la riqueza y las posesiones. Los sacrificios con visión de futuro han marcado a menudo la elección de sus caminos y parece persistir en su interior. De todos los *naugrim*, pues, los de la Primera Casa son muy especiales.

«Todavía llamamos Día de Durin a aquel en que el sol y la última luna de otoño están juntos en el cielo.» -Thorin Escudo de Roble en *El Hobbit*.

Opciones de Historial

Los "*Sigin-tarâg*" tienen 3 Puntos de Historial (35 Puntos de Talento).

Objetos especiales: todas las armas y armaduras fabricadas por la Casa de Durin son de acero de una calidad excelente (+5 no mágico).

Lenguas adicionales: Esta habilidad le otorga 20



rangos extra a aplicar a una lengua, tanto en hablado como escrito. Puede desarrollar cualquier lenguaje listado en *Lenguas* o *Adúnaico* (4/4), *Atliduk* (4/4), *Nahaiduk* (4/4), *Labba* (4/4), y *Umítico* (5/5) hasta el máximo nivel permitido [Menor, 5 puntos].

Talentos:

• *Capacidades Especiales:* Familiar Especial; los enanos de la Casa de Durin pueden elegir este talento siempre y cuando el animal elegido sea uno de los Grandes Cuervos. (Requiere la aprobación del GM). [Mayor, 40 puntos de Talento].



(TOR™) Tabla general de personajes Enanos de la Montaña Solitaria (Pueblo de Durin).

Edad de aventuras: 50-100 **Nivel de vida:** Rico
Atrib. Básicos: Cuerpo 5, Corazón 2, Mente 4 (+3 pts. a repartir)

Impresionar	0	Inspirar	2	Persuadir	0
Atletismo	0	Viajar	3	Sigilo	0
Alerta	0	Perspicacia	0	Buscar	3
Explorar	2	Curar	0	Cazar	0
Cantar	1	Cortesía	0	Acertijos	2
Oficio	3	Guerrear	1	Saber	0

Aguate: 28+ Corazón **Cansancio:** Impedimenta total - Corazón favorita

Esperanza: 6+ Corazón **Ocupaciones Sugeridas:** Buscador de Tesoros, Vengador.
Inusuales: Guardián.

Bend. Cultural: Temible **Especialidades:** (a elegir 2) Cantería, Comerciar, Encender Fuego, Fumar, Herrería, Recorrer Subterráneos.

Habilidades de Armas (elegir 2):

- 1- (Hacha) 2, espada corta 1, daga 1.
- 2- Piqueta 2, espada corta 1, daga 1.

Virtudes Culturales:

- 1- A la manera de Durin.
- 2- Conjuros rotos.
- 3- Cuervos de las montañas.
- 4- Tieso como un enano.
- 5- Viejos odios.

Recompensas culturales:

- 1- Hacha de Azanulbizar.
- 2- Loriga forjada de los enanos.
- 3- Yelmo de impresionar.

Trasfondos:

- 1- Una vida de dura labor.
- 2- Comerciante lejano.
- 3- La amargura del exilio.
- 4- Orador elocuente.
- 5- Una lección de venganza.
- 6- Mirada penetrante.

Dominios:

- 1- Confianza.
- 2- Competencia.
- 3- Dotado.
- 4- Mano Imperturbable.
- 5- Mano Temible.
- 6- Resistencia.

(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos del Pueblo de Durin.

Armas • Contundentes ‡	4
Armas • Filo a 1 Mano ‡	0
Arma • A 2 Manos ‡	0
Armas • Proyectiles ‡	0
Armas • de Asta ‡	0
Armas • Arrojadas ‡	1
Maniobras de Combate	0
Combate Montado	0
Atletismo • Potencia	1
Atletismo • Resistencia	1
Nadar	0
Atletismo • Gimnasia	1
Trepar	1
Ciencia/Analítica • Básica	1
Comunicación	1
Lenguas ‡	8
Conocimiento • General	3
Conocimiento de la Región Propia	3
Conocimiento de la Cultura Propia	3
Desarrollo Físico	3
Exteriores • Animales	0
Montar (por lo general caballos) ...	0
Exterior • Ambiental	2
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0
Lista de Hechizos	0
Maniobrar con Armadura	5
Percepción de Poder	0
Percepción • Búsqueda	1
Percepción • Perspicacia	0
Alerta	4
Subterfugio • Ataque	0
Emboscada	0
Subterfugio • Sigilo	0
Acechar	0
Esconderse	0
Técnica / Comercio • General	1
Urbanas	0

RM(RMF)

Bonificación

Ag: -5(-2)
Co: +15(+6)
Me: 0(0)
Rz: 0(0)
Ad: +5(+2)
Em: -10(-4)
In: 0(0)
Pr: -5(-2)
Ra: -5(-2)
Fu: +5(+2)

TR's

Esencia +40
Canalización 0
Mentalismo +40
Veneno +20
Enfermedad +15

Des. Físico

0•7•4•2•1
(+1D10)

Max.: 120+

P. Poder

Canalización

0•3•2•1•1

Esencia

0•2•1•1•1

Mentalismo

0•2•1•1•1

Partida del Alma

18(21) asalt.

Talla M

Multipl. a la recuperación:

x 0.5

Rangos de Hobby 12
Puntos de Talento (Historial) 35 (3)
Puntos de Destino 2/4

‡ - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".

‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.





Los Pueblos de Dwalin y Thrár

Estas dos casas tienen tanta historia compartida y han pasado tanto tiempo viviendo en comunidad que es casi imposible hablar de las dos por separado. Dwalin, Padre de los “Barbas de Fuego” (kh. *“Sigin-baruzim”*) o “Enanos Mineros” y Thrár, Padre de los “Cintos Anchos” (kh. *“Findu-nahâb”*) o “Enanos Herreros”, despertaron juntos en el norte de la cadena montañosa de las Ered Lindon. En el centro de esta cadena descubrieron el Orod Dolmed (S. “Montaña de la Cabeza Húmeda”). Allí Dwalin fundó la ciudad de *Gabilgathol* que los sindar llaman Belegost (S. “Fortaleza Poderosa”; O. “Grandeburgo”) en el lado norte de la montaña, y en el lado opuesto Thrár fundó la ciudad de *Tumunzahar* la gran fortaleza de *Nogrod* (S. “Morada del Enano”).

Conocidos por su pelo rojo fuego, los Barbas de Fuego fueron famosos mata-dragones y finos herreros. Poco después de su llegada trabaron amistad con los elfos grises del rey Thingol. El comercio entre las dos razas floreció y llegaron a ser reconocidos por su dominio de la piedra y el metal. Las forjas de Belegost dieron al mundo la primera cota de malla, y sus artesanos excavaron el refugio de Thingol en Menegroth.

Sin embargo, las relaciones entre los elfos y los enanos de Nogrod no fueron tan amistosas y su comercio fue limitado. Aunque eclipsaban a sus hermanos del norte en el trabajo de herrería, sus habilidades no podían compensar su frialdad. Los enanos de Nogrod pedían demasiado por sus magníficos trabajos con el acero y codiciaban demasiado muchos de los objetos que poseían los elfos.

Estas diferencias no interfirieron entre los elfos y los enanos en su alianza contra el Enemigo Negro, Morgoth. Los ejércitos enanos y sus armas resultaron ser un instrumento eficaz en la lucha contra la oscuridad; mucha sangre *naugrim* se derramó en





muchas batallas y su presencia a menudo resultó decisiva. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables, el señor enano Azaghâl de Belegost condujo a sus guerreros contra las llamas del ejército de dragones de Morgoth. Endurecidos por los fuegos de la tierra y el calor de sus enormes forjas —y portando yelmos que les cubrían la cabeza por completo, con máscaras horribles grabadas en sus caras—, los enanos resistieron la furiosa embestida de los dragones. Azaghâl se enfrentó a Glaurung, e hirió al Padre de los Dragones en dos ocasiones, pero la bestia mató al príncipe (Azaghâl era el hijo mayor de Dwalin). Su valor, sin embargo, inspiró a los inflexibles enanos que obligaron a huir a sus madrigueras al herido Glaurung y a su estirpe.

Sin embargo, los enanos no escaparon a la maldad de Morgoth. Algunos sucumbieron a la malicia y la avaricia. De estos, fueron los de Nogrod, los que engendraron la eterna ira entre los sindar y los *naugrim*.

Debido a su dominio absoluto del acero, la piedra y las gemas, los herreros de Nogrod realizaban ocasionalmente trabajos para los señores élficos. El collar llamado Nauglamír fue la más grande de tales creaciones y los sucesores de los reyes élficos Noldor lo portaron. A finales de la Primera Edad, llegó a manos del Rey Sinder Thingol.

Thingol poseía uno de los tres omnipotentes silmarils, arrebatado a Morgoth por Luthien, y quería que la joya fuese engastada en el collar. Así, contrató a algunos artesanos de Nogrod, esperando que pudieran modificar su propio y grandioso diseño. Codiciando tan importante Joya, los enanos asesinaron a Thingol y robaron la pieza. Fueron perseguidos y todos ellos menos dos murieron. Los vengativos sindar recuperaron el Silmaril y lo llevaron de regreso a Menegroth.

Los enanos que escaparon volvieron a su hogar y contaron a sus parientes que sus compañeros habían sido asesinados por orden de Thingol. Sin saber la verdad y en contra de los ruegos de cautela por parte de los enanos de Belegost, Nogrod se armó y se puso en marcha hacia Menegroth. Saquearon el hogar de los elfos y se llevaron el Silmaril. Pero mientras regresaban, un ejército de elfos, humanos y ents cayó sobre ellos y fueron masacrados. Finalmente, el Señor de Nogrod cayó muerto y el Silmaril fue arrojado al río Ascar. Una frágil paz prevaleció,

pero desde ese momento en adelante, los enanos y los sindar han estado siempre enemistados.

Los eventos cataclísmicos que marcaron el final de la Guerra de la Ira y de la Primera Edad destruyeron ambas ciudades. Las Ered Lindon se escindieron por el Golfo de Lhûn y Beleriand se hundió en el mar.

Los refugiados que huyeron de la destrucción, se establecieron en *Khazad-dûm* durante un tiempo, antes de su eventual regreso a las montañas Azules (S. Ered Luin), como fueron llamados los restos de las Ered Lindon, y reocupar el área al este de las ciudades destruidas. Esta zona se conoció como el *Nan-i-Nau-grim* (S. "Valle de los Enanos"). Con la llegada de la Tercera Edad, las minas de *Nan-i-Nau-grim* empezaron a dar señales de agotamiento. Muchos enanos abandonaron el valle en busca de nuevos yacimientos minerales y varios pequeños asentamientos surgieron a lo largo del lado oriental de las Montañas Azules. Depósitos significativos fueron encontrados cerca de la cabecera del Annúduin. Poco a poco a través de la tercera edad la mayoría de los enanos que vivían en las Montañas Azules se trasladaron a esta zona, que también pasó a ser conocida como *Nan-i-Nau-grim*. Causando mucha confusión en cuanto que los dos sitios son constantemente mezclados en los relatos.

Incluso después de agotarse las minas del *Nan-i-Nau-grim* original, la zona sigue teniendo una pequeña comunidad de enanos que se negó a abandonar el lugar de sus otrora grandes ciudades. A medida que la Tercera Edad marchó sobre el valle, se convirtió en un lugar de peregrinación para las casas de Dwalin y Thrór y nunca fueron verdaderamente abandonados.

Características Físicas de los Pueblos de Dwalin y Thrór

Mantienen los estándares de la raza enana en todos sus aspectos físicos, aunque los Barbas de Fuego son pelirrojos.



Cultura

Vestidos y adornos: *Atuendo exterior:* capucha desmontable con solapas cosidas en él, lo que permite cubrir el rostro; capas pesadas sujetas con elaborados broches, botas altas de fuerte cuero, estas prendas son de brillantes colores sólidos (escarlata, verde bosque, azul índigo, amarillo de oro, púrpura real). *Atuendo interior:* un jubón de cuero o túnica de lana de una profunda tonalidad (marrón, verde pino, azul marino, negro parduzco), una camisa de lana o lino (por lo general de un tono oscuro, en ocasiones blanca); ajustados pantalones de cuero de tonos oscuros o de lana, zapatos o botas de cuero con interiores acolchados.

Otros Factores

Prejuicios y odios: además de los sirvientes de la Oscuridad, los enanos de las Montañas Azules sienten un especial odio hacia los elfos Sindar, a los que culpan de viejos males y afrentas de la P.E.

Lenguas iniciales: como los demás khazâd, hablan *Khuzdul* (8/6), *Oestron* (8/6), *Betheur* (4/4), *Sindarin* (6/6). *Desarrollo de la habilidad en la adolescencia:* *Khuzdul* (10/10), *Oestron* (10/10), *Du-nael* (2/2), *Betheur* (6/6) y *Sindarin* (8/8).

Opciones de Equipo

Armas: Inusualmente para los enanos, los “Barbas de Fuego” en algunas ocasiones suelen usar espadas cortas puntiagudas.

Armaduras: Los “Barbas de Fuego” también usan máscaras en los yelmos, con formas horribles para infundir el miedo en sus enemigos.

Todas las armas y armaduras son de acero de una calidad excepcionalmente buena (+10 no máximo).

Opciones de Historial

Los “Sigín-baruzim” y “Findu-nahâb” tienen 3 Puntos de Historial (35 Puntos de Talento).

