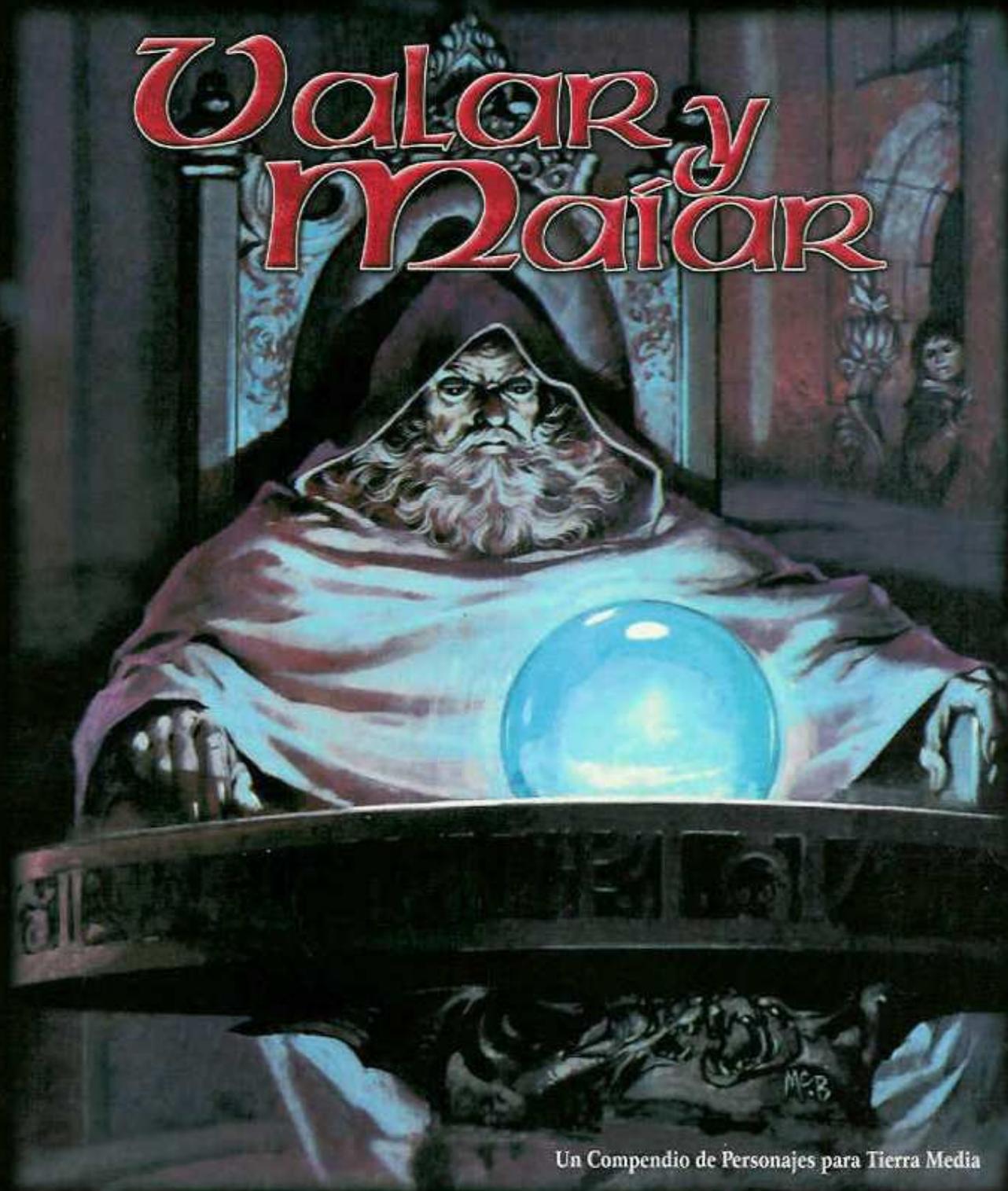


Valar y Maíar



Un Compendio de Personajes para Tierra Media

Basado en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS de J.R.R. Tolkien



VALAR Y MAIAR

UN SUPLEMENTO PARA



CRÉDITOS

Autor : Peter C. Fenlon, Jr.

Material adicional: Terry K. Amthor

Portada: Angus McBride

Ilustraciones interiores: Kent Burles, Liz Danforth, Stephan Peregrine

Dedicatorias especiales: Melba Stone Fenlon, Olivia H. Johnston.

Contribuciones específicas al proyecto: *Editor de la serie:* Jessica Ney-Grimm; *Editor del contenido:* Pete Fenlon; *Diseño:* Suzanne Young; *Maqueta:* John Curtis; *Gráficos de Portada:* Terry K. Amthor; *Contribuciones editoriales:* Coleman Charlton, Heike Kubasch, Terry Kevin Amthor.

Otras contribuciones: Sylvie Bellamy, Karl Borg, Richard H. Britton, Chris Christensen, R. Mark Colborn, Kathleen Connor, Bill Covert, Bill Downs, Kurt H. Fischer, Bruce Neidlinger, Kurt Rasmussen, John David Ruemmler, Larry Simms y Lars Thor.

Personal de ICE: *Dirección Artística:* Jessica M. Ney-Grimm; *Diseño y Procesado de Color:* Terry Kevin Amthor; *Gerente de Ventas:* Deane Begiebing; *Editor Jefe:* Coleman Charlton; *Presidente:* Peter Felton; *Consejero Delegado:* Bruce Neidlinger; *Producción:* John Curtis, Bruce Harlick, Steve Marvin, Nick Morawitz, Michael Reynolds, Monica L. Wilson, Jessica Ney-Grimm; *Servicio al Cliente:* Heike Kubasch; *Envíos:* Dave Morris, Daniel Williams".

Nota: "Valar y Maïar" de ICE es una recopilación revisada de material previamente publicado como parte de la obra titulada "Señores de la Tierra Media, Volumen I" (también llamado "Los Inmortales: Elfos, Maïar y Valar").

Edición en castellano

Directores Editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Félix Fernández • **Corrección y Maqueta:** Oscar Díaz

Maquetación de portada: Iván Carnero

Coordinador de la Línea: Oscar Díaz

Fotomecánica: Autopublish • **Imprenta:** Graficinco, S.A.



Publicado por La Factoría, C/Plaza, 15. 28043 Madrid. © por la versión española
www.distribimagen.es e-mail: factoria@distribimagen.es
Abril de 2000



© 1995 Tolkien Enterprises, una filial de The Saul Zaentz Company, Berkeley, California, EEUU. *Valar y Maïar*, *Pueblos de la Tierra Media*, *El Hobbit*, y *El Señor de los Anillos*, y todos los lugares y personajes descritos en ellos, son marcas registradas de Tolkien Enterprises. Todos los personajes y lugares derivados de los trabajos de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas con licencia de Grafton Books (Harper Collins), sucesores editoriales de Unwin Inkán, Ltd. y George Allen & Unwin, Ltd., Londres, Inglaterra. Todos los derechos reservados.

I.S.B.N.: 84-8421-119-3

Depósito Legal: M-16894-2000

ÍNDICE DE CONTENIDOS



1.0	INTRODUCCIÓN	4
2.0	VISIÓN GENERAL DE LOS AINUR	5
3.0	HISTORIA DE LOS AINUR	6
4.0	VALAR	20
4.1	Naturaleza de los Valar	20
	PODERES DE LOS VALAR	21
4.2	Relaciones entre los Valar	22
4.3	Los Valar y la religión	23
4.4	Descripciones de los Valar	24
5.0	MAIAR	50
5.1	Naturaleza de los Maiar	50
	PODERES DE LOS MAIAR	52
5.2	Subgrupos de los Maiar	53
5.3	Descripciones de los Maiar	54
5.4	Los Istari	71
	5.4.1 VISIÓN GENERAL DE LOS ISTARI	71
	5.4.2 NATURALEZA DE LOS ISTARI	73
	5.4.3 DESCRIPCIONES DE LOS MAGOS	73
6.0	AINUR CAÍDOS	87
6.1	Morgoth	87
6.2	Sauron	91
6.3	Valaraukar	100
7.0	UNGOLIANT	111
8.0	LOS AINUR EN EL JUEGO	114
8.1	Notas para los encuentros	114
8.2	Consejos para el Director de Juego	115
8.3	Creación de personajes Ainur	115
9.0	APÉNDICES	118
9.1	Abreviaturas	118
9.2	Citas	118
9.3	Glosario	118



1.0 INTRODUCCIÓN

Visualiza las maravillas del cielo o los horrores del infierno. Imagina los sonidos de trompetas angelicales, o la sensación de ver una maza del tamaño de un mástil abalanzarse sobre ti. Supón que estás tomando una copa de vino con un legendario Mago, o quizá encadenado frente al malvado Señor de los Anillos. Todas estas imágenes nos trasladan al mundo y al inmenso poder de los Ainur, los "Sagrados" de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien.

Si alguna vez has querido buscar el consejo de Gandalf, combatir con un Balrog, o hablar a Sauron a través del nebuloso cristal de una Piedra de la Visión, disfrutarás con esta obra. Aquí te detallamos los Ainur, los primeros seres que aparecieron en el mundo de Tolkien. Estos espíritus inmortales incluyen a los majestuosos Valar y Maiar, algunos de los cuales permanecen fieles a su creador y otros ha caído en desgracia. Sus pensamientos y pasiones ayudaron a moldear Arda, y sus vidas se entremezclan con la turbulenta historia de la Tierra Media. Aunque su influencia directa en Endor se va desvaneciendo con el transcurso de las Edades, los Ainur son los seres más poderosos del Mundo. Para comprender la naturaleza de la Tierra media es necesario adentrarse en sus historias. Así que empecemos.

JUEGO DE AVENTURAS

Valar y Maiar es el primer título de ICE en la serie *Pueblos de la Tierra Media* para su juego de aventuras. Cada libro de esta colección documenta una raza o grupo específico de los que se encuentran en la Tierra Media de Tolkien. Otros volúmenes incluyen *Enanos*®, *Hobbits*®, *Orcos*®, *Trolls*®, etc. Cada uno de ellos es un compendio exhaustivo que describe todos los personajes importantes de cada una de las muchas razas de Endor. Los listados alfabéticos detallan la apariencia, motivaciones, características e historia de cada personalidad. Además, te ofrecemos las tablas y resúmenes que describen cada personaje en el contexto del juego de fantasía. Este libro, al fin y al cabo, es un suplemento para un juego de aventuras.

Seguro que ya sabes que los juegos de aventuras tienen una parte de juegos de rol y otra de narrativa más sencilla. Estos juegos son una especie de representaciones o novelas interactivas. El árbitro, o director del juego, desempeña un papel parecido al de un actor/director, mientras que los jugadores se encargan de representar los actores principales. Todos combinan sus talentos imaginativos para concebir una historia espontánea en la que nunca falta acción, intrigas y aventuras. Con el paso de los años, muchos directores de juego han escogido Endor, la Tierra Media, como lugar de

ambientación para sus incontables juegos de aventuras. Ningún mundo fantástico supera a la maravillosa creación de Tolkien en términos de profundidad, ambientación y consistencia —o como lugar para juegos de aventuras.

Valar y Maiar sirve como herramienta útil para directores de juego y jugadores que busquen información sobre la naturaleza y temas básicos de Endor. Es una obra de referencia ideal para todo aquél que emplee un juego de rol de fantasía, en particular la serie de ICE de *El Señor de los Anillos*. Todos aquellos que quieran explorar Endor desde el contexto de un juego de aventuras verán que este suplemento es de un valor incalculable.

USO DE ESTE LIBRO

Valar y Maiar comienza con dos capítulos que tratan sobre la naturaleza e historia general de los Ainur. A continuación viene el material que se ocupa de grupos concretos de los Ainur: los Valar, Maiar y los Ainur Caídos. También se incluye un capítulo especial dedicado a Ungoliant, el terrorífico Demonio del Vacío. El penúltimo capítulo se ocupa de los Ainur dentro del contexto de los juegos de aventuras. Acabamos con un par de apéndices, incluyendo un breve glosario sobre los Inmortales y su hogar en Aman (las Tierras Imperecederas).

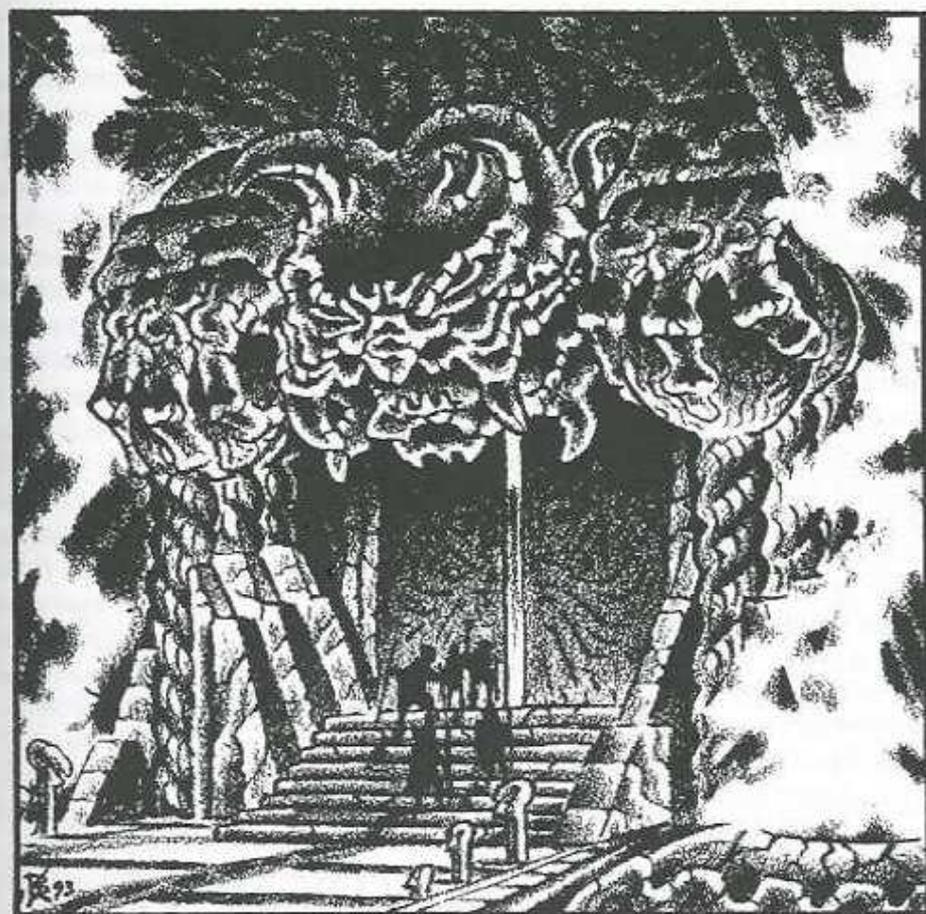
Esta obra incluye gran cantidad de términos y tablas pertenecientes a los juegos *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y *El Señor de los Anillos Básico*, todos de ICE. Puedes encontrar el significado a estos conceptos arcanos y estadísticas en el apartado 8.3. Puesto que la intención de este libro es la de servir como suplemento para juegos de rol en general, este apartado prevé las posibles adaptaciones y conversiones de todas estas estadísticas y bonificaciones a otros juegos de aventuras.

LAS FUENTES

Esta es una obra secundaria autorizada. Está especialmente basada en *El Hobbit* y en *El Señor de los Anillos*, y ha sido desarrollada para que no existan incongruencias con cualquiera de las publicaciones principales. Por supuesto, recuerda siempre que las fuentes básicas de información son los trabajos del profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Christopher arrojan algo más de luz sobre el universo de la Tierra Media.

Detrás de *Valar y Maiar* hay una exhaustiva labor de investigación. Respetamos y mantenemos el gran nivel asociado al legado de J.R.R. Tolkien. Al mezclar material de fuentes primarias y secundarias con datos lingüísticos, culturales y geológicos, nos aseguramos que cualquier elemento interpretado encaja dentro de las pautas y esquemas definidos por Tolkien. No obstante, recuerda que este no es el "único punto de vista oficial".

Como extraemos el material de *Valar y Maiar* de fuentes autorizadas, proporcionamos citas a apartados pertinentes de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, así como de otras obras importantes de Tolkien. Donde se haya extrapolado información, o bien omitimos las citas o nos referimos a otras publicaciones de la serie de *El Señor de los Anillos* de ICE.



2.0 VISIÓN GENERAL DE LOS AINUR

Los Ainur, o "Sagrados", fueron los primeros seres creados por Eru, el único Dios. Según la leyenda de los Eldar conocida como Aινulindalë, sus espíritus precedieron a la creación de Eä, "El Mundo que Es". Tomaron Existencia en el Principio del tiempo. Los Ainur estaban con Eru, "el Único", antes de que se hiciera ninguna otra cosa.

Los pensamientos de Eru dieron nacimiento a dos grupos de Ainur: los majestuosos Valar (Q. "Poderes") y sus hermanos menores pero más numerosos, los Maiar (Q. "Manos"). Juntos, estos inmortales formaron una comunidad concebida por Eru, una comunidad a la que se confió la creación y salvaguarda de Arda, "La Tierra" (Endor, "la Tierra Media", es el continente central de Arda).

Eru (al que los Eldar llaman "Ilúvatar") llenó a los Ainur con la Llama Impercedera, el Fuego Secreto, otorgando a los Sagrados Ser y Visión. Después de enviar a la Llama para que ardiera en el corazón de Eä, el Único habló a los Ainur. Les repartió temas de música y los Ainur cantaron. Al principio cantaron por separado, pero Eru los fue reuniendo en los Palacios Intemporales y les transmitió un tema poderoso. Este tema cantado por los Ainur con armonía dio nacimiento a la Gran Música. El coro de los Ainur hizo la Gran Música y el modelo y el ser de todo lo que existe nació en ese momento. Eä (el Mundo y los Cielos) surgió de la canción, como marcaba el Destino.

Este tema cantado por los Ainur con armonía dio nacimiento a la Gran Música. El coro de los Ainur hizo la Gran Música y el modelo y el ser de todo lo que existe nació en ese momento. Eä (el Mundo y los Cielos) surgió de la canción, como marcaba el Destino.

LOS VALAR

Los Valar, o "Poderes", son los más grandes de todos los Ainur en Eä. Eru concibió quince Valar, siendo Melkor (Q. "Aquél que se alza en poder") el más poderoso de todos. Con el tiempo, sin embargo, Melkor traicionaría a su Creador y caería en desgracia, y Eru eliminó para siempre su nombre de todos los registros de los

Grandes. Sólo catorce Valar saludaron la llegada de los Hijos de Arda. Como Morgoth (S. "Enemigo Oscuro"), el Gran Ainu Melkor fue obligado a permanecer alejado de los suyos. Desde entonces, los Eldar rehusan pronunciar su nombre.

Los Valar, como todos los Ainur, son espíritus inmortales que no tienen necesidad de una apariencia corpórea. Sus espíritus sólo toman forma para poder relacionarse con los Hijos de Ilúvatar (por ej., Elfos, Enanos, Hombres, etc.). Es su tutela de Arda y los Cielos la que dicta su necesidad de una forma. Su misión les obliga ocasionalmente a adoptar cuerpos físicos. Los guardianes de un mundo material requieren vínculos materiales.

Las Valar son pocos, pero son los seres más poderosos de Eä. Trabajan a través de (su pueblo) sus hermanos menores, los Maiar. Guardando lealtad a la realeza de los Valar, estos Ainur de menor jerarquía sirven como sirvientes de los Valar.





LOS MAIAR

Comprenden los Maiar la mayoría de los Ainur que dejaron los Palacios Intemporales y entraron en Eä. Cuando los quince Valar comenzaron su Existencia y aceptaron la tutela sobre el Mundo recién creado, los Maiar les siguieron. Los grupos de Maia se establecieron como siervos de los más grandes Ainur y trabajaron siguiendo las órdenes de sus maestros Valar. Comenzaron a dar forma a Arda bajo la dirección de los Poderes. El papel de los Maiar era, como siempre, ayudar a sus señores a completar el esquema ideado por Eru.

Aunque sirven a los Valar, los Maiar comparten la misma naturaleza que sus hermanos mayores. También ellos son inmortales y son espíritus que tampoco necesitan de forma material. Al igual que los Valar, los Maiar adoptan formas corpóreas para relacionarse con los Hijos de Eru. Esto les permite llevar a cabo su principal tarea, el cuidado de Arda. Los Maiar transmiten la palabra de sus maestros y sirven como intermediarios entre los Valar y los seres inferiores. Puesto que su misión les permite y obliga a relacionarse con los habitantes de la Tierra Media con más asiduidad y más directamente que a los Valar, los Maiar adoptan un cuerpo con mayor frecuencia y mantienen estas formas (Q. "fanar") durante largo tiempo. Estas conexiones más fuertes con una forma refuerzan más si cabe sus lazos de unión con los pueblos inferiores. Los Maiar, aunque nacidos antes de la Existencia misma, comparten muchas de las pasiones y defectos de los Hijos de Ilúvatar.

Se desconoce el número exacto de Maiar; sin embargo, los espíritus menores forman una auténtica comunidad de considerable tamaño. Los Maiar son lo suficientemente numerosos para constituir sus propias sociedades y formar su propia hueste de magníficos guerreros. Son muy distintos unos de otros, y su historia refleja esta variada personalidad.

LA JERARQUÍA DE LA TUTELA

Los Maiar actúan como enlaces entre los Pueblos Libres y los Valar. Al mismo tiempo, los Valar son los representantes de Eru, los depositarios del Mundo ideado por sus pensamientos. La cadena de mando que lleva a cabo las concepciones de Eru quedaría de la siguiente manera:



Aunque el Único diseñó un gran plan para Eä, deseaba intervenir lo menos posible en los asuntos de sus Hijos. Al igual que la magnífica diversidad y las pasiones individuales de sus sirvientes Ainur hicieron posible la Creación con una vida rica y abundante, las distintas culturas y razas de los Pueblos Libres han dado a Arda una personalidad repleta de variedad infinita. La combinación de la delegación de Eru, la limitación de los Valar, y la disciplina de los Maiar permiten a cada eslabón de la jerarquía vivir una existencia libre. Aunque bajo un aparente caos, basta con que el Equilibrio de las Cosas permanezca intacto para que la evolución de los pensamientos de Eru se desarrolle según lo planeado. Este Equilibrio es fundamental en la misión de los Ainur en Eä.

Los Ainur Caídos, por el contrario, amenazan este Equilibrio y rompen la jerarquía de la tutela. La Rebelión de Morgoth hizo que muchos Maiar se desviaran de la misión que tenían encomendada. Algunos, como Sauron, el gran sirviente de Aulë, entró ya en Arda al servicio del Enemigo Negro; otros, como los Espíritus de Fuego renegados (que serían conocidos como los Balrogs), sucumbieron a la Oscuridad posteriormente. Todos estos volvieron la espalda a los propósitos de Eru y abandonaron toda lealtad al Equilibrio de las Cosas. Es esta guerra fratricida entre los Ainur es la que originó las mayores desgracias en Arda y sobre los Hijos de Ilúvatar. Estas peleas internas entre los Ainur representan la amenaza más seria para la paz de Eru.

3.0 LA HISTORIA DE LOS AINUR

Si recuerdas, del pensamiento de Eru nacieron los Ainur, los vástagos de su pensamiento. Más tarde, el Único reunió a todos estos siervos y les habló, inculcándoles un único y glorioso tema de música, y haciendo que lo cantaran. Así lo hicieron ellos y, tras un largo tiempo, la música se hizo más refinada y las voces cantaron juntas en gloriosa armonía. De esta forma surgió la Gran Música que dio origen a Eä. Cada Vala tenía su aportación en esta Canción, y cada uno entonaba su propia melodía surgida de sus pensamientos, y juntos forjaron Menel (los Cielos) y Arda (la Tierra). En el corazón de esta fantástica maravilla llamada Existencia estaba la Llama Imperecedera, el Secreto, El Fuego que Da la Vida.

EL ORIGEN DEL MAL

Desgraciadamente, la inocencia y la unidad fueron traicionadas durante esta Creación. Uno de los más grandes Ainur ambicionaba tener una mayor influencia en



este esquema y cantó basándose en sus propios deseos. Este Ainu, Melkor, sería posteriormente conocido como Morgoth: el "Enemigo Oscuro". Su deseo de manipular la Llama de la Vida y crear su propia visión fue el comienzo del Mal, ya que Morgoth era la encarnación del Mal. Él fue el único renegado entre los grandes Ainur y entró en Eä con sus propias y retorcidas ideas y pasiones.

LA PRIMAVERA DE ARDA

Eru puso freno a la discordia entre los Ainur y completó la Gran Música. Previniendo a sus siervos, humilló a Morgoth. El Enemigo Oscuro se sometió al deseo del Único, aunque un fuerte odio se instaló en lo más profundo de su ser. Eru olvidó la transgresión de Morgoth y sacó a los Valar fuera de su hogar en los Palacios Intemporales y les mostró Eä. Este Mundo situado en medio del Vacío les esperaba para que le dieran forma y completaran su gloria.

Cuando los Valar y los Maïar abandonaron los Palacios Intemporales de Eru y se encaminaron a Eä, el Mundo estaba todavía indefinido, como una joya sin labrar esperando ser tallada y transformada en una obra maestra. Los recién llegados Ainur, buscando la perfección y la simetría, comenzaron a moldear Arda y a organizar los Cielos.

Morgoth trabajaba en dirección opuesta a las voluntades de los otros Valar. El Enemigo Oscuro buscaba un mundo surgido de sus ideas y desafió a sus hermanos. Todo aquello que ellos construían, Morgoth intentaba destruirlo o pervertirlo. La guerra asoló las jóvenes tierras.

Finalmente, sin embargo, los Valar se unieron contra su renegado hermano. Morgoth se retiró, y con la llegada de Tulkas (el último Vala en entrar en Eä) el Enemigo Oscuro huyó de Arda escapando a través de los Muros de la Noche que rodeaban el Mundo. El fuerte Tulkas se ganó la enemistad eterna de Morgoth. Eä permaneció en paz.

LAS DOS LÁMPARAS QUE ALUMBRABAN EL MUNDO

Fue entonces, en la Primavera de Arda, cuando el Mundo adquirió forma. Las montañas y valles surgieron siguiendo el esquema concebido, y la tierra adquirió un tranquilo equilibrio. Las dos Grandes Lámparas (Illuin y Ormal), colocadas sobre pilares altos como montañas en el Norte y en el Sur, iluminaron Arda, y todo aquello dentro de los límites circulares del Mundo alcanzó la gloria que Eru buscaba. Donde su luz era más brillante, los Valar construyeron su hogar. Lo situaron en la isla de Almaren, que descansaba en un gran lago en medio del continente que constituía el centro de Arda. Los Grandes descansaron allí en toda su gloria, disfrutando de las maravillas que habían creado siguiendo las pautas del plan de Eru.

LA CAÍDA DE LAS DOS LÁMPARAS

Sin embargo, la Primavera de Arda fue corta, pues Morgoth volvió del exilio. El Ainu rebelde salió el Vacío sigilosamente, esperando sorprender y así poder derrotar a los otros Valar. Entrando en Eä por el extremo norte de Arda, comenzó a construir su inexpugnable fortaleza. Excavó un profundo refugio llamado Utumno (Q. "El Valle de la Hondonada Maligna") con la ayuda del principal siervo de Aulë, Sauron —al que había seducido antes de su llegada a Arda. Alzando una gran muralla contra aquellos que querían asaltar su guarida, creó las Montañas de Hierro, un semicírculo de montes que atravesaban el único continente de Arda.