Objetos especiales iniciales:

- *Loriga de Belegost:* fueron los creadores de la cota de malla y sus descendientes fabrican buenas armaduras de anillos de acero, que protege como una Cota de Escamas o Laminada [CA 9], pero penaliza como Cota de Malla [CA 8] [menor, 10 puntos de Talento].

- *Juguetes de los Enanos:* grandes fabricantes, trasladaron sus conocimientos a la tribu de Durin cuando se refugiaron en Khazad-dum. Los mejores juguetes fueron creados principalmente en las Ered Luin y posteriormente en Erebor durante la edad de



Pipas enanas

Los enanos reverencian el tabaco y desarrollan pipas de diseños muy ornamentados. La función básica de una pipa es mantener el tabaco en su sitio y no permitir que caiga mientras se reduce a cenizas, permitiendo al usuario experimentado, fumar. Los principios básicos y la cantidad de tabaco que pueden contener no varían, no así su estilo. Una buena pipa puede dar para 20 minutos de uso si se mantiene encendida. Algunas pipas tienen grandes cazoletas y largas cañas, otras cortas; pero en general son todas ligeramente fantasiosas. Es una oportunidad para los enanos de expresarse artísticamente.

Prefieren fumar, de entre las famosas variedades de hierba para pipa; de la Cuaderna del Sur se incluyen la “Hoja Valle-Largo”, “Viejo Toby” y “Estrella Sureña”. De Bree, donde se cultiva la variedad conocida como “Hoja de las Colinas del Sur” llamada en Gondor “Galenas dulce”, en oestron “Tabaco Occidental”.



oro, (2590–2770 T.E.). Eran réplicas de instrumentos musicales o cualquier artefacto con partes móviles que requiriese gran habilidad para ser reproducido en miniatura. Algunos eran mágicos y se movían o funcionaban cuando se les daba la orden. Su único valor actualmente es el económico (a discreción del Narrador), aunque los fabricados después de la muerte de Smaug no son tan apreciados.

Lenguas adicionales: le otorga 20 rangos extra a aplicar a una legua, hablada o escrita. Puede desarrollar cualquier lenguaje listado en *Lenguas o Adûnaico* (4/4), *Atliduk* (4/4), *Nahaiduk* (4/4), *Labba* (4/4), y *Umítico* (5/5) hasta el máximo nivel permitido [Menor, 5 puntos].

(TOR™) Tabla general de personajes Enanos de las Montañas Azules (Pueblo de Dwalin y Thrár).

Edad de aventuras: 50-100 **Nivel de vida:** Rico

Atrib. Básicos: Cuerpo 5, Corazón 2, Mente 4 (+3 pts. a repartir)

Impresionar	0	Inspirar	2	Persuadir	0
Atletismo	0	Viajar	3	Sigilo	0
Alerta	0	Perspicacia	0	Buscar	3
Explorar	2	Curar	0	Cazar	0
Cantar	1	Cortesía	0	Acertijos	2
Oficio	3	Guerrear	1	Saber	0

Aguante: 28+ Corazón **Cansancio:** Impedimenta total - Corazón favorita

Esperanza: 6+ Corazón **Ocupaciones Sugeridas:** Buscador de Tesoros, Vengador.
Inusuales: Guardián.

Bend. Cultural: Temible **Especialidades:** (a elegir 2) Cantería, Comerciar, Encender Fuego, Fumar, Herrería, Recorrer Subterráneos.

Habilidades de Armas (elegir 2):

- 1- (Hacha) 2, espada corta 1, daga 1.
- 2- **Piqueta** 2, espada corta 1, daga 1.

Virtudes Culturales:

- 1- A la manera de Durin.
- 2- Conjuros rotos.
- 3- Cuervos de las montañas.
- 4- Tieso como un enano.
- 5- Viejos odios.

Recompensas culturales:

- 1- Hacha de Azanulbizar.
- 2- Loriga forjada de los enanos.
- 3- Yelmo de impresionar.

Trasfondos:

- 1- Una vida de dura labor.
- 2- Comerciante lejano.
- 3- La amargura del exilio.
- 4- Orador elocuente.
- 5- Una lección de venganza.
- 6- Mirada penetrante.

Dominios:

- 1- Confianza.
- 2- Competencia.
- 3- Dotado.
- 4- Mano Imperturbable.
- 5- Mano Temible.
- 6- Resistencia.



(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos de los Pueblos de Dwalin y Thrár.

Armas • Contundentes ‡	4
Armas • Filo a 1 Mano ‡	0
Arma • A 2 Manos ‡	0
Armas • proyectiles ‡	0
Armas • de Asta ‡	0
Armas • Arrojadas ‡	1
Maniobras de Combate	0
Combate Montado	0
Atletismo • Potencia	1
Atletismo • Resistencia	1
Nadar	0
Atletismo • Gimnasia	1
Trepar	1
Ciencia/Analítica • Básica	1
Comunicación	1
Lenguas ‡	8
Conocimiento • General	3
Conocimiento de la Región Propia	3
Conocimiento de la Cultura Propia	3
Desarrollo Físico	3
Exteriores • Animales	0
Montar (por lo general caballos)	0
Exterior • Ambiental	2
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0
Lista de Hechizos	0
Maniobrar con Armadura	5
Percepción de Poder	0
Percepción • Búsqueda	1
Percepción • Perspicacia	0
Alerta	4
Subterfugio • Ataque	0
Emboscada	0
Subterfugio • Sigilo	0
Acechar	0
Escondarse	0
Técnica / Comercio • General	1
Urbanas	0

Rangos de Hobby 12
Puntos de Talento (Historial) 35 (3)
Puntos de Destino 2/4

‡ - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".
‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.

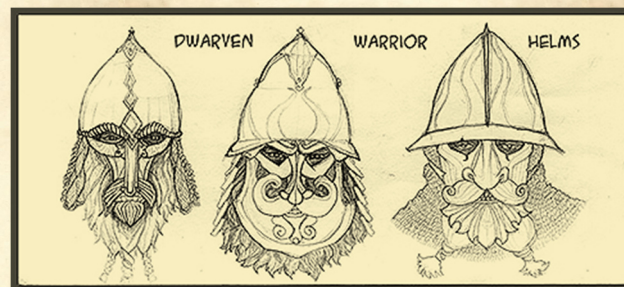
RM(RMF)

Bonificación

Ag: -5(-2)
Co: +15(+6)
Me: 0(0)
Rz: 0(0)
Ad: +5(+2)
Em: -10(-4)
In: 0(0)
Pr: -5(-2)
Ra: -5(-2)
Fu: +5(+2)

TR's

Esencia +40
Canalización 0
Mentalismo +40
Veneno +20
Enfermedad +15
Des. Físico
0•7•4•2•1
(+1D10)
Max.: 120+
P. Poder
Canalización
0•3•2•1•1
Esencia
0•2•1•1•1
Mentalismo
0•2•1•1•1
Partida del Alma
18(21) asalt.
Talla M
Multipl. a la recuperación: x 0.5



SUROESTE DE LA TIERRA MEDIA



El Pueblo de Bávor

Bávor, padre de los Barbatiesas (kh. "*Sigin-mablâd*") o "Enanos de las Nieves" o "Enanos de las Cavernas", despertó en *Kibil-tarag*, junto a la Tribu de Thelór, en el lejano norte. Permanecieron en los Salones de los Espejos (kh. "*Kheled-khizdin*") hasta la invasión de los dragones y la muerte de Bávor, que fragmentó la Casa. Los supervivientes vagaron en busca de hogares más modestos, ocultos de los dragones, viviendo una estoica existencia, construyendo armas y cazando para subsistir hasta que el anhelo de Mata-Dragones los alcanzó. Habiendo mantenido algún saber ancestral de su propia raza sobre la talla de runas, utilizaron estas para fabricar armas que utilizar contra los dragones. Su historia se pierde al final de la Primera Edad.



A mediados de la T.E. se funda la mansión de Buzan en la zona sur de la cordillera de Barl Syrnac. Es un puesto de comercio con el mundo exterior y punto de reabastecimiento para las familias dispersas de la región. Es atendida tan solo por una pequeña guarnición *naugrim* que rota regularmente entre todas las familias de la tribu, así cada clan tiene la oportunidad de conseguir el objetivo último de la Casa: la caza de dragones. Está intencionalmente desprovisto de cualquier riqueza típica de los *khazâd*, almacena sólo suministros simples, nada de oro u otros tesoros que un dragón podría codiciar, con la esperanza de evitar que los gusanos se interesen en Buzan.

La mayor parte del pueblo de Bávor había viajado al sur a través de Rhûn y Rhovanion y se asentó en las Ered Angurath, parte del cerco montañoso de Mordor.

Sin embargo, a mitad de camino a través de las planicies de Rhûn, un joven enano llamado Runin Cabeza-dura condujo a un pequeño grupo de su gente por un camino diferente, en busca de unas montañas que había visto en una visión. Encontró

los picos que buscaba en la costa oeste del Mar Interior, en una cordillera que más tarde sería conocida como la Columna de Uldona. Estas montañas costeras recibieron el nombre de *Zinaramahal* (kh. "Corazón de Aulë"). Bajo el monte que bautizaron *Hathur-nabundurok*, cavaron el pequeño pero elegante reino de mármol y caliza de *Kablik-madur*.

El Gran Cataclismo fue la ruina de la mansión enana de *Kablik-madury* el linaje de Runin inició la construcción de un nuevo reino en la Columna de Uldona. Liderados por su nuevo rey, Relin hijo de Runin, los enanos encontraron un gran complejo de cuevas excavadas por el agua bajo el fondo de un lago de montaña de aguas prístinas situado al sur de su antiguo hogar. A lo largo de tres siglos expandieron y modificaron las cavernas hasta que superaron la belleza de su antiguo hogar perdido. Las minas alcanzaban las más lejanas esquinas de la cordillera y sus salas más elevadas miraban al mar a través de grandes ventanas. Las tres puertas del reino estaban protegidas por tres elevados pináculos llamados las *Bundusulzunbur* (kh. "Torres nubladas"). Debido a la hermosura de su nuevo reino, lo bautizaron como *Falek-dim* (kh. "Hogar de las Aguas Movedizas"). Además, durante la excavación, la gente de Relin encontró una crecida cantidad de gemas y metales preciosos, haciendo de *Falek-dim* un reino rico.

Como siempre sucede, rumores acerca de esta nueva riqueza de las gentes de Relin se difundieron por todo Rhûn y no paso mucho tiempo hasta que los trasgos de la numerosa pero pobre tribu *Uruk-marzguram* (Or. "Orcos de la Calavera Aplastada") supieron del hallazgo. A finales del 521 SE, los orcos partieron de su hogar en las Montañas de Ceniza, cruzaron la llanura de Gathod y empezaron su ataque contra *Falek-dim*. Los súbditos de Relin no eran un pueblo guerrero y en menos de un año, los orcos tomaron dos de las tres torres y la mitad este del reino. Relin y su gente abandonaron su hogar y se dirigieron al sur para encontrarse con el resto de su pueblo en el 522 SE.

Con la caída en la Sombra del Pueblo de Thelór y la llegada a la zona de Tribus de la Oscuridad en la P.E., la gente de Drûhar, otra rama de la familia, se separó y viajó hacia el este, asentándose en las Ered Engrin. Eventualmente mezclados con una parte de la Casa de Drûin que provenía de Ruuriik; fundaron *Kheledh-dûm* y con el paso de las generaciones fueron absorbidos por ellos.

En la S.E., Sauron eligió Mordor como lugar para construir su fortaleza y se puso en contacto con los enanos con su disfraz de Annatar, "Señor de los Doñes". Los Señores de los Barbatiesas aceptaron el en-

cargo en un principio, pero pronto se vieron preocupados por las gentes traídas para construir Barad-dûr y los pueblos cercanos, y acabaron abandonando sus mansiones de las Ered Angûrath, realizando una gran migración a las Ered Harmal. Allí fundaron *Náma-galûz*. La puerta de entrada a esta rica mansión se abrió hacia el este, sobre las aguas del Heb Aaraan y no lejos de Chey Sart. Se establecieron hasta que llegaron noticias acerca de hallazgos de mithril en el sur.

La mayor parte del Pueblo siguió a Nár, segundo hijo de Bávor hasta las Ered Laranor (S. "Montañas amarillas"), fundando *Mablâd-dûm*.

En el 1092 S.E. sin embargo, estalló una guerra interna y el rey murió en la refriega. Tras esto, la mayor parte de los *Mablâd* abandonó la ciudad y se dirigió al sur de la cordillera para instalarse en la ciudad de *Baruzima-bûl* (Ap. "Llama Negra"), una colonia minera fundada tres siglos antes y ocuparon la región

alrededor de la ciudad. Más tarde, parte de los enanos restantes de *Mablâd-dûm* salió de la ciudad hacia el este y fundaron Bar Falin y *Narad-dûm*, la primera cayó en poder de los orcos de Akhorahil.