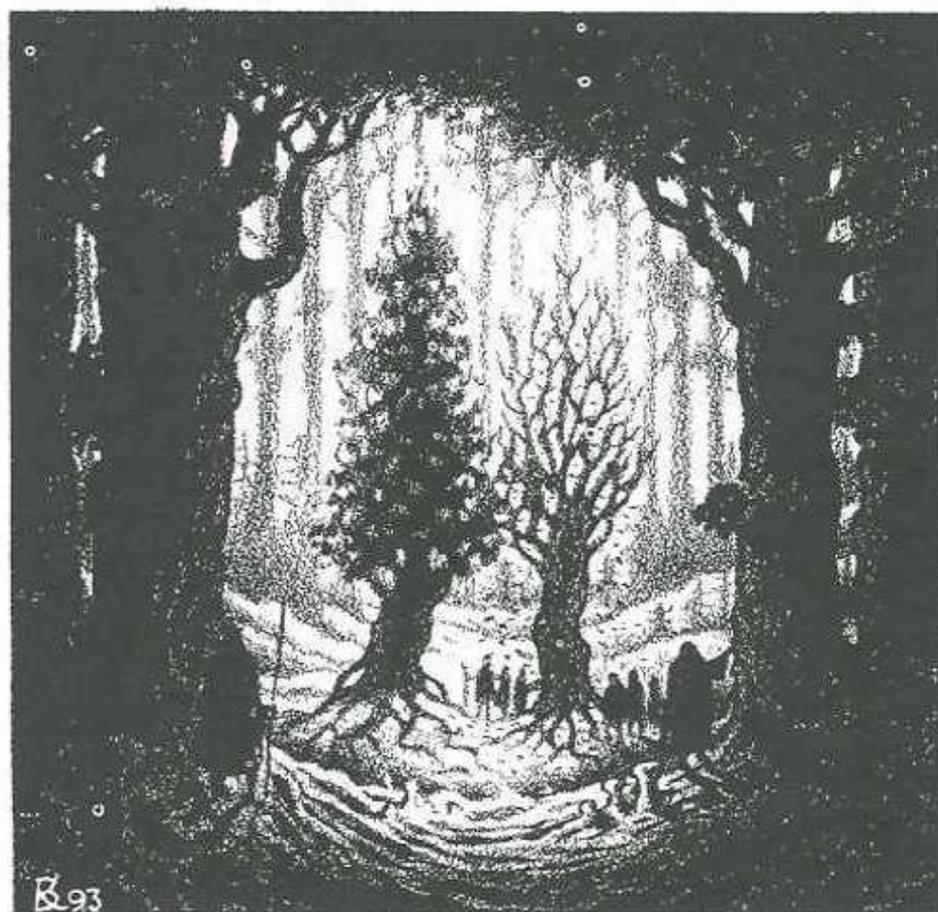
Los signos de la vuelta de Morgoth empezaron a enfermar la tierra. Los verdes bosques se marchitaron y aparecieron horribles cenagales, terribles bestias dieron caza a los animales, y un gélido frío se instaló en el Norte. Los Valar despertaron de su reposo y buscaron por todo Arda el escondite del Enemigo Oscuro. Sin embargo, antes de que fuera descubierto, Morgoth infligió un golpe que terminaría con la primavera de Arda. Dejando Utumno a sus siervos, derribó los gigantescos pilares que soportaban las lámparas Illuin y Ormal, derramando sus llamas por toda la tierra y desgarrando por completo el continente. El Mundo quedó sumergido en la oscuridad a medida que los mares se levantaban y Almaren era destruida. La apariencia de Arda cambió, la forma de sus aguas y tierras quedaron dañadas para siempre.

Tulkas persiguió al malvado Vala, pero Morgoth logró regresar a salvo a su refugio entre todo este cataclismo. Reforzando sus defensas, esperó el merecido castigo de los Valar. Esta venganza tardó en llegar, pues los Valar se dedicaron primero a la tarea de restaurar la tierra y la construcción de un nuevo hogar.

LA FUNDACIÓN DE AMAN

La profanación de Arda afectó a todos sus territorios, pero las tierras del centro de Endor sufrieron las peores consecuencias. Illuin y Ormal se situaban sobre las más altas montañas jamás alzadas en Arda, y su terrible caída barrió las regiones que las separaban. La Tierra del Medio, la Tierra Media, sufrió profundamente, puesto que las lámparas estaban ancladas en sus extremos. Con sus cimientos arrancados y los campos asolados por fuegos e inundaciones, Endor quedó marchita y a oscuras.

Después de todo esto, los Valar buscaron un lugar para su hogar. Volvieron su mirada a las Tierras exteriores, las regiones separadas de los Muros de la Noche por el Mar Exterior. De éstas, la más hermosa y occidental era Aman, la Tierra Bendecida. Lejos de Utumno, era un lugar remoto sobre el filo del mundo que se situaba en el extremo septentrional de los territorios de la Tierra Media. Abandonando la guerra contra el Gran Mal, los Valar dejaron Endor y fueron a Aman, construyendo allí su residencia.



Los Dos Árboles

Una muralla de altas montañas se situaba a lo largo de la costa oriental de la Tierra Bendecida. Más grandes que ninguna otra en todo Endor, protegieron la mayor parte de Aman del resto del Mundo. Sólo quedó una estrecha pero fértil franja de terreno entre ellas y el Gran Mar que separaba Aman y Endor. Detrás de estas montañas, las Pelóri, los Valar se establecieron en Valinor, su nueva casa. Allí, todo era sagrado y lleno de vida perpetua entre los Grandes Espíritus; de ahí el nombre, "Tierras Imperecederas". Nunca más los Valar echarían en falta su propio hogar.

LOS DOS ÁRBOLES.

Al nordeste de Aman, en mitad del centro de Valinor, Yavanna consagró un montículo. Del montículo surgieron los brotes de Dos Árboles regados con las lágrimas de Nienna. Crecieron alentados por los cantos de Yavanna; la luz surgió de sus flores, bañando el Mundo una vez más en una cálida luminosidad. Su rocío caía como la lluvia y era recogida en pozos bajo sus raíces, sirviendo allí como depósito de la luz que da la vida. Esto marcó el comienzo de la Cuenta del Tiempo.

El mayor de los Dos Árboles, Telperion, brillaba como la plata, como el color que tenían por debajo sus hojas verdes oscuras. Laurelin, su compañero, tenía las hojas color verde tierno, con bordes de oro refulgente. Juntos alumbraban Arda, lo mismo que habían hecho las Lámparas anteriormente. Una vez más, volvió a crecer la

vida en el Mundo, y la visión de Eru continuó revelándose.

LA CREACIÓN DE LOS ENANOS Y EL DESPERTAR DE LOS PRIMEROS NACIDOS

Eru creó la Llama Imperecedera. En su pensamiento, las almas se formaron y la vida había nacido. Fuera de su Llama, los espíritus ardían. Ninguna vida podía ser concebida sin su permiso, como Morgoth descubrió. Naturalmente la vida fascinaba a los Valar, a quienes se le había encomendado con la misión de transformar el Mundo, pero la vida surgió por vez primera de la mente de Eru y no podía ser concebida fuera de sus planes.

No obstante, el Vala Aulë quiso crear una raza viva, y trabajó lejos de Aman, en secreto, dando forma a los Siete Padres de los Enanos en un palacio subterráneo bajo la su-

perficie de Endor. En aquellos días, Aulë pasó grandes sufrimientos, pues el herrero comprendía que su concepción estaba alejada de los designios del Único; pero perseveró e hizo a sus criaturas fuertes como la tierra de la que procedían.

Sin embargo, Eru lo sabía todo; y, a la hora misma en que el Herrero completó su obra, Eru habló a su siervo descarriado. Pregunto a Aulë sus motivos y reprimió al Vala por crear cosas fuera de su autoridad. Apenado, Aulë explicó que el no buscaba dominar a sus criaturas, sino que buscaba algo nuevo y lleno de vida. Estos pensamientos conmovieron a Eru.

Llorando, el apesadumbrado Herrero alzó su martillo para poner fin a su transgresión, pero Eru intervino. Perdonando a su siervo, el Único aceptó a los Enanos como un regalo. Ahora bien, puesto que los Siete Padres estaban fuera del esquema de Eru, los hijos de Aulë fueron puestos a descansar hasta que les llegara el tiempo apropiado para despertar. Colocando a los robustos Naugrim en profundos nichos en lugares remotos de Endor, Aulë retornó a Valinor. El Herrero quedó confor-tado por el perdón de Eru, y por la seguridad de que nadie conocía su obra. Solamente su esposa Yavanna tuvo conocimiento, pues sólo a ella reveló su obra y su alegría.

Los Elfos, y no los Enanos, eran los destinados por Eru a ser los Primeros Nacidos; y ciertamente así fue. Despertaron en Cuiviënen al este de la Tierra Media, no mucho

después del retorno de Aulë a Aman. Los primeros en tener el don de la palabra e inmortales de cuerpo, los Elfos aparecieron como los primeros Hijos de Eru.

EL SUEÑO DE YAVANNA

El Mundo que acogía a los Elfos era una tierra dormida. Privada de la luz de las Dos Lámparas, Endor permanecía sumida en una noche perpetua. Aunque el brillo de los Dos Árboles alumbraba Valinor, la Tierra Media permanecía en tinieblas. Sólo las estrellas brillaban a través de la oscuridad, y todo el crecimiento se había detenido. Yavanna, señora de la tierra y guardiana de los Olvar, esperaba el regreso de la Luz. Pocas cosas habitaban bajo los umbrales del cielo, salvo las huestes del Mal en el norte.

LA EMBAJADA DE OROMĒ Y LAS PRETENSIONES DE MELKOR

Con el despertar de los Elfos, Morgoth se llenó de un nuevo odio. El Enemigo Oscuro, buscando dominar a los Primeros Nacidos, mandó a sus sombras y malvados sirvientes al sur hacia Cuiviënen. Allí, en la ensenada iluminada por las estrellas del Mar Interior de Helcar, donde la luz de los Dos árboles no era más que un débil resplandor, los secuaces de Morgoth sembraron el miedo, la sospecha y la discordia.

Las Valar no eran conscientes todavía de la llegada de los Elfos, pero el Destino intervino y Oromë el Cazador encontró a los Primeros Nacidos poco antes de que el Enemigo Oscuro hiciera sus primeras proposiciones. Su llegada fue un acontecimiento maravilloso e imprevisto que llenó de una extraordinaria canción el corazón de Oromë. Desgraciadamente, gran parte de los Elfos veían al jinete Vala como un espectro depredador, una criatura de la oscuridad que se alimentaba de los débiles.

En realidad, muchos de los Elfos se habían extraviado, pero no a manos de Oromë. Capturados o seducidos por las diabólicas estratagemas de Morgoth, sirvieron como base de una nueva raza: los Orcos. Aunque que el Enemigo Oscuro no podía crear vida nueva, tenía la capacidad de pervertir y corromper aquello que ya tenía espíritu. La recién nacida raza de los Quendi estaba amenazada con el cautiverio o la extinción.

LA BATALLA DE LOS PODERES

Oromë regresó al oeste y reveló su descubrimiento, y habló de los peligros que amenazaban a los Primeros Nacidos. Los otros Valar se dieron cuenta de la gravedad de este peligro y decidieron combatir a su hermano rebelde. Reuniendo las Huestes de Valinor marcharon sobre Endor, esperando terminar con Utumno y el Mal.

Las legiones de Morgoth se enfrentaron al Ejército del Oeste en el noroeste de la Tierra Media y fueron finalmente vencidas en una contienda que cambió la forma de los territorios circundantes. La fortaleza oscura de Sauron en Angband fue asolada. Las huestes de

los Valar conducidas por Tulkas barrieron los restos de las fuerzas de la Oscuridad en el este. Montando guardia en Cuiviënen, los Grandes se dirigieron hacia la fortaleza de Morgoth. Asaltaron Utumno y la sitiaron durante largo tiempo. Finalmente, sin embargo, el poder de los Valar se demostró imparable. Las puertas de Utumno fueron derribadas e invadieron sus incontables salas enfrentándose a sus malvados ejércitos.

Tulkas luchó con Morgoth y lo encadenó con la cadena Angainor que Aulë había forjado. La Batalla de los Poderes terminó con victoria de los Valar. Amarrado de pies y manos y con los ojos vendados por su eterno rival Tulkas, el Enemigo Oscuro fue llevado a Valinor. Allí fue juzgado por Manwë, que lo condenó y lo encerró en los Aposentos de Mandos, de donde nadie puede escapar.

EL GRAN VIAJE DE LOS ELFOS

A todo esto siguió una gran paz, durante la cual prosperaron los Elfos. Poco tiempo había transcurrido desde que los Valar—buscando la seguridad de los Elfos y deseando su compañía—extendieron una invitación a los Primeros Nacidos para que se reunieran con los Grandes Espíritus en las Tierras Imperecederas. Los Elfos reaccionaron con reticencia puesto que, a excepción del Cazador, los Quendi habían visto solamente a los Valar guerreando y llenos de ira.

Se intentó entonces otra aproximación. Oromë retornó a Cuiviënen y propuso en persona a los Quendi que viajaran a Valinor. Esta embajada tuvo éxito y el Cazador Vala volvió a casa con tres emisarios de los Elfos: Ingwë, Finwë y Elwë.

Ya en Valinor, los tres Elfos se encontraron con la majestuosa gloria de los Poderes. El sobrecogimiento y el deseo invadieron sus almas y accedieron al ofrecimiento de los Valar. Volviendo a casa a lomos de Nahar, la montura de Oromë, hablaron del maravilloso esplendor de Aman y convencieron a muchos de los suyos para que emprendieran la travesía hacia el oeste. Los que les siguieron fueron conocidos como los Eldar. Estaban compuestos por el pueblo de Ingwë (los Vanyar), así como la mayoría de los seguidores de Finwë y Elwë (los Noldor y los Teleri respectivamente).

Así comenzó el Gran Viaje a través de Endor en dirección a Aman. Esta fue la primera división de los Quendi, ya que los que quedaron atrás, los Avari (Q. "Los Renuentes"), permanecieron en el este de la Tierra Media y desarrollaron sus propios linajes. Posteriormente se produjeron otras escisiones a medida que los Eldar marchaban hacia la Luz de los Dos Árboles. Los Nandor, Sindar y Laiquendi se separaron del grupo principal de los Teleri y permanecieron en Endor. Al igual que los Avari fueron conocidos como Mori-quendi (Elfos oscuros), aquellos que nunca han contemplado la Luz.

Los Calaquendi, o Elfos de la Luz, son los Eldar que llegaron a las Tierras Imperecederas. Estos seres nobles se asentaron en las regiones orientales de las Tierras



Bendecidas. Los grupos Vanya y Noldo residieron en Valinor. Los Teleri, construyeron sus hogares más al este, en la isla de Tol Eressëa, y en las regiones costeras de Eldamar, entre las montañas Pelóri y el Gran Océano.

Al otro lado del océano que los dividía, en la región noroeste de Endor, los Sindar ocuparon el reino llamado Beleriand. Los Laiquendi se unieron a ellos más tarde, así como los Noldor que retornaron de Aman para combatir a su antiguo enemigo.

EL ARREPENTIMIENTO DE MORGOTH Y LA CREACIÓN DE LOS SILMARILS

Melkor había pasado tres edades encadenado en la prisión de Mandos. Todo este tiempo estuvo suplicando perdón, pues sabía que Manwë no comprendía totalmente el Mal. El Rey de los Valar simpatizaba con todas las razas y comprendía sus sentimientos, pero las motivaciones del Enemigo Oscuro eran completamente ajenas a su espíritu. Morgoth buscaba incesantemente la compasión de Manwë.

Finalmente, Manwë perdonó a Morgoth tras el arrepentimiento del enemigo Oscuro, y así comenzó la epopeya que tendría lugar en los últimos días de la Primera Edad. Morgoth volvió a entrar en Valinor y empezó a tramar su venganza.

Poco después del regreso de Morgoth, el herrero Noldo Fëanor, el hijo mayor de Finwë, creó los Silmarils (Q. "Joyas de Silima"; lit. "Joyas que Resplandecen con Brillante Luz Blanco-plateada"). Estas fueron sin lugar a dudas la obra más grande creada jamás por un Hijo de Eru. Estas tres gemas encerraban la interminable luz extraída de los Dos Árboles y brillaban con el espíritu de la Llama Imperecedera. Su belleza no tenía igual en el reino de las cosas materiales.

El deseo de Morgoth por estas preciosas joyas condujo a su segunda rebelión. Al enterarse de la existencia de los Silmarils, el Vala Caído no pudo reprimir su insaciable codicia. Sembró la discordia entre los Noldor, esperando que los Elfos rompieran su lealtad hacia los Valar y los Maiar. Con esta estrategia planeó arrebatarse estos poderosos tesoros a los Eldar.

LA HUIDA DE MORGOTH Y LA LLEGADA DE UNGOLIANT

Los intentos de Morgoth por seducir a los orgullosos Noldor fracasaron. Los valiosos Silmarils siguieron en manos de Fëanor y la Casa de Finwë. Los Noldor, alertados por su amenaza, pidieron ayuda a los Valar, y el Enemigo Oscuro fue una vez más obligado a huir de sus hermanos. Escapando hacia el sur de Valinor, se dirigió a las regiones oscuras de Avathar. Allí, en las inhóspitas tierras más al sur de Aman, Morgoth se encontró con el corrupto Espíritu del Vacío: la esencia de la No-Luz.

Conocida como Ungoliant, esta demoníaca encarnación del Vacío con forma de araña estaba enfrentada a todo lo que tuviese vida. Estaba hambrienta de la luz de la vida, las manifestaciones de la Llama Imperecedera,

Temeroso de la naturaleza de Ungoliant y necesitado de un poderoso aliado, Morgoth se valió de su codicia y le prometió que tendría lo que más deseaba: la Luz de los Dos Árboles y las Fuentes de Varda.

LA LARGA NOCHE

Nefastos acontecimientos surgieron de esta perversa alianza. En una acción similar a la primera destrucción de las Dos Lámparas, Morgoth y Ungoliant entraron en Valinor y atacaron a los Dos Árboles. Envenenando las raíces de Telperion y Laurelin y secando las Fuentes de Varda, Ungoliant dejó al Mundo sumido en la Oscuridad una vez más. Así comenzó la Larga Noche, una época de confusión, miedo y gran dolor.

Valiéndose de la confusión que siguió al hundimiento de Arda en la Oscuridad, Morgoth había entrado en el Tesoro Noldo de Formenos y se había hecho con los Silmarils. Finwë, Rey de los Noldor y padre de Fëanor, intentó repeler al intruso, pero el Enemigo Oscuro lo mató y cogió las gemas. Morgoth se llevó su botín al norte, con sus manos ardiendo debido al fuego de las tres joyas. Oromë y Tulkas salieron tras ellos, pero Ungoliant impidió la persecución tejiendo oscuras redes de No-Luz impenetrable.

EL REGRESO DE MORGOTH A LA TIERRA MEDIA

Al llegar a Lammoth al noroeste de la Tierra Media, Ungoliant se encaró con su compañero y le exigió los tesoros que había robado en Formenos. Devorando todas las joyas, a excepción de los valiosos Silmarils, el Espíritu del Vacío creció. Apareció como una monstruosa nube de forma de araña de un vacío negro y exigió las creaciones de Fëanor. El malvado Vala rehusó, y los antiguos aliados lucharon. Sin embargo, con la ayuda de los látigos de llamas de sus Balrogs, Morgoth venció. Ungoliant huyó a las tierras salvajes de Endor.

Rescatado por los Balrogs y libre para siempre de Ungoliant, Morgoth viajó a Angband y se reunió junto a lo que quedaba de sus siervos supervivientes. Allí, su lugarteniente Sauron había reunido los restos de las huestes que habían servido al Enemigo Oscuro antes de la derrota en la Batalla de los Poderes. Morgoth tomó un nuevo trono y empezó a reconstruir su frío dominio. Incrementando sus tropas, aumentó las cavernas de Angband y construyó una nueva fortaleza que rivalizaba con su antiguo y ahora destruido fuerte subterráneo de Utumno. Los escombros resultantes del trabajo de sus secuaces se iban apilando hacia las alturas con el paso de los años. Usando esta escoria, el Enemigo Oscuro erigió Thangorodrim (S. "Montañas de la Opresión"), las cumbres triples bajo las cuales estaba su oscura capital.

LA CORONA DE HIERRO DE MORGOTH

Morgoth reclamó el dominio del Mundo, y se llamó a sí mismo Rey. Para simbolizar este reinado engarzó los

tres Silmarils en una corona (la Corona de Hierro) el más potente objeto de poder jamás creado. Con ella canalizó sus energías para reunir un ejército de incontables criaturas: Orcos y Trolls, Lobos y Hurgos, Espectros y Licántropos, y Dragones y Balrogs. Las Huestes del Enemigo Oscuro eran impresionantes y su conquista de Endor parecía asegurada.

LA REVUELTA DE LOS NOLDOR Y LA MATANZA DE LOS HERMANOS

Mientras el Gran Mal se hacía fuerte en la Tierra Media, los Noldor de Aman planeaban vengarse del asesinato de su Rey. Enfurecidos por el robo de los Silmarils y la destrucción de los Dos Árboles, los tres hijos de Finwë reunieron a su pueblo y se prepararon para volver a Endor. La mayoría acordó dejar Valinor en contra de los deseos de los Valar, y los Noldor se sumaron al Juramento de Fëanor y se rebelaron.

Dirigiéndose hacia el este, los Noldor cruzaron el paso oriental conocido como Calaciryra y llegaron a Eldamar en la costa oriental de Aman. Allí encontraron a los marinos Teleri y les pidieron usar sus barcos para transportar a las huestes Noldo a Endor. El Teleri Olwë se negó, sabedor de que los Valar había sido traicionados. Lo que aconteció después fue uno de los momentos más tristes en la historia de la Tierra Media. Encolerizados por su fuerte odio hacia Morgoth, los Noldor de Fëanor combatieron a sus hermanos Teleri en una terrible carnicería. Los Teleri tenían pocas armas pero lucharon valientemente, aunque no fueron rivales de los orgullosos Noldor. Con los refuerzos de las tropas de su hermano Fingolfin, Fëanor venció y capturó barcos de los Teleri.

La Matanza de los Hermanos de Alqualondë trajo la maldición sobre los Noldor. Furiosos y resentidos por lo que consideraban una traición, los ejércitos de Fëanor se hicieron a la mar de inmediato desde Alqualondë, dejando a la mayor parte de los suyos para que se las arreglaran como pudieran. Momentáneamente abandonada, la gente de Fingolfin y Finarfin (el hijo pequeño de Finwë) se encaminaron hacia el norte por las escarpadas orillas de Aman. Decidieron cruzar por el peligroso hielo de Helcaraxë, situado en los estrechos entre el nordeste de Aman y el extremo noroeste de la Tierra Media.

Al mismo tiempo, el pueblo de Fëanor navegó hacia el norte, bordeando la costa mientras sus hermanos viajaban por las orillas del mar. La lealtad entre los Noldor se debilitaba a medida que los Altos Elfos se enfrentaban al frío en su camino hacia Endor.

Con la huida de los Noldor, el rey de los Teleri, Olwë, pidió ayuda al Maia Ossë para que castigara a los asesinos de hermanos. Sin embargo, los Valar no lo permitieron, pues intervenir en las disputas entre los Hijos de Eru no entraba dentro de su misión de tutela. Cualquiera que fuesen los crímenes que los Noldor habían cometido con los Teleri por su prisa y orgullo, los Grandes no podían actuar movidos por la venganza. En su lugar, el

Juicio y el Destino sería la respuesta a la necesidad de justicia.

No obstante, Uinen (uno de los dos grandes Maiar del Vala Ulmo) lloró por los Teleri asesinados. Se levantaron las aguas del mar, golpeando con fuerza sobre la flota Noldo cuando se dirigía hacia el norte. Muchos de los barcos robados se hundieron ante estas grandes olas, y la trayectoria de esta pequeña armada cambió con los fuertes vientos. La prisa de Fëanor no sirvió para nada. La tragedia sirvió como testamento del terrible destino que perseguiría al Pueblo de Finwë de ahora en adelante.

LA PROFECÍA DEL NORTE

Mientras tanto, el resto de los Noldor seguían a Fingolfin y Finarfin a lo largo del estrecho camino que había entre las Pelóri y el Gran Océano. Llegaron al mismo tiempo a las lindes septentrionales de la Tierra Bendecida, donde Valinor se encontraba con las altas y frías extensiones de Araman. Detrás tenían tierras baldías y por delante el afilado mar de helado.

Mientras los Noldor cruzaban la frontera hacia las tierras salvajes, una figura oscura apareció sobre una gran roca que dominaba la costa azotada por el viento. Su identidad no estaba clara, pero hoy en día se dice que era Mandos (algunos afirman que era el mismo Manwë). La figura habló en un tono firme y terrible. Sus solemnes palabras hicieron que los Noldor se detuvieran a escuchar. Permanecieron inmóviles en este momento sombrío para escuchar la Profecía del Norte. El Agorero les comunicó la maldición de los Valar y proclamó su exilio. Su corto mensaje habló de la pena y el dolor que perseguiría a los Noldor en su búsqueda de la guerra. Pronunció la oscura predicción de que la Casa de Fëanor se vería siempre perseguida por su Juramento, con la codicia y la avaricia alejándoles de sus tesoros e impidiéndoles alcanzar la verdadera paz.

EL REGRESO DE FINARFIN A VALINOR

Fëanor se reafirmó en su Juramento en vista de la Profecía, y la mayoría de sus seguidores estuvieron con él; pero Finarfin, su hermano, abandonó la marcha hacia Endor. Hablando a sus hijos, Finarfin dijo que volvería a Valinor y soportaría su castigo. Con tristeza y amargura comprobó que su propia Casa estaba dividida. Los hijos de Finarfin no estaban con su padre debido al amor y la lealtad que tenían con los hijos de Fingolfin y por estar atados por el Juramento. Finarfin regresó a la Tierra de los Valar, donde recibió el perdón y se le dio el gobierno sobre los leales Noldor de Aman.

LA TRAICIÓN DE FÉANOR Y LA LLEGADA DE LOS NOLDOR A ENDOR.

Con la marcha de su hermano, Fëanor y Fingolfin reanudaron su marcha. La terrible y difícil travesía de Araman hizo surgir disputas y recriminaciones mutuas



entre los dos hijos mayores de Finwë. Fingolfin acusó a Fëanor de traer la desgracia sobre su Pueblo, maldiciendo a su hermanastro mayor por todos los males que caían sobre los Noldor. A todas estas acusaciones Fëanor no hizo ningún caso.

Cuando los Noldor se aproximaban a Helcaraxë, discutieron sobre la forma de atravesar los estrechos helados hacia la Tierra Media. Los barcos blancos que mandaba Fëanor no eran suficientes para transportar a su gente y llevarlos por grupos no parecía viable. Intentar el viaje a pie era una locura. Pero en una noche que soplaba un fuerte viento del noroeste, Fëanor dejó la situación zanjada. Reuniendo a su gente, se deslizó en secreto en los barcos y se hizo a la mar, de nuevo dejando a Fingolfin y los hijos de Finarfin detrás.

Esta vez, sin embargo, Fëanor no tenía intención de volverse a reunir con su hermanastro. Por el contrario, navegó hasta el noroeste de la Tierra media, desembarcando entre un coro de ecos. Su primera acción fue quemar los barcos blancos capturados a los Teleri. Ninguna flota volvería para recoger a Fingolfin.

LA CREACIÓN DEL SOL Y LA LUNA

Mientras los Noldor luchaban por alcanzar la Tierra Media, los Valar pretendían terminar con la Larga Noche y devolver la Luz al Mundo. Morgoth amenazaba la seguridad del Mundo y, sin la Luz, los Hijos de Eru tenían pocas esperanzas.

Al conocer el desembarco de Fëanor en Endor, Manwë convocó a las Valier Yavanna y Nienna. Les pidió que usaran todos sus poderes que tenían sobre los Olvar para volver a dar la vida a los Dos Árboles. Pero sus encantamientos, aunque poderosos, resultaron inútiles. Ungoliant les había inyectado un veneno irresistible.

No obstante, el canto de Yavanna consiguió sacar un último vestigio de los espíritus de sus troncos sin vida. Finalmente, de Telperion brotó la última Flor de Plata, y de Laurelin una única Fruta de Oro. Cada uno de estos presentes encerraba la esencia de la Luz. Los Valar se alegraron de su brillo cuando Yavanna se las enseñó a Manwë. Consagradas por el Rey, su Luz se fijó colocándolas en dos veleros forjados por Aulë. Y así, la Luna (Isil) y el Sol (Anar) nacieron de las últimas ofrendas de Telperion y Laurelin.

Manwë dio las nuevas lámparas a su esposa Varda, la Guardiadora de los Cielos, con la esperanza de que las colocara en el cielo sobre Arda. Entonces Varda escogió a dos Maiar para que realizaran esta tarea. Para guiar a la Luna, la Reina de los Malar aceptó a Tilion el Cazador, un siervo de Oromë. Varda después escogió a Airen, la gran Maia de Vána, la Reina de los Espíritus de Fuego, como guardiana y guía para el Sol.

LA MUERTE DE FËANOR

Mientras se fabricaban las lámparas, la desgracia volvió a golpear a los Noldor. En los últimos días de la

Larga Noche bajo las estrellas, la Hueste de Fëanor sufrió la muerte de su señor. La predicción que hizo Mandos a los Valar se hizo realidad; el alma inquieta del Noldo, el de más talento que haya vivido jamás, regresó a la Casa de los Muertos antes de cumplir su Juramento.

Los vigilantes ejércitos de Morgoth atacaron el campamento improvisado de los Noldor después de que detectaran las llamas de los barcos que ardían en la costa. Durante diez días tuvo lugar la Batalla bajo las Estrellas. Aunque victorioso, el orgullo de Fëanor le tendió una trampa una vez más. El rey Noldo continuó hasta Angband, donde fue emboscado. Mortalmente herido por Gothmog, Señor de los Balrogs, Fëanor pereció. Su turbulenta vida ocupa gran parte de la historia de la Primera Edad, dejando un legado impercedero y doloroso.

LA LLEGADA DE FINGOLFIN

Paradójicamente, los Noldor de Fingolfin pudieron ver las llamas de los barcos de los Teleri y el humo de la batalla; sin embargo, no podían ayudar a los que les habían traicionado. Los escabrosos hielos que formaban su camino se cobraron muchas vidas e hicieron inútiles cualquier esfuerzo por salvarlos. Superaron con penuria Helcaraxë en uno de los más dramáticos esfuerzos jamás realizados.

La voluntad de Fingolfin se demostró más fuerte de lo que su hermanastro imaginó. Ayudado por su hijo Fingon y los hijos de Finarfin—Galadriel, Finrod, Orodreth, Angrod y Aegnor—condujo a sus huestes a través del mar helado. Se enfrentaron a los incontables peligros de los afilados hielos y, a pesar de perder muchos de los suyos, entraron en Endor cuando por primera vez se elevaba la Luna.

LA SALIDA DEL SOL Y LA LUNA

Del mismo modo que Telperion había sido el primero de los Dos Árboles en dar fruto, la Luna fue la primera de las lámparas celestes que se elevó a los Cielos. Guiada por Tilion, comenzó su andadura por el oeste en el momento que la gente de Fingolfin completaba su travesía por Helcaraxë. La vida empezada a despertar en el mundo a medida que la lámpara realizaba su viaje por el cielo.

Las huestes de Morgoth quedaron aturdidas por el esplendor de la Luna, aunque sin embargo los planes de aplastar a los Elfos de Beleriand siguieron adelante. La llegada de los valientes y vengativos Noldor amenazaban su sueño y tenía la esperanza de acabar con las fuerzas de Fëanor y Fingolfin antes de que pudieran asentarse; pero esto no fue lo que ocurrió. Sólo siete días habían pasado desde la salida de la Luna cuando el sol apareció por primera vez en el este. Cegados por una brillante luz dorada, Morgoth tuvo que retirarse bajo tierra. Reunió a todas sus criaturas bajo las grandes nubes negras que surgían de Thangorodrim y protegían Angband de la recién nacida luz solar.

LA CREACIÓN DEL DÍA Y LA NOCHE

La gran luz también molestó a los Valar Lórien y Éste, puesto que ocultaba las estrellas y creaba un día siempre presente. No había noche para poder descansar o dormir, por lo que pidieron un nuevo orden en los cielos. Estas peticiones fueron atendidas, posiblemente por el Destino, cuando el errático Tilion abandonó su curso deseoso de tocar la gloria del Sol. Acercándose demasiado al orbe de fuego, la Luna se quemó y oscureció, y Tilion se retiró.

A partir de entonces, la Luna emitió una menor luz y siguió una nueva trayectoria. Una fase de poca luz fue concebida y los siervos de Ulmo arrastraron hacia abajo el Sol hasta las frías aguas del Mar Exterior en el momento que la Luna se elevaba. El Sol descansaba cuando la Luna dominaba el cielo, y ascendía cuando la Luna ya descendía por el este. El ciclo de la noche y el día había comenzado.

EL ATAQUE A LOS CIELOS

Morgoth deseaba destruir las dos lámparas, del mismo modo que había acabado con Illuin y Ormal y los Dos Árboles. Pero los poderes del Enemigo Oscuro, atado a Arda cada vez más y más, se debilitaban con las edades y con cada nueva obra fuera de los pensamientos de Eru. La habilidad de Morgoth para eliminar a los Maiar del cielo era entonces limitada y, cuando atacó a Tilion y la Luna, fue rechazado de nuevo hacia Arda. Puesto que Airen era todavía más fuerte, el renegado Vala se dio cuenta que estaba encadenado a la tierra. El Sol y la Luna conservaron sus trayectorias y el Enemigo Oscuro buscó otros medios para oscurecer la tierra.

LA DEFENSA DE AMAN

El ataque de Morgoth sobre la Luna enseñó dos cosas a los Valar sobre su enemigo. La primera fue que se dieron cuenta de que la propia Aman necesitaba ser fortificada, ya que el Enemigo Oscuro estaba desesperado y listo para la batalla. En segundo lugar, los Poderes comprobaron que la fuerza de su hermano caído estaba anclada en Arda y se desvanecía cuando se elevaba a los cielos. Los Valar elevaron todavía más los altos picos de las montañas Pelóri, construyendo una muralla que alcanzaba una altura increíble por encima de las nubes. Cerrando todos los pasos que la atravesaban, a excepción de uno para los Elfos leales de Eldamar y Tol Eressëa, fortificaron Aman con una barrera prácticamente infranqueable. Una vigilia insomne fue dispuesta en las alturas y, tras todo esto, Valinor se convirtió en una tierra protegida.

EL NACIMIENTO DE LOS HOMBRES

Con el nacimiento de la edad del Sol y de la Luna, los Valar dejaron de involucrarse un tiempo en los asuntos de Endor. Sus nuevas creaciones servían para alegrar los corazones de los Quendi y, los que era más

importante, alumbraban el mundo para sus nuevos pupilos, los Hombres, los Segundos Nacidos de los Pueblos Libres.

La raza de los Hombres despertó en Hildórien al este de la Tierra Media cuando el Sol se elevó por primera vez en los cielos. Eran mortales y no tan hermosos como los Elfos, pero Eru cuidó sus espíritus como no lo había hecho con otros pueblos. Confiando sus almas a los Valar guardianes, el Único dejó claro que serían los hombres los que heredarían el poder sobre Endor. Su bienestar era clave en el proyecto, y el momento de su nacimiento y la salida del Sol no coincidieron por azar.

LA TERCERA Y CUARTA BATALLAS ENTRE MORGOTH Y LOS ELFOS.

Mientras los Hombres despertaban y comenzaban a multiplicarse y a extenderse hacia el oeste, los Elfos de Beleriand se enfrentaban al Gran Mal de Angband. Una inmensa y desolada llanura separaba el frío Norte siempre en tinieblas de los Reinos élficos. Los Quendi, que habitaban en territorios con distintas lealtades, se encontraban repartidos en tres dominios Teleri/Sinda y nueve dominios Noldo.

De estos reinos, muchos estaban enfrentados. Los Sindar de Doriath no quisieron luchar junto a los vengativos Noldor, prefiriendo permanecer tras el Cinto de la Maia Melian. Los señores Noldo tuvieron disputas entre ellos a consecuencia de pasadas transgresiones, como había anunciado la Profecía del Norte. Fueron épocas difíciles.

Tres campañas (de la Tercera a la Quinta Batalla de la Primera Edad) tuvieron lugar en los asentamientos de los Noldor. Por dos veces los ejércitos de Morgoth atacaron al sur de Angband, siempre tras un muro de llamas. Derrotado en esta Tercera Batalla, el Enemigo Oscuro tuvo que soportar un sitio de cuatrocientos años.

Las Huestes Malvadas rompieron el cerco de los Elfos en la Cuarta Batalla. Precedidas por ríos de llamas, salieron de Thangorodrim y sembraron la destrucción entre Angband y Beleriand. Los Elfos se retiraron hacia el sur, y las defensas de sus fortalezas fueron superadas. Heridos gravemente, los Noldor se reagruparon desesperadamente al mismo tiempo que Fingolfin tenía noticias del desastre.

LA MUERTE DE FINGOLFIN

El enfurecido Gran Rey de los Noldor se puso en marcha hacia Angband y llegó hasta las puertas de la capital oscura, donde retó a Morgoth a un duelo entre ambos. El Vala Caído accedió y combatió contra Fingolfin en el duelo más grande de la historia. Herido en la pierna y humillado por el acierto de su enemigo, Morgoth acabó con la vida del Rey Noldo usando a Grond, su maza encantada.

En los meses posteriores, los ejércitos de la oscuridad tuvieron pequeñas escaramuzas con los elfos supervivientes, pero el peor peligro había pasado. El sacrificio de Fingolfin calmó temporalmente la ira de Morgoth y permitió a su pueblo rehacer sus fuerzas.

LA LLEGADA DE LOS HOMBRES

Durante la guerra con el Enemigo Oscuro, unos pocos siglos después de la muerte de Fëanor, Finrod encontró a los Edain (sing. "Adan"). Fue el primer encuentro entre Elfos y Hombres en el Oeste. Debido a su inocencia, ignorancia y amor por la vida, les dio su amistad y les enseñó. Esto fue el prelude de una larga y poderosa alianza entre los Edain y los Elfos. Finalmente, tres linajes humanos se asentaron entre los Elfos y se mezclaron con los Primeros Nacidos. Su fuerza sería necesaria en los años que estaban por venir.

LA BÚSQUEDA DEL SILMARIL

Un Hombre, Beren hijo de Barahir, personificó el espíritu de los Segundos Nacidos. Beren, un solitario noble que había luchado contra los bandidos de Morgoth por toda la frontera septentrional, se enamoró de la radiante y bella Lúthien, la hija del Rey Elwë y la Maia Melian. Elwë no aprobó esta unión, por lo que encomendó a Beren una misión. Para permitirle que desposase a Lúthien, Beren debía recuperar un Silmaril.

Beren buscó ayuda para este arriesgada aventura, puesto que los Silmarils descansaban en la Corona de Hierro de Morgoth y su recuperación era algo impensable. Uniéndose al Noldo Finrod, que debía un favor al padre de Beren y también buscaba los Silmarils, Beren y un pequeño grupo se dirigieron hacia el Norte hacia Angband. Sin embargo, su viaje terminó de forma brusca cuando el Maia Sauron emboscó al grupo y les encarceló.

Con la ayuda de Huan (el Perro de Valinor) Lúthien rescató a su amado, aunque Finrod murió a manos de sus captores. Los enamorados y Huan se encaminaron hacia el norte y se internaron en Thangorodrim. Allí, la canción hechizante de Lúthien durmió a Morgoth, permitiendo a Beren hacerse con un Silmaril antes de que se vieran obligados a escapar.

Desgraciadamente, su huida fue obstaculizada por Carcharoth, el temible perro lobo del Enemigo Oscuro. Encontrándose con los ladrones en las puertas exteriores, mordió la mano de Beren y se tragó la joya robada.

Este hecho salvó momentáneamente la vida de Beren, puesto que las entrañas de la bestia ardieron con el fuego del Silmaril. Abandonados a su suerte, Lúthien, Beren y Huan lograron escapar en las alas de las águilas.

De modo extraño, el Destino dictó que Beren muriera a manos de Carcharoth, y en el proceso recuperara la joya perdida, ya que el héroe y el lobo demonio se encontraron más al sur. Carcharoth hirió de muerte a

Beren y mató a Huan, aunque el también fue muerto por el gran perro. El Silmaril fue recobrado a un gran precio. Lúthien entregó la maldita joya a su padre y lloró sobre el moribundo Beren que había completado su misión. Con el corazón destrozado, ella murió poco después. A ella y a su amor se le dio una segunda vida a cambio de su inmortalidad, y el Silmaril de Beren pasó a través del linaje de Lúthien hasta su nieta Elwing.

LA QUINTA BATALLA

No habían pasado dos décadas desde la Cuarta Batalla y los Elfos habían tomado la ofensiva bajo la Alianza de Maedhros (el hijo mayor de Fëanor). Reunió a los ejércitos que incluían a Noldor y Hombres, así como a una pequeña hueste de Sindar de Falas. Marchando en dos grupos, la Alianza esperaba reunirse en las llanuras septentrionales y asaltar a Thangorodrim en una gran ofensiva.

Sin embargo, la traición acabó con estos planes, pues los espías de Morgoth retrasaron la columna oriental de Maedhros. Mientras, el ejército del oeste se precipitó en una trampa que acabó con todas las tropas de Fingon. Turgon se retiró con la ayuda de los Edain que le cubrieron las espaldas, sin saber que las tropas de Maedhros habían sido rodeadas no muy lejos al este. Finalmente, las Huestes Malvadas arrasaron todos los territorios septentrionales a excepción de la ciudad escondida de los Noldor de Turgon en Gondolin. El pueblo de Turgon reforzó las defensas y permaneció escondido, confortados por la bendición que Ulmo había puesto sobre la ciudad tiempo atrás. Rodeados, sabían que su suerte estaba echada.

LA CAÍDA DE GONDOLIN

Gondolin descansaba en un valle circular rodeado por montañas y era desconocido a todos excepto a sus habitantes. Sin embargo era su destino perecer, y Morgoth finalmente consiguió averiguar su ubicación aproximada. Posteriormente, la traición de Maeglin le permitió conocer la forma de entrar; la Profecía de los Valar volvió a cumplirse pues un Noldo se había enfrentado a otro Noldo movido por la codicia y el desprecio. Las revelaciones de Maeglin condujeron a la caída de la ciudad. Los ejércitos de Morgoth aniquilaron a la mayoría de su sorprendida población.

No obstante algunos consiguieron escapar, entre ellos el humano Tuor y su hijo Eärendil. Su huida les llevó hacia el sur, hacia los Puertos de Sirion en las tierras de los Sindar. Allí, se instalaron en una incómoda paz, desprovistos de toda esperanza ante la contundente victoria del Enemigo Oscuro.

LA SÚPLICA DE ULMO

De todos los Valar, Ulmo era el más próximo a los hechos que acontecían esos días, y el Señor de los Océanos era consciente de que los Eldar de Endor se enfren-

taban a su exterminación. La compasión alcanzó a su espíritu antaño reprimido. Viajando a Valinor apeló a Manwë para que perdonara a los Noldor e intercediera contra Morgoth.

Manwë rechazó esta sincera petición aludiendo a la Profecía y las palabras de los sabios. Le dijo a Ulmo que debían ser los Elfos o los Hombres los que pidieran perdón, puesto que eran ellos quienes buscaban este perdón. Ningún otro ruego haría que intervinieran los Poderes. Manwë no insistió y dejó que el Destino continuara su curso.

EL VIAJE DE EÄRENDIL

Tuor envejeció en los Puertos y añoraba el mar, como si fuera un Elfo. Llegó un momento que se hizo a la mar con su esposa Noldo Idril, dirigiéndose al oeste hacia las tierras de Aman a pesar de su condición de mortal. Su destino es incierto, aunque las leyendas dicen que se reunió con los Noldor del Reino Bendecido. De ser así, su espíritu sería el único de los Segundos Nacidos en unirse al destino de los Inmortales.

Su hijo Eärendil se convirtió en señor de su pueblo en la ausencia de Tuor, pero no pasó mucho tiempo antes de que fuera por el Océano con la esperanza de encontrar a sus padres. Su dura búsqueda no estaba teniendo ningún éxito cuando en sueños sintió la necesidad de volver a casa. Sintiendo que las Desembocaduras del Sirión y su amada Elwing estaban en peligro puso rumbo rápido hacia su hogar. Pero llegó demasiado tarde.

Mientras Eärendil viajaba por el Gran Océano, dos hijos de Fëanor atacaron los Puertos de Sirión y asolaron el reino Sindar de Falas. Arrastrados por su orgullo Noldo y buscando el Silmaril que portaba Elwing no dudaron en matar a sus hermanos Eldar, al igual que su padre había atacado a los Teleri. Su ofensiva destruyó las ciudades de los Sindar. Los atacantes Noldor capturaron a los hijos de Eärendil (Elrond y Elros) y obligaron a Elwing a arrojar al Océano.

Ulmo rescató a Elwing y la reunió con Eärendil, aunque la pena por la pérdida de sus hijos fue muy grande.



A pesar de que Maglor no les hizo ningún mal, Eärendil se había quedado sin herederos. Y así, con el Silmaril de Elwing en su frente, cambió el rumbo de su barco y emprendió viaje hacia Valinor.

LA MISIÓN DE EÄRENDIL

El viajero humano alcanzó Aman y entró en Valinor como enviado de los Hijos de Endor. Obteniendo el permiso para ver a los Valar, buscó su perdón y la ayuda contra la opresión de Morgoth. Los Poderes accedieron, su misión se había completado.

Mandos cuestionó su condición, puesto que había entrado en Aman como mortal. Pero Ulmo dijo que el Destino había otorgado a Eärendil el derecho de entrar en las Tierras Imperecederas, por lo que se permitió al linaje del viajero el derecho a escoger el destino de sus espíritus, fueran ellos mortales o no. De esta forma, tan-



to Eärendil como Elwing escogieron la inmortalidad, lo mismo que hizo su hijo Elrond. Luego, los Valar prepararon un gran navío para el gran marinero, y Eärendil navegó atravesando las Puertas de la Noche y por los cielos, donde el Silmaril brillaba como una estrella.

LA GRAN BATALLA

Con la partida de Eärendil, las Huestes de Valinor se unieron de nuevo contra Morgoth. Eönwë, Heraldo de Manwë, fue elegido para comandar un ejército Maia como nunca se había visto uno igual. Truenos y relámpagos acompañaron su marcha hacia el noroeste de la Tierra Media. Nada se resistía a su paso a medida que iban aniquilando a las hordas de Morgoth en la Gran Batalla. Incontables miles de Orcos, Trolls y Hombres cayeron bajo la ira de los Valar.

En medio de esta contienda, que hizo temblar las entrañas de Endor, Eärendil descendió con su barco entre una nube de aves. Las Grandes Águilas combatieron a los Dragones mientras que los Maiar se enfrentaban a los terribles Balrogs en la superficie. Ancalagon el Negro, el más poderoso de los Dragones de Morgoth sobrevolaba Thangorodrim cuando la Guerra de la Cólera alcanzaba su clímax. Atacando a Thorondor, el Rey de las Águilas, el Dragón negro confiaba en cambiar el curso de la batalla, pero Eärendil mató a la bestia alada. Ancalagon cayó sobre las torres de Thangorodrim que se quebraron junto con él.

Se sucedieron terremotos, y la mayoría de las tierras fueron destruidas en el cataclismo. Gran parte de Beleriand se hundió bajo las aguas a semejanza de lo que ocurrió con la caída de las Dos Lámparas. El Mundo fue rehecho de nuevo cuando la Primera Edad llegaba al final de sus días.

LA CAPTURA DE MORGOTH

Morgoth se rindió a Eönwë que convirtió su Corona de Hierro en una cadena. Encadenado con su tesoro, el Enemigo Oscuro fue arrojado al Vacío. Sus secuaces supervivientes huyeron, aunque algunos, como Sauron, fueron capturados. Eönwë aceptó su sumisión y se lo entregó a los Maiar para que lo juzgaran en Valinor. Sauron escapó, incapaz de contener su orgullo y de humillarse con la esperanza de recibir el perdón, pero la causa de la paz había no obstante prevalecido. Los Valar habían acabado con la larga rebelión de su temido hermano, y el Mundo entraba en una nueva era.

LA PROTECCIÓN DE LOS VALAR Y LA SEGUNDA EDAD

Habiéndose terminado la lucha contra Morgoth, los Valar abandonaron su tutela y entraron en la Segunda Edad. La Maldición de los Noldor había terminado, puesto que los tres Silmarils extraídos de la corona de Morgoth habían retornado a Eä. El primero lo llevaba Eärendil y alumbraba el cielo de la noche, mientras que

un segundo volvió a las entrañas de Endor cuando el Noldo Maedhros se arrojó a un abismo lleno de fuego. Maglor, hermano de Maedhros, lanzó la tercera joya al Gran Mar. Por tanto, la Luz de las creaciones de su padre encontraron su camino hacia la esencia de la tierra, el mar y el aire de Eä.

Los Poderes concibieron la Tierra Media como el escenario donde los Elfos actuarían en sus últimos días allí como maestros de los Hombres, y donde los Hombres heredarían el poder que conservarían hasta los días finales. Eru había otorgado a los Hombres el "don de la muerte" y el único consideraba a los Segundos Nacidos algo especial. Su destino estaba únicamente atado a él. Por tanto, los Valar decidieron permanecer apartados de su evolución.

LA CREACIÓN DE NÚMENOR

Los Señores de Aman todavía pidieron a Ulmo que recompensara a los Hombres que lealmente les ayudaron en la lucha contra el Enemigo Oscuro. Entonces Ulmo dio a los Edain la Tierra de los Dones; una gran isla continente que les sirviera de hogar. El Maia de Ulmo, Ossë, elevó la tierra en medio del Agua Inmensa entre Endor y Aman y ésta se convirtió en el enclave más occidental de los Hombres mortales; por ello la llamaron "Númeronë" (O. "Oesternesse"), o "Númenor" en la lengua de los Elfos Grises. Conducidos por Elros (hijo de Eärendil y Elwing, y hermano de Elrond), los Edain desembarcaron en la nueva isla en el trigésimo segundo año de la Segunda Edad. Llamaron a su nuevo hogar "Yôzâyan", o "Tierra de los Dones" (S. "Andor").

EL AUGE DE NÚMENOR Y LOS AÑOS OSCUROS

Aunque los Valar previeron el auge de los Hombres, la Segunda y Tercera Edad fueron tiempos de transición. La Edad de los Hombres vendría más tarde. Entretanto, los Hombres aprendieron, prosperaron y sufrieron, mientras los Elfos forjaban nuevos reinos que se pierden en las leyendas. Para los Eldar, la Segunda Edad fueron los Años Oscuros, y la Tercera Edad incluyeron los Años que se Desvanecen.

La ocupación de Númenor por parte de los Edain hizo que prosperara una rica civilización humana. Próxima a Tol Eressëa y Eldamar en Aman, Oesternesse fue frecuentada por los Elfos, quienes enseñaron a los númenóreanos muchas cosas sobre el Mundo. Los barcos númenóreanos viajaron por todos los mares explorando las costas de Endor y contactando con sus hermanos menores de la Tierra Media. Las gentes de Andor, a las que los Edain llamaron Dûnedain, crecieron en fuerza y sabiduría.

Sin embargo, con el poder llegó también su caída, puesto que tanto conocimiento y éxito alentaron en ellos deseos de grandeza cada vez mayores y se embarcaron en grandiosas aventuras. Finalmente, llegaron a enamorarse de sí mismos, llenos de orgullo y sed de poder y

riquezas. Olvidando casi por completo sus orígenes, los Dúnedain prestaron cada vez menos atención a sus tutores Elfos. Empezaron a colonizar y conquistar pueblos que los antes habían ignorado o enseñado, estableciendo un próspero imperio en la Tierra Media.

LOS HOMBRES DE ENDOR

La evolución gloriosa de Númenor contrastaba profundamente con el desarrollo de la civilización humana en la Tierra Media. Asustados de los Elfos que permanecían allí después de la Primera Edad, los Hombres de Endor aprendieron lentamente y vivieron en una relativa ignorancia. Sus pequeños, aislados y a menudo oscuros reinos adoptaron costumbres supersticiosas y se miraban entre ellos con miedo y desconfianza.

Sauron descubrió que era fácil valerse de estos Hombres vulnerables. Regresando de su exilio de cinco siglos después de la caída de su maestro, el malvado Maia consolidó rápidamente su poder. Hacia el año 1000 T.E. se declaró a sí mismo Rey de los Hombres y estableció su Reino en Mordor (S. "Tierra Oscura").

A pesar de que Sauron era un Ainu renegado y uno de los suyos, los Valar se abstuvieron de interferir en sus asuntos. Los Poderes ya habían intervenido de mala gana contra Morgoth, un Vala que representaba un peligro mucho mayor, y se habían comprometido a dejar al pueblo de Endor que sobreviviera y aprendiera de sus propios errores. Mientras se mantuviera el Equilibrio de las Cosas, los Valar dejaron tranquilo al Señor Oscuro. Después de todo, razonaron, los Hombres no estaban gobernados por el Destino de la misma manera que los Ainur o los Elfos.

LA CORRUPCIÓN DE ANDOR Y EL FALLO DE LA TUTELA DE LOS VALAR

En el año 3261 de la Segunda Edad, el poder de Númenor había alcanzado tales cotas que los Dúnedain decidieron terminar con la pretensión de Sauron de convertirse en Rey de los Hombres. Reuniendo una gran flota invasora, el Rey Ar-Pharazôn condujo a los Hombres de Andor hasta la Tierra Media. Desembarcaron en los Puertos de Umbar y se encaminaron al norte hacia Mordor.

Sauron había estado batallando a los Elfos desde el 1693 S.E. y su derrota en el 1700 le había restado mucho de su poder. Su Reino estaba todavía reconstruyéndose y con una actitud defensiva y, cuando los Dúnedain asaltaron Mordor, se rindió. Su victoria habría de llegar por otros caminos distintos de los de las armas.

El Señor Oscuro poco a poco fue corrompiendo a sus captivos. Rápidamente puesto en libertad, se convirtió en consejero de Ar-Pharazôn, inculcando falsos sueños de inmortalidad para los Hombres. Sus persuasivos engaños condujeron a la casi total corrupción de Númenor.

Los Dúnedain cuestionaron la Prohibición de los Valar, convencidos de que los Elfos tenían vida eterna a causa de sus dominios en Aman. Creyendo que los Valar habían sido engañados por los Elfos o eran falsos "dioses" confabulados con los malvados Elfos, Ar-Pharazôn ordenó preparar el Gran Armamento.

Una vez más los Valar habían subestimado la gravedad del Mal. Su tutela, basada en una total no-interferencia, descansaba sobre la fuerza y la diplomacia de los Primeros Nacidos. Pero con los prejuicios de los Dúnedain que buscaban la persecución y derrota de los Eldar, los Elfos dejaron de tener influencia en Andor. La Prohibición se desvanecía a medida que los Hombres perdían su fe en los Poderes (y por consiguiente en Eru).