Así, tres ciudades enanas dominan las Ered Laranor a mediados de la Tercera Edad. La mayoría de los enanos sin embargo viven en la ciudad de Llama Negra y es aquí donde el Gran Rey de la Casa de Bávor reside. *Mablâd-dûm* es el segundo en prestigio y la gente de Nar en *Narad-dûm* al sur del Sára en la

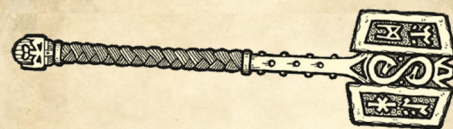
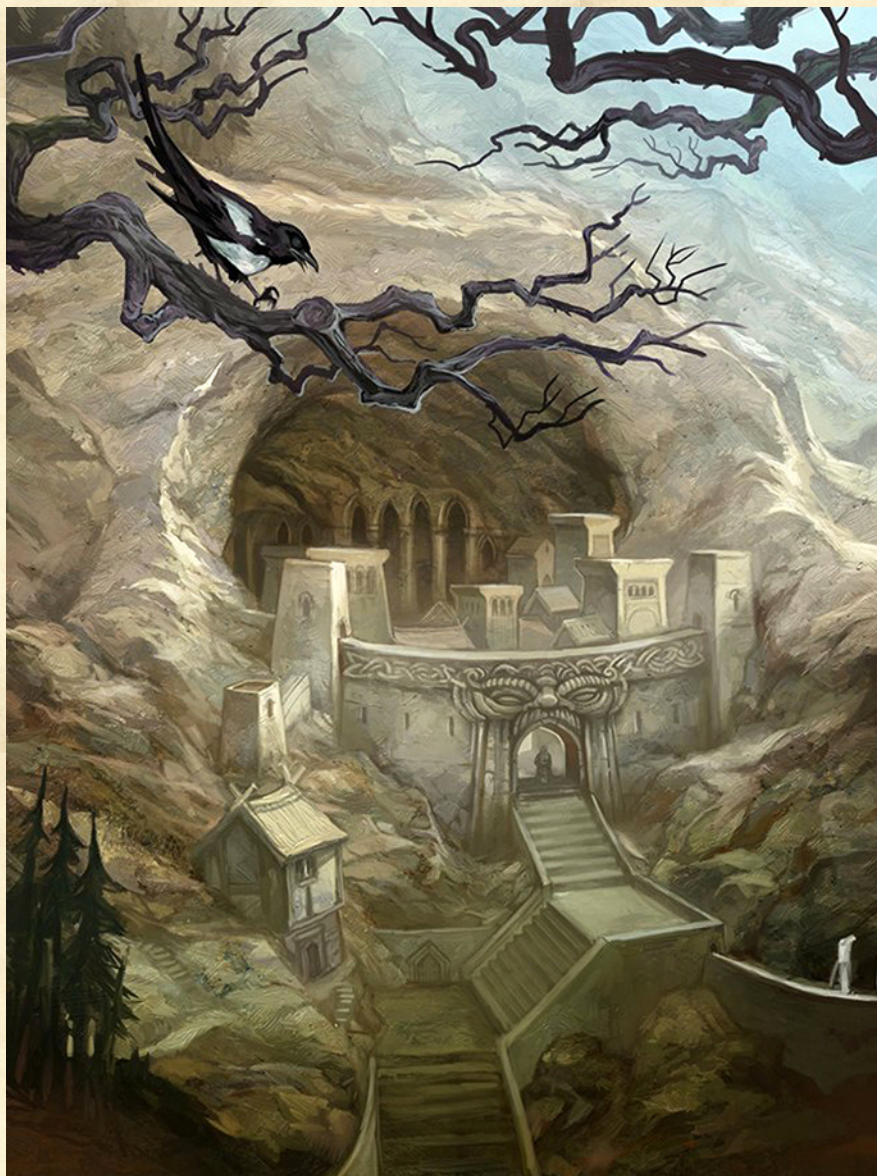
parte oriental de las Montañas Amarillas es la tercera.

Patrullas organizadas de Enanos recorren las montañas con el fin de repeler a los intrusos y de conducir a los aliados y los comerciantes a través del reino. Los enanos consideran toda la región de las *Mablâd* (kh. "Montañas Amarillas") suya y, al tiempo que mantienen una alianza incómoda con Daroc, en silencio esperan que el Valadacli renunciará a cualquier reclamación sobre la región.

Un poco paranoicos y excepcionalmente reservados, los *Mablâd* son solitarios. Rara vez aparecen en grandes cantidades fuera de sus mansiones. Aun así, pueden reunir un ejército grande y bien equipado, sin que se advierta en el exterior.

Un grupo se instaló en la zona oriental de la bahía de Ormal, en *Azanulbizar* (kh. "Valle de las Tenues Corrientes"), *Nâ-lashatûr* (kh. "Camino de las Nubes") en las montañas de Treddas y *Khelek-zâram* en las monta-

ñas Pontym. Algunos viven dispersos en la zona de Mûmakan, donde se emplean como herreros o artesanos de habilidad suprema en los diversos reinos. Una pequeña comunidad si ha asentado en las colinas justo al norte de Koronandë.



Características Físicas del Pueblo de Bávor

Complexión: cortos de talla incluso para ser enanos pero robustos y fuertes, con extremidades gruesas y fortalecidas. Suelen pesar unos 50-55 kg.

Estatura: entre 1,30 a 1,40 m. El Pueblo de Bávor es bajo incluso para los estándares enanos. Suelen tener una altura media de 1,34 m.

Características especiales: *En el Norte:* Debido a la vida que llevan, los enanos de las nieves adquieren un +30 a Supervivencia: Yermo Helado y a Cazar y Forrajear en esa zona y un +20 a Artesanías y Mañas. *En el Sur:* Al estar acostumbrados a vivir en la fresca penumbra de sus hogares, tiene una bonificación de +10 a Localización Espacial y Luchar a Ciegas. Los *Mablâd* son excelentes artesanos; +20 a Trabajar el Metal y a las Artesanías y Mañas.



Cultura

Vestidos y adornos: los Barbatiesas son conocidos por la extraña manera de llevar sus hirsutas barbas; cortas y puntiagudas. Peinan su pelo en trenzas muy largas como nudos espinosos. *En el Norte:* Visten pieles y ropas pesadas de abrigo, capas, gorros protegidos con cierre, pantalones de gruesa piel y botas resistentes. Prefieren las armas y armaduras fabricadas con madera, piedra o hueso, pues el frío del norte hace que el metal no sea fiable. *En el Sur:* prefieren las ropas con colores vivos. Togas de color púrpura o turquesa, adornadas con motivos geométricos, y plata y oro, plagadas de muchos tipos de joyas. Sombreros elaborados y zapatillas bordadas forman la vestimenta típica de estar por casa.

Cuando viajan, las capas, las gorras aseguradas con una pañoleta que oculta la cara, los pantalones de lana y las botas robustas son su primera opción. Llevan las barbas con un estilo distintivo, cortadas cuidadosamente hasta la cintura. Se dejan crecer mucho los bigotes y algunas veces los trenzan con la barba. En la barba se entrelaza una trenza especial, que indica de qué familia proceden y qué profesión dominan.

Miedos e incapacidades: Prefieren los ambientes oscuros y secos de sus salas subterráneas; tanto por

supervivencia y protección en el norte, como para evitar la dura luz del sol, tan común en las Siete Tierras del sur.

Forma de vida: *En el Norte:* Solitarios y esquivos, suelen evitar el contacto con otras gentes aunque son muy hábiles en el trueque. Vagan en pequeños grupos en busca de caza o dragones. *En el Sur:* Son sobretodo comerciantes relativamente pacíficos e inteligentes. La mayoría tiene talento para la música y lleva una bandolina, una lira o una guitarra de doble mástil.

Excelentes mineros y artesanos, sin igual en el trabajo de la piedra. Viven en sus frescas salas en lo profundo de las Montañas Amarillas. Unos pocos enanos ocupan un asentamiento a las afueras de la ciudad, en una aglomeración de viviendas excavadas en las grietas de los precipicios de la pared rocosa donde *Nárad-dûm* tiene su entrada. El pueblo de Nár desconfía de todos los forasteros y recela en extremo de aquellos que no son de sangre enana. A la mayoría no se le permite entrar a la ciudad subterránea. Así pues, todo el comercio se desarrolla en las viviendas del precipicio. Estas estructuras están construidas enteramente de piedra, con estrechas ventanas en forma de hendiduras. Escalas de cuerda o escaleras empinadas unen los diferentes niveles de los asentamientos y en los tejados de los edificios hay canalones que recogen la lluvia de las infrecuentes tormentas.

Debido a lo conflictivo de la región, los *Mablâd* permanecen en sus salones siempre que es posible y solo salen en partidas de guerra o en pequeños grupos, dejando el cuidado de sus familias a una parte de su gente.

Moneda: Aunque en el norte utilizan el trueque, en el sur las monedas de oro y plata son valoradas



no solo por su valor intrínseco, sino también como obras de arte. Sus superficies tienen incrustaciones y filigranas con diseños geométricos de los rostros de los gobernantes del pasado. Individuos poderosos del Gran Harad las coleccionan, fundiendo una porción para crear una moneda rebajada. Para piezas pequeñas y negocios normales, los enanos utilizan monedas de bronce y cobre.



Alimentación: La dieta de los enanos en el sur se compone principalmente de musgos y hortalizas cultivadas bajo tierra, además de pescado importado, la carne, el vino, la cerveza y el pan. Los *Ma-blâd* son conscientes de que sus propias fuentes de alimentos son limitados.

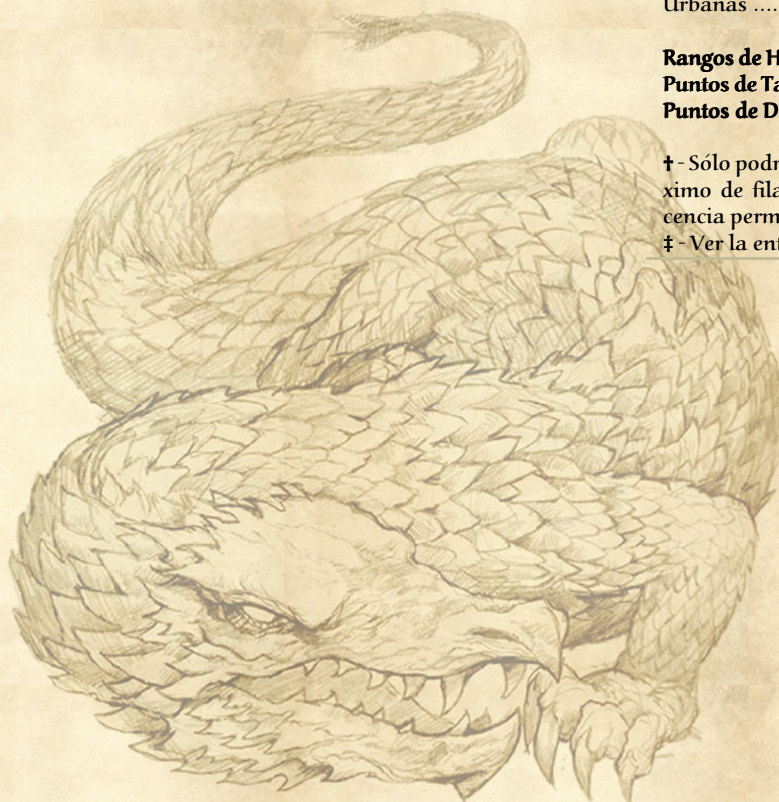
Al pueblo de Nâr le gusta el marisco, algo que les diferencia de otros grupos enanos. Mantienen una buena relación con Tûl Harar y cambian materias primas y mercancías manufacturadas por pescado, marisco y plantas marinas comestibles. Compran en Tyarett buenos vinos, sidras y el hidromiel que se produce en esa ciudad.

Lenguas iniciales: como los demás *khazâd*, hablan *Khuzdul* (grado 7/6) *En el Norte:* *Labba* (5/0) con las demás razas. *En el Sur:* en público o viajando, hablan *Apysaico* (5/0) o *Kiranaic* (5/0), las lenguas comunes en la zona. *Desarrollo de la habilidad en la adolescencia:* tienen la posibilidad de aprender las siguientes lenguas: *Tantûrakic* (3/0) y *Mûmakanin* (3/0).

Opciones de Equipo e Historial

Los "*Sigîn-mablâd*" tienen 4 Puntos de Historial (40 Puntos de Talento).

Lenguas adicionales: *En el Sur:* 20 rangos extra a aplicar a una lengua, tanto hablada como escrita. Puede desarrollar cualquier lenguaje listado en *Lenguas* o *Tazinain* (8/8) hasta el máximo nivel permitido [Menor, 5 puntos].



(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos del Pueblo de Bávor (entre paréntesis los Pueblos del Norte).

Armas • Contundentes ‡	4 (2)
Armas • Filo a 1 Mano ‡	0
Arma • A 2 Manos ‡	0
Armas • Proyectiles ‡	0
Armas • de Asta ‡	0 (2)
Armas • Arrojadizas ‡	1
Maniobras de Combate	0
Combate Montado	0
Atletismo • Potencia	1
Atletismo • Resistencia	1
Nadar	0
Atletismo • Gimnasia	1
Trepar	1
Ciencia/Analítica • Básica	1
Comunicación	1
Lenguas †	6
Conocimiento • General	3
Conocimiento de la Región Propia	3
Conocimiento de la Cultura Propia	3
Desarrollo Físico	3
Exteriores • Animales	0
Montar (por lo general caballos) ...	0
Exterior • Ambiental	2
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0
Lista de Hechizos	0
Maniobrar con Armadura	5 (4)
Percepción de Poder	0
Percepción • Búsqueda	1
Percepción • Perspicacia	0
Alerta	4
Subterfugio • Ataque	0
Emboscada	0
Subterfugio • Sigilo	0
Acechar	0
Escondarse	0
Técnica / Comercio • General	2 (1)
Urbanas	0

Rangos de Hobby	12
Puntos de Talento (Historial)	40 (4)
Puntos de Destino	2/4

† - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".

‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.

RM(RMF)

Bonificación

Ag: -5(-2)

Co: +15(+6)

Me: 0(0)

Rz: 0(0)

Ad: +5(+2)

Em: -10(-4)

In: 0(0)

Pr: -10(-4)

Ra: -5(-2)

Fu: +5(+2)

TR's

Esencia +40

Canalización

0

Mentalismo

+40

Veneno +20

Enfermedad

+15

Des. Físico

0 • 7 • 4 • 2 • 1

(+1D10)

Max.: 120+

P. Poder

Canalización

0 • 3 • 2 • 1 • 1

Esencia

0 • 2 • 1 • 1 • 1

Mentalismo

0 • 2 • 1 • 1 • 1

Partida del

Alma

18(21) asalt.

Talla M

Multipl. a

la recupera-

ción: x 0.5



El Pueblo de Thelór

Thelór fue el rey del Quinto Linaje. De todas historias de las siete tribus, la de este pueblo es quizá la más trágica.

Los Puños de Hierro (kh. "Abad-mazûr") o "Enanos de la Tierra" son una tribu muy belicosa y xenófoba del centro de la Tierra Media. Es el Pueblo de Thelór el Rico y son, incluso para los estándares enanos, extremadamente codiciosos y desconfiados. Siempre han sufrido de terribles luchas internas y enemistades entre los diferentes Señores.

Despertaron en *Kibil-tarag*, cerca del Pueblo de Bávor, en el lejano norte. El contacto con los Orientales hizo crecer su ego y empezaron a actuar por propio interés y por ningún otro principio que el valor marcial. Tras la invasión de los Dragones dejaron a un lado las rivalidades existentes entre los dos Pueblos hermanos y unieron fuerzas para defender sus hogares en el norte. A pesar de ello, al final, fueron incapaces de resistir en sus mansiones ancestrales y tuvieron que emigrar al sur para evitar ser totalmente esclavizados por el Enemigo Oscuro.

Permanecieron en los Salones de los Espejos (kh. "Kheled-khizdin") hasta que una nueva disputa y el asesinato de Bávor I, hizo que el Pueblo de Thelór emigrase al oeste y crease reinos bajo los picos de las Montañas Grises.

Al mediados de la S.E., repetidos conflictos con el Pueblo de Durin en las colonias cercanas al Monte Gundabad, generados por la traición hacia sus primos, y los repetidos ataques de orcos del norte, les forzaron a abandonar la ciudadela y unirse a sus hermanos en las Montañas Grises. La llegada de dragones, atraídos por sus riquezas, los expulsó nuevamente de sus mansiones y en el 2797 S.E., el rey enano Thelór condujo a su tribu hasta las salas caídas de *Falek-dim*, junto al mar de Rhûn.

Con la ayuda de un Anillo de Poder, que fue la posible causa de los conflictos en Gundabad, hicieron la guerra a los *Uruk-marzguram* para recuperar la Columna de Uldona. Los orcos estaban firmemente asentados en la antigua mansión enana creada por los artesanos de Runin, y no la abandonaron a pesar del poderoso ataque de los enanos. La guerra contra los orcos duró varios años y debilitó a ambos pueblos. Sin embargo al final, los enanos ganaron importantes batallas y expulsaron a los orcos de gran parte de *Falek-dim*, reestableciendo la presencia enana en Rhûn. Rebautizaron el

reino como *Nurunkizdin* (2797-2804 S.E.) y reiniciaron la extracción de piedras preciosas y metales en la Columna de Uldona. Sin embargo, los orcos de las tierras altas eran numerosos y tenaces y no lograron expulsarlos por entero de la Columna de Uldona. En cambio, sellaron las salas que conectaban con la sección orca y mantuvieron una vigilancia constante sobre sus belicosos vecinos. Volcando todos sus esfuerzos en la reconstrucción de las dañadas obras de sus predecesores, crearon nuevas maravillas donde había ruina. Trabajaron larga y duramente, y realizaron maravillosas obras de arte en las salas de *Nurunkizdin*, trayendo luz a salas largo tiempo olvidadas en la oscuridad. Y, por supuesto, los enanos abrieron nuevas minas. Prosperaron durante varios siglos, y el poder y prosperidad de los Enanos de Pinnon Rhûn estaba en su máximo esplendor con el final de la Segunda Edad y no se avergonzaban de aceptar oro de Mordor como pago por armar a sus huestes para hacer la guerra en las Tierras del Oeste, y ayudaron en la creación de Barad-dur.

Cuando Sauron y el heredero de Durin los convocaron para la batalla de Dagorlad, pocos estaban dispuestos a tomar las armas junto a sus hermanos. Menos aún podían concebir una alianza contra Sauron como una cuestión de honor común a los *khazâd*, por lo que la mayoría de ellos se mantuvo al margen de la guerra. Pero su rey y muchos guerreros lucharon en el bando de Sauron.

A raíz de la batalla de la Última Alianza, fueron considerados por las Casas del Oeste unos renegados y no se olvidó su traición. A partir de entonces no volvieron a tener contacto con ninguno de sus hermanos.

La Plaga de los Enanos

Cavando profundamente hacia el corazón de las tierras altas, la gente de Thelór trajo a la luz maravillas indescriptibles, cámaras de cristal de roca y lagos subterráneos de aguas limpias. Pero como a menudo ha pasado, el deseo de los enanos de revelar los secretos de la tierra se convirtió en su desgracia, pues en el 58 T.E. los enanos descubrieron depósitos de un desconocido mineral que brillaba con su propia y débil luz verde. Los enanos llamaron a esas piedras *Bilak-khald* (kh. Piedras verdes), que se volvieron muy apreciadas por su resplandeciente y fosforescente luz interior. Los trasgos habían sido completamente derrotados y estaban a punto de abandonar por completo Pinnon Rhûn cuando un desastre cayó sobre el reino. Mineros trabajando en los más profundo bajo la cabeza nublada desenterraron una nueva veta de *Bilak-khald* que llevaba en su interior una energía que mataba a todo ser viviente expuesto a la misma. La horrible enfermedad

se extendió a través de la colonia cuando las nuevas piedras fueron subidas al reino para ser cortadas y esculpidas. En todos los casos, la enfermedad siguió de cerca el descubrimiento de vetas de *Bilak-khaldy* cerraron las minas allí donde aparecía el resplandor verde.

El cierre de las minas catalizó el descontento que se había venido fraguando desde mediados de la Segunda Edad. Una vez más las intrigas entre los enanos acabaron con su paz. La envidia y la codicia, magnificadas por el Anillo de Poder de Thelór, se apoderaron del corazón de su gente, que empezó a quejarse de las ordenes de su rey y a criticar su alianza con Sauron en la guerra. Y aunque cerrar las minas era la única alternativa realista para los enanos, muchos se sintieron traicionados al recibir la orden y hablaron abiertamente de rebelión.

En el 62 T.E., hubo lucha en *Nurunkizdin*.



Una disputa entre el rey Thelór XIV y su hermano Thúlin tuvo como resultado una breve y sangrienta guerra civil. Thúlin mató a traición a su enormemente orgulloso (incluso para los enanos) señor y reclamó el trono y el anillo de su hermano. Sin embargo, la hija de Thelór, Thris, descubrió el secreto de la muerte de su padre. Empujada por el deseo de venganza, organizó una reunión secreta con Thúlin en la que arrojó al ambicioso enano y su precioso anillo a un profundo abismo. Threlin, hijo de Thris, fue proclamado sucesor del trono en medio del tumulto y el caos. Temiendo una nueva guerra civil a mayor escala, Threlin trasladó los restos del Pueblo de Thelór más al sur a principios de la Tercera Edad. Estableció un nuevo reino ocupando las salas de *Námagalúz*, en las Ered Harmal, convirtiéndola en la mayor ciudad enana en el centro de Endor.

Mientras tanto, muchos de los seguidores de Thúlin se quedaron bajo el gobierno de su hijo Thralin. Intentaron infructuosamente recuperar el cuerpo de Thúlin, pero nunca lograron encontrarlo.

Casi catorce siglos transcurrieron en las tierras altas mientras la gente de *Nurunkizdin* recuperaba lentamente la fuerza y vitalidad de su debilitado

reino. La guerra continuó entre los enanos y los recuperados trasgos y el reino quedó nuevamente dividido de modo que el tercio norte de las salas permanecieron en manos de los orcos. En el 1423 T.E., bajo el reinado de Thralin IV, la plaga de las *Bilak-khald* fue desatada nuevamente sobre el reino cuando los mineros de la colonia, ignorando los avisos de sus ancestros, reabrieron las minas bajo *Hathur-na-bunderok*. Casi dos tercios de la población de la ciudad fallecieron debido a la maligna epidemia, cambiando de forma significativa las vidas de los supervivientes, provocando su lento declive.

Características físicas del Pueblo de Thelór

Aspecto físico: Sus densos y oscuros cabellos y su amplia y fuerte complexión hace inmediatamente reconocibles a los enanos del Pueblo de Thralin, son más grandes que sus hermanos, físicamente muy fuertes.

Complexión: suelen tener una altura media de 1,45 m. y pesar unos 80-90 kilos de media, tanto los varones como las mujeres.

Color: Ojos oscuros asoman de profundas cuencas bajo densas cejas. A diferencia de las tres casas del Oeste, la mayoría tiene mechones de pelo rojo oscuro. La piel es un poco más oscura que la de sus hermanos.

Cultura

Vestidos y adornos: Todos salvo las mujeres se dejan crecer largas barbas y entre el pueblo de Thelór suelen dejarlas sueltas u ocasionalmente trenzadas en complejos diseños, al igual que su pelo.

El vestido en la tribu de Thelór es habitualmente muy práctico. La mayoría disfruta luciendo prendas bien diseñadas de lino o lana adornados con diseños intrincados cerca de costuras, bordes y cuellos. A diferencia de la mayoría de Enanos, el pueblo de Thelór no gusta de usar capuchas y solo las llevan durante las estaciones lluviosas en casa u ocasionalmente cuando viajan al extranjero. En cambio, prefieren llevar grandes y complicadas bufandas y simples sombreros de cuero. Las alas de los sombreros son estrechísimas, mientras que sus puntas pueden llegar a ser muy altas. Las bufandas que llevan suelen acabar justo debajo de los ojos, aunque ocasionalmente se enrollan por encima también dejando una franja estrecha. Largas y rectangulares, estas bufandas están hechas de lino y coloreadas para mostrar linaje y parentesco.

Forma de vida: la vida en el pueblo de Thralin ha dado un giro radical respecto a las normas enanas desde la epidemia del 1423 T.E. que se llevó a una

parte tan enorme de su población. Aunque los habitantes de *Nurunkizdin* siguen siendo hijos de *Mahal* en sus corazones, han alcanzado un alto grado de libertad respecto al materialismo de sus hermanos. Los enanos de Pinnon Rhûn son un grupo pensativo comparados con la norma de su raza y se toman momentos del día en simple meditación, orando a su creador *Mahal* (Aulë) o admirando la belleza artística de su hogar. Esta actitud se refleja en la arquitectura de su hogar, pues los artesanos de *Nurunkizdin* son más lentos para tomar el cincel y el martillo y prefieren estudiar un trabajo en gran detalle y planear todo antes de empezar. Igualmente, su apreciación por la belleza natural de las cavernas de *Falek-dim* se ha incrementado y han hecho un mayor esfuerzo para preservar esa belleza natural en sus trabajos antes que imponerla el orden.

La organización política del pueblo de Thralin refleja la disposición de la misma casa. El Rey, por supuesto, ostenta el máximo poder y junto a sus consejeros es el responsable último del bienestar de sus súbditos. Tres Señores de Grupo bajo él actúan como senescales para los tres principales centros de población: la "Gran Sala" y las dos "ciudades" situadas bajo las dos *Bundusulzinbur* todavía controladas por los Enanos. Sirvientes de los Señores de Grupo son los Señores de Puerta y son considerados expertos en su propia faceta particular de la vida del Reino. Hay Señores de Puerta militares, religiosos, sociales y económicos en cada población que actúan como gabinete del Señor de Grupo. Estos líderes tratan directamente con los artesanos, mercaderes y guerreros del reino, representando sus intereses al Señor de Grupo y, eventualmente, al Rey.

La comunicación con el pueblo de las Ered Har-mal es errática y los reyes de *Nurunkizdin* se han mostrado dispuestos a intervenir personalmente en la política de las tribus del Hombre con el fin de hacer más seguras las líneas de comunicación con el sur.

La enemistad de *Nágamalúz* con el resto de las Casas de los Enanos persiste, por lo que no tratan con ninguna. Aunque no son malvados ni sirven a nadie, su codicia y avaricia está por encima de cualquier otra prioridad que no sea el beneficio propio. No han logrado liberarse totalmente de la influencia de Sauron en ese aspecto. Se los considera traicioneros y maquinadores si hay algo de su interés de por medio, y no respetan a ninguna otra raza. Se los conoce con el sobrenombre de "enanos oscuros".