LA CAÍDA DE NÚMENOR

La armada de Númenor, la mayor fuerza que jamás se reuniera por los Hombres, navegó al oeste hacia Aman en el 3319 T.E. Ignorando los avisos de los Edain Fieles, los Dúnedain buscaban la conquista de las tierras élficas de Töl Eressëa y Eldamar y construir un reino en "tierras inmortales". Pero en lugar de conquista e inmortalidad, la Gran Armada encontró su final. Ningún Elfo salió a hacerles frente cuando desembarcaron, puesto que el poderío de Yózâyan era grande; sin embargo, la huida de los Elfos no significó ni mucho menos la victoria de los Hombres de Oesternesse. Mientras acampaban en Aman sobrevino un gran cataclismo.

La invasión de las Tierras Imperecederas originó el Cambio del Mundo, pues los Valar pidieron a Eru que les librara de su tutela. Y, durante un breve tiempo, el Único se hizo cargo de Eä en lugar de sus siervos, rehaciendo Arda y aniquilando a los poderosos Dúnedain y su preciosa tierra. El Ejército de Hombres fue enterrado bajo aludes de tierra y sus cuerpos quedaron atrapados hasta los Últimos Días. Su flota fue engullida por las aguas y barridas hacia el oeste, hacia un enorme abismo que se abrió en el océano que dividió el Gran Mar entre Númenor y Aman. La isla a la que ellos amaban, la hermosa Andor, se precipitó en el mar, sus fértiles tierras, grandiosos monumentos y orgullosas familias perecieron en el abismo que les rodeó. A excepción de los nueve barcos de los Fieles —que permanecieron en Númenor y fueron llevados al este hacia la Tierra Media impulsados por vientos divinos— todos los que habitaban Andor murieron en el tormentoso caos.

LA TUTELA DE LOS VALAR TRAS LA CAÍDA

El Cambio del Mundo marcó una nueva era en Eä. Arda fue remodelada, sus tierras y mares se curvaron, y Aman fue trasladada a un lugar al que no se podía acceder sin permiso de los Poderes. La Prohibición de los Valar se manifestó como una barrera física y, desde ese momento, una ruta difícil de encontrar, el Camino Recto, era la única que conducía a las Tierras Imperecederas.

Con el Cambio, la Tierra Media se convirtió en el foco de la vida en Arda, al mismo tiempo que los Hombres, destinados a heredar sus riquezas, comenzaron a salir de la oscuridad. El ahora recto sendero de un solo sentido, el camino élfico a Aman, ya no traería más conocimiento y riqueza a la Tierra Media. Los pueblos de la Tierra Media volvieron su atención al interior.

La naturaleza de la tutela de los Valar también cambió. Siempre distantes, los Ainur de Eä ya no buscaban modelar el Mundo; sobre todo se preocuparon de mantener el Equilibrio de las Cosas. Nunca más las Huestes de Valinor saldrían para batallar, trayendo la victoria y la destrucción. Surgió un nuevo orden a medida que los Valar cedían el mando de la custodia de Eru.

EL FINAL DE LA SEGUNDA EDAD

Se aprendió la lección, por supuesto, puesto que la Caída enseñó a los Poderes como actuaba el Mal. Hasta ahora, los Señores de Aman todavía preferían dejar a la historia (y el destino) que siguiera su curso. Cuando Sauron escapó del desastre que sucedió en Númenor y restableció su Reino de Mordor, los Valar contaron con los Hijos de Eru para enfrentarse al poder del Señor Oscuro.

Así los hicieron, pues los Fieles Dúnedain de los Reinos del Exilio (Arnor y Gondor), conducidos por Elendil el Alto, se unieron al Gran Rey Noldo Gil-galad en la Última Alianza de Elfos y Hombres. Su numeroso ejército invadió la Tierra Negra y venció a las fuerzas de la Oscuridad en nombre de todos los Pueblos Libres. Después, tras un prolongado asedio, consiguieron penetrar en la Torre Oscura de Sauron y acabar con su segundo reinado. Aunque Gil-galad y Elendil cayeron, el hijo de Elendil, Isildur, cortó el Anillo Único de la perversa mano del Señor Oscuro. El espíritu del Maia caído se perdió en un olvido temporal y la Segunda Edad terminaba.

LA INTERVENCIÓN DE LOS VALAR

Cuando Sauron se alzó de nuevo en el 1000 T.E., los Valar acordaron librar al mundo del Ainu renegado. El espíritu del Señor Oscuro se había demostrado muy resistente, y su Maldad demasiado persistente. Todavía más importante era que muchos de los grandes Elfos de la Última alianza habían muerto o dejado la Tierra Media partiendo hacia los puertos de Aman. Los hechos significaban una gran amenaza para el Equilibrio de las Cosas.

Sin embargo, lo que más influyó en la decisión de los Valar tenía relación con el destino incierto de los Segundos Nacidos. No existía ninguna pista que revelara el Destino de los Hombres, puesto que sólo Eru conocía su suerte. Así, el asunto absorbía la atención de los señores de Aman. Los Hombres de Endor no habían roto ningún pacto con los Poderes—al contrario que los Noldo o los Númenóreanos. Los Hombres de la Tercera Edad no estaban sujetos a ninguna maldición como la que habían soportado los ignominiosos Noldor; ni tampoco fueron condenados a morir a causa de su equivocado

orgullo, como los Hombres de la hundida Oesternesse. En verdad, los Fieles habían evitado el Gran Armamento y habían ayudado a los Elfos en la Última Alianza que terminó con la Segunda Edad. Su lealtad merecía una recompensa en estas horas de oscuridad.

LOS VALAR Y LOS MAGOS

Los Ainur decidieron corresponder a esta confianza. Pero como eran conocedores de la delicada naturaleza del Equilibrio escogieron una estrategia indirecta. Después de todo, las embestidas de su Hueste habían conducido por dos veces a la transformación de las tierras de Endor. Por lo tanto, confiaron en la llama que ardía en las almas de los Hombres e intentaron unificar este amor por la verdad y la libertad. Si bien los Valar nunca habían tenido a los Hombres en tan alta consideración como a los talentosos Primeros Nacidos, se dieron cuenta que los Segundos Nacidos albergan un tipo de fuerza que, aunque distinta, era muy poderosa.

Un consejo de los Valar decidió designar tres embajadores para que viajaran a la Tierra media y se unieran a los Pueblos Libres en su lucha contra el Señor de los Anillos. Buscaron voluntarios entre las filas de la Orden de los Magos (Q. "Heren Istarion") de los Maiar, puesto que sus miembros eran poderosos y sabios. Saruman el Blanco (Curumo), su primera elección, era el líder de la hermandad y jefe entre la gente de Aulë. Alatar, sirviente de Oromë, también se presentó voluntario, pero ningún otro les siguió.

Manwë decidió entonces elegir a su propio siervo Olórin (Gandalf), ya que el Mago Gris era el más sabio de la Orden, y en realidad de todos los Maiar. Realmente era la sabiduría de Gandalf lo que le hacía remiso, pues preveía las trampas que esperaban a los embajadores de los Valar. Sin embargo, su incondicional lealtad le llevó a aceptar la embajada. Varda aprobó esta decisión, sospechando que el Mago Gris representaba la mayor esperanza, y la Reina de los Valar tenía claro que ni Saruman ni Alatar eran mejores que la elección de su esposo.

Por lo tanto, se escogieron tres Magos como se había previsto; pero, finalmente, se enviaron cinco a la Tierra Media. Como guardianes, los celosos Valar protegían sus intereses, y no fue una sorpresa que Yavanna intercediera con su propio candidato. Debido a su preocupación por el destino de las plantas y pequeñas criaturas de Endor, la Señora de la Tierra eligió a Radagast el Pardo (Aiwendil) para acompañar a Saruman. Alatar entonces pidió que a su amigo Pallando, un siervo de Mandos, le fuera permitido acompañarle. Su deseo fue ratificado, y se formaron dos parejas de Magos, pero no se escogieron más. Gandalf iba solo.

LA EMBAJADA DE LOS MAGOS

Los Istari entraron en la Tierra Media hacia el 1050 T.E., cuando todavía no habían transcurrido cincuenta

años de la reaparición de Sauron. Viajaban bajo la apariencia de Hombres ancianos, una forma que aludía a su sabiduría pero que no reflejaba poder alguno ni tampoco infundía miedo. Su misión les dictaba que debían unirse a los Pueblos Libres para que cooperaran entre ellos. No podían usar la coacción, la libertad de decisión de estos pueblos era necesaria para el éxito de la embajada. Era el conocimiento y la sabiduría de los Istari, no su poder, lo que dio pie a los Poderes para enviarlos.

Los cinco Maiar que entablaron combate con el Señor Oscuro compartían, al menos en esencia, una gran similitud con su enemigo. Incluso, el propio Saruman, había heredado del caído Sauron el mando de los sirvientes de Aulë. Este origen común les permitió conocer a fondo al Señor de Mordor, pero también hizo que el Maligno también pudiera ver en sus espíritus; y Sauron adquirió todavía más conocimiento sobre Endor y las debilidades del alma encarnada.

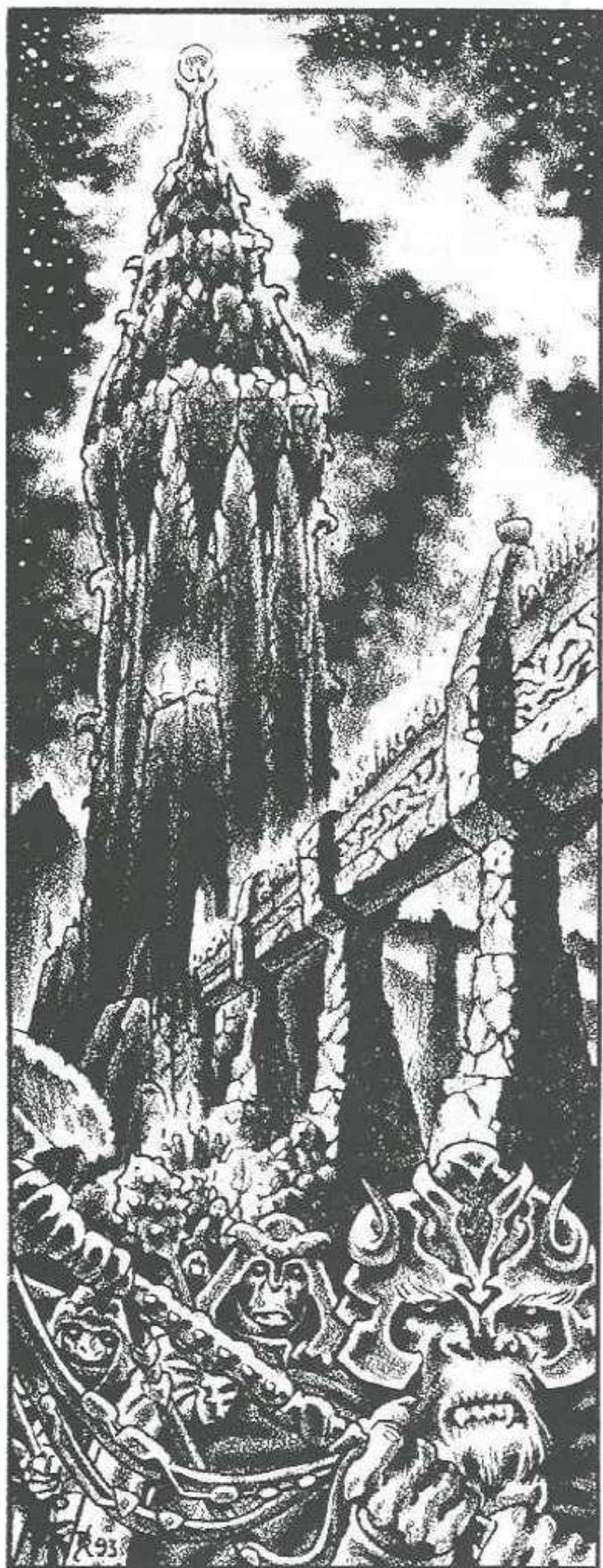
Los miedos y predicciones calladas de Gandalf se hicieron realidad. Todos sus compatriotas se corrompieron en sus nuevas formas y perdieron el rumbo de la misión que tenían asignada. La confianza de Varda en el Gris había estado bien fundada. Los lazos de simpatía de Gandalf con los Hombres de la Tierra Media y su destino eran muy fuertes, y la sabiduría que mostraba tuvo más peso que los regalos que ofrecían sus poderosos hermanos. Fue capaz de hacer aflorar la fuerza que Eru había puesto en los espíritus de sus hijos. Además, alimentó y selló la alianza que derrotaría al Señor de los Anillos, el más fuerte de los primeros Maiar de los Valar.

LOS AÑOS POSTERIORES

El final de la Tercera edad marcó el comienzo de la Edad de los Hombres y el declive de la presencia de los otros Pueblos Libres en la Tierra Media. También significó un nuevo periodo en la custodia de los Valar.

De todos los Hijos de Eru, los Segundos Nacidos fueron los más cercanos en espíritu a la visión del Único y los menos sujetos a un Destino. La relación de los Hombres con Eru era directa en muchas maneras, y sólo el Único sabía su destino. Al contrario que los Elfos, sus almas no estaban supeditadas a Aman o a los Valar; ni tampoco eran vástagos de un Vala, como lo eran los Enanos.

Con la herencia de Endor en manos de los Hombres, los Poderes de Aman finalmente consiguieron lo que Eru había deseado, aunque en el proceso se habían tenido que retirar tristemente del progreso de la Tierra media. Volcándose con sus Hijos, los Primeros Nacidos que vivían entre ellos, permanecieron más alejados de Endor de lo que habían estado en los Días Antiguos. Los Valar todavía custodiaban Arda y sus Cielos, y vigilaban el Equilibrio. Pero el papel de los Poderes en Eä había evolucionado con el tiempo... posiblemente como había sido planeado.



La
Ciudadela
de Sauron
en Barad-
dûr

■ 4.0 LOS VALAR ■

Los Valar, los Ainur más poderosos, son los mayores seres de Eä. Ningún otro espíritu se acerca más a Eru. Son los verdaderos Poderes, los más grandes siervos de Eru. Los Valar siguen cuidando del Mundo que ayudaron a moldear, y continúan siendo los señores de Aman y sus inmortales habitantes.

⊕ 4.1 La naturaleza ⊕ de los Valar

Cada Vala es una entidad espiritual única que ejemplifica uno o varios de los pensamientos de Eru. Los catorce Valar son el punto de partida de los temas de la creación, y representan conceptos generales que Eru visualizó en el Comienzo (por ej., aire y tierra, fuego y agua, vida y muerte, amor y odio, o libertad y destino). Por tanto, actuando a través de los Valar, Eru esculpe y elabora estos conceptos en los esquemas y formas que componen Eä: Arda y los Cielos y todos los que viven dentro de sus confines.

Cada Vala supervisa el tema que tiene asignado, creando los detalles en nombre de Eru y sin salirse de su concepción. Por ejemplo, Eru visualizó la tierra sólida, pero fueron (y son) sus Valar quienes erigieron las montañas y cavaron los valles de Arda. Aulë, el Herrero, es el foco concreto de este tema, pues es el señor Vala de todas las artesanías y su título es Maestro de la Tierra.

LOS VALAR COMO SERES

Aunque los Valar nacieron antes del Tiempo, al principio de la Creación, son espíritus que comparten pensamientos comunes a todos los seres engendrados por Eru. Tiene aspecto masculino o femenino, poseen emociones y soportan imperfecciones. Sólo Eru es perfecto y omnipotente.

La naturaleza exacta de los Valar está más allá de toda comprensión por parte de las criaturas menores. Excepto para los Maiar, que también forman parte de los Ainur, no hay otros espíritus que pueden comprender la profundidad de los sentimientos de los Valar o sus debilidades. Los Valar son espíritus sin forma material, y la forma dicta en gran medida la manera en que se manifiestan los sentimientos.

Aunque los Valar tienen una o dos fanar (Q. "velos"; sing. "fana") preferidas, o cuerpos físicos, asumen y se desprenden de estas manifestaciones corpóreas a voluntad. La fana de un Valar es la estructura adecuada que le permite relacionarse en Eä, pero no es vital para su existencia. Los Valar no aceptan (como hizo Morgoth) quedar atados a sus atuendos corpóreos temporales, puesto que sus personalidades están ancladas en espíritus puros. Por tanto, su esencia es algo misteriosa y esquiva, y más allá del conocimiento de los Hijos de Eru.

LA SOCIEDAD VALA

Aunque carezcan de forma material, los Valar llegan a desarrollar su propia sociedad: una jerarquía que incluye poder, reinado y matrimonio. Manwë es su Rey; su espo-

sa Varda es la Reina. Esta organización está presente en todas las relaciones de los Valar y proporciona un orden tanto al Consejo de los Valar como a sus interacciones con otras sociedades inferiores compuestas por los más pequeños Maiar. Es una sencilla sociedad cortesana, donde cada Vala actúa como señor o señora. A cambio, todos los Valar mandan sobre su propio grupo de Maiar.

La benevolencia y la cooperación hacen que esta sociedad Vala funcione sin desórdenes. Eru, lógicamente, es el juez supremo, pero está apartado de Eä y delega en sus guardianes para que puedan actuar sin que él intervenga directamente. Por tanto, es Manwë quien, actuando a través del consejo (o corte) constituido por todos los Poderes, mantiene unidad y continuidad. Es un líder poderoso, compasivo y conciliador que coordina a sus hermanos más que dominarlos, aunque es perfectamente capaz de proclamar y hacer cumplir su palabra como si fuera ley.

VALINOR

Manwë, como todos los Valar, habita en la etérea tierra de Valinor (Q. "Tierra de los Poderes"). Valinor es la más extensa de las Tierras Imperecederas y es el centro geográfico y espiritual de Aman, el continente más occidental de Arda se extiende desde el inmenso Ekkaia (Mar Exterior) en el oeste hasta los altos pináculos de las Pelóri (Q. "Alturas Defensivas") al este. Allí, el tiempo y el espacio son irrelevantes.

La morada de Manwë descansa sobre la sagrada cima en las Pelóri llamada Taniquetil (Q. "Gran Pico Blanco"), la montaña más alta de todo Arda, elevándose por encima de las nubes y siempre cubierta de nieve. Los Eldar se refieren a sus lejanas cumbres como Oiolossë (Q. "Siempreblanco"). Esta magnífica cima alberga los Palacios de Ilmarin (Q. "Mansión de los Fuertes Vientos"), la residencia de Manwë y Varda.

Sin embargo, Manwë preside la corte valinóreana en el Anillo del Juicio (Q. "Mahanaxar"). El Anillo ocupa un lugar en las colinas centrales de Valinor, al oeste de las Pelóri, en el verde Montículo de Ezollohar, sobre el cual descansan los troncos sin vida de los Dos Árboles. Ezollohar, el Anillo del Juicio y las (ahora secas) Fuentes de Varda se ubican justo fuera de los límites de la capital de los Valar, la ciudad de Valmar (Q. "Residencia de los Poderes"; "Valimar"). Este lugar encantado está lleno de altas torres con cúpulas e innumerables campanas. Llena de música y esplendor, Valmar es el hogar de muchos de los Ainur.

Los Valar que viven fuera de Valmar permanecen en los lugares mantenidos por sus espíritus. Ulmo habita en las aguas, vagando solo allí donde le llevan. Aulë trabaja en sus Mansiones, a gran profundidad en el corazón de las Pelóri, mientras que Oromë caza en los bosques vírgenes al sur de Valinor. Námó vive con su esposa Vairë en el alejado oeste, en las orillas de Ekkaia, desde donde domina las Estancias de Mandos. Su hermana Nienna vive cerca. Irmo, su hermano pequeño, habita en el bosque Lórien, junto con su esposa Estë (siempre que están en Aman, la Maiar Melian y Olórin también habitan en Lórien).

Puesto que los Valar son los espíritus más grandes en Eä, sus poderes son difíciles de valorar. Su naturaleza incorpórea y esquemas únicos de pensamiento los colocan fuera de toda comprensión normal. En el contexto de un juego de aventuras fantástico se aproximan prácticamente al concepto de dioses menores o semidioses.

Dentro de este contexto es difícil cuantificar el poder del Vala, y además, para complicar las cosas, cada Vala es único. Podemos, sin embargo, acercarnos a la escala de la fuerza de un Vala y detallar algunos poderes generales que son comunes a todos los Valar.

Las siguientes pautas cubren los poderes que un director del juego puede usar cuando utilice personajes Valar en una aventura.

(1) Muerte de la forma — Cuando se "mata" a un Valar, solo perece su forma (fana). En estos casos, el alma del Vala parte inmediatamente de la Tierra Media y o bien, (i) retorna a Aman o, (ii) en el caso de un Vala rebelde (p. e., Morgoth) pasa de Eä a el Vacío Intemporal.

Un Vala caído no disfruta del apoyo de Eru, y la muerte del Vala puede marcar la partida permanente de su presencia en la Tierra Media. Bien es verdad que ningún Vala ha muerto jamás — ya sea en cuerpo o en espíritu.

Los Valar que retornan a Aman pueden adoptar una nueva forma a voluntad. Este proceso puede llevarle algún tiempo (aprox. 1-100 días); sin embargo, un Vala con una misión concreta podría retornar de forma muy rápida (en unas 1-100 horas).

(2) Vitalidad de la fana (forma) — Cuando tiene que cargar con un cuerpo adoptado, los Valar pueden utilizar sus formas hasta sus límites máximos (p. e., un Vala corriendo en forma humana, correría tan rápido o más que cualquier otro Hombre). Nunca envejecen, y apenas se fatigan. Son inmunes a los elementos y a las enfermedades, pues sus fanas son contenedores corpóreos perfectos. No necesitan del sueño, aunque algunos (p.e., Estë e Irmo) deseen el sueño. Sin embargo, por lo general, el Vala se vale de alguna clase de descanso meditativo, especialmente cuando adopta una forma menor (p.e., 2 horas/día para un Vala en forma humana, 1 hora/día en forma élfica, 1'5 horas/día en forma enana, 2'5 horas/día en forma de Hobbit, etc.).

(3) Golpes críticos — A menos que se indique lo contrario, los impactos críticos de SA/RMF contra un Vala se resuelven en las "Tablas de Críticos para Criaturas Enormes". Esto se aplica tanto a ataques físicos como a hechizos.

Para *Rolemaster*, ten en cuenta que sólo los resultados críticos "E" afectan a los Valar (y por lo tanto permiten al atacante hacer una tirada para determinar el resultado del impacto crítico).

Usa una modificación básica de -20 para la tirada del golpe crítico. En el caso de ataques contra los Aratar (los ocho más Grandes Poderes) usa una modificación adicional de -20 a la tirada del golpe crítico (p.e., la tirada tendrá un modificador de -40 contra cualquiera de los Aratar).

(4) Forma y Mente — Cuando adopta una forma, un Vala adquiere la forma de pensar y las emociones asociadas con el cuerpo adoptado. Pueden, por ejemplo, comprender los deseos y temores de un Hombre (incluyendo el miedo a la muerte), cuando adoptan forma humana. Esto tiene sus inconvenientes, por supuesto, puesto que el Vala sufrirá los efectos de las emociones que sienta.

(5) Lanzamiento de hechizos — A menos que se indique lo contrario, los alcances, radio de efecto y diámetros de efecto de los hechizos lanzados por un Valar se multiplican por diez. Un hechizo que normalmente tenga un alcance de "toque" tendrá un alcance de 15 metros en las manos de un Vala. Estas reglas, sin embargo, no se aplican a hechizos contenidos en objetos y lanzados por un Vala.

(6) Múltiples hechizos y objetivos — A menos que se indique lo contrario, un Vala puede utilizar varios hechizos en el mismo asalto; sin embargo la suma de los niveles de los hechizos implicados no puede exceder el nivel del Vala (SA/RMF) o la habilidad Mágica (SA *Básica*). Por ejemplo, en SA/RMF, un Vala de nivel 500 podría lanzar simultáneamente diez hechizos de nivel 50º o cincuenta hechizos de nivel 10º en un mismo asalto.

(7) Puntos de Poder (PP) — Las referencias que se hacen a los puntos de poder de los Valar en el Apartado 4.4 no tienen incluidos los efectos de los objetos mágicos con bonificaciones (p.e., multiplicadores de PP). Sólo se incluyen las capacidades inherentes basadas en las características relevantes del Vala, que son calculadas de forma distinta a las de los Maiar u otras criaturas menores.

Si estás usando SA/RMF y la característica de un Vala es 102 o más, el número de PP por nivel es igual a 3+(caract.-101). De este modo, un Vala con una característica (usada para el cálculo de los PP) de 140 tendrá 42 PP.



4.2 relaciones entre los Valar

En un principio había quince Valar, incluyendo los hermanos casi gemelos, Manwë y Melkor (Morgoth). Melkor poseía gran poder, pero Manwë comprendía mejor la naturaleza del pensamiento de Eru y disfrutaba de la especial bendición del Único. La elección de Manwë como jefe de los Poderes no sorprendió a nadie de los suyos, a excepción de su celoso hermano.

Quedaron catorce Valar: siete varones y siete hembras (las Valier). Los escribas Eldar se refieren a los ocho Ainur más influyentes como los Aratar (S. "Exaltados") o "Grandes Poderes", por su mayor impacto en Eä. Los otros seis Valar son considerados "Poderes Menores".

Las relaciones entre los Valar reproducen aquellas de los Hijos de Ilúvatar. Unos son mayores que otros, la mayoría están casados, y la mayoría tienen hermanos. La esposa de Manwë, Varda, es la Reina y su palabra es ley para todos los Poderes excepto para su marido.

Aunque se describen con más detalle en el Apartado 4.4, se señalan a continuación, de forma resumida, los catorce Valar.

LOS GRANDES PODERES (ARATAR)

Manwë (Súlamo)

Asociación / tema: Aire (cielo, viento, clima, vista, empatía, sabiduría).

Posición: Rey de los Valar (también conocido como el Rey Venerable); Esposo de Varda; Hermano de Melkor (Morgoth).

Color: Azul.

Varda (Elbereth)

Asociación / tema: Luz (estrellas, luz de Arda, oído, intuición).

Posición: Reina de los Valar, Jefa de las Valier, Reina de las Estrellas (también conocida como Elentári, Elbereth, Gilthoniel, Señora de las Estrellas); Esposa de Manwë.

Color: Blanco.

Ulmo

Asociación / tema: Agua (mar, lluvia, inundaciones).

Posición: Rey del Mar (también conocido como Señor del Océano, Señor de las Aguas); Espíritu de las Venas de la Tierra.

Color: Verde mar.

Aulë (Mahal)

Asociación / tema: Tierra (la tierra inerte, oficios, creatividad, intuición, materialismo).

Posición: El Herrero (Maestro de los Oficios); Señor de la Tierra; Hacedor (de Enanos); Esposo de Yavanna.

Color: Marrón.

Yavanna (Kementári)

Asociación / tema: Tierra (la tierra viva, olvar).

Posición: Señora de la Tierra; Dadora de Frutos; Protectora de las Plantas; Esposa de Aulë y hermana mayor de Vána.

Color: Verde oscuro.

Námo (Mandos)

Asociación / tema: Espíritus (muerte, fallecimiento).

Posición: Fëantur (Señor de los Espíritus); Protector de la Muerte; Señor de la Casa de los Muertos; Hermano mayor de Nienna e Irmo.

Color: Negro.

Nienna

Asociación / tema: Conciencia (aflicción, piedad, sufrimiento)

Posición: La Plañidera (también llamada la Solitaria, la Sufridora); Hermana de Irmo y Námo.

Color: Rojo.

Oromë (Aldaron)

Asociación / tema: Naturaleza (bosques, tierras salvajes, kelvar).