El Oficio de la Guerra: el pueblo de Thralin ha luchado con las tribus de orcos de Gaurblog Lug durante siglos por todo Pinnon Rhûn.

En este tiempo son una sociedad donde la habilidad marcial es la primera entre las responsabilidades reales. Los Enanos practican las artes de la

guerra habitualmente, tanto individual como colectivamente. Esto viene tanto de su amor al ejercicio físico como del temor a un ataque trasgo. El pueblo de Thralin se enorgullece de

su forma física y disfrutan del desafío de una buena lucha. Lucha libre, competencias de fuerza y combate simulado son los pasatiempos preferidos de la mayoría. En consecuencia,

cuando van a la guerra, son oponentes formidables a pesar de su pequeño número.

El nivel físico de los Enanos es comparable a la calidad de su equipo. Solo los más finos materiales se usan a la hora de preparar a los guerreros del reino. Por esto, pocos enemigos se quedarán para enfrentarse a la siniestra hueste que es el ejército de *Nurunkizdin* listo para la batalla. Aunque los guerreros especializados y los guardias emplean grebas y coraza de láminas, el grueso no especializado de la fuerza Enana o *Vabnadur* (kh. "Hueste Armada") de *Nurunkizdin* elige embutirse en largas camisas de cota de malla que llega hasta codos y rodillas. A veces llevan capuchas de malla bajo yelmos de acero, pero más frecuentemente, los yelmos elaborados por el pueblo de Thralin están ribeteados en la base con laminado o malla que cuelga hasta los hombros para proteger el cuello. Muy decorados, estos yelmos son de muchos colores y están cubiertos con cuernos, ojos u otros restos asquerosos de animales.

Las armas, al igual que las armaduras, son siempre de la más alta calidad y fabricación. La mayoría de los *khazâd* prefieren usar cierta variedad de armas y los de la línea de Thelór



no son una excepción. Ballestas pesadas, hachas, martillos, armas de asta y otras armas agresivas de-
latan sus belicosas y directas tácticas de batalla.

Pocos usan espadas, considerando su forma y es-
tilo carente de fuerza bruta, cualidad de la que de-
penden intensamente en combate.

Religión: El pueblo de Thralin está considerado
por los demás Enanos como el más activo y expre-
sivo en sus prácticas religiosas. Consideran particu-
larmente importante su relación con su creador,
Mahal. En tiempo de necesidad, pedirán su ayuda.
De hecho, casi todas sus ceremonias se centran en
su relación con él y en su creación. Son perfeccionis-
tas y con una estructura rígida. Siguen los ritos casi
exactamente igual que lo hacían los Primeros Pa-
dres, permitiéndose muy poca variación. Siendo un
ritual muy sincero y cargado de significado. Aunque
puedan parecer superfluos a los extranjeros, la ma-
yor parte son de hecho altamente simbólicos en
torno a la creación de los Siete Padres y la protec-
ción de *Mahal* antes y después de su nacimiento.

En el pueblo de Thelór, en las Ered Harmal, pro-
fesan una profunda veneración de los ancestros.
Ellos, como todos los Enanos, creen que cada una
de las Siete Tribus tiene un espíritu que une a todos
sus miembros. Una minoría sigue venerando a Aulë
en secreto, pues una gran mayoría siguen rindiendo
culto a Annatar. Así mismo, esperan con impacien-
cia la próxima encarnación de su padre, Thelór, y se
preguntan acerca de cómo transformara con su lle-
gada su sociedad. Muchos han profetizado que
Thelór reunirá el pueblo de Thralin con sus parien-
tes en el sur, llevando a su nación a un renacimiento
económico y cultural.

Otros Factores

Prejuicios y odios: recelan de las demás razas,
especialmente de los Lynîr. Evitan cualquier tipo de
relación con los elfos de Taarun. Orcos, huargos,
troles y dragones son enemigos mortales de esta
raza enana.

Lenguas iniciales: hablan *Khuzdul* (grado 8/6),
Chyan (5/0) o *Lynierian* (4/4). En público o viajando,
hablan Oestron (5/5). **Desarrollo de la habilidad en
la adolescencia:** tienen la posibilidad de aprender
las siguientes lenguas: *Chyan* (10/10) y *Lynierian*
(8/8).

Opciones de Equipo e Historial

Los "Abad-mazûr" tienen 4 Puntos de Historial
(40 Puntos de Talento).

Lenguas adicionales: esta habilidad le otorga 20
rangos extra a aplicar a lenguas, hablada o escrita.

Puede desarrollar cualquier lenguaje listado en Len-
guas o *Adûnaico* (4/4), *Apysaico* (3/3) o *Vulmaw*
(3/3) hasta el máximo nivel permitido [Menor, 5
puntos].

Puntos de Corrupción: +20 puntos iniciales.



(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos del Pueblo de Thelór.

Armas • Contundentes ‡	4	RM(RMF)
Armas • Filo a 1 Mano ‡	2	
Arma • A 2 Manos ‡	1	
Armas • Proyectiles ‡	0	
Armas • de Asta ‡	0	
Armas • Arrojadizas ‡	1	
Maniobras de Combate	0	
Combate Montado	0	
Atletismo • Potencia	1	
Atletismo • Resistencia	1	
Nadar	0	
Atletismo • Gimnasia	1	
Trepar	1	
Ciencia/Analítica • Básica	1	
Comunicación	1	
Lenguas †	4	
Conocimiento • General	3	
Conocimiento de la Región Propia	3	
Conocimiento de la Cultura Propia	3	
Desarrollo Físico	4	
Exteriores • Animales	0	
Montar (por lo general caballos)	0	
Exterior • Ambiental	2	
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0	
Lista de Hechizos	0	
Maniobrar con Armadura	5	
Percepción de Poder	0	
Percepción • Búsqueda	1	
Percepción • Perspicacia	0	
Alerta	4	
Subterfugio • Ataque	0	
Emboscada	0	
Subterfugio • Sigilo	0	
Acechar	0	
Esconderse	0	
Técnica / Comercio • General	0	
Urbanas	0	
Rangos de Hobby	12	
Puntos de Talento (Historial)	40 (4)	
Puntos de Destino	2/4	

† - Sólo podrán asignarse hasta el número má-
ximo de filas listado de las "lenguas adolescen-
cia permitidas".

‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.

Bonificación

Ag: -5(-2)
Co: +15(+6)
Me: 0(0)
Rz: 0(0)
Ad: +5(+2)
Em: -10(-4)
In: 0(0)
Pr: -5(-2)
Ra: -5(-2)
Fu: +5(+2)
TR's
Esencia +40
Canalización
0
Mentalismo
+40
Veneno +20
Enfermedad
+15
Des. Físico
0 • 7 • 4 • 2 • 1
(+1D10)
Max.: 120+
P. Poder
Canalización
0 • 3 • 2 • 1 • 1
Esencia
0 • 2 • 1 • 1 • 1
Mentalismo
0 • 2 • 1 • 1 • 1
**Partida del
Alma**
18(21) asalt.
Talla M
**Multipl. a
la recupera-
ción:** x 0.5

SURESTE DE LA TIERRA MEDIA



El Pueblo de de Drúin

Los Pies de Piedra (kh. "Azali-Dûraz"), o "Enanos de Piedra", componen la Sexta Casa de los *naugrim*. Son el Pueblo de Drúin el Orgullosa, que despertó junto a sus hermanos "Rizos Negros", en los Salones del Norte, en las Montañas Rojas, en el extremo este de la cordillera de las Montañas de Hierro. Después de un largo exilio de su ancestral hogar, expulsados por los dragones de Morgoth, moraron en los valles orientales de las Montañas Nubladas durante toda la Primera Edad y los primeros años de la Segunda. Pero Drúin decidió fundar un nuevo reino. Para elegir el lugar más adecuado, envió a diversos señores enanos a examinar las tierras cercanas. Narin Piebueno (ancestro de Balli el Imprudente) fue el más famoso de todos aquellos nobles aventureros.



La Fundación de Tumûl-gabil

En el año 7 S.E., Narin cruzó el Anduin y exploró la antigua cumbre del Amon Lanc. Mientras vagaba por Nan Lanc, el siempre atento señor enano descubrió ocultos entre las rocas del valle rastros de un

mineral cristalino rojo. Había visto esa sustancia una vez en su vida, visitando Khazad-dûm con su hijo Borin. Aquel cristal volcánico, duro y del color de la sangre, era muy apreciado por los enanos, en particular por sus cualidades mágicas. Sospechando que el origen de aquel mineral se ocultaba en Amon Lanc, pensó que aquellas peladas colinas serían un hogar ideal para su pueblo. Así que regresó ante su rey y le relató su hallazgo.

En el año 20 S.E. Drúin el Orgullosa condujo a su pueblo a través del Anduin y fundó una fortaleza enana bajo Amon Lanc. Llamó a su nuevo hogar *Tumûl-gabil* (kh. "El Gran Hueco"), y reclamó todo Nan Lanc para su pueblo. En aquella época, Oropher todavía no había asumido su señorío sobre Bosqueverde el Grande, y los elfos no se opusieron a la migración de los enanos. Pero incluso en el momento de establecer su nuevo hogar, Drúin sabía, en el fondo de su corazón, que aquella no sería la morada permanente de su pueblo. Sabía que llegaría un día en el que desearía establecerse en una tierra menos inhóspita, un lugar de grandes picos y confines subterráneos más amplios.

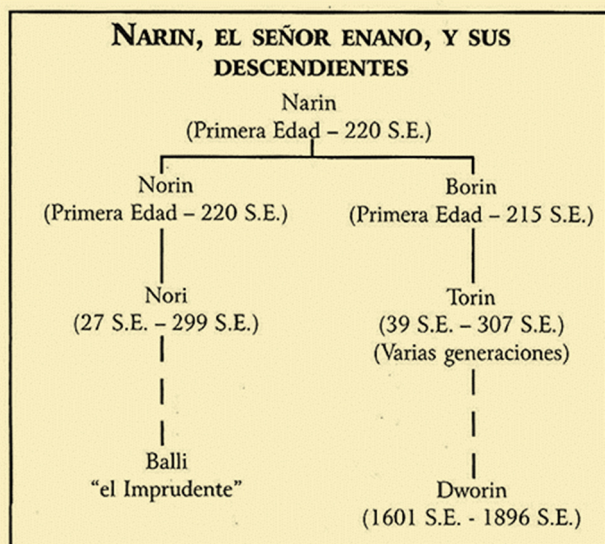
Los Hijos de Narin

Los hijos de Narin, el señor enano, eran Norin y Borin, y se convirtieron en personalidades muy influyentes dentro del Pueblo de Drúin. Norin, el mayor, era un renombrado guerrero y explorador. Pasaba poco tiempo en Amon Lanc, pues prefería salir en busca de nuevas tierras donde su pueblo pudiera construir una gran mansión que rivalizara con los grandes salones de Khazad-dûm. Se aventuró muy al este y muy al sur, y tanto Norin como su hijo Nori fueron los primeros miembros del Pueblo de Drúin en visitar las tierras de los chey. Cuando regresaron a Tumûl-gabil, los dos viajeros explicaron historias de grandes montañas doradas que constituían un hogar mucho más apropiado para la Sexta Casa de los *naugrim*. Con el tiempo, Norin y Nori acabaron convenciendo a Drúin para que trasladara a su pueblo, y siguiendo su consejo, el orgulloso señor enano llevó a todos sus súbditos hasta las lejanas mesetas de las Ered Harmal Cheyar.

A diferencia de su hermano mayor, Borin, se enamoró por completo de Amon Lanc. Consideraba que el silencioso volcán era en realidad una forja y un taller perfectos. Borin, que era un gran orfebre y armero, estaba seguro de que la montaña sería un hogar magnífico.

Borin había establecido una gran amistad con los Maestros Artesanos de Khazad-dûm. Pasaba largos periodos en la gran mansión enana, aprendiendo las habilidades secretas de la forja en frío y otras especialidades de los grandes artesanos enanos. Borin excavó día y noche las profundidades de

Tumûn-gabil, buscando la en rojo, o *baraz-khelud*, hasta que en el año 27 S.E., descubrió una gran veta de ese raro mineral. Intercambiando algo de la en rojo con los enanos de Khazad-dûm por helvorn, la madera mágica que arde con una llama fría, el comercio provocaría una provechosa amistad entre los artesanos de las dos cercanas mansiones enanas y el enriquecimiento mutuo.



Una vez Borin hubo construido la Forja Fría de *Tumûn-gabil*, se convirtió en famoso maestro artesano. Aunque nunca alcanzó la fama de sus parientes que vivían al otro lado del Gran Río, fue conocido en su día como el más grande orfebre de la Sexta Casa. Su habilidad a la hora de trabajar el *baraz-khelud* no tenía igual, lo que casi le convirtió en una leyenda entre los enanos.

En el año 39 S.E. nació Torin, hijo de Borin. Al igual que su padre, se convertiría en un gran maestro artesano, y con el tiempo su habilidad llegó a sobrepasar el formidable talento de su padre. Luchó por crear *zakil-khezéd* (kh. "piedras de luz") cada vez más grandes, que pudieran conservar su brillo durante muchos años, incluso después de su propia muerte, como las más famosas piedras creadas por los orfebres elfos de Ost-in-Edhil. Y aunque Torin nunca logró hacer realidad su sueño, sí que tras pasó su anhelo a sus descendientes.

Mucho tiempo antes de que Torin alcanzara la cúspide de su poder, Drúin trasladó a su pueblo hacia el sudeste, hacia las Montañas de Chey. Torin permaneció junto a su padre Borin, que no quiso abandonar *Tumûn-gabil* con el resto del Linaje. Cuando el Pueblo de Drúin emprendió el viaje hacia su nuevo hogar, Borin asumió el mando del grupo de 700 *naugrim* que quedaron atrás.

Borin moró en *Tumûn-gabil* durante los siguientes 110 años. En ese momento, ya envejecido y ansioso por reunirse con su pueblo, se preparó para

marcharse de *Tumûn-gabil*. Era el año 207 S.E. y Torin, por entonces en el punto álgido de su carrera como orfebre, se negó a marcharse mientras todavía quedara la en rojo en la colina. Otros herreros enanos, leales hacia Torin, también se negaron a marcharse, optando por quedarse con su mentor. De manera que Borin abandonó la montaña acompañado de muchos de los *naugrim* que todavía habitaban allí. Unos seiscientos enanos viajaron hasta las tierras de los Chey para reunirse con el Pueblo de Drúin. Torin se declaró Señor de *Tumûn-gabil*, y vivió toda su vida en las casi vacías estancias de la Colina Pelada.

El clan de Torin, pese a contar sólo con unos cuarenta y cinco miembros, continuó viviendo y realizando excavaciones en *Tumûn-gabil* durante muchas generaciones. El año 1165 S.E., tras huir del reino en ruinas de Ruuriik, algunos miembros del Pueblo de Drúin regresaron para engrosar las filas del grupo. Unos treinta toscos guerreros, acompañados de sus familias, para un total de unos cincuenta enanos, se refugiaron en Amon Lanc. Su llegada dio algo más de vida a las solitarias estancias de *Tumûn-gabil*, aunque la mayor parte de la fortaleza siguió vacía durante casi todo el tiempo que estuvo ocupada por los enanos.



La Sombra sobre Amon Lanc

La llegada de Celedhring, un noldo caído de Ost-in-Edhil, al servicio de Sauron tras la forja del Anillo Único, marca el lento final de la ocupación enana de Amon Lanc.

El orfebre caído, cada vez más hábil y orgulloso, ansiaba poseer su propio taller de orfebrería. Sediento de poder y con la esperanza de emular la corrupción a la que su amo había sometido a los elfos

de Eregion, Celedhring recibió la bendición del Señor Oscuro y viajó desde Mordor a Amon Lanc para ganarse a los herreros enanos de Tumûn-gabil.

Dworin, descendiente de Torin, y por entonces Señor de la Montaña, se mostró muy intrigado por los conocimientos sobre orfebrería que le ofrecía Celedhring. Rápidamente seducido por el malvado noldo, Dworin veía esos nuevos conocimientos como la clave para realizar el viejo sueño de su ancestro Torin. Siempre con el deseo de crear piedras de luz que duraran eternamente.

Tras muchos años enseñando a Dworin, Celedhring estaba listo. En el año 1503 S.E. el señor enano comenzó a forjar su mayor trabajo, una piedra de luz de laen rojo puro, cuyo resplandor y poder perduraría hasta el fin de los tiempos. Celedhring guió al señor enano en todos los pasos de la forja, corrompiendo en secreto los encantamientos a los que se veía sometida la gema. En el año 1807 S.E., la piedra de luz fue finalizada, y Celedhring la bautizó con el nombre de Carafanan (S. "Velo Rojo"), aunque Dworin le dio a su mayor obra un nombre secreto: Khazad-khezed (kh. "La Piedra Enana").

Poco después, tras la partida de Celedhring, los encantamientos imbuidos en el cristal llevaron al señor enano a valorar la piedra de luz por encima de todas las cosas, y su deseo por crear otras obras de mayor importancia se desvaneció rápidamente. Llegaba a pasarse varias horas seguidas sentado delante de la piedra, ensimismado en sus profundidades cristalinas, incapaz de escuchar las voces de quienes le rodeaban.

Otros enanos también se vieron afectados por el poder de la Piedra Enana maldita y muchos maestros ansiaban poseerla para ellos solos, pero no se atrevían a desafiar a su señor abiertamente. Intentaron emular el logro de Dworin, extrayendo con avaricia el poco laen rojo que quedaba. Crearon piedras de luz de gran belleza, pero ninguna rivalizaba con *Khazad-khezed* y duraban pocos años.

En 1847 S.E., cuando el laen rojo se agotó, los maestros enanos acusaron abiertamente a su Señor de esconderles sus conocimientos de orfebrería y privar a los demás de unas riquezas mayores. Los conflictos crecieron y muchos enanos abandonaron los salones malditos, dejando a los enloquecidos maestros artesanos en manos de su propio destino. Hasta que 10 años después, cuando el plan de Celedhring alcanzó su fatídica conclusión, quedaban menos de setenta enanos en Amon Lanc. Se produjo un sangriento enfrentamiento entre los partidarios de Dworin y los que ansiaban poseer la piedra, quedando tan solo con vida el propio Señor enano y seis de sus parientes. Permanecieron en Tumûn-gabil muchos años, pues el enloquecido Dworin se negaba a abandonar su fortaleza maldita, hogar de la maléfica y persuasiva Piedra Enana.

Con el tiempo, el poder de la Piedra poseyó por completo al señor enano, que comenzó a sospechar que sus seis parientes deseaban arrebatarse su amada Piedra Enana. Una oscura noche, mató a sus últimos seguidores mientras dormían. Fuera de sí, cogió la Piedra y se adentró en las más recónditas minas de Amon Lanc, manteniendo una existencia solitaria y amargada durante siete años más, hasta que al final ya no pudo aferrarse más a la vida. Dworin murió en el año 1896 S.E., perdido en los pasadizos de la mansión enana y sujeto a la *Khazad-khezed* hasta el final. Ningún enano o elfo se atrevió a acercarse a la montaña en los años siguientes a su muerte, pues se decía que el espíritu maldito del señor enano seguía acechando en los abandonados y oscuros pasillos de Tumûn-gabil.



Tras la derrota de Sauron al final de la S.E., Celedhring regresó a Amon Lanc, adoptando la abandonada mansión enana como su nuevo hogar. Su traición y triunfo no han sido olvidados por los enanos de la Sexta Casa.

Ruuriik

En el año 700 S.E. Ruuriik era una tierra dotada generosamente de todo aquello que los enanos apreciaban: montañas escarpadas, altas y rodeadas por un gran estanque, valles fértiles llenos de los bajos árboles *tumarkhazâd*. La tierra y la piedra eran ricas en oro y minerales, mientras que las colinas estaban pobladas por una bestia adecuada al gusto de sus habitantes: el fiero *kharhd*.

Conducidos por Balli el Áspero, los *naugrim* establecieron su capital en las cavernas de Akhuzdah

(Ahulë) en el lado suroeste del Gran Valle. Allí construyeron Tumunamahál, un complejo de siete niveles, siguiendo el ejemplo de Khazad-dûm. La entrada principal por la Torre de Drúin el Joven era una enorme representación de una tumba enana situada en un enorme cañón llamado la Grieta de Drúin. Conducía a una escalera de caracol que descendía a través de un hueco hasta la ciudad subterránea. La otra entrada conectaba secretamente el nivel inferior de la mansión con la salida de un túnel, de 75 kilómetros de largo, en el flanco oeste de las Montañas del Viento (S. "Ered Gwaen"; Q. "Orosúli").

Las dos tribus del este

Sólo siete años después de la fundación de Tumunamahál, un envejecido Barin, Rey del Norte, llegó con su pueblo con la esperanza de asentarse en la zona norte de la Tierra Amurallada. Proponiendo que su hija Bís se casara con el rey Drúin, quien, emocionado ante la perspectiva de casarse con la inteligente, brillante y hermosa enana, entregó a Barin un feudo que cubría casi la mitad de Ruuriik. Barin juró lealtad a su anfitrión y en el 714 S.E. su Pueblo ya dominaba todo al norte del arroyo que dividía la Tierra Amurallada.

En los años que siguieron, los enanos prosperaron a pesar de ocasionales incursiones de las tribus Fale al oeste y de los sirvientes de los Kanks de Rúartar. En la época de Barin III, se construyó un gran templo a la entrada de la Grieta de Drúin. Podía verse desde el Gran Valle y servía de puesto de guardia y guía para los *naugrim*. Se llamó Khalarazûm y se diseñó el interior de forma semejante a la legendaria Mansión de Nacimiento de los Siete Padres, y las piedras de basalto de los muros se fundieron entre ellas.

La llegada de Múar

En el 1144 S.E., tras ser despertado por los umli en el norte y conquistar las tierras de alrededor, el rey demonio Múar y su ejército hizo la guerra a los enanos de Ruuriik. No consiguiendo abrirse paso a través de las montañas para llegar al Gran Valle, la guerra se convirtió en un asedio, con los enanos bien acomodados en su seguro aislamiento.

En el 1157 S.E., Múar logró engañar a los enanos con una extraña y traicionera ilusión. Tomando las cavernas de Akhuzdah y abriéndose camino hasta Ahulë, mató al rey Fulla en la Batalla de la Rodilla y a Barin III ante las puertas de su hogar en Radimbragaz. Todo Ruuriik fue incendiado; sólo el refugio del Pueblo de Barin en Khazad-madûr escapó de la completa destrucción.

Separados y sin líder, los miembros del Linaje de Drúin estuvieron a punto de desaparecer completamente. Los restos de la tribu vagaron hacia el oeste, conducidos por un viejo tío de Fulla, Róin.

El trágico relato de la caída de Ruuriik acabó siglos más tarde, ya que el linaje de Gurn mantuvo al Pueblo de Barin protegido dentro de las bóvedas de las Ered Gwaen. Al mantener aquel aprisionamiento autoimpuesto, la oculta tribu logró sobrevivir a los desastres causados por el Rey Demonio.

En el 2741 S.E., los herederos de Drúin, con la ayuda de los hombres viajaron a Khazad-madûr, en un intento de liberar a los enanos de la casa Barin. El plan de Fulla falló, proporcionando accidentalmente a Múar una vía de acceso a la fortaleza enana. Múar mató al Señor Dáin y a su hijo Báin, pero Balli Mano de Piedra mató al balrog antes de que aquel día se volviera fatídico, y el terror del Rey Demonio llegó a su fin. Un año más tarde, Fulla y su amigo Balli condujeron una expedición que recuperó Akhuzdah y expulsó de Ruuriik a los últimos sirvientes de Múar en las montañas. Fulla VII fue coronado Rey de Ruuriik en 2742 S.E.



La Edad del Martillo

Naug Zigildûm era el hijo de Orí y el señor enano Galin Drúinakh, simbolizaba la unión de las Dos Tribus de Ruuriik. Se convirtió en rey de Ruuriik el año 100 T.E. y gobernó la Tierra Amurallada en los confines más orientales de Endor hasta su muerte en 280 T.E. Su reinado marcó los inicios de la época más gloriosa de Ruuriik, la Edad del Martillo en el este y duró casi 1000 años.

Durante esta era, los enanos del reino fueron capaces de extender sus dominios hasta las montañas que rodeaban el fértil valle que antiguamente era suyo, y volvieron a abrir las grandes minas de sus ancestros. La Ciudad de Ahulë, recuperada el 3201 S.E. de las manos de Morclax de Angclax, floreció y su población mostró tener grandes dotes para el trabajo de la piedra y el metal. La "Ciudad Abierta" de la pradera, a su vez puerto, conocida como *Fulla-*

grod, fue reconstruida con diseños de Núis, y se convirtió en un modelo de cultura *Khazad* que jamás será olvidado. Los ejércitos enanos aplastaron a las hordas de Dwar de Waw en “Las Siete Campañas del Espejo Mortal” y liberaron a la región de Ralian de los invasores jendiar y horl. Durante todo el reinado de Naug, se fundó una gran biblioteca de conocimientos y artes que fue mantenida en secreto dentro de las mansiones de la Ciudad de *Mahal*. Eran tiempos de crecimiento y alegría; eran tiempos de enormes riquezas.

Además de finalizar la restauración de Ruuriik iniciada por Fulla XIV, Naug es conocido por haber recuperado el famoso Martillo del Norte de las Mansiones del Espejo. Viajó a esas maléficas estancias a principios de 3441 S.E. Dichas cámaras subterráneas estaban situadas en las profundidades de la montaña llamada Umlaher Danali, el pico más alto de las Montañas de Hierro, y antaño constituían un subterráneo superior dentro de Utumno.

Al parecer la mayor parte de las Estancias sobrevivieron a la destrucción de Utumno en la Primera Edad. Según contó a su regreso Naug, fueron parcialmente restauradas por los sirvientes del malvado señor de aquellas tierras, llamado el Rey del Norte (NdT: el Nazgûl Hoarmûrath de Dir), a finales de la Segunda Edad, quien utilizó las cuevas para esconder el encantado Espejo de Mithril. Arrebatado al señor enano Zigilûk junto con el Martillo del Norte, el espejo era un regalo de *Mahal* (Aulë) y por tanto sagrado para los *naugrim*.

El largo y heroico relato de la Búsqueda del Martillo llevado a cabo por Naug es demasiado largo para describirlo aquí. Baste con decir que el príncipe enano recuperó el preciado Martillo y volvió a Ruuriik a principios del año 1 T.E. Desafortunadamente, se perdió de nuevo cuando Naug fue asesinado por Amis Shug el 280 T.E. Según la leyenda, el Martillo se deslizó de las manos de Naug y cayó en un abismo un momento antes de que Amis le matara.