Posición: El Cazador (también conocido como Cuerno Resonante, Trompeta, Tauron, Béma o Araw); Domador de Bestias; Señor de las Tierras Salvajes; Señor de los Bosques; Esposo de Vána y hermano mayor de Nessa.

Color: Plata.

LOS PODERES MENORES

Vána

Asociación / tema: Juventud (libertad, nacimiento, renovación, fuego, flores, música)

Posición: La Siempre Joven; Señora de las Flores y la Música; Esposa de Oromë y hermana pequeña de Yavanna.

Color: Verde primavera.

Tulkas (apellidado Astaldo)

Asociación / tema: Valor (amistad, lealtad, risa, trabajo, placer).

Posición: Campeón de los Valar; El Valiente; Esposo de Nessa.

Color: Rojo oro.

Nessa

Asociación / tema: Gozo (celebración, felicidad).

Posición: Bailarina, Señora de la Celebración; Esposa de Tulkas y hermana pequeña de Oromë.

Color: Naranja.

Irmo (Lórien)

Asociación / tema: Espíritus (sueños, deseos, amor, visión, paz).

Posición: Fëantur (Señor de los Espíritus); Amo de los Sueños (también conocido como Anhelante); Amo de las Visiones; Señor de las Fuentes de la Renovación; Esposo de Estë y hermano menor de Námó y Nienna.

Color: Azul oscuro.

Estë

Asociación / tema: Renovación (curación, descanso, paz).

Posición: La Sanadora; Señora de las Fuentes de la Renovación; Esposa e Irmo.

Color: Gris.

Vairë

Asociación / tema: Tiempo (destino, historias, memoria).

Posición: La Tejedora; Esposa de Námó.

Color: Púrpura.

EL PODER CAÍDO

Melkor (Morgoth)

Asociación / tema: Fuego (frío, oficios, materialismo, tierra).

Posición: El Caído; El Poderoso (también conocido como Aquél que se Alza en Poder, el Gran Enemigo, el Enemigo Oscuro, el Innombrable, el Destructor); Hermano de Manwë.

Color: Ninguno.

4.3 Los Valar y la religión

Muy pocos entre los Elfos de la Tierra Media de la Tercera Edad han visto alguna vez a un Vala, y prácticamente ningún otro ser de los Pueblos Libres puede afirmar tal cosa. Las visitas directas de los Poderes eran escasas tras la Gran Batalla, y básicamente dejaron de producirse con el cambio posterior del Mundo. Sólo Ulmo y un pequeño grupo de Maiar se aventuraban regularmente fuera de Aman. En realidad, Ulmo ve y escucha muchas cosas que se escapan a Manwë y Varda, puesto que el Rey y la Reina de los Valar están bastante alejados de la vida en Endor.

No obstante, los pueblos de la Tierra Media están al tanto de las leyendas y las manifestaciones naturales que surgen de las acciones de los Valar. Las fuerzas y rasgos de la naturaleza (como las aguas, el viento y las estrellas) están todas ligadas a los Valar, y forman todas parte de la experiencia de cada sociedad. Por esta razón, algunos pueblos divinizan a los Valar. Aquellos que viven bajo las ramas de los árboles de los densos bosques y veneran al Dios del Bosque adoran las obras Oromë, mientras aquellos que reverencian al Dios del Cielo saludan a Manwë.

LAS VALAR COMO (FALSOS) DIOS

Las Valar no son Dioses, por supuesto, aunque a menudo son tomados como tales por los Hombres. Los innumerables panteones incluyen Dioses que se corresponden con alguno de los Poderes. Casi siempre se les adorna con nombres o apariencias propias de la región, pero los rasgos adscritos a esto llamados dioses suelen ser equivalentes a los que personifican los Valar.

Es una cuestión de ignorancia combinada con la percepción del lugar. Cuando el clima es hostil, el Dios que se corresponda con Manwë será visto como poderoso y despiadado; mientras que en lugares agraciados con climas benignos, este Dios puede ser débil y/o generoso. En cualquier caso, la deidad es una versión malinterpretada del Señor de Valinor.

Algunas razas sólo reconocen a alguno de los Poderes. Los pueblos costeros que adquieren todas sus riquezas del mar pueden considerar a una variante divina de Ulmo como un

PARENTESCO DE LOS VALAR

Manwë ————— Varda

Ulmo

Aulë — Yavanna — Vána — Oromë — Nessa — Tulkas

Vairë — Námó — Nienna — Irmo — Estë

Esposos: ————— *Hermanos:* =====



generoso todopoderoso señor que tiene pocos siervos y ningún rival. Si bien su panteón podría incluir algún pequeño Señor de las Estrellas (una variación de Varda) y un débil Dios del Cielo (de nuevo, una versión de Manwë); sus tierras sin árboles presentan pocas oportunidades para un dios del estilo de Oromë.

EL MONOTEÍSMO Y LA ADORACIÓN A ERU

Eru es el Único Dios, y las culturas más ilustradas conocen esta realidad. Lógicamente, la mayoría de los Elfos creen en Eru Ilúvatar, puesto que reconocen que los Valar surgieron de la Llama Imperecedera del Único (al igual que los otros espíritus menores). Por tanto, la mayor parte de los grupos élficos practican el monoteísmo. Aquellos que no lo hacen son generalmente los ignorantes Moriquendi (sobre todo los Avari) o los corrompidos.

A excepción de los cultos Dúnedain, los Hombres son menos propensos a la adoración de un único y todopoderoso Dios. Los mortales, con cortas vidas y su escasa historia escrita, quedan demasiado apartados de los Días Antiguos como para poseer el conocimiento que tienen los Quendi. En aquellos lugares donde habitan Hombres monoteístas, la materialización concreta de sus creencias no suele ser muy acertada; más bien, reflejan la única experiencia de la cultura. Estos pueblos tienden a ver a su Dios de la misma manera que los Elfos pueden ver a su patrón Vala o, en la mayoría de los casos, perciben a su único Dios como una manifestación de la Oscuridad.

RELIGIÓN Y OSCURIDAD

La Oscuridad ha corrompido con frecuencia las sociedades humanas. Tanto Morgoth como Sauron se autoproclamaron Reyes de los Hombres, y ambos alentaron la ignorancia entre sus posibles súbditos. La religión se convirtió en una gran herramienta de conquista. El resultado de esto fue la proliferación de cultos que idolatraban a Morgoth y/o a Sauron. Bien como el Enemigo Oscuro o como el Señor Oscuro se le ha venerado como el único Dios, o como el principal Dios, entre los numerosas etnias y sectas secretas que amenazan las culturas en regiones menos corruptas.

A los pueblos pobres o incultos les gusta el poder y a menudo adoran la fuerza mágica o física. Lógicamente, la Oscuridad suele representar ese poder, pues los Grandes Enemigos emplean hechiceros sin ataduras e impresionantes ejércitos.

Por tanto, todo esto sitúa al hombre bajo el dilema de miedo y la esperanza, y no es sorprendente que un gran número de las razas se unan a la Oscuridad. Algunas de las religiones resultantes convirtieron a los Dioses locales en siervos de Morgoth o Sauron o abandonaron definitivamente a sus antiguas deidades, mientras que otros mezclaron sus viejos ídolos con la persona del espíritu conquistador.

LA MULTIPLICIDAD DE RELIGIONES

Como cualquier otro mundo lleno de distintas razas, culturas y subculturas, la Tierra Media tiene una casi interminable colección de dioses, panteones, prácticas y religiones. Los ritos y rituales, reflejados en las peculiaridades asociadas con cada lugar o pueblo concreto, presentan incontables patrones y temas. Por tanto, la gente de cada región sigue sus propias pautas, adaptándose y evolucionando con la necesidad y los tiempos.

Sin embargo, la realidad es que hay una norma. Eru es el Creador y el Único Dios, y no existe ningún otro dios salvo en las creencias. Los Valar no son más que poderosos siervos, guardianes de la concepción de Eru.

LA RELIGIÓN DE LOS DÚNEDAIN Y LOS ÉLDAR

Esta realidad es la base de la religión dúnadan y elda. Ambos grupos viven en el noroeste de la Tierra Media y practican formas no-rituales de monoteísmo basadas en la creencia en Eru como el Único. Poseedores de la Inmortalidad y del contacto directo con los Poderes de Aman, los Eldar conocen las relaciones entre los Maiar y los Valar, entre los Valar y Eru, y entre Eru y Eä. Los Dúnedain, discípulos de las enseñanzas elda, heredaron este conocimiento.

Los Eldar y los Dúnedain practican una forma muy personal de religión que no necesita de sacerdotes y carece casi por completo de rituales. La meditación personal y las celebraciones comunitarias ordenan sus vidas espirituales. La ausencia de formalidad es la norma.

Los Valar actúan como patrones de estos grupos (y de la gente sobre la que influyen), pero no son tomados por Dioses. Los espíritus Maia desempeñan papeles menores y son respetados por su sabiduría, o venerados como protectores espirituales de la tierra. Sin embargo, la verdadera adoración se limita a Eru; y aunque la fe es esencial y omnipresente, no es agobiante. Esto basta para los Valar y su pueblo Maia, puesto que está en consonancia con el Equilibrio de las Cosas.

⊕ 4.4 DESCRIPCIONES ⊕ DE LOS VALAR

A continuación se detalla brevemente la personalidad concreta de cada uno de los catorce Poderes.

AULË

Aulë es el maestro de los oficios y las cosas materiales y es el más cercano en pensamiento y personalidad a Morgoth. Es el Señor de la Tierra y comprende y manipula sus substancias. Así pues, construyó las montañas y excavó los valles, moldeando la superficie de Arda de acuerdo con la visión de Eru. Cuando Morgoth estropeaba o deshacía las obras de Aulë en las confrontacio-

nes previas a la Batalla de los Poderes, el Herrero es empeñó en restaurar los resultados de sus trabajos; pero finalmente esto fue imposible, y la imagen de Arda perdió finalmente su simetría.

Las creaciones de Aulë son incontables. Además de los adornos, armas y equipo de los otros Ainur, sus fraguas crearon las Dos Lámparas, Illuin y Ormal. Ellas iluminaron el Mundo en los primeros Días Antiguos. Alzando unos incomparables picos para sustentárlas, las creó para que albergaran el aura encantada ideada por Varda. Tras su destrucción y la posterior muerte de los Dos Árboles, los Valar le pidieron de nuevo que diseñara los recipientes para la Gran Luz, y así creó el Sol y la Luna.

La mayor creación de Aulë es, no obstante, la raza de los Enanos (Kh. "Khazâd"). Aunque su conciencia le atormentaba, Aulë moldeó en secreto los Siete Padres de los Enanos bajo las montañas de la Tierra Media, con la esperanza de que podría llenar Arda con una vida especial. Esta concepción era suya e iba contra el pensamiento de Eru, sin embargo no eran fruto de la maldad y no conducían a su ruina. Enfrentado a su Señor, Aulë se arrepintió y casi destruye sus siete vástagos, pero Eru les permitió que durmieran hasta que fuera el momento apropiado para su nacimiento (después del despertar de los Elfos y los Hombres). El Único perdonó al Señor de la Tierra, el cual seguía siendo fiel al Equilibrio de las Cosas.

Esta transgresión que condujo al nacimiento de la raza de los Enanos estaba en consonancia con la personalidad de Aulë. Al igual que Morgoth, el Herrero disfrutaba creando objetos materiales y deseaba crear vida. Su mayor alegría está en los frutos de su querido trabajo. Al contrario que el Enemigo Oscuro, las obras de Aulë incorporan el amor, y su intención es aumentar la creación, no reemplazarla o apartarse de ella.

Desgraciadamente, mientras que los siervos de Aulë comparten su afición por la creación, muchos carecen de su amor y su sabiduría. Su primer gran siervo, Sauron, fue seducido por el Enemigo Oscuro incluso antes de su entrada en Eä. Saruman, el sucesor de Sauron, sufrió



Aulë

del mismo defecto (y llevó una existencia paralela, aunque un destino menos épico). Los dos cayeron presa del deseo de ser dueños del mundo material y, al igual que Morgoth, los dos se rebelaron.

El amor de Aulë puede atribuirse en gran parte a su esposa, Yavanna. Ella se encarga con su afecto, con su conocimiento y simpatía por las cosas vivas, atenuar el espíritu demasiado materialista del Herrero. Juntos se encargan del cuidado de la tierra.

La fana de Aulë tiene más de dos metros de altura, y es robusta y fuerte. Su larga barba negra y trenzada, y su piel marrón rojiza le da la apariencia de un inmenso Enano. En realidad, son sus hijos los que se parecen a su padre.

AULË

Nivel: 485

Raza: Vala (Exaltado).

Hogar: En Valinor, en las Mansiones de Aulë en la Gran Corte fuera de Valimar.

Nombres: El Herrero, Mahal (Kh. "El Hacedor").

AULË EN SA

PV: 1698 BO Cuerpo a Cuerpo: 665 BO
Proyectil: 525 CA: Ninguna (125)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 140, AG 140, CO 145, INT 135, I
100, PR 120

Habilidades SA: Acrobacias 242, Bailar 242, Cocinar 242, Conocimiento de las Cuevas 485, Conocimiento de los Cielos 121, Construir Trampas 485, Hacer Flechas 242, Herrero 485, Manejo de Cuerda 485, Meditación 485, Música 242, Oratoria 242, Percepción 242, Señales 242, Tallar la Madera 485, Trabajar el Cuero 485.

Hechizos SA: 22.220 PP. BO Hechizos Básicos de 242; BO Hechizos Dirigidos de 485. Aulë conoce todas las listas de Mago y las listas Abiertas de Esencia.

AULË EN ROLEMASTER

PV: 1698 BO Cuerpo a Cuerpo: 665 BO Proyectil: 525 CA: 4 (125)

Profesión RMF: Alquimista.

Caract. RMF: Fu 140, Rp 100, Em 150, I 100, Pr 120, Ag 140, Co 145, Me 120, Ra 150, AD 100

Habilidades RMF: Abrir Cerraduras 485, Acrobacias 242, Arquitectura 485, Bailar 242, Canalización 485, Cantar 242, Cocinar 242, Construir trampas 485, Desactivar Trampas 485, Dominio de los Hechizos 242, Espeleología 485, Falsificación 242, Frenesí 242, Hacer Flechas 242, Hechizos Dirigidos 485, Herrero 242, Liderazgo 242, Lingüística ∞, Manejo de Cuerda 485, Matemáticas 242, Meditación 485, Música 242, Nadar 242, Oficio 485, Oratoria 242, Orientación Celeste 121, Percepción 242, Química 242, Runas 242, Seducción 242, Señales 242, Tallar la Madera 485, Tallar la Piedra 485, Tasar 485, Trabajar el Cuero 485, Tregar 485, Sintonización 242.

Hechizos RMF: 22.220 PP. BO Hechizos Básicos de 242; BO Hechizos Dirigidos de 485. Aulë conoce todas las listas de Alquimista, listas Cerradas de Esencia y las listas de Hechicero.

Apariencia: 100.

AULË EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 14, Agilidad 12, Inteligencia 17, Movimiento 16, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 42, BO Proyectil 35, General 10, Subterfugio 12, Percepción 14, Mágica 14, Resistencia 1698.

Poderes SA Básico: Aulë recibe una bonificación de +7 cuando realiza cualquier acción cuando está bajo tierra.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.900.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE AULË

Fragua y Herramientas — La herrería de Aulë en la montaña está junto a sus Mansiones. Contiene una fragua encantada y las herramientas que le permiten crear objetos a un ritmo 100 veces superior que a un herrero o un alquimista.

Martillo (Echerum) — (Q. "Señor Hacedor") Un gran martillo de guerra realizado en oro con incrustaciones de cog negro. Su cabeza mágica es más dura que cualquier otra sustancia conocida.

SA/RMF: +140 a las BO Cuerpo a Cuerpo y Proyectil; inflige 1-10 impactos críticos (de la misma gravedad) cada vez que obtiene un golpe crítico.

SA Básico: +9 a la BO Cuerpo a Cuerpo y proyectil, causando un daño adicional de 3xD6.

PODERES ESPECIALES DE AULË

Forma de Tierra — Aulë puede desplazarse y respirar con la misma facilidad tanto por encima como por debajo de la tierra. Para poder desplazarse a través de una sustancia sólida inorgánica sólo necesita una pequeña ranura permeable al gas por la que poder pasar.

Dominio de la Tierra — Aulë tiene un control absoluto de toda la materia inorgánica que está fija o forma parte de la tierra en un radio de 750 Km. (aprox. 1'6 Km. x nivel de Aulë). Sólo necesita concentrarse para mover y moldear la tierra, aunque este movimiento debe ser (i) continuo y (ii) limitado a una velocidad que no exceda el caminar de un Enano.

SA/RMF: También requiere un número de PP igual a la cantidad de kilómetros cúbicos x 1'5 x distancia desplazada (en Kilómetros).

Conocimiento de la Tierra — Aulë lo sabe todo sobre el origen y propiedades de todas las sustancias inorgánicas.

ESTË

Estë es la esposa de Irmo y, al igual que su esposo, es la protectora de lo vivo. Se interesa por el descanso y la renovación del cuerpo y el alma. No hay ningún otro Vala que tenga mayores poderes curativos.

Estë, la gentil y de ropajes grises, cuida de las Fuentes de la renovación en el Bosque de Lórien. Tanto ella como su marido residen en los bosques mágicos, aunque ella descansa a solas durante el día en una gran isla situada en el lago llamado Lórellin (S. "Lago de las Estrellas Doradas"). La fana reposada y relajada de Estë camina junto a Irmo durante las tranquilas horas nocturnas, el tiempo del descanso y la paz.

ESTĒ

Nivel: 450

Raza: Vala (Valië).

Hogar: Tol Lórellin en los Jardines de Lórien en Valinor.

Nombres: La Curadora, Señora de las Fuentes de la Renovación, Señora del Descanso y la Paz.

ESTĒ EN SA

PV: 1268 BO Cuerpo a Cuerpo: 210 BO
Proyectil: 240 CA: Ninguna (200)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 100, AG 120, CO 130, INT 120, I 140, PR 110

Habilidades SA: Bailar 225, Caer 112, Cocinar 450, Conocimiento de los Cielos 225, Construir Trampas 485, Meditación 450, Música 225, Oratoria 225, Percepción 225, Tallar la Madera 485, Trabajar el Cuero 225.

Hechizos SA: 18.900 PP. BO Hechizos Básicos de 425; BO Hechizos Dirigidos de 450. Estē conoce todas las listas de Animista y las listas Abiertas de Canalización.

ESTĒ EN ROLEMASTER

PV: 1268 BO Cuerpo a Cuerpo: 210 BO
Proyectil: 240 CA: 4 (200)

Profesión RMF: Sanadora.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 120, Em 110, I 140, Pr 110, Ag 120, Co 130, Me 140, Ra 100, AD 110

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 112, Bailar 225, Caer 112, Canalización 450, Cantar 225, Cocinar 450, Construir Trampas 485, Diplomacia 450, Dominio de los Hechizos 225, Hechizos Dirigidos 450, Lingüística ∞, Meditación 450, Música 225, Oratoria 225, Orientación Celeste 225, Percepción 225, Primeros Auxilios 450, Química 450, Runas 225, Seducción 225, Tallar la Madera 485, Trabajar el Cuero 225, Sintonización 225.

Hechizos RMF: 18.900 PP. BO Hechizos Básicos de 425; BO Hechizos Dirigidos de 450. Aulē conoce todas las listas de Animista, todas

las listas Abiertas de Canalización, todas las listas de Clérigo, listas de Curandero, listas de Sanador y las listas Cerradas de Canalización.

Apariencia: 120.

ESTĒ EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 12, Inteligencia 12, Movimiento 11, Defensa 12, BO Cuerpo a Cuerpo 12, BO Proyectil 14, General 8, Subterfugio 13, Percepción 13, Mágica 13, Resistencia 1238.

Poderes SA Básico: Estē recibe una bonificación de +8 cuando realiza cualquier acción curativa.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.530.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE ESTĒ

Piedra Curativa — Una sencilla piedra toscamente tallada (de unos 18 cm. de diámetro) compuesta de adamantina gris encantada. Cuando se toca, cura cualquier enfermedad y purifica cualquier sustancia venenosa que se pueda encontrar en el cuerpo. El portador puede tocar a una criatura y diagnosticarle cualquier enfermedad física o mental, así como determinar la cura.

Copa (Lissicoirë) — (Q. "Dulce Agitación"; S. "Let. Echuir") Cuando se le ordena (7 veces/día), la copa se llenará con un dulce vino a la elección del portador. El vino está encantado y, cuando se consume, curará cualquier enfermedad de la mente.



PODERES ESPECIALES DE ESTĒ

Curación — EstĒ puede curar mediante los procedimientos normales, o puede transferir las heridas de otros a su propio cuerpo (como un Sanador de *RMF*). En este último supuesto, es capaz de librar de forma instantánea a los demás de sus dolencias simplemente tocándolos (hasta un total de criaturas cuyos niveles sumados sean igual o menos que los puntos de vida totales de EstĒ). Puede curar el daño absorbido a un ritmo igual a la suma numérica de los niveles de aquellos que ha sanado. Puede resucitar a los muertos, "dándoles la vida" siempre que hayan muerte hace menos de 450 horas. Además, EstĒ puede sanar a cualquiera de enfermedades y venenos que le aflijan.

Bendición del Agua — EstĒ puede bendecir cualquier fuente de agua (por ejemplo, un pozo o una cascada), haciendo que pueda curar cualquier herida, enfermedad o dolencia (salvo la muerte) a cualquiera que beba de sus aguas. Sólo puede afectar a una fuente de agua en un momento determinado.

Idiomas — EstĒ habla todos los idiomas. Su lengua materna es el Valinóreano.

IRMO

Al igual que su hermano mayor Námō. Irmo es uno de los Fĕanturi (Q. "Amos de los Espíritus"). Es el señor de las emociones y los sueños, el espíritu de la vida; de ahí su nombre "Anhelante". Junto con su esposa EstĒ, se levanta por la noche en su hogar del Bosque de Lórien, viajando cuando los sueños de los Hijos de Eru están más activos.

Nienna, su hermana mayor, carga con las penas; EstĒ cura el cuerpo; Irmo reconforta el espíritu. Entiende las motivaciones básicas del alma y, mientras que su hermano es el guardián de la suerte o el destino, él supervisa los deseos y esperanzas inherentes en todos los espíritus. Por ello, Irmo es generoso y siempre está preocupado por la felicidad de los demás.

La fana de Irmo se viste con un color azul bosque oscuro, como el color de los árboles a la luz de la luna. Su alta y ligera forma y modales gentiles sugieren su paz interior, aunque el fuego del deseo siempre brilla como una chispa en lo más profundo de sus ojos.

IRMO

Nivel: 425

Raza: Vala.

Hogar: El Bosque de Lórien en Valinor.

Nombres: (Q. "Anhelante"), Amo de los Sueños, Señor de las Visiones.

IRMO EN SA

PV: 531 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 418 **BO**
Proyectil: 418 **CA:** Ninguna (100)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 100, AG 105, CO 100, INT 125, I 116, PR 140

Habilidades SA: Actividades con Animales 212, Actuar 212, Bailar 212, Conocimiento de los Cielos 159, Construir Trampas 425, Esquiar 106, Herrero 62, Juegos de Manos 425, Navegar 53, Meditación 425, Música 212, Oratoria 212, Percepción 425.

Hechizos SA: 15.725 PP. BO Hechizos Básicos de 212; BO Hechizos Dirigidos de 425. Irmo conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago y todas las listas Abiertas de Esencia.

IRMO EN ROLEMASTER

PV: 531 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 418 **BO**
Proyectil: 418 **CA:** 4 (100)

Profesión RMF: Ilusionista.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 100, Em 130, I 116, Pr 140, Ag 105, Co 100, Me 130, Ra 120, AD 110

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 425, Actuar 212, Bailar 212, Canalización 425, Construir Trampas 425, Diplomacia 425, Dominio de Hechizos 212, Esquiar 106, Juegos de Manos 425, Liderazgo 212, Lingüística ∞, Meditación 425, Música 212, Navegar 106, Oratoria 212, Orientación Celeste 212, Pastoreo 212, Percepción 425, Predicción del Clima 106, Primeros Auxilios 212, Runas 212, Seducción 425, Sintonización 212.

Hechizos RMF: 15.725 PP. BO Hechizos Básicos de 212; BO Hechizos Dirigidos de 425. Irmo conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas de Ilusionista, todas las listas de Astrólogo y todas las listas Cerradas de Esencia.

Apariencia: 115.

IRMO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 11, Inteligencia 10, Movimiento 7, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 13, BO Proyectil 16, General 8, Subterfugio 6, Percepción 9, Mágica 8, Resistencia 531.

Poderes SA Básico: Irmo recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción que incluya alguna predicción o previsión. Tiene un 90% de probabilidades de hacer una predicción correctamente.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.300.000

PODERES ESPECIALES DE IRMO

Forma de Niebla — Por la noche (incluyendo el amanecer y el anochecer) Irmo puede adoptar la forma de niebla a voluntad, permitiéndole viajar empujado por los vientos o moverse al doble de la velocidad normal. En esta forma es invulnerable a la mayoría de los ataques físicos.

Ilusiones Perfectas — Irmo puede concentrarse para mantener varias ilusiones de forma simultánea. Esta concentración sólo utiliza el 25% de la actividad permitida a Irmo (las ilusiones se consideran realidades para todos excepto para Irmo y Estë).

SA/RMF: Está limitado a un número determinado de ilusiones, la suma de cuyos niveles no puede superar 425.

SA Básico: Irmo puede crear y mantener hasta 42 ilusiones, engañando hasta una suma de criaturas hasta 425.000 PE.

Maestría de los Sueños — Irmo puede averiguar y visualizar los sueños de cualquier individuo sobre el que se concentre, independientemente del alcance.

SA/RMF: La víctima tiene que hacer una TR contra un ataque de nivel 212.

SA Básico: La víctima puede hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. La víctima puede resistirse a Irmo si el resultado es 22 o más.

PRINCIPALES OBJETOS DE IRMO

Bastón (Vara de los Sueños) — El Bastón de Irmo puede borrar los sueños / deseos de un individuo en un radio de 128 metros. El bastón es utilizable 3 veces al día.

SA/RMF: El blanco debe hacer una TR contra un ataque de nivel 212. El bastón afecta a la víctima durante 3 días por la cuantía del fallo.

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. El blanco puede resistirse a Irmo si el resultado es 22 o más. Si el

blanco falla en su intento de resistir el ataque, el bastón afectará a la víctima un número de días equivalente al número por debajo de 22.

Banda (Irmirë) — (Q. "Joya del Deseo") Esta bella banda de mithril para la cabeza está adornada con un diamante de color azul oscuro, el cual descansa sobre la frente de Irmo. Puede "capturar" cualquier sueño / deseo tomado (borrado) por la Vara de los Sueños. Sólo puede albergar un sueño de un blanco al mismo tiempo. El portador puede implantar este sueño / deseo (duplicándolo si Irmo así o desea) en cualquier blanco a menos de 128 metros.

SA/RMF: El blanco ha de hacer una TR contra un ataque de nivel 212. La banda es también un artefacto con un multiplicador x14 a los PP.

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. El blanco puede resistirse a Irmo si el resultado es 22 o más. La banda también aumenta la habilidad Mágica del portador en +6.





MANWĒ

Manwë es el Rey de los Valar y está más cerca de Eru que ningún otro espíritu. Sólo Morgoth y su esposa Varda rivalizan en fuerza con él. Ningún ser está sobre él en el panteón de la vida.

Manwë y Varda comparten un amor duradero que no conoce límites, un amor que ha sobrevivido a la envidia de Morgoth. Este vínculo les otorga un poder adicional, y juntos son bastante más fuertes que si sumáramos sus talentos por separado. Cuando Manwë se sienta al lado de Varda en Ilmarin, puede ver cualquier cosa en Arda sobre la superficie de la tierra o de las aguas simplemente apartando las nubes.

Como Súlamo, el "Alentador", Manwë es el amo de los cielos y controla el aire y el clima de Arda. Su aliento gobierna los vientos, su vista aclara las nieblas, y su ira hace surgir las tormentas que azotan la tierra. Junto con Varda, determina la trayectoria de la luz que surca el cielo.

Como Rey de Valinor, Manwë actúa como el máximo líder de Consejo de los Valar y preside en todas las deliberaciones en el Anillo del Juicio. Él es el líder, el consejero, el maestro y el supervisor de su pueblo y, con su esposa a su lado, es el patrón de todos los Vanyar que viven en las laderas entre sus Estancias y la bella ciudad de Valimar.

El defecto principal en la autoridad de Manwë proviene de su incondicional creencia en los pensamientos de Eru. Como resultado de su proximidad al Único, el Rey de los Valar no comprende la naturaleza y motivaciones que mueven al Mal. Por tanto, nunca entendió el peligro inherente al Enemigo Oscuro, ni se dio cuenta de la gravedad de las maquinaciones de Sauron. Varda, sin embargo, actuaba como su consejera en muchos asuntos, al igual que hacía Ulmo; y al final la tutela de Manwë dio sus frutos.

La fana de Manwë es la de un sabio y barbudo señor de blancos cabellos con piel clara y ojos azul claros. Ataviado con una túnica azul tiene el aspecto de un auténtico Rey. Estrellas de un blanco puro brillan en lo más profundo de sus ojos, otorgándole un destello especial en su mirada.

MANWĒ (SÚLAMO)

Nivel: 500

Raza: Vala.

Hogar: Ilmarin sobre Taniquetil en Valinor.

Nombres: (Q. "Bendito"); Súlamo (Q. "Alentador"); Señor del Aliento de Arda, Rey de los Valar; Señor del Cielo; Señor del Aire, Rey Venerable; Gobernante de Arda.

MANWĒ EN SA

PV: 875 BO Cuerpo a Cuerpo: 600 BO
Proyectil: 600 CA: Ninguna (225)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 120, AG 125, CO 110, INT 145, I 150, PR 145

Habilidades SA: Actividades con Animales 200, Actuar 125, Conocimiento de las Cuevas 65, Conocimiento de los Cielos 750, Esquiar 250, Meditación 500, Música 500, Oratoria 750, Percepción 500, Señales 250.

Hechizos SA: 26.000 PP. BO Hechizos Básicos de 250; BO Hechizos Dirigidos de 500. Manwë conoce todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Canalización y todas las listas Abiertas de Esencia.

MANWĒ EN ROLEMASTER

PV: 875 BO Cuerpo a Cuerpo: 600 BO
Proyectil: 610 CA: 4 (225)

Profesión RMF: Clérigo.

Caract. RMF: Fu 120, Rp 120, Em 150, I 150, Pr 145, Ag 125, Co 110, Me 140, Ra 150, AD 130

Habilidades RMF: Acechar y Esconderse 500, Actuar 125, Administración 500, Arquitectura 250, Canalización 500, Diplomacia 500, Dominio de Hechizos 500, Esquiar 250, Hechizos Dirigidos 500, Liderazgo 500, Lingüística ∞, Matemáticas 500, Meditación 500, Música 500, Navegación 250, Oratoria 750, Oficio 250, Orientación Celeste 400, Pastoreo 400, Percepción 500, Predicción del Clima 750, Química 250, Runas 500, Seducción 250, Señales 250, Sintonización 500.

Hechizos RMF: 26.000 PP. BO Hechizos Básicos de 250; BO Hechizos Dirigidos de 500. Manwë conoce todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas de Clérigo, todas las listas Cerradas de Esencia, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas Cerradas de Mentalista.

Apariencia: 145.

MANWĒ EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 12, Agilidad 13, Inteligencia 19, Movimiento 7, Defensa 13, BO Cuerpo a Cuerpo 36, BO Proyectil 37, General 12, Subterfugio 12, Percepción 30, Mágica 30, Resistencia 875.

Poderes SA Básico: Manwë recibe una bonificación de +6 cuando realiza cualquier acción relacionada con el clima.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 5.000.000

PRINCIPALES OBJETOS DE MANWĒ

Cetro de Zafiro (Luinĕl) — (Q. "Estrella Azul")

Símbolo de su mandato, este sencillo cetro de plata blanca está rematado con un perfecto zafiro azul. La suave joya ovoide brilla desde su interior, pues alberga una estrella blanca-azulada. Aquél que porte el cetro y se siente en el Trono de Ilmarin puede ver cualquier lugar de Arda.

Túnica (Vilyagollor) — (Q. "Túnica Celeste") Esta túnica azul, siempre en movimiento, simboliza la posición de Manwĕ como Rey de los Cielos y Señor de los Vientos.

Espada (Taramacil) — (Q. "Gran Espada") Símbolo de su tutela, esta hoja sagrada es equivalente a un espadón. Realizada en acero azul-cielo encantado, brilla cuando se la ordena o cuando está cerca de un individuo concreto (sólo se puede designar a un enemigo a un mismo tiempo, y el portador debe conocerle). La espada brilla cuando descubre al enemigo, y este brillo se hace más intenso cuanto más cerca se encuentra de él. Creada por Aulĕ, la espada alberga un espíritu mágico que actúa como el familiar de Manwĕ. Se puede comunicar a través de visiones o en conversación silenciosa con el Rey.

SA/RMF: Arma sagrada +150. Se la considera un espadón inteligente, de nivel 50. El alcance de búsqueda es igual a 30 cm por cada nivel del portador.

SA Básico: +9 de BO Cuerpo a Cuerpo, +9 al Daño. El alcance de búsqueda equivale a 6 m x habilidad Mágica del portador (máximo alcance: 150 m).

Lanza (Gebir-i-Manwĕ) — (Q. "Poste de Manwĕ") Una lanza de acero azul-cielo encantada de 6 m de longitud con incrustaciones de plata y zafiros. Cuando se arroja, desaparece mezclándose con el aire, para volver a reaparecer en el punto de impacto. Por tanto, no puede ser parada. Su alcance es de 300 metros (sin penalización por alcance), y siempre vuelve a su dueño justo después de haber golpeado.

SA/RMF: Lanza +150. Cualquier impacto crítico que consiga el portador es seguido por otros tres de igual gravedad, más un ataque de hechizo de Miedo de nivel 50.

SA Básico: +9 de BO Cuerpo a Cuerpo, 3x3D6+9 al Daño.

PODERES ESPECIALES DE MANWĒ

Visión — Manwĕ puede ver con toda claridad, de noche o de día, hasta el lejano horizonte. Puede descubrir

cualquier detalle, como si estuviera ubicado en ese mismo lugar. Su mirada aparta las nubes, por lo que el clima no afecta a su vista. Cuando se encuentra en Ilmarin con Varda, puede ver cualquier cosa sobre la superficie de la tierra o sobre las aguas en cualquier punto de Arda.

Voz — Manwĕ puede hablar con la voz que desee, a cualquiera que está a su vista.

Autoridad — Manwĕ puede dirigir su voz o su vista sobre cualquier individuo (en un radio de 150 metros) con la intención de dominarle.

SA/RMF: El blanco debe hacer una TR contra un ataque (SA=Canalización; RMF=Mentalismo) de nivel 252. El fallo significa quedar bajo el control de Manwĕ hasta que la víctima pueda pasar una TR. En el momento que la víctima se aleje del radio de 150 metros—o en el momento que Manwĕ deje de concentrarse— ésta podrá hacer una TR cada asalto.

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. El blanco puede resistirse si el resultado es 25 o más. En el momento que la víctima se aleje del radio de 150 metros, o en el momento que Manwĕ deje de concentrarse, ésta podrá hacer una tirada por asalto. Un resultado de 25 o más significará que ha quedado libre del dominio de Manwĕ.

Dominio del Aire — Manwĕ tiene un absoluto control sobre el aire (y por consiguiente del viento) a lo largo y ancho de Arda.



MELKOR (MORGOOTH)

En el Principio, Melkor (Q. "Aquél que se Alza en Poder") era el más grande entre los Valar. Compartía el poder con Manwë, pero nunca vio con buenos ojos el trato que Eru daba a su hermano. Manwë, sin embargo, estaba más próximo al pensamiento de Eru, puesto que Melkor no podía trabajar dentro del esquema concebido por el Único. Cuando los Valar hicieron la Gran Música, Melkor creó la discordia.

Melkor desea ser omnipotente, crear de acuerdo a sus propios sentimientos y no dentro de los límites que le impone la visión de Eru. Al igual que Aulë, Melkor adora hacer cosas y se deleita en la adoración que recibe por sus ideas. Pero fue más lejos que el Herrero y, tras entrar en Eä, se rebeló abiertamente. Abandonando su sometimiento a Eru, Melkor se convirtió en un Vala caído y su nombre no se pronunció entre los Poderes. Es conocido como Morgoth, el "Enemigo Oscuro". (Para más información sobre Melkor véase el Apartado 6.1).

NÁMO

Námo es el hermano mayor de Irmo y Nienna. Al igual que Irmo, el Ordenante es un Fëantur (S. "Maestro de los Espíritus"; pl. "Fëanturi"), el amo de las visio-

nes interiores y el destino. Námo, sin embargo, no se preocupa de las vivencias inmediatas que ocupan a su pueblo; se encarga de convocar a los espíritus fallecidos. Su nombre habla de su papel como Anunciante del Destino. Es el juez de la muerte y el protector de las almas en la vida posterior.

Námo reside en las Estancias de Mandos (Q. "Prisión"). Allí, en las orillas occidentales de Aman, domina el Mar Circundante y custodia los espíritus de los que aguardan el Fin de los Días y el apogeo de la visión de Eru. Ninguna alma puede abandonar las Estancias sin su consentimiento, y está en sus manos que los espíritus de los Primeros Nacidos encuentren descanso después de su muerte. Morgoth fue encarcelado en este lugar, como el resto de los Ainur caídos que esperan juicio y arrepentimiento.

Vairë, la esposa de Námo vive con el Señor del Destino en sus Estancias, tejiendo el transcurrir del Tiempo que ayuda a su esposo en sus juicios. Aparte de la siempre apenada Nienna, ella es la única compañía frecuente. Un aire de misterio inunda el ambiente.

En consonancia con todo esto, la fana de Námo se viste casi siempre de forma algo tenebrosa. Una túnica negra cubre su forma preferida: un cuerpo alto, anguloso, pálido y sin pelo en el que destacan sus dos profundos ojos negros.

NÁMO

Nivel: 475

Raza: Vala (Exaltado).

Hogar: Las Estancias de Mandos en las costas occidentales de Valinor.

Nombres: (Q. "Ordenante"); Juez; Mandos; Señor de las Estancias de la Espera; Guardián de la Muerte; Señor del Destino; Amo de la Muerte.

NÁMO EN SA

PV: 831 BO Cuerpo a Cuerpo: 490
BO Proyectil: 515 CA: Ninguna (125)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 105, AG 120, CO 110,
INT 125, I 140, PR 150.

Habilidades SA: Actividades con Animales 189, Actuar 237, Conocimiento de los Cielos 237, Meditación 475, Música 237, Oratoria 212, Percepción 475.

Hechizos SA: 22.325 PP. BO Hechizos Básicos de 237; BO Hechizos Dirigidos de 475. Námo conoce todas las listas de Bardo y las listas Abiertas de Canalización.

Námo



NÁMO EN ROLEMASTER

PV: 831 BO Cuerpo a Cuerpo: 490 BO

Proyectil: 515 CA: 4 (125)

Profesión RMF: Vidente.

Caract. RMF: Fu 105, Rp 100, Em 120, I 140, Pr 150, Ag 120, Co 110, Me 150, Ra 100, AD 150.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 237, Actuar 237, Administración 237, Canalización 475, Cantar 337, Diplomacia 237, Dominio de Hechizos 337, Hechizos Dirigidos 475, Liderazgo 237, Lingüística ∞, Meditación 475, Música 237, Oratoria 212, Orientación Celeste 337, Pastoreo 375, Percepción 475, Predicción del Clima 237, Runas 475, Subyugar 237, Sintonización 475.

Hechizos RMF: 22.325 PP. BO Hechizos Básicos de 237; BO Hechizos Dirigidos de 475. Námo conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas de Vidente, todas las listas de Clérigo, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 105.

NÁMO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 11, Inteligencia 16, Movimiento 11, Defensa 7, BO Cuerpo a Cuerpo 32, BO Proyectil 33, General 7, Subterfugio 6, Percepción 29, Mágica 20, Resistencia 831.

Poderes SA Básico: Námo recibe una bonificación de +6 cuando realiza cualquier hechizo o acto físico relacionado con los espíritus, los muertos o los no-muertos.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.800.000

PRINCIPALES OBJETOS DE NÁMO

Amuleto del Destino — Hecho con un diamante negro engarzado en un sencillo engaste de plata e ithilnaur gris, este amuleto fue un regalo de Irmo (Lórien). Es el amuleto que hace juego con el entregado a Melian.

SA/RMF: Cuando se coloca frente a los ojos de alguien (alcance de 30 cm por cada nivel del portador), el blanco debe hacer una TR con éxito para que el portador no pueda conocer el destino final del blanco (si va a ser bueno o malo, y hasta que punto). El portador recibe una imagen general (como si fuera un sueño) de la suerte general que correrá el blanco (por un periodo equivalente a 1 año por cada nivel del portador).

SA Básico: Cuando se muestra o enseña a alguien (alcance 3 m por la habilidad de Percepción del

portador), el blanco debe hacer una tirada y añadir su bonificación Mágica. Si el blanco no consigue sacar 24 o más, el portador puede leer el futuro del blanco a grandes rasgos (si va a ser bueno o malo, y hasta que punto). El portador adquiere una visión general (como si fuera un sueño) de la suerte general que correrá el blanco (por un periodo equivalente a 1 año por cada nivel del portador).

Guanteletes (Guantes del Fallecimiento) — Cuando son colocados sobre el cuerpo del blanco, éste toma conciencia de su muerte. Si el blanco se resiste a su destino general (p.e., un no-muerto) o ataca físicamente a Námo, el Ordenante debe concentrarse en el fallecimiento del blanco. Los guantes, sin embargo, no pueden afectar a los Hombres.

SA/RMF: Si Námo se concentra en la muerte del blanco y éste falla una TR contra un ataque de nivel 100, el blanco morirá. El espíritu pasará entonces al confinamiento dentro de las Estancias de Mandos.

SA Básico: Si Námo se concentra en la muerte del blanco y éste falla una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) sacando menos de 10, el blanco morirá. El espíritu pasará entonces al confinamiento dentro de las Estancias de Mandos.

PODERES ESPECIALES DE NÁMO

Voz del Destino — Námo puede hablar con cualquier voz a cualquiera que esté en un radio de 142 metros, controlando sus atenciones.

SA/RMF: Aquellos dentro del alcance deben pasar una TR contra un ataque (SA=Canalización; RMF=Mentalismo) de nivel 47 si no quieren ser controlados por Námo, mientras les esté hablando. Si Námo deja de hablarles o la víctima se aleja más de 142 m, ésta deja de estar bajo el control del Ordenante.

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. El blanco puede resistirse a Námo si saca 24 o más. Si Námo deja de concentrarse o la víctima se aleja más de 142 m, ésta queda libre de la dominación de Námo.

Ojo del Juicio — Námo puede mirar en los ojos de un blanco y concentrarse, matando a su presa con un "Juicio final".

SA/RMF: El blanco debe pasar una TR contra un ataque (SA=Canalización; RMF=Mentalismo) de nivel 47 para no perecer.

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. El blanco resistirá el juicio de Námo si el resultado es 24 o más. De lo contrario, morirá.



NESSA

Nessa es la despreocupada y bella esposa del Vala Tulkas. De todas las Valier, sólo Vána posee un espíritu más salvaje. Al igual que su esposo, Nessa adora correr, jugar y reír, deleitándose en la celebración de la vida. Ella representa la alegría, el goce y la felicidad y no concibe el uso de las armas.

Por encima de todo esto, su pasión es el baile. Saltando despreocupadamente sobre los campos siempre verdes de Valimar, disfruta bailando siempre que se encuentra en casa. En la naturaleza, se dedica a correr junto al amado ciervo que la sigue en sus juegos, sabiendo que es más veloz que cualquier otro animal. Sólo Tulkas y Oromë son más rápidos que ella.

La fana de Nessa es la de una ágil aunque elegante joven de cabellos rojo anaranjados y unos ojos tan verdes como los prados sobre los que danza.

NESSA

Nivel: 400

Raza: Vala (Valië).

Hogar: Valimar en Valinor.

Nombres: Bailarina; Señora de la Alegría; Señora de la Celebración.

NESSA EN SA

PV: 500 BO Cuerpo a Cuerpo: 455 BO
Proyectil: 520 CA: Ninguna (275)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 100, AG 140, CO 100, INT 100, I 130, PR 140.

Habilidades SA: Actividades con Animales 200, Acrobacias 400, Bailar 400, Caer 100, Conocimiento de los Cielos 200, Contorsionismo 400, Forrajear 200, Meditación 400, Música 200, Oratoria 200, Percepción 200, Señales 200, Volteretas 200.

Hechizos SA: 14.800 PP. BO Hechizos Básicos de 200; BO Hechizos Dirigidos de 400. Nessa conoce todas las listas de Bardo y las listas Abiertas de Canalización.

NESSA EN ROLEMASTER

PV: 500 BO Cuerpo a Cuerpo: 455 BO
Proyectil: 520 CA: 4 (275)

Profesión RMF: Bardo.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 140, Em 100, I 130, Pr 140, Ag 140, Co 100, Me 100, Ra 100, AD 100.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 100, Acrobacias 400, Caer 100, Canalización 400, Cantar 375, Defensa Adrenal 200, Dominio de Hechizos 200, Emboscar 200, Forrajear 200,

Hechizos Dirigidos 400, Juegos Atlético 200, Lingüística ∞, Meditación 400, Movimientos Adrenales 400, Música 200, Nadar 200, Oratoria 200, Orientación Celeste 200, Pastoreo 200, Percepción 200, Predicción del Clima 200, Primeros Auxilios 100, Runas 200, Seducción 200, Señales 200, Trepas 200, Sintonización 200, Volteretas 200.

Hechizos RMF: 14.800 PP. BO Hechizos Básicos de 200; BO Hechizos Dirigidos de 400. Nessa conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 135.

NESSA EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 14, Inteligencia 12, Movimiento 17, Defensa 18, BO Cuerpo a Cuerpo 28, BO Proyectil 31, General 12, Subterfugio 12, Percepción 12, Mágica 12, Resistencia 500.

Poderes SA Básico: Nessa recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción mientras escucha música.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.100.000

Nessa



PRINCIPALES OBJETOS DE NESSA

Corona de Rosas Verdes — Nessa lleva una corona hecha de rosas verdes en su pelo. La corona denota su condición como Reina de la Celebración. Su magnífico brillo mágico protege su cabeza como si fuera un casco normal.

SA/RMF: La Corona anula el 75% de los críticos (01-75 en una tirada). Además, el aura de la corona otorga la felicidad y alcanza hasta el más vil de los corazones. Mientras lleva la corona, Nessa es inmune al ataque de cualquiera que la contemple (desde cualquier distancia) y que falle una TR contra un ataque de Esencia de nivel 40. El fallo induce a la felicidad al que la vio, e impide que luche en los próximos 1-100 minutos (mientras no sea golpeado).

SA Básico: +3 a la Defensa. Además, el aura de la corona otorga la felicidad y alcanza hasta el más vil de los corazones. Mientras lleva la corona, Nessa es inmune al ataque de cualquiera que la contemple (desde cualquier distancia) y que en una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) no consiga sacar 21 o más. El fallo induce a la felicidad al que la vio, e impide que luche en los próximos 6xD6 minutos (mientras no sea golpeado).

PODERES ESPECIALES DE NESSA

Baile — Mientras baila, Nessa puede saltar hasta 30 metros verticalmente y 150 metros en horizontal (o cualquier combinación de ambos). Puede imitar o improvisar cualquier baile, maniobras con volteretas o maniobras acrobáticas que haya visto.

SA/RMF: Las maniobras de Nessa se las considera siempre con una categoría de dificultad no superior a "Fácil".

SA Básico: Añade +3 a la Defensa de Nessa cuando baila.

Dominio del Canto — Nessa puede usar su voz para crear cualquier sonido dentro del alcance de cualquier mamífero de Arda y, mientras canta, puede comunicarse con cualquier ciervo hasta una distancia de 6 Km.

NIENNA

Nienna es la hermana pequeña de Námó (Mandos) y la hermana mayor de Irmo (Lórien). Esta solitaria Vala reside en el punto más occidental de Aman. Allí, su solitaria torre se alza sobre los escarpados acantilados grises sacudidos por las tenebrosas aguas del Mar Circundante.

Nienna es la Plañidera, la que llora, y personifica el sufrimiento. Es la antítesis total de Nessa, pues no hace

celebraciones; en su lugar, carga con el sufrimiento de Eä. Sus hombros cargan con el peso del sufrimiento creado por todos los demás espíritus, puesto que ella asuma su tristeza. Compadeciendo a los espíritus más rebeldes, la Plañidera sufre por los demás. Representa la conciencia de Eä. Sin ella, el dolor vencería sin duda a los Hijos de Eru en su paso por la vida.

El fana de Nienna explica su papel. Pálida, de ojos rojos, y con mejillas escarlatas surcadas por lágrimas interminables, camina lentamente. Sin embargo, en sus ojos llorosos hay fuerza ya que es lo bastante valiente para compadecer y perdonar prácticamente cualquier transgresión para la que se ofrece arrepentimiento.

NIENNA

Nivel: 475

Raza: Vala (Valië Exaltada).

Hogar: El Último Hogar en las costas más occidentales de Valinor.

Nombres: (Q. "Plañidora"); la que está de Luto; la Sufridora.

NIENNA EN SA

PV: 1069 **BO** Cuerpo a Cuerpo: 425 **BO**
Proyectil: 360 **CA:** Ninguna (175)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 100, AG 120, CO 120, INT 107, I 150, PR 135.

Habilidades SA: Conocimiento de los Cielos 237, Meditación 475, Música 237, Percepción 237.

Hechizos SA: 21.375 PP. **BO** Hechizos Básicos de 237; **BO** Hechizos Dirigidos de 475. Nienna conoce todas las listas de Bardo y las listas Abiertas de Canalización.

NIENNA EN ROLEMASTER

PV: 1069 **BO** Cuerpo a Cuerpo: 425 **BO**
Proyectil: 360 **CA:** 4 (175)

Profesión RMF: Mentalista.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 100, Em 150, I 150, Pr 135, Ag 120, Co 120, Me 115, Ra 100, AD 100.

Habilidades RMF: Canalización 475, Cantar 237, Diplomacia 237, Dominio de Hechizos 237, Hechizos Dirigidos 475, Lingüística 237, Meditación 475, Música 237, Orientación Celeste 237, Percepción 237, Runas 237, Sintonización 237.

Hechizos RMF: 21.375 PP. **BO** Hechizos Básicos de 237; **BO** Hechizos Dirigidos de 475. Nienna conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 140.

NIENNA EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 11, Inteligencia 16, Movimiento 10, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 26, BO Proyectil 22, General 10, Subterfugio 1, Percepción 14, Mágica 28, Resistencia 1069.

Poderes SA Básico: Nienna recibe una bonificación de +9 cuando realiza cualquier acción compasiva.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.800.000

PODERES ESPECIALES DE NIENNA

Conciencia — Nienna puede ver en la conciencia de cualquiera a su vista si se concentra sobre él (el alcance llega hasta donde ella pueda distinguirlos)

SA/RMF: Nienna tendrá éxito si el blanco falla una TR contra un ataque de Canalización de 237.

SA Básico: Nienna tendrá éxito si el blanco no consigue sacar en una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) un 28 o más.

Transferir Pena — Nienna puede asumir el dolor emocional y el sufrimiento de cualquiera que toque y sobre el que se concentre. Además, su toque cura

inmediatamente cualquier efecto psíquico o físico derivado de tal sufrimiento.

PRINCIPALES OBJETOS DE NIENNA

Vara del Dolor — Un cayado creado a partir de la rama caída del ya muerto Telperion. La vara resucita imágenes de dolor y tristeza en las mentes de la víctima.

SA/RMF: Cayado +100. También es un artefacto que multiplica x10 de los PP y permite al portador lanzar cualquier hechizo de Sanador (hasta nivel 20). Si el portador se concentra (hasta 10 veces al día), aquellos a menos de una distancia de 30 cm por cada nivel del portador (142 metros en el caso de Nienna) deben hacer una TR contra un ataque de Canalización de nivel 20. Si se falla esta TR la víctima queda incapacitada (durante 1 asalto por la cuantía del fallo de la TR) debido a una pena incontrolable.

SA Básico: +5 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +5 al Daño. Si el portador se concentra (hasta 10 veces al día), aquellos dentro del alcance (3 m. por la habilidad Mágica del portador) deben hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. Si el resultado no es 20 o más la víctima queda incapacitada durante un número de asaltos igual 20 menos el resultado obtenido.

OROMĒ

Oromē es el cazador de los Valar. Un mensajero y rastreador sin igual, es el montaraz más grande que ha puesto pie en Arda. Sus habilidades en la naturaleza son legendarias. Como Araw, es el patrón de muchos Elfos y, como Béma, es reverenciado por los Hombres. En Endor es el Vala más conocido. Sus largos viajes sobre su caballo blanco Nahar le han llevado a prácticamente casi todas las regiones de la Tierra Media, y ha llegado a ser familiar incluso entre aquellos pueblos que nunca han llegado a verle.

Oromē es el hermano mayor de Nessa y el esposo de Vána. Comparte su pasión por la vida y su apego por las cosas vivas; pero por encima de todo, ama la naturaleza. Los bosques son sus dominios favoritos.

Al contrario que su hermana, Oromē es fácil de enfadar. Su temperamento es fiero y su cólera terrible y, aunque no es tan fuerte como Tulkas, puede llegar a ser un adversario todavía más letal. La pasión puede conducir al Cazado a perseguir a un enemigo hasta el fin del Mundo.

En los Días Antiguos, Oromē cazaba a los monstruos que surgían de las mazmorras de



Morgoth. Ningún adversario era demasiado grande, y cabalgó a lo largo y ancho de la tierra para extirpar el Mal. La vegetación cubrió luego grandes extensiones de la Tierra Media y Oromë se encontraba como en casa entre las criaturas de los bosques. Continuó con sus cazas solitarias tras la destrucción de las Dos Lámparas, a pesar de que los animales hibernaron. Siempre vigilante en los bosques, Oromë solía ser el único baluarte contra los ataques de los secuaces del Enemigo Oscuro.

Oromë fue el primer Vala que encontró a los recién nacidos Elfos cuando despertaron en Cuiviénen. Allí, bajo los árboles del Bosque Salvaje al este de Endor, se aproximó cautelosamente a los Primeros Nacidos de los Hijos de Eru. El Cazador posteriormente llevó a Valinor a los tres señores Eldar: Ingwë, Finwë y Olwë. Después de regresar a la Tierra Media, condujo a sus pueblos en su Gran Travesía hacia el oeste. Estas acciones, junto con su lucha a favor de los Quendi en la Batalla de los Poderes, hicieron que se ganase por siempre el respeto de los Elfos.

La fana de Oromë es de complexión fuerte y hermosa. Con los cabellos plateados y cubierto con una capa blanca, se parece a un torbellino pálido cuando cabalga por las tierras salvajes bañadas por la luz de la luna.