Las hazañas de Naug son muchas. Entre otras varias, mató al famoso Shurûn Dûrax “el Exterminador”, un asesino de Sauron; en 3436 S.E. También venció a Priclís, el Guardián de Mithrisars, en un épico combate en Año Medio de 3440 S.E.

Naug y su mujer Núis tuvieron siete hijos: Nís, Balló, Róin, Furin, Drúhór, Narin y Núrin. Tanto Balló como Róin murieron durante el Alzamiento Kank en 221 T.E., así que Naug fue sucedido en el trono por su tercer hijo, Furin II.

Núis, la hermosa mujer de Naug, era responsable de gran parte del legado atribuido a su marido. Su gracia era legendaria y fue heredada por sus siete retoños. Se convirtió en un símbolo de fuerza cultural y ordenó reconstruir siete ciudades, cada una dedicada a un templo de piedra. La obsesión de

Núis por los ritos y rituales provocó un florecimiento de la piedad dentro de la tribu de Drúin y Barin, y dio fuerza a los guerreros de Naug durante todas las batallas en las que se vio sumido el reino. Núis también descubrió y tradujo los siete textos de Balli Mano de Piedra, y reinició la búsqueda de la semi-mítica “Primera Piedra”, un monolito que se dice, había proporcionado a Aulë la sangre de los *khazâd*. Bajo su guía, siete nobles guerreros-montaraces recibieron sendos martillos de piedra “creados por el Espejo” y fueron enviados en busca de los Pozos de Utumno.

Naug inició el entrenamiento de un ejército versado en el uso de gran variedad de armas, idiomas y maniobras, y limpió los valles de las Orocarni de la escoria de Morclax. Su interés en la educación provocó en el reino una actitud abierta de diplomacia y comercio que convirtió a Ruuriik en la mayor fortaleza de los enanos, siempre con la excepción de Khazad-dûm...



Características físicas del Pueblo de Drúin

Mantienen los estándares de la raza enana en todos sus aspectos físicos.

Color: de cabellos negros, rojizos o castaño oscuro que se tornan grises rápidamente, llegando a tenerlo blanco mucho antes de lo normal por su edad. De tez clara o rubicunda. Profundos ojos de colores oscuros.

Cultura

Vestidos y adornos: suelen llevar barbas y cabellos trenzados, con adornos y complejos diseños.

El vestido es habitualmente muy práctico. La mayoría disfruta luciendo prendas bien diseñadas de

lino o lana adornados con diseños intrincados cerca de costuras, bordes y cuellos. A diferencia de la mayoría de Enanos, el pueblo de Drúin, grandes viajeros y exploradores, gustan de usar sombreros de cuero de ala o simples gorros de cuero. Las alas de los sombreros son extremadamente anchas y sus puntas bajas. Las bufandas que llevan suelen acabar justo debajo de los ojos. Largas y rectangulares, estas bufandas están hechas de lino y coloreadas para mostrar linaje y parentesco.

Forma de vida: debido a las guerras pasadas, están constantemente alerta, patrullando las fronteras de su reino. Desconfían sobremanera de cualquiera que entre en sus valles sin invitación o permiso.

La veneración por Aulë les lleva, en su juventud, a emprender legendarias búsquedas de algún objeto largo tiempo perdido, sagrado para los *naugrim*. Durante estos largos viajes, no pierden la oportunidad de hacer negocios o comerciar con los pueblos que encuentran en su vagabundear.

Otros Factores

Actitud: los Pies de Piedra son muy orgullosos y belicosos, pero circunspectos y no se irritan fácilmente. Son muy pesados y fuertes, y después de muchos años de vagabundeo se han vuelto muy solitarios y silenciosos.

Lenguas iniciales: como los demás *khazâd*, hablan *Khuzdul* (8/6), *Oestron* (6/5), *Betheur* (5/5), *Ralek* (5/5). **Desarrollo de la habilidad en la adolescencia:** *Khuzdul* (10/10), *Ralek* (10/10).

Opciones de Equipo

Armas: prefieren las mazas y martillos si pueden elegir, pues los consideran sagrados, pero pueden usar cualquier otra.

Armaduras: suelen vestir cotas de malla bajo sus ropajes, pues siempre están alerta por los conflictos habituales en su región.

Opciones de Equipo e Historial

Los "Azali-Dûraz" tienen 4 Puntos de Historial (40 Puntos de Talento).

(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos del Pueblo de Drúin.

Armas • Contundentes ‡	2	RM(RMF)
Armas • Filo a 1 Mano ‡	1	
Arma • A 2 Manos ‡	2	
Armas • Proyectiles ‡	0	
Armas • de Asta ‡	2	Bonificación
Armas • Arrojadizas ‡	1	
Maniobras de Combate	0	
Combate Montado	0	
Atletismo • Potencia	1	Ag: -5(-2) Co: +15(+6) Me: 0(0) Rz: 0(0)
Atletismo • Resistencia	1	
Nadar	0	
Atletismo • Gimnasia	1	
Trepar	1	Ad: +5(+2) Em: -10(-4) In: 0(0) Pr: -10(-4)
Ciencia/Analítica • Básica	1	
Comunicación	1	
Lenguas †	4	
Conocimiento • General	3	TR's Esencia +40 Canalización 0
Conocimiento de la Región Propia	3	
Conocimiento de la Cultura Propia	3	
Desarrollo Físico	3	
Exteriores • Animales	0	Mentalismo +40 Veneno +20 Enfermedad +15
Montar (por lo general caballos)	0	
Exterior • Ambiental	3	
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0	
Lista de Hechizos	0	Des. Físico 0 • 7 • 4 • 2 • 1 (+1D10) Max.: 120+
Maniobrar con Armadura	6	
Percepción de Poder	0	
Percepción • Búsqueda	1	
Percepción • Perspicacia	0	P. Poder Canalización 0 • 3 • 2 • 1 • 1 Esencia 0 • 2 • 1 • 1 • 1 Mentalismo 0 • 2 • 1 • 1 • 1 Partida del Alma 18(21) asalt.
Alerta	4	
Subterfugio • Ataque	0	
Emboscada	0	
Subterfugio • Sigilo	1	Talla M Multipl. a la recuperación: x 0.5
Acechar	1	
Esconderse	1	
Técnica / Comercio • General	0	
Urbanas	0	
Rangos de Hobby	12	
Puntos de Talento (Historial)	40 (4)	
Puntos de Destino	2/4	

† - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".

‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.





El Pueblo de Barin

Barin, padre de los Rizos Negros (kh.: "Bundin-Narâg"), o "Enanos de las Joyas", despertó bajo las Montañas de Hierro (S. Ered Engrin) al lado Drúin, en Baruzkhizdîn. Son especialmente conocidos como grandes artistas, expertos en el trabajo con mármol, pero también son grandes comerciantes. Después de que un dragón de fuego los expulsara de sus hogares en los Salones del Norte, cerca del paso de Urulis, los Rizos Negros fueron hacia el sur y fundaron la gran ciudad de Nargubraz. Creada por Vigdís, la primera reina enana, en el año 1115 P.E. Se mantuvo firme en todos los asedios sufridos y jamás fue conquistada hasta la CE. Es por esto que también son conocidos como el Pueblo de Vigdís, en honor a esta reina.

El Reino del Norte de Ruuriik

En SA 707 una parte del pueblo de un envejecido Barin, Rey del Norte, llegó a Ruuriik atraído por sus riquezas. Pidieron y recibieron un feudo en el norte del país, de la Casa de Drúin, que ya había ocupado la región unos años antes. Su hija Bís se casó con el rey Drúin, que era de su agrado, y así los dos pueblos se unieron. El señor de la Casa de Barin se consideró Primer Vasallos del Señor de la Casa de Drúin. Sin embargo, en muchas ocasiones fue el Pueblo de Barin el que reinó en Ruuriik.

Drúhar I "Guerrero del Alba", un feroz guerrero, mató a una veintena de orcos y orientales en la Batalla de las Puertas. Su apodo deriva de su gusto por atacar a sus enemigos al amanecer, a medida que despertaban o preparaban sus armas. Murió diez años más tarde, emboscado por orcos fuera Ruuriik en el 799 S.E.

Drus II el Temerario, un luchador tenaz y asesino de orcos, Drus gobernó la línea de Barin en Ruuriik durante 56 años, hasta que una trampa para osos lo partió en dos el año 909 S.E. En una ocasión mantuvo a raya a una docena de guerreros Fale tan solo con su hacha y un escudo, mientras sus parientes se retiraban a salvo. Freri, su hermano, gobernó hasta que fue emboscado por los orientales en una misión de exploración fuera de la protección de las montañas.

Darim I Daño de Lobos. Mató a una manada de lobos hambrientos cuando tenía sólo 7 años de edad. Murió en una inundación que arrasó el Valle de Faliiodukûm el año 1011 S.E. Su hermano Burin le sucedió como Rey del Pueblo de Barin y Señor del Norte Ruuriik. Un clérigo dedicado, vivió la vida de

un asceta. Era un maestro artesano que creó las tres mazas del viento alrededor SA 1055. Gobernó el Norte de Ruuriik durante 92 años.

La Llegada de Múar

Los enanos prosperaron en el Gran Valle hasta que el 1144 S.E., el Rey Demonio Múar hizo la guerra a los enanos de Ruuriik. En 1157 S.E. Múar logró tomar mediante engaños las cavernas de los enanos, a excepción de Khazad-Madur, la principal mansión del pueblo de Barin en el Gran Valle, que se convirtió en el último refugio de este pueblo asediado.



El Rey Demonio Múar

Barin III el Último Rey, como su apodo indica, fue el último gobernante de la Primera Línea de la Casa de Barin, fue el último Señor Enano en reinar sobre el norte de Ruuriik. Sufrió el asedio y quema del Gran Valle en el 1157 S.E. Luchó valientemente en los largos y oscuros años de la traición. Un gran líder militar y orador, se dice que daba conmovedores discursos antes de la batalla, inspirando a sus tropas a notables hazañas de heroísmo. El rey Barin murió defendiendo las Puertas de Radimbragaz, su hogar, en el 1157 S.E. Su reinado duró sólo una semana. Afortunadamente, su diezmada tribu sobrevivió, pero en un número considerablemente reducido.

Tras su muerte fue inmediatamente sucedido por Barin IV como Rey del Norte de Ruuriik por menos de tres días. Se convirtió en Señor de las Casas del Este cuando el rey Drárin el Necio pereció en un asalto en vano contra la guardia de troles de Múar, cerca de Brûl Faliiodukûm. Su hueste fue aplastada y Drárin y su hijo Daram desmembrados. Barin, un guerrero audaz, dirigió su ejército contra orcos y troles en las Montañas del Viento, ganando innumerables batallas y perdiendo sólo una, la última. Murió

luchando contra el demonio en Múar ese mismo año.

Casi conducidos hasta el exterminio, los restos del Linaje de Drúin abandonaron el valle y buscó refugio en el oeste. El Pueblo de Barin tuvo mejor suerte, aunque el Linaje gobernante había desaparecido, Drunin el Exterminador de Orcos restauró el orden en Khazad-madûr e instó a los supervivientes de Radimbragaz a que se refugiaran en la seguridad de los salones atestados de la mina sagrada. Las últimas acciones de Drunin en las montañas, protegiendo la entrada de Khazad-madûr, permitieron a los refugiados enanos escapar del ejército septentrional de Múar. El relato de la valiente resistencia de Drunin fue registrado por un cronista avar que fue testigo de la debacle:

«...no se veía a Drunin por ningún sitio. Cuando el humo se aclaró, Gurn permanecía en pie, estupefacto; su hijo mayor había sido consumido por las llamas corporales de la aterradora criatura. Sólo los chillidos aterrados de los destrozados enanos le mantenían en un estado de sobriedad. Pero era demasiado tarde. La maltrecha línea de defensa cedió a la embestida; habían rechazado incontables ataques aquella noche, pero fueron vencidos en espíritu. El agotamiento y el horror devastaron a los acosados enanos. El ejército que por la mañana contaba con miles de soldados se encontraba compuesto por entonces por apenas un centenar de guerreros rotos.

Gurn tocó a retirada con su cuerno, y los enanos supervivientes se retiraron hacia la mina. Pocos pensaron en los heridos, porque el tiempo apremiaba. Aun retirándose por salvar sus vidas, perdieron a treinta hombres. Pero resistieron en la puerta de la mina durante diez horas, y al amanecer los orcos se retiraron a las colinas cercanas, confiados en que su éxito había significado el principio del fin de los enanos de Ruuriik.

Diez días más tarde, cuando Gurn y sus maltrechos seguidores se volvieron a sentir seguros y se aventuraron al exterior de la mina, fue el momento más triste de toda su vida. La antaño orgullosa tierra de Ruuriik se encontraba completamente desolada, convertida virtualmente en un desierto en el que no se podía apreciar ni un solo signo de vida. Realmente, la horrenda bestia había cumplido su maldición. Los enanos lloraron. Pero había trabajo que hacer, y la tierra se fue recuperando. Gurn cambió entonces el nombre de la pequeña franja de tierra en la que habían vivido y excavado; la llamó Khazad-madûr, (kh. Cuna de los Enanos). Habían matado a su familia, a su pueblo, a su rey, pero las fuerzas del mal pagarían lo que habían hecho. Gurn sabía que él no viviría para ver realizada la venganza, pero los descendientes de aquel puñado de enanos quizá sí que podrían. El nombre serviría para recordarles días olvidados en el pasado».