OROMÉ

Nivel: 480

Raza: Vala (Exaltado).

Hogar: Los Bosques salvajes de Oromë al sureste de Valinor.

Nombres: (Q. "Soplador de Cuerno"); Araw (Q. "Trompeta"; N. "Béma"); Tauron (S. "Guardabosques"); Aldaron (Q. "Señor de los Árboles"); Domador de las Bestias; el Jinete; Señor de las Tierras Salvajes; el Cazador; Cazador de los Valar.

OROMÉ EN SA

PV: 1800 BO Cuerpo a Cuerpo: 681 BO
Proyectil: 806 CA: Ninguna (350)

Profesión SA: Montaraz.

Caract. SA: FU 145, AG 150, CO 150, INT 100, I 120, PR 120.

Habilidades SA: Actividades con Animales 480, Acrobacias 120, Actuar 120, Bailar 120, Conocimiento de las Cuevas 240, Conocimiento de los Cielos 360, Esquiar 240, Forrajear 240, Hacer Flechas 480, Meditación 480, Música 240, Oratoria 360, Percepción 240, Señales 240.

Hechizos SA: 10.560 PP. BO Hechizos Básicos de 120; BO Hechizos Dirigidos de 240. Oromë conoce

todas las listas de Montaraz y todas las listas Abiertas de Canalización.

OROMÉ EN ROLEMASTER

PV: 1800 BO Cuerpo a Cuerpo: 681 BO
Proyectil: 806 CA: 4 (350)

Profesión RMF: Montaraz.

Caract. RMF: Fu 145, Rp 145, Em 105, I 120, Pr 120, Ag 150, Co 150, Me 100, Ra 100, AD 110

Habilidades RMF: Acechar y Esconderse 240, Acrobacias 120, Actuar 120, Bailar 120, Canalización 240, Cantar 240, Defensa Adrenal 240, Diplomacia 240, Domar 480, Dominio de Hechizos 240, Espeleología 240, Esquiar 240, Estrategia y Tácticas 480, Forrajear 240, Frenesí 240, Hacer Flechas 480, Hechizos Dirigidos 240, Juegos Atlético 120, Liderazgo 360, Lingüística ∞, Meditación 480, Movimientos Adrenales 240, Montar 480, Música 240, Navegación 240, Oratoria 360, Orientación Celeste 240, Pastoreo 360, Percepción 240, Predicción del Clima 360, Rastrear 480, Runas 120, Seducción 240, Señales 240, Subyugar 480, Tregar 240, Sintonización 120.

Hechizos RMF: 10.560 PP. BO Hechizos Básicos de 120; BO Hechizos Dirigidos de 240. Oromë conoce todas las listas de Montaraz, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas de Monje.

Apariencia: 140.

OROMÉ EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Montaraz.

Caract. SA Básico: Fuerza 15, Agilidad 15, Inteligencia 12, Movimiento 20, Defensa 22, BO Cuerpo a Cuerpo 40, BO Proyectil 48, General 10, Subterfugio 5, Percepción 14, Mágica 14, Resistencia 1800.

Poderes SA Básico: Manwë recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción en los bosques. También recibe otra bonificación de +3 cuando realiza alguna acción mientras monta.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.850.000

PRINCIPALES PERTENENCIAS DE OROMÉ

Arco (Lúvaninque) — (Q. "Arco Blanco"; S. "Nimcú") un gran arco de mallorn blanco. Tiene una longitud de 2'25 metros, requiere de una presión de 250 Kg. para ser tensado y no hace ruido alguno cuando se dispara. Ni el arco ni la cuerda se romperán o deformarán.

SA/RMF: Arco sagrado +200. Sólo falla con 01.



Oromë

SA Básico: +12 a la BO Proyectil, +6 al Daño.

Caballo (Nahar) — El antecesor de los Mearas y la montura más grande en todo Eä, Nahar es un bello caballo blanco de pelo plateado que brilla bajo la luz de la luna. No deja huellas y puede correr sin cansarse a una velocidad de 300 metros por asalto. Nahar luchará hasta la muerte por defender a Oromë o a su esposa Vána. Su voz es como una canción y puede hablar y entenderse con Oromë, Vána y Nessa.

SA/RMF: Considera a Nahar como una Criatura Enorme de nivel 100.

SA Básico: Las características de Nahar son: Fuerza 20, Agilidad 20, Inteligencia 5, Movimiento 40, Defensa 10, BO Cuerpo a Cuerpo 20, BO Proyectil -2, General 20, Subterfugio 10, Percepción 10, Mágica 5, Resistencia 480.

PODERES ESPECIALES DE OROMË

Velocidad — Oromë puede caminar a una velocidad de 30 metros por asalto, y puede correr a 150 metros por asalto.

Silencio — Si Oromë se concentra es capaz de no hacer ruido alguno cuando se mueve por al aire libre.

Doma y Monta de Animales — Oromë puede amaestrar y montar cualquier criatura salvaje como si fuera su más leal amiga. El Cazador sólo tiene que ver y llamar a la bestia (alcance 300 metros). Para poder afectar a criaturas que ya han sido domadas, domesticadas, o a bestias malvadas, debe tocar antes a la criatura (la cual puede hacer una TR en SA/RMF, o una tirada en SA).

SA/RMF: La criatura debe hacer una TR contra un ataque de nivel 120.

SA Básico: La criatura hace una tirada (añadiendo su habilidad Mágica). Si el resultado es menor de 24, la bestia ha sido subyugada. **Rastreo** — Oromë puede rastrear a cualquier criatura salvaje a través de una superficie sólida (incluyendo los fondos de los ríos), siempre que puede localizar cualquier huella del animal hecha hace menos de 480 horas.

TULKAS (ASTALDO)

Tulkas es el guerrero por excelencia. Lucha desarmado, sin temor ni cólera alguna, y no se conoce a nadie que pueda rivalizar con él en fuerza o velocidad. Más rápido y fuerte que cualquier bestia, es un temible adversario y un valioso aliado.

El Valiente siempre lucha como si estuviera jugando, riéndose de las dificultades como si fuesen juegos o enfrentamientos divertidos. Por tanto, aunque Tulkas no es uno de los Aratar, Morgoth le teme más que a ningún otro Vala. Su indiferencia ante el peligro o las amenazas le convierten en un oponente imposible de atemorizar por parte del Enemigo Oscuro. Morgoth no puede usar la cólera del Campeón contra Tulkas, como hizo con otros adversarios.

Es muy difícil hacer enfadar a Tulkas, que aprecia los lazos de amistad por encima de todo. No hay nadie más leal que él. Su punto débil reside en su modesta inteligencia, no su compasión.

En verdad, la mente de Tulkas le convierte en un pobre consejero y reduce su posición entre los Valar. Fue el último en entrar en Eä y no se le considera uno de los Grandes Poderes, a pesar de que su suprema fuerza física y de que llegó a derrotar a Morgoth durante la Batalla de los Poderes.

La fana de Tulkas presenta una barba y cabellos dorados, y una tez rubicunda y alegre. Su risa divertida y profunda y sus ojos vivos le conceden un aspecto gentil (aunque poderoso).

TULKAS (ASTALDO)

Nivel: 450

Raza: Vala.

Hogar: Valimar en Valinor.

Nombres: Astaldo (Q. "El Valiente"); el Fuerte; el Campeón de los Valar.

TULKAS EN SA

PV: 1688 BO Cuerpo a Cuerpo: 1280 BO
Proyectil: 1280 CA: Coraza (375)

Profesión SA: Guerrero.

Caract. SA: FU 150, AG 150, CO 150, INT 99, I 100, PR 100.

Habilidades SA: Acrobacias 450, Bailar 225, Caer 225, Conocimiento de los Cielos 225, Contorsionismo 450, Esquiar 225, Meditación 225, Música 225, Oratoria 112, Percepción 225, Señales 225, Volteretas 450.

Hechizos SA: Ninguno.

TULKAS EN ROLEMASTER

PV: 1688 BO Cuerpo a Cuerpo: 1280 BO
Proyectil: 1280 CA: 20 (350)

Profesión RMF: Luchador.

Caract. RMF: Fu 150, Rp 150, Em 120, I 100, Pr 100, Ag 150, Co 150, Me 99, Ra 99, AD 100

Habilidades RMF: Acrobacias 450, Artes Marciales*Golpes 450, Artes Marciales*Lanzamientos y Barridos 450, Bailar 225, Caer 225, Canalización 225, Cantar 225, Contorsionismo 450, Defensa Adrenal 300, Emboscar 450, Esquiar 225, Estrategia y Tácticas 112, Frenesí 450, Juegos Atlético 225, Liderazgo 225, Lingüística ∞, Meditación 225, Movimientos Adrenales 450, Montar 225, Música 225, Nadar 225, Oratoria 112, Orientación Celeste 225, Percepción 225, Rastrear 450, Seducción 225, Señales 225, Subyugar 450, Tregar 450, Volteretas 450.

Hechizos RMF: Ninguno.

Apariencia: 130.

TULKAS EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Guerrero.

Caract. SA Básico: Fuerza 20, Agilidad 18, Inteligencia 8, Movimiento 19, Defensa 20, BO Cuerpo a Cuerpo 77, BO Proyectil 76, General 7, Subterfugio 2, Percepción 8, Mágica 1, Resistencia 1688.

Poderes SA Básico: Tulkas recibe una bonificación de +6 cuando realiza cualquier acción física ya realizada contra él (como por ejemplo golpear a un adversario que anteriormente le ha golpeado a él).

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.550.000

PODERES ESPECIALES DE TULKAS

Tamaño — aunque no es uno de los Aratar, Tulkas es el Ainu más imponente físicamente.

SA/RMF: Considera a Tulkas como una Criatura Enorme. Deduce 40 de todos las tiradas de golpes críticos aplicados contra él.

SA Básico: Deduce 3 de todos los resultados de Daño infligidos contra Tulkas.

Cuerpo — La piel de Tulkas es dura como una coraza de mithril. Sus enormes manos y solidez inherente le otorgan la habilidad de golpear sin armas como si usara un Mayal, un ataque Enorme de Golpear o un ataque Enorme de Apresar.

SA/RMF: Considera la piel de Tulkas como CA Coraza/20 con un BD inherente de 100

SA Básico: +3 a la Defensa.

Fuerza — Tulkas puede arrojar cualquier objeto que pese 200 Kg. o menos hasta una distancia de 120 metros sin penalización alguna. Puede lanzar objetos de 50 Kg. hasta una distancia de 360 metros.

SA/RMF: Tulkas lanza objetos de 50-200 Kg. con una BO de +200 usando la Tabla de Ataque de



Tulkas



Caída/Aplastar. En cualquier caso, puede duplicar el alcance y reducir la BO a la mitad.

SA Básico: Tulkas arroja objetos de 50-200 Kg. con una BO Proyectil de +12 y +6 al Daño. Tulkas lanza objetos de 1-50 Kg. con una BO Proyectil de +12 y +2 al Daño.

Risa — La fuerte risa de Tulkas es tan ensordecedora como terrorífica.

SA/RMF: Cualquiera a menos de 300 metros e Tulkas debe hacer una TR contra un hechizo de Miedo de nivel 50. Si se falla la TR por 01-50, la víctima huirá atemorizada durante 1-10 minutos. Si la TR se falla por 51-75, la víctima queda paralizada en el lugar (aturdida e incapaz de moverse o defenderse) durante 1-10 asaltos. Si el fallo de la TR es por 76-100, la víctima queda sorda (su oído destrozado). Si el fallo es por 101 o más, la víctima muere aterrorizada.

SA Básico: Cualquiera a menos de 300 metros de Tulkas debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica). Si la tirada es 16-20, la víctima queda paralizada en el sitio (aturdida e incapaz de moverse o defenderse) durante 2-12 asaltos. Si la tirada es 11-16, la víctima queda sorda (con el oído destrozado). Si la tirada es menor de 11, la víctima muere aterrorizada.

ULMO

Si exceptuamos a Oromë, Ulmo es el más conocido de los Valar, pues su espíritu habita junto a Endor. La esencia de Ulmo fluye con cada lluvia, se mueve con cada corriente y descansa en cada estanque y bahía de Arda; aparece con el rocío de la mañana. Ulmo reside en las altas nieves y en lo más hondo de los manantiales. Como agua es la "sangre" del Mundo, el Poder es realmente el Espíritu de las Venas de la Tierra.

Ulmo es el segundo en poder de los Reyes de los Valar y el tercero en la jerarquía de los Grandes Poderes. Sólo Manwë y Varda están por encima de él en el esquema de Eä. Un solitario que raramente adopta una forma y hace pocas visitas a Valinor, es prácticamente el señor incontestable de las profundidades. Ulmo ve y oye todo lo que transpira bajo las olas y sabe todo lo que ocurre allí donde fluye el agua. Su conocimiento de la Tierra media es a veces incluso mayor que el de Manwë y Varda, puesto que hay cosas y hechos que no pueden escapar al Señor de los Océanos y que pueden quedar ocultos al Rey y la Reina.

El absoluto dominio de Ulmo amenazaba a Morgoth desde el Principio, ya que el Enemigo Oscuro se autoproclamaba Rey del Mundo pero no extendía sus dominios al mar. Morgoth odiaba el agua y temía al

indomable océano, por lo que intentó suplantar a Ulmo ofreciendo a Ossë, el siervo del Señor del Mar, el Reino del Agua. En el último momento, Ossë frenó los intentos del Enemigo Oscuro y, con la intervención de la Maia Uinen (la esposa de Ossë), fue perdonado por su señor.

La voz de Ulmo es tan profunda como el mar. Es la más grande de Eä, y sus siervos son los más habilidosos cantantes que ha tenido Arda, a excepción de la Vala Vána. Eru agració con más música a Ulmo que a los otros Valar, y su dominio como conocedor de la música es incuestionable. Fue su gente la que enseñó a cantar a los Teleri. También fue Ulmo el que instruyó a Ossë para que enseñara a los Teleri la técnica de construcción de barcos, habilidades que dieron lugar a las maravillosas creaciones del Sinda Círdan, el Constructor de Barcos. Esta valiosa enseñanza, combinada con el poder absoluto de Ulmo en su amado mar, condujo a los Elfos Teleri a reconocer a Ulmo como su patrón (junto con Varda).

El interés de Ulmo por el bienestar de los Hijos de Eru se extendió más allá de los Teleri. El Señor de los Océanos transportó a muchos de los Eldar hasta Aman y aconsejó a los Pueblos Libres en las luchas e la Guerra de las Joyas al final de la Primera Edad. Conocedor de lugares secretos por donde corre el agua, Ulmo mostró a las cuevas ocultas que dieron refugio a los Noldor en las últimas fases de su resistencia contra Morgoth. Por todo esto, muchos de los Altos Elfos tuvieron al Señor del Agua como a un amigo, a pesar del precio que impuso Ulmo durante la Huida de los Noldor. (Las devastadoras nieves del Vertedor, las incesantes lluvias y los embravecidos mares se cobraron muchas vidas y sembraron el miedo durante la amarga migración de los Noldor).

Ulmo no suele adoptar una fana, puesto que raramente pone el pie en tierra. En su lugar, prefiere desplazarse con las caprichosas aguas. Cuando adquiere una forma, no obstante, suele aparecer como una inmensa manifestación de los temas marinos. Sus ojos color añil observan desde detrás de la capucha de su cota de malla brillante, una armadura siempre empapada cuyo color pasa a verde oscuro a medida que se acerca a las profundidades. La barba negra de Ulmo también cambia de color, apareciendo en ocasiones como un montón de algas. La suya es una forma con las elusivas cualidades que encajan con su naturaleza.

ULMO

Nivel: 490

Raza: Vala.

Hogar: Los Océanos de Arda o, a veces, el Agua Dulce.

Nombres: (Q. "Vertedor"); El Que Hace Llover; Rey del Mar; Espíritu de las Venas de la Tierra; Señor del Océano, Amo de las Aguas.

ULMO EN SA

PV: 612 BO Cuerpo a Cuerpo: 470 BO
Proyectil: 470 CA: Cota de Malla (375)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 125, AG 125, CO 100, INT 125, I 150, PR 125.

Habilidades SA: Actividades con Animales 195, Caer 490, Conocimiento de las Cuevas 490, Conocimiento de los Cielos 370, Contorsionismo 490, Manejo de Cuerda 245, Meditación 490, Música 245, Navegar 245, Oratoria 245, Percepción 245, Señales 245.

Hechizos SA: 25.480 PP. BO Hechizos Básicos de 245; BO Hechizos Dirigidos de 490. Ulmo conoce todas las listas de Animista, todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Canalización y todas las listas Abiertas de Esencia.

ULMO EN ROLEMASTER

PV: 612 BO Cuerpo a Cuerpo: 470 BO
Proyectil: 479 CA: 16 (375)

Profesión RMF: Hechicero.

Caract. RMF: Fu 125, Rp 130, Em 150, I 150, Pr 125, Ag 125, Co 100, Me 150, Ra 100, AD 105.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 490, Canalización 490, Cantar 490, Caer 490, Contorsionismo 490, Dominio de Hechizos 245, Espeleología 490, Hechizos Dirigidos 490, Lingüística ∞, Manejo de Cuerda 245, Meditación 490, Música 245, Nadar 490, Navegación 490, Navegar 490, Oficio 245, Oratoria 245, Orientación Celeste 245, Pastoreo 390, Percepción 245, Predicción del Clima 490, Runas 245, Señales 245, Trabajar el Cuero 300, Sintonización 245.

Hechizos RMF: 25.480 PP. BO Hechizos Básicos de 245; BO Hechizos Dirigidos de 490. Ulmo conoce todas las listas de Animista, todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas de Hechicero y todas las listas Cerradas de Canalización y Esencia.

Apariencia: 105.

ULMO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 13, Agilidad 13, Inteligencia 10, Movimiento 20, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 30, BO Proyectil 30, General 8, Subterfugio 6, Percepción 15, Mágica 15, Resistencia 612.

Poderes SA Básico: Manwë recibe una bonificación de +9 cuando realiza cualquier acción sumergido en el agua.

Hechizos SA Básico: Todos.



Ulmo

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.950.000

PRINCIPALES OBJETOS DE ULMO

Cuerno (Ulumúri) — Un cuerno blanco de concha marina hecho por el Maia Salmar. Aquellos que escuchen una melodía tocada en este cuerno nunca olvidan la música. El alcance del cuerno es de 800 Km tanto debajo como en la superficie de las aguas y de 80 Km en tierra.

Armadura Marina — Una cota de malla que no pesa y siempre va cubierta de una capa de agua brillante que no deja de fluir. Su capucha (considérala como un yelmo completo) y las zonas superiores tienen un reluciente tono blanco-plateado, mientras que las partes inferiores son de un color verde oscuro.

SA/RMF: Considera la malla de Ulmo como CA Cota de Malla/15, con un BD inherente de 200.

SA Básico: +3 a la Defensa, -3 al Daño recibido.

PODERES ESPECIALES DE ULMO

Forma Acuática — Ulmo puede moverse y respirar con la misma facilidad en el agua o en la tierra. Puede mezclarse con las olas y viajar a diez veces más rápido que las corrientes que le llevan, o puede nadar 300 metros por asalto.

Sentidos Acuáticos — Mientras está en el agua, Ulmo puede concentrarse en una dirección concreta y ver



u oír cualquier cosa que está (i) dentro del agua en un radio de 800 Km o (ii) cualquier cosa próxima al agua en un radio de 80 Km.

Dominio de las Aguas — Ulmo tiene absoluto control de todo el agua en un radio de 300 metros (0'6 m por el nivel de Ulmo). También puede crear olas de hasta 300 metros de altura en cualquier superficie de agua que resida en un radio de 1500 Km.

Dominio de la Canción — Ulmo puede utilizar su voz para crear sonidos dentro del alcance de cualquier animal que se encuentre en el agua. Usando la canción, puede comunicarse con cualquier criatura que habite en las aguas.

Movimiento de Islas — Ulmo puede mover o alzar cualquier isla con un radio inferior o igual a 800 Km. (en SA/RMF, 1'6 Km. por cada nivel de Ulmo). Cuando se crea una isla, Ulmo necesita un día por cada 2 Km. de radio para completar la tarea. Para mover una isla, se necesita un periodo de tiempo igual a 1 día por cada 160 Km. de isla desplazada.

SA/RMF: Estos actos requieren de todos su puntos de poder cada día para llevarse a cabo.

SA Básico: Ulmo no puede lanzar hechizo alguno cuando crea o mueve islas.

VAIRĒ

VairĒ es la esposa de Námo. Vive con él en las Estancias de Mandos en las costas occidentales de Aman. Allí, en el remoto Lugar de las Almas, teje el transcurrir del tiempo. Námo usa sus crónicas para juzgar el destino de los espíritus.

Tranquila y seria, VairĒ es la perfecta compañera y pareja del Ordenante. Su grácil fana va ataviada en colores púrpura oscuro de líneas sombrías, otorgándola un aire de autoridad apropiada para su importante misión.

VAIRĒ

Nivel: 430

Raza: Valië.

Hogar: Las Estancias de Mandos en las costas occidentales de Valinor.

Nombres: La Tejedora; Señora del Tiempo.

VAIRĒ EN SA

PV: 538 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 355 **BO**
Proyectil: 275 **CA:** Ninguna (-125)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 100, AG 110, CO 100, INT 125, I 120, PR 140.

Habilidades SA: Acrobacias 215, Conocimiento de los Cielos 215, Hacer Flechas 215, Manejo de Cuerda

215, Meditación 430, Música 215, Oratoria 114, Percepción 215, Señales 215, Trabajar el Cuero 215.

Hechizos SA: 18.060 PP. **BO Hechizos Básicos** de 215; **BO Hechizos Dirigidos** de 430. VairĒ conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización y todas las listas Abiertas de Esencia.

VAIRĒ EN ROLEMASTER

PV: 538 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 355 **BO**
Proyectil: 275 **CA:** 4 (125)

Profesión RMF: Vidente.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 100, Em 110, I 120, Pr 140, Ag 110, Co 100, Me 150, Ra 100, AD 130.

Habilidades RMF: Acrobacias 215, Administración 107, Canalización 430, Cantar 215, Dominio de Hechizos 215, Hacer Flechas 215, Hechizos Dirigidos 430, Lingüística ∞, Manejo de Cuerda 215, Meditación 430, Música 215, Oficio 215, Orientación Celeste 215, Percepción 215, Runas 430, Seducción 215, Señales 215, Tasar 215, Trabajar el Cuero 215, Sintonización 430.

Hechizos RMF: 18.060 PP. **BO Hechizos Básicos** de 215; **BO Hechizos Dirigidos** de 430. VairĒ conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas de Vidente, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 125.

VAIRĒ EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 11, Inteligencia 10, Movimiento 7, Defensa 8, **BO Cuerpo a Cuerpo** 13, **BO Proyectil** 16, General 8, Subterfugio 6, Percepción 9, Mágica 8, Resistencia 190.

Poderes SA Básico: VairĒ recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción que incluya algún tipo de intuición, visión del futuro, profecías o predicciones más sencillas.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.350.000

PRINCIPALES OBJETOS DE VAIRĒ

Telar del Tiempo — Puede ser utilizado con cualquier tipo de hilo y permite tejer a una velocidad 1000 veces superior a la normal. Cualquier tela tejida en este telar retendrá la perfecta imagen de los pensamientos que es tejedor desee realizar como diseño, y simplemente necesita ser tocado para llevar esa imagen (incluyendo todos los sentidos) a la persona que lo maneja.



Maza (Iaroma) — (Q. "Vieja Voz") Maza realizada en negro cog con amatista (cuarzo púrpura) engarzada. Pesa 7 Kg.

SARMF: Maza +100 que golpea como un mayal.

Siempre que inflige un impacto crítico, el blanco recibe la visión de la muerte de la última víctima muerta por la maza. (Si la víctima sobrevive al impacto crítico debe hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 20 al comienzo del próximo asalto).

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño. Siempre que la maza golpee, el blanco debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica). Si el resultado es 11-20, el blanco queda paralizado durante 2-12 asaltos mientras visualiza la última víctima muerta por la maza. Si el resultado es menor de 11, el blanco verá la terrorífica visión y luego huirá aterrado.

PODERES ESPECIALES DE VAIRË

Recordar — Vairë puede concentrarse en una cosa sólida (p.e., una criatura o un objeto) mientras la toca y averigua su edad y origen. También puede visualizar los recuerdos actuales y pasados de cualquier criatura que falle al resistir su mágico toque.

SARMF: La víctima ha de hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RMF).

SA Básico: Las víctimas se resistirán si hacen una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) de 21 o más.

VÁNA

Vána es la hermana pequeña de Yavanna y la esposa de Oromë. Jovencísima e indomable, es la Señora de las Flores y la Canción. Como personificación de la Primavera de la Vida, representa el nacimiento y la renovación entre las cosas vivas. Su ardiente naturaleza y sus apasionadas canciones agitan los corazones de los que la escuchan y les hace recordar acontecimientos de sus años jóvenes.

Vána ama a las flores y los pájaros y cuida de unos maravillosos jardines en las tierras vírgenes en el sur de Valinor y en las majestuosas tierras de la bella Valimar. Por donde quiera que pase, los pájaros cantan para anunciar su llegada y las flores se abren de par en par como si quisieran contemplar su bella fana. Sea de noche o de día, le basta una sola mirada para hacer que florezcan los capullos.

Su apasionada esencia la hace aficionada a las canciones animadas y a los colores alegres. Adora los ama-



Vána

nerces y los colores dorados, amor que comparte con Arien, su principal sierva. Arien, un Espíritu de Fuego de considerable poder, se encargó de cuidar las flores doradas en los jardines de Vána durante cientos de años —hasta que fue designada para guiar el Sol.

La fana que Vána adopta en Valinor es la de una terriblemente bella e impredecible mujer. Grácil y alegre, rehuye las cosas materiales y se la conoce como la Siempre Joven.

VÁNA

Nivel: 425

Raza: Vala (Valië).

Hogar: Valimar en Valinor.

Nombres: La Siempre Joven, Señora de las Flores, Señora de la Música.

VÁNA EN SA

PV: 531 BO Cuerpo a Cuerpo: 425 BO
Proyectil: 440 CA: Ninguna (190)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 99, AG 115, CO 100, INT 98, I 120, PR 120.

Habilidades SA: Acrobacias 106, Actividades con Animales 380, Caer 106, Conocimiento de los Cielos 212,

Contorsionismo 212, Forrajear 425, Meditación 425, Música 232, Oratoria 212, Percepción 212, Señales 212, Trabajar el Cuero 212.

Hechizos SA: 9.350 PP. BO Hechizos Básicos de 212; BO Hechizos Dirigidos de 425. Vána conoce todas las listas de Bardo y todas las listas Abiertas de Esencia.

VÁNA EN ROLEMASTER

PV: 531 BO Cuerpo a
Cuerpo: 425 BO Proyectil:
440 CA: 4 (190)

Profesión RMF: Bardo.

Caract. RMF: Fu 99, Rp 118, Em 110, I 120, Pr 120, Ag 110, Co 100, Me 99, Ra 98, AD 110

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 212, Acrobacias 106, Canalización 425, Cantar 212, Contorsionismo 212, Domar 430, Dominio de Hechizos 212, Forrajear 425, Hechizos Dirigidos 425, Juegos

Atléticos 106, Liderazgo 106, Lingüística ∞, Meditación 425, Montar 425, Música 232, Nadar 212, Oratoria 212, Orientación Celeste 212, Percepción 212, Predicción del Clima 212, Primeros auxilios 212, Runas 212, Seducción 212, Señales 212, Trabajar el Cuero 212, Sintonización 212.