Su fuerza y vigilancia permitieron a los enanos sobrevivir a numerosos asaltos por parte del ejército de Múar. Tras su muerte en el año 1180 S.E. era un

respetado clérigo, y también uno de los Guardianes del Martillo.

Los refugiados de las Casas del Este se asentaron en las Colinas de Hierro y más tarde fueron absorbidos por el Pueblo de Durin cuando Grór se instaló allí en 2590 TA.

En el año 2741 S.E., después de siglos de autoimpuesta sepultura, el linaje de Gurn mantenía al Pueblo de Barin protegido dentro de las bóvedas de las Ered Gwaen. Al mantener aquel aprisionamiento autoimpuesto, la oculta tribu logró sobrevivir a los desastres causados por el Rey Demonio. A medida que pasaban los años, el asedio de Múar finalizó y los enanos comenzaron a salir cautelosamente hacia el exterior. Finalmente, los *naugrim* comenzaron a buscar ayuda.

Se hizo un intento de acabar con el reinado del rey de los demonios. Los herederos de Drúin, con la ayuda de los hombres viajaron a Khazad-madûr en un intento de liberar a los enanos de la casa Barin. El plan de Fulla falló, proporcionando accidentalmente a Múar una vía de acceso a la fortaleza enana. Múar mató al Señor Dáin y a su hijo Báin, pero Balli Mano de Piedra mató al balrog antes de que aquel día se volviera fatídico, y el terror del Rey Demonio llegó a su fin. Un año más tarde, Fulla y su amigo Balli condujeron una expedición que recuperó Akhuzdah y expulsó de Ruuriik a los últimos sirvientes de Múar en las montañas. Fulla VII fue coronado Rey de Ruuriik en 2742 S.E.

Después de 1050 TA, el pueblo de Barin cayó bajo la influencia de la Sombra. Cuando Sauron empezó a tomar forma de nuevo, disfrazado, exigió refugio en Nargubraz, la gran mansión del linaje de Vigdís. Prometió grandes penas si negaban la conocida hospitalidad enana y también prometió recompensas por acceder a alojarle. Sauron entregó al Señor Enano el anillo de poder de Barin, como señal de lealtad en ese momento. Los enanos estaban divididos y pelearon entre sí. Los perdedores fueron exiliados, y así Sauron encontró refugio entre los Rizos Negros.

Más tarde, un conflicto causado por el desafío de Bhrâli de Rúrumakh al rey Fulla XIV por el Trono de Ruuriik, afirmando que no tenía derecho a él al no ser de la línea directa de Fulla VII y dudando que por lo tanto fuese capaz de "hacer cantar" al Martillo del Norte, fue aprovechado por Sauron para tentarlos, provocando una guerra civil en el Gran Valle, que separó a las dos Casas Enanas.

Las Guerras de los Dragones

Alrededor del año 1855, una invasión de dragones y gusanos en el norte, que afectó a todos los clanes enanos desperdigados por todo el norte, fue ex-

pulsando a los enanos de sus mansiones. Baruzkhizdûn; Baruzdazar una colonia rica y prospera de la P.E.; y finalmente Narindazdûm fue saqueada y ocupada por los dragones en TA 1871; fue la última mansión enana que se perdió por los gusanos durante las Guerras de los Dragón.

Fue en esta época cuando hizo su providencial aparición Saruman, en su lucha contra la influencia de la Sombra en esas regiones. No solo ayudó en las guerras a los enanos, consiguiendo expulsar a muchos de los gusanos. También los instruyó en diversas artes. Desarrollaron con su ayuda algunas armas que fueron usadas posteriormente por el Istari cuando se alió con la Sombra, y que se llamó "el fuego de Orthanc".

El Juramento

Después del año 2460 TE cuando la influencia del Nigromante fue expulsada de sus salones por los exiliados, aliados con los Pies de Piedra y asistidos por Saruman, la casa de Barin dejó su hogar voluntariamente mediante un juramento:

«No hasta que se terminen las obras del Embaucador, sus siervos sean muertos, su sombra reducida a la nada, hemos de considerar estos pasillos limpios de los males de nuestra Casa. No hasta ese día hemos de volver a Nargubraz».



Se les conoció desde ese momento como las Hachas de Nargubraz.

Los niños y las mujeres se refugiaron en la mansión de Vigdís, mientras que los varones formaron compañías de mercenarios en su búsqueda para redimir sus errores. Este período duró desde el año 2458 al 3019 de la T. A. cuando Sauron fue vencido finalmente.

Durante este tiempo, el pueblo de Barin formó siete compañías de mercenarios que viajaban lejos

en su afán por luchar contra los esbirros de Sauron. Siempre que era posible, una o dos de ellas se encontraban de vuelta en Nargubraz, depositando el botín y tesoros recuperados. Así, seis huestes siempre estaban lejos, luchando su propia guerra contra Sauron. A lo largo de estas líneas, tres o cuatro de las mansiones temporales estuvieron ocupadas al mismo tiempo. Estas llamadas "Mansiones de Guerra" se caracterizan por una falta total de mujeres y niños y su estricta orientación militar (por ejemplo, no hay minería más allá del mínimo necesario para el mantenimiento de la hueste de guerra). Son campamentos y bases esencialmente semi-permanentes de las Hachas de Nargubraz en su vendetta personal. El pueblo de Barin abrió estas mansiones en posiciones estratégicas por todo Endor, pero no en el Noroeste. Siempre que una empresa de las Hachas de Nargubraz pasa a operar en el noroeste, se refugia en una mansión de los enanos occidentales. Lo mismo ocurre para otras regiones en las que otros enanos tienen mansiones.

En comparación con las otras casas, tanto el pueblo de Bavor como el de Barin nunca han tenido un gran número de mansiones ocupadas en un momento dado. Al ser menores en número desde el principio, prefieren mantenerse más juntos debido a la dureza del clima de sus hogares. Estos últimos se mantuvieron juntos en torno a sus mansiones

principales, prefiriendo ser más fuerte en un solo lugar en vez de dispersos por un área mayor. Kheledh-dûm fue fundada relativamente cerca del antiguo lugar de Narindazdûm. A pesar de que el dragón que la ocupaba había sido derrotado por un Mata-dragones en el año 2954 T.E., los recuerdos del saqueo y ocupación de Narindazdûm, junto con sus recuerdos de sus últimos actos cuestionables bajo la influencia de uno de los anillos de poder, llevó a esta rama del pueblo de Barin; la tribu de Frûhar, al establecimiento de esta nueva mansión en lugar de moverse de nuevo a sus antiguas salas. Además, la ubicación de Kheledh-dûm es estratégicamente ideal para establecer contactos con Occidente a través de su ubicación en un río que conduce al Mar de Rhûn. Esta posición estratégica, sobre todo en

la primera edad y el primer tercio de la Segunda en Narindazdûm, les permitió controlar gran parte del tráfico en dirección este-oeste en esa región. Esto no les hizo ganar las simpatías de las tribus orientales vecinas, lo que reforzó la necesidad de un modelo de asentamiento más centralizado.

Tras la caída de Sauron, la el pueblo de Barin regresó a su hogar en Nargubraz el primer año de la CE.

Características físicas del Pueblo de Barin

Mantienen los estándares de la raza enana en todos sus aspectos físicos.

Color: como el sobrenombre de la casa indica, sus cabellos y barbas son negros y rizados. Llevan las barbas peinadas, con aceites y adornos, pero muy raramente trenzadas. De tez clara, son más morenos que sus hermanos, salvo quizá los pertenecientes a la casa de Thelór. Profundos ojos de colores oscuros.

Cultura

Vestidos y adornos: El vestido es habitualmente muy práctico. La mayoría disfruta luciendo túnicas bien diseñadas de lino o lana, gruesas, adornados



con diseños intrincados cerca de costuras, bordes y cuellos, que suelen llegar por encima de los tobillos. Estas túnicas están diseñadas de forma que no les estorba a la hora de realizar cualquier acción o movimiento brusco. Llevan capas con capucha de variados colores, con solapas para cubrir el rostro. Los grandes pañuelos que llevan, enrollados o anudados en cualquier parte del cuerpo, están hechos de seda y coloreadas para mostrar linaje y parentesco.

Forma de vida: debido a las guerras pasadas y a los continuos ataques e inseguridad de las regiones vecinas, están constantemente alerta, patrullando las fronteras de su reino. Desconfían sobremanera

de cualquiera que entre en sus valles sin invitación o permiso. Suelen ser grandes estrategas a la hora de defender un lugar y son muy apreciados por ello (reciben un +10 a las habilidades estratégicas).

Ha mediados de la T.E., es difícil encontrar a un enano de esta casa, en edad de guerrear que no se encuentre alistado en alguna de las siete huestes, buscando venganza de Sauron.

Aun así, estando solos, no perderán la oportunidad de perjudicar al Gran Enemigo si está en su mano hacerlo (ganan un +15 cuando luchan contra un servidor de la Sombra).

Otros Factores

Actitud: los Rizos Negros son muy reservados y no se irritan fácilmente. Tras tantos años resistiendo asedios, prefieren los lugares cerrados y se mueven muy bien en la oscuridad absoluta (+20 a la habilidad de Luchar a Ciegas).

Lenguas iniciales: como los demás *khazâd*, hablan *Khuzdul* (8/6), también Oestron (6/5), *Betheur* (5/5), *Ralek* (5/5). **Desarrollo de la habilidad en la adolescencia:** *Khuzdul* (10/10), *Ralek* (10/10).

Opciones de Equipo

Armas: prefieren las mazas y martillos si pueden elegir, pues los consideran sagrados, pero pueden usar cualquier otra arma disponible para los enanos. A partir del Juramento, el arma principal es el hacha.

Armaduras: suelen vestir cotas de malla bajo sus ropajes, pues siempre están alerta por los conflictos habituales en su región.

Opciones de Equipo e Historial

Los "Azali-Dûraz" tienen 4 Puntos de Historial (40 Puntos de Talento).

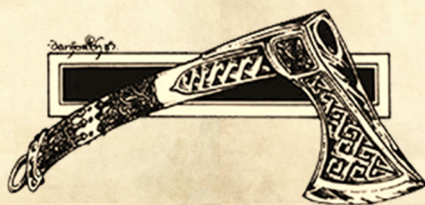
Objetos especiales iniciales:

• **Fuego explosivo (kh. baraznâd):** Desarrollado con la ayuda de Saruman en sus guerras contra los dragones en su hogar en las Montañas Rojas, en el este. Esta potente arma cuya composición es secreta puede usarse incluso en asedios para volar estructuras enemigas y gracias a que Saruman conserva la amistad de esta tribu, consigue esta sustancia para la inminente guerra...



A efectos de juego, un personaje Enano puede comenzar con una pequeña bolsa de esta escasísima "pólvora" (suficiente para volar una pared de piedra gruesa, un carro o similar pero no un muro de una fortaleza). Si se moja, pierde su poder [Mayor, 20 puntos de Talento].

Puntos de Corrupción: +10 puntos iniciales.



(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes enanos del Pueblo de Barin.

Armas • Contundentes ‡	3	
Armas • Filo a 1 Mano ‡	1	
Arma • A 2 Manos ‡	1	
Armas • Projectiles ‡	0	
Armas • de Asta ‡	1	
Armas • Arrojadizas ‡	2	
Maniobras de Combate	0	
Combate Montado	0	
Atletismo • Potencia	1	
Atletismo • Resistencia	1	
Nadar	0	
Atletismo • Gimnasia	1	
Trepar	1	
Ciencia/Analítica • Básica	1	
Comunicación	1	
Lenguas †	4	
Conocimiento • General	3	
Conocimiento de la Región Propia	3	
Conocimiento de la Cultura Propia	3	
Desarrollo Físico	3	
Exteriores • Animales	0	
Montar (por lo general caballos) ...	0	
Exterior • Ambiental	2	
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0	
Lista de Hechizos	0	
Maniobrar con Armadura	6	
Percepción de Poder	0	
Percepción • Búsqueda	1	
Percepción • Perspicacia	0	
Alerta	4	
Subterfugio • Ataque	0	
Emboscada	0	
Subterfugio • Sigilo	1	
Acechar	1	
Escondarse	1	
Técnica/ Comercio • General	0	
Urbanas	0	
Rangos de Hobby	12	
Puntos de Talento (Historial)	40 (4)	
Puntos de Destino	2/4	

† - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".

‡ - Ver la entrada cultura / raza específica.

RM(RMF)

Bonificación

Ag: -5(-2)

Co: +15(+6)

Me: 0(0)

Rz: 0(0)

Ad: +5(+2)

Em: -10(-4)

In: 0(0)

Pr: -10(-4)

Ra: -5(-2)

Fu: +5(+2)

TR's

Esencia +40

Canalización

0

Mentalismo

+40

Veneno +20

Enfermedad

+15

Des. Físico

0•7•4•2•1

(+1D10)

Max.: 120+

P. Poder

Canalización

0•3•2•1•1

Esencia

0•2•1•1•1

Mentalismo

0•2•1•1•1

Partida del Alma

18(21) asaltos

Talla M

Multipl. a la recuperación:

x 0.5