Hechizos RMF: 9.350 PP. BO Hechizos Básicos de 212; BO Hechizos Dirigidos de 425. Vána conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas Cerradas de Esencia y todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 120.

VÁNA EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 12, Inteligencia 11, Movimiento 16, Defensa 7, BO Cuerpo a Cuerpo 25, BO Proyectil 26, General 8, Subterfugio 13, Percepción 13, Mágica 13, Resistencia 425.

Poderes SA Básico: Vairë recibe una bonificación de +6 cuando realiza cualquier acción durante la estación de Primavera

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico * 4.300.000.

PODERES ESPECIALES DE VÁNA

Silencio — Si Vána se concentra, es capaz de moverse totalmente en silencio en el exterior.

Doma y Monta de Animales — Vána puede amaestrar y montar cualquier criatura salvaje como si fuera su más leal amiga. El Cazador sólo tiene que ver y llamar a la bestia (alcance 120 metros). Para poder afectar a criaturas que ya han sido domadas, domesticadas, o a bestias malvadas, debe tocar a la criatura.

SA/RMF: En el último caso, la criatura puede hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RMF).

SA Básico: En el último caso, la criatura se resiste si hace una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) y el resultado es 21 o más.

VARDA

Varda es la compañera de Manwë y la más grande entre las Valier (las mujeres Valar). Compasiva y sabia, es brillante como la Luz que personifica. Sus obras son muchas y grandes, ya que creó las estrellas, encendió las Dos Lámparas, iluminó los Dos Árboles, bendijo los Silmarils y llenó los recipientes que se convertirían en el Sol y la Luna. Ciertamente es la Reina de los Cielos (Q. "Menel"), el compendio de la verdadera fuerza y belleza.

La posición de Varda en la saga de los Ainur y su tutela de Eä fue crucial. Una firme oponente de Morgoth (que la deseaba), ayudó a Manwë a reconocer los peligros fomentados por el Mal del Enemigo Oscuro en una época en que este parecía incapaz de reconocer la naturaleza de su enemigo. Su fuerte apoyo, a veces activo, a la lucha de los Pueblos Libres contrastaba con la reticencia de la mayoría de sus hermanos a intervenir en los asuntos de los Hijos de Eru.

El apoyo constante de Varda hacia los Eldar, junto con su reinado sobre las estrellas que tanto aman los Elfos, convierten a la Reina Vala en la patrona natural de los Quendi. Los Elfos suelen rezarla por amor, respeto o necesidad, y ella suele responder a sus súplicas. El grito élfico "Elbereth Gilthoniel" ha salvado a más de uno de los Primeros Nacidos. Lógicamente, Varda ayuda a todos los Pueblos Libres. Sus lámparas guían a marineros y viajeros de todas las razas. Fue la luz encantada de Elbereth la que salvó al Hobbit Sam durante su lucha contra la Ella-laraña.

Varda reside en los Palacios de Ilmarin junto a Manwë. Sentada junto a su esposo en su residencia palaciega situada en la cumbre del monte más alto de Arda, más allá de las nubes, puede escuchar cualquier sonido pronunciado sobre la superficie de la tierra o las aguas. La

unión entre el Rey y la Reina es más fuerte que la combinación de sus espíritus por separado y, al igual que Manwë, Varda obtiene un gran poder de su amor.

La fana preferida por Varda es de un blanco resplandeciente, como la brillante nieve de las montañas que tocan las estrellas. Increíblemente bella, está fuera de toda comparación.

VARDA

Nivel: 500

Raza: Vala (Valië Exaltada).

Hogar: Palacios de Ilmarin sobre Taniquetil en Valinor oriental.

Nombres: (Q. "La Exaltada"); Reina de los Valar; Elbereth (S. "Reina de las Estrellas", Q. "Elentári"); Elbereth Gilthoniel; Tintallë (Q. "La Iluminadora"); Fanuilos (Q. "Siempre Blanca"); Jefa de las Valië.

VARDA EN SA

PV: 750 **BO** Cuerpo a Cuerpo: 240 **BO**
Proyectil: 255 **CA:** Ninguna (175)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 100, AG 110, CO 105, INT 145, I 150, PR 150

Habilidades SA: Actividades con Animales 200, Bailar 250, Conocimiento de los Cielos 750, Esquiar 250, Meditación 500, Música 350, Navegar 500, Oratoria 500, Percepción 500, Señales 500.

Hechizos SA: 26.000 PP. **BO** Hechizos Básicos de 250; **BO** Hechizos Dirigidos de 500. Manwë puede usar todas las listas de Animista, Bardo y las listas Abiertas de Canalización.

VARDA EN ROLEMASTER

PV: 750 **BO** Cuerpo a Cuerpo: 240 **BO**
Proyectil: 255 **CA:** 4 (175)

Profesión RMF: Astróloga.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 110, Em 125, I 150, Pr 150, Ag 110, Co 105, Me 150, Ra 140, AD 140.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 250, Bailar 250, Canalización 500, Diplomacia 500, Dominio de Hechizos 500, Esquiar 250, Hechizos Dirigidos 500, Liderazgo 500, Lingüística ∞, Meditación 500, Música 350, Navegación 500, Navegar 500, Oratoria 500, Orientación Celeste 750, Pastoreo 200, Percepción 500, Predicción del Clima 500, Primeros Auxilios 200, Runas 500, Seducción 500, Señales 500, Sintonización 500.

Hechizos RMF: 26.000 PP. **BO** Hechizos Básicos de 250; **BO** Hechizos Dirigidos de 500. Varda puede usar todas las listas de Animista, todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización,





Varda

todas las listas de Astrólogo, todas las listas Cerradas de Canalización, todas las listas Abiertas y Cerradas de Esencia y todas las listas de Curandero.

Apariencia: 150.

VARDA EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 11, Inteligencia 19, Movimiento 8, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 14, BO Proyectil 15, General 12, Subterfugio 15, Percepción 29, Mágica 29, Resistencia 750.

Poderes SA Básico: Varda recibe una bonificación de +5 cuando realiza cualquier acción delante o bajo la luz de las estrellas.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 5.000.000

PRINCIPALES OBJETOS DE VARDA

Banda (Vardamirë) — (Q. "Joya de Varda") Una sencilla banda de mithril blanco para la cabeza adornada con una brillante gema de adamantina que descansa suavemente sobre su noble frente. La joya bendecida también sirve como la Corona de Varda. Su gema puede brillar con la intensidad que desee la portadora, alcanzando incluso un brillo comparable a las estrellas.

SA/RMF: La banda es un multiplicador x 14 PP. Cuando arde con un "Brillo de Estrella" todos los que estén a menos de 150 metros deben hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 250, que si se falla significa la ceguera. Si Varda concentra la luz de una manera menos destructiva, el aura animará los espíritus de todos los amigos dentro de un radio de 1500 metros concediéndoles una bonificación constante de +50 en

todas sus acciones.

SA Básico: +7 a la habilidad Mágica. Cuando arde con un "Brillo de Estrella" todos los que estén a menos de 150 metros deben hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica). Si el resultado es menor de 25, la víctima queda cegada. Si Varda concentra la luz de una manera menos destructiva, el aura animará los espíritus de todos los amigos dentro de un radio de 1500 metros concediéndoles una bonificación constante de +3 en todas sus acciones.

Anillo (Coríriel) — (Q. "Anillo de la Dama") Un sencillo aro de mithril blanco sin adorno alguno. Es el símbolo del amor de Arda por su espíritu.

PODERES ESPECIALES DE VARDA

Oído — Varda puede oír perfectamente, independientemente de las condiciones, hasta una

distancia lejana como el horizonte. Puede percibir hasta el menor detalle de cada sonido, como si estuviera en el lugar donde se ha producido. Cuando está en Ilmarin con Manwë, puede oír cualquier sonido sobre la superficie de la tierra o las aguas, en cualquier lugar de Arda.

Barrera de Ilmarin — Cuando Varda está en Ilmarin, su presencia se extiende para formar un anillo o muro de presencia, con un diámetro de 80 Km. Dentro de esta zona, Varda puede sentir, siempre que se concentre, la cantidad y naturaleza general de cualquier presencia.

SA/RMF: El anillo precisa de un gasto de 1000 PP al día para ser mantenido; sin embargo, no precisa de la concentración de Varda. Cualquiera que cruce los límites de este círculo debe hacer una TR contra un ataque de nivel 125 de Canalización (SA) o Mentalismo (RMF). Un fallo por 01-50 significa que la criatura es incapaz de cruzar la barrera durante 1-10 días; el fallo por 51-100 implica que la víctima no puede cruzar la barrera en 1-10 años; y un fallo por 101 o más impedirá a la víctima cruzar la barrera durante 1-10 décadas.

SA Básico: Cualquiera que cruce los bordes del círculo debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad mágica). Un resultado de 21-25 significa que la criatura es incapaz de cruzar la barrera durante 1-10 días; un resultado de 11-20 impedirá a la víctima cruzar la barrera en 1-10 años; y un resultado de 10 o menos implica que la víctima no podrá cruzar la barrera en 1-10 décadas.

Dominio de la Luz — Varda tiene un absoluto control sobre toda la luz en un radio de 150 metros alrededor de su persona. También tiene control total de toda la luz en los Cielos sobre (y alrededor de) Arda. Puede dirigir la forma y el lugar de su entrada en Arda. Si coloca esta luz en un recipiente (una joya, por ejemplo) bendiciéndolo, puede posteriormente concentrarse sobre la joya (sin importar la distancia y las circunstancias) dándole poder. Sólo se puede concentrar en una joya de éstas al mismo tiempo.

SARMF: Dicha joya otorga a su portador una bonificación de +50 en todas sus actividades.

SA Básico: Esta joya otorga a su portador una bonificación de +3 a todas sus actividades.

Curación — Estë puede curar mediante los procedimientos normales, o puede transferir las heridas de otros a su propio cuerpo (como un Sanador de RMF). En este último supuesto, es capaz de librar de forma instantánea a los demás de sus dolencias simplemente tocándolos.

SA/RMF: Varda puede curar a varias personas (cuya suma de niveles sea menor o igual al nivel de Varda). Puede curar el daño absorbido a un ritmo igual a la suma numérica de los niveles de aquellos que ha sanado.

SA Básico: Varda puede sanar a varias personas (cuya suma de PE sea menor o igual que los de Varda).

YAVANNA

La segunda de las Reinas de los Valar, Yavanna es la esposa del Herrero Aulë. Es la Reina de la Tierra, la encarnación del espíritu que hace que los seres vivos crezcan y florezcan. Sus obras han dado al Mundo todas sus plantas, incluyendo los Dos Árboles de Valinor.

Yavanna es la guardiana de todos los Olvar: las Cosas que Crecen que No se Mueven. Después de todo, fue ella quien plantó las primeras semillas y su bendición les dio la vida. Todos los pueblos que dependen de las cosechas la rezan para que sea generosa con ellos. Su bendición trae la abundancia, puesto que es la madre de la Tierra.

Los jardines de Yavanna son famosos entre todos los demás. Allí cuida de sus amigos Olva y mantiene a su corazón latiendo al ritmo de la vida en la Tierra.

La fana de Yavanna es una hermosa figura cubierta de ropas de verdes vivos y oscuros, y su aura brilla como la fruta recién nacida al Sol del mediodía. A veces, adopta la forma de un gran árbol de ramas que se extienden hasta los Cielos.

YAVANNA

Nivel: 485

Raza: Vala (Valië Exaltada).

Hogar: Mansiones de Aulë o en la ciudad de Valimar en Valinor.

Nombres: (Q. "La Dadora de Frutos"); Kementári (Q. "Reina de la Tierra"); Dalam (O. "Madre de la Tierra"); Ardalam (O. "Gran Madre de la Tierra"); Protectora de las Plantas.

YAVANNA EN SA

PV: 728 **BO** Cuerpo a Cuerpo: 410 **BO**
Proyectil: 385 **CA:** Ninguna (115)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 140, AG 125, CO 105, INT 105, I 150, PR 125.

Habilidades SA: Actividades con Animales 485, Actuar 121, Bailar 242, Conocimiento de los Cielos 242, Forrajear 485, Meditación 485, Música 242, Oratoria 242, Percepción 242, Señales 242.

Hechizos SA: 25.220 PP. **BO** Hechizos Básicos de 442; **BO** Hechizos Dirigidos de 485. Yavanna conoce todas las listas de Animista y de Montaraz, y todas las listas Abiertas de Canalización.



Yavanna

YAVANNA EN ROLEMASTER

PV: 728 BO Cuerpo a Cuerpo: 415 BO
Proyectil: 385 CA: 4 (115)

Profesión RMF: Animista.

Caract. RMF: Fu 140, Rp 96, Em 145, I 150, Pr 125,
Ag 125, Co 105, Me 100, Ra 110, AD 145.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 121,
Arquitectura 121, Canalización 485, Cantar 242,
Diplomacia 242, Dominio de Hechizos 242,
Fornajear 485, Hechizos Dirigidos 485, Liderazgo
242, Lingüística ∞, Meditación 485, Montar 121,
Música 242, Nadar 242, Navegación 242, Navegar
242, Oficio 242, Oratoria 242, Orientación Celeste
242, Pastoreo 485, Percepción 242, Predicción del

Clima 445, Primeros auxilios 242, Química
121, Rastrear 445, Runas 242, Seducción
242, Señales 242, Tasar 121, Trabajar el
Cuero 212, Tregar 242, Sintonización 242.

Hechizos RMF: 25.220 PP. BO Hechizos
Básicos de 442; BO Hechizos Dirigidos de
485. Yavanna conoce todas las listas de
Animista, todas las listas Abiertas de
Canalización, todas las listas de Clérigo,
todas las listas Cerradas de Canalización y
todas las listas de Sanador.

Apariencia: 145.

YAVANNA EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 14, Agilidad 12,
Inteligencia 15, Movimiento 12, Defensa 7,
BO Cuerpo a Cuerpo 25, BO Proyectil 11,
General 7, Subterfugio 6, Percepción 15,
Mágica 15, Resistencia 728.

Poderes SA Básico: Yavanna recibe una
bonificación de +3 cuando realiza cualquier
acción que incluya procreación, nacimiento,
salud o curación.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico:
4.900.000.

PRINCIPAL OBJETO DE YAVANNA

Vara — una simple rama del ahora seco Árbol
Dorado (Q. "Laurelin"), que permite al
portador comunicarse con cualquier planta
(hasta una distancia de 1'6 Km. por cada
nivel del portador). La planta responderá de
acuerdo a su estado de ánimo, aunque el
portador siempre puede conocer la naturaleza
exacta de la planta y sus sentimientos.

SA/RMF: Sumando de hechizos +28.

SA Básico: +5 a la habilidad Mágica.

PODERES ESPECIALES DE YAVANNA

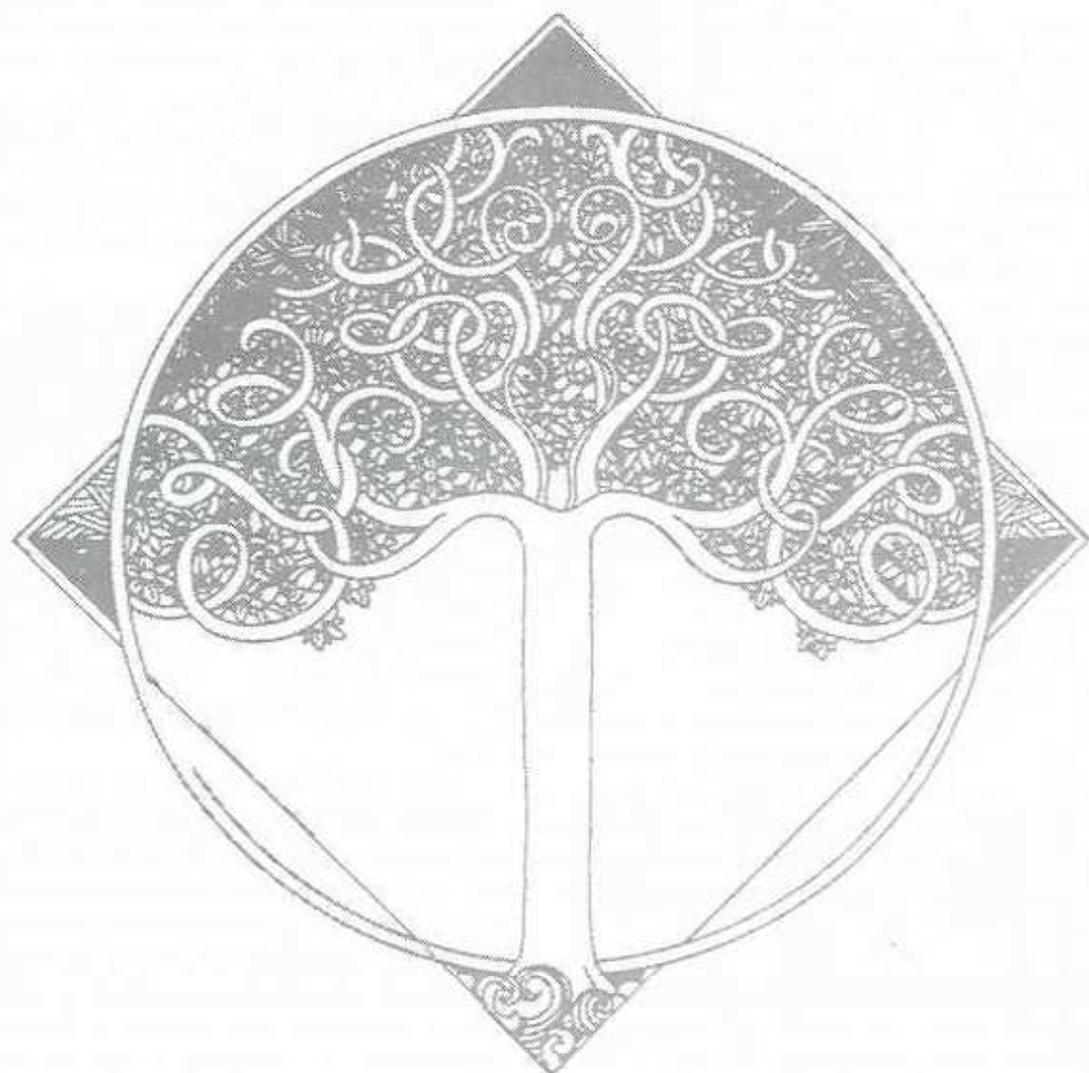
Curación — Yavanna puede curar las enfermedades de
cualquier planta dentro de un radio de 145 metros
solamente con concentrarse.

Dominio de las Plantas — Puede controlar y
modificar en el acto la forma de una planta en un
radio de 145 metros.

Crecimiento — Yavanna puede hacer que todas las
plantas en un radio de 80 Km. crezcan al ritmo que
ella desee. También puede transferir cualquiera de
sus hechizos a cualquier fruta que toque. El hechizo
actuará una vez que la fruta haya sido ingerida.

LOS VALAR

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Greb.	BO CaC.	BO Pr.	MM	Notas
Aulë	485	1698	SA /4	125+	N	N	665mt*	525	275	Mago / Alquimista, Señor de la Tierra, el Herrero (Tierra / marrón).
Estë	450	1238	SA /4	200+	N	N	210	240	175	Animista / Sanadora (Clérigo), la Sanadora (Renovación / gris).
Irmo	425	531	SA /4	100+	N	N	418	440	100	Bardo / Vidente (Astrólogo), Señor de los Sueños (Espíritus / azul oscuro).
Manwë	500	875	SA /4	225+	N	N	600e2*	610la*	200	Mago / Mago (Clérigo), Rey de los Valar (Aire / azul).
Námo	475	831	SA /4	125+	N	N	490	515	175	Bardo / Vidente (Clérigo), Amo del Destino (Espíritus / negro).
Nessa	400	500	SA /4	300+	N	N	455	520	275	Bardo / Señora de la Celebración (Goce / naranja).
Nienra	475	1069	SA /4	125+	N	N	425ca	360	175	Bardo / Mentalista, la Plañidera (Conciencia / rojo).
Oromë	480	1800	SA /4	350+	N	N	681	806al*	325	Montaraz, Señor de la Naturaleza, el Cazador (Naturaleza / plata).
Tulkas	450	1688	CO /20375+	N	N	N	1280	1280	325	Guerrero / Luchador, Campeón de los Valar (Valor / rojo oro)
Ulmo	490	612	CM /16375+	N	N	N	470	470	200	Animista / Hechicero, Señor de las Aguas (Agua / verde mar)
Vairë	430	538	SA /4	100+	N	N	355ma*	275	125	Bardo / Vidente, la Tejedora (Tiempo / púrpura)
Vána	425	531	SA /4	190+	N	N	425	440	125	Bardo, Señora de las Flores (Juventud / verde primavera)
Varda	500	750	SA /4	175+	N	N	240	255	125	Animista / Astróloga, Reina de los Valar (Luz / blanco).
Yavanna	485	728	SA /4	115	N	N	410	385	200	Animista, Señora de la Tierra Viva (Tierra / verde).



5.0 LOS MAIAR

Los Maiar, los Ainur Menores, incluyen a la mayor parte del pueblo Valinóreano. Aunque su número exacto se desconoce, las crónicas de los Eldar tratan en profundidad sobre sus personalidades.

5.1 La naturaleza de los maiar

Como Ainur, los Maiar son en esencia espíritus inmortales, almas que en principio son totalmente separables de cualquier forma que puedan adoptar. Sus cuerpos, aunque no son imprescindibles, les permiten relacionarse en Arda, pues se requiere una existencia física para tener una experiencia completa en un mundo material. Incluso cuando se encuentran en su hogar en Valinor, los Maiar mantienen la forma, caminando entre sus compatriotas Elfos.

LOS MAIAR Y SU ADOPCIÓN DE FORMA

Las Tierras Mortales ejercen una fuerza mucho más orientada hacia lo físico que Aman. La vida en la Tierra Media está ligada a los espíritus que están completamente interrelacionados con la forma. Después de todo, Endor fue el lugar de nacimiento de los Hijos de Eru y continúa siendo su hogar. La tierra refleja la naturaleza de los Pueblos Libres, los cuales precisan de cuerpo. (Incluso los inmortales Elfos requieren una forma). Aunque sólo sean residentes temporales en la Tierra media, son hijos de Arda.

Los Maiar no provienen de Arda; en cambio, entraron en Eä como vigilantes, siervos de los guardianes mayores, los Valar. A pesar de todo, los espíritus Maia, aunque originalmente libres, pueden verse aprisionados en su forma. En cada acto físico de creación concebido fuera del esquema de Eru, una parte del creador se vincula al mundo físico; y esta regla es válida tanto para los Hijos de Eru como para los Ainur. Todos los Ainur Caídos poco a poco se fueron atando a sus cuerpos. Cuando buscaron manipular el Mundo que se les había encomendado guardar y cultivar, ellos mismos se volvieron parte de él y sufrieron sus debilidades. Este cambio afectó al mismísimo Morgoth, así como a sus secuaces Maia—especialmente Sauron y la hueste de Balrogs. Tom Bombadil y Baya de Oro también quedaron vinculados a su forma (así como a una zona concreta de la Tierra Media). Posteriormente, también afectó a los Istari.

LA INMORTALIDAD DEL ALMA MAIA

Todos los Ainur son inmortales, sin excepción, y la destrucción de su forma sólo sirve para separar su es-

píritu de sus cuerpos físicos. Sin embargo, sin un cuerpo, un Maia no puede afectar al mundo físico, a no ser por medios indirectos. Durante el tiempo que le lleva al Maia reasumir la forma, queda a todos los efectos apartado de Arda y fuera de los asuntos de los Hijos de Eru.

Este fue el caso de Sauron. La forma del Señor Oscuro fue destruida un par de veces en la Segunda Edad, y en ambas ocasiones fue incapaz de imponer su poder en la Tierra Media hasta que no adoptó una nueva. Con la destrucción del Anillo Único, se rompió también su vínculo físico con Arda, y no pudo nunca más volver a asumir una forma. Consiguientemente, el Señor de los Anillos salió fuera del Mundo. Su alma no pereció; simplemente no era capaz de afectar o permanecer en Arda.

EL EFECTO DEL ESPÍRITU SOBRE LA FORMA MAIA.

Cuando un Maia adopta una forma, ésta refleja de algún modo la naturaleza de su alma. Su espíritu metafísico influye inevitablemente en su cuerpo físico. Algunos Maiar elementales se transforman en manifestaciones de su personalidad unidimensional. Los Espíritus de Agua y Fuego, por ejemplo, adoptan formas que muestran esta esencia elemental. Arien y los Balrogs (todos ellos Espíritus de Fuego) adoptan formas con aspectos llameantes, la primera pura y las segundas corruptas. Los Espíritus de Agua como Ossë, Uinen y Baya de Oro adoptan unas formas "líquidas" más apacibles que ejemplifican la personalidad de su asociación con el agua.

El Mal afecta a la forma, al igual que pervierte al espíritu. Por tanto, los Maiar corrompidos inevitablemente se encuentran atados a sus malvados cuerpos. Incluso Sauron, el más poderoso de los Maiar, llegó a ser incapaz de adoptar una forma bella o agradable. Debilitado por la pérdida de su Anillo Gobernante, así como por la muerte de su tercer cuerpo en la Caída de Númenor, el Señor Oscuro nunca más pudo asumir una apariencia normal. Durante la Tercera Edad, su cuerpo fue una clara manifestación de su interior (su alma), al igual que los cuerpos de los Balrogs reflejaban su personalidad.

Saruman el Mago experimentó una situación similar. A medida que caía en desgracia se veía más y más atado a su cuerpo, una forma que se deterioraba al mismo ritmo que su esencia se envilecía. Con la disminución de su poder, su cuerpo envejecía rápidamente hasta que quedó muy debilitado. Cuando fue asesinado por Gríma Lengua de Serpiente su forma era una sombra de lo que había sido cuando se reencarnó. Su declive reflejaba la debilitación de su espíritu el cual, cuando su cuerpo

murió, era demasiado débil para poder reasumir una nueva forma. Saruman, al igual que Sauron, abandonó Arda.

LOS VÍNCULOS DEL ESPÍRITU MAIA CON LA CREACIÓN FÍSICA

Cuando Eru dio a los Valar la tutela de Arda, los Maiar asumieron el papel de llevar a cabo esta misión. Fue su trabajo completar los detalles del esquema previsto para el Mundo, ayudando a los Valar en el proceso de la creación. Este mandato definía la presencia de los Maiar en Eä.

Las creaciones fuera de este esquema, sin embargo, no estaban contempladas o permitidas. Por tanto, los Maiar que quisieron hacer cosas propias necesitaban un mayor esfuerzo y, en cierto sentido, fueron forzados a poner más energía en estas obras. En cada acto creativo, una parte de su espíritu era cedido a su legado. Los Maiar como Sauron, que buscaban la creación de cosas poderosas ideadas por ellos mismos, infundieron gran parte de su fuerza y esencia interior en sus creaciones. El Anillo Único, por ejemplo, personificaba una gran parte del alma del Señor Oscuro. Aunque preservaba y acentuaba la fuerza del Maligno, éste quedaba bastante incapacitado sin él; y cuanto más alejado estaba el Anillo de su maestro, más débil se volvía el señor de Mordor.

Los Maiar Caídos —aquellos que actuaban al margen del esquema de Eru y la guía de los Valar— se vieron gradualmente disminuidos en su espíritu. Al tiempo que se veían atados a su forma adoptada, sus actos creativos minaban su fuerza interior. Este proceso se aceleraba en las zonas alejadas de Aman, donde la Luz de los Valar infundía poder a todos los que se encontraban próximos. Con la caída de Morgoth, el declive de los Maiar corruptos se aceleró, pues ya no podían recurrir al imponente espíritu del Enemigo Oscuro.

La historia de Saruman ilustra esta decadencia. A medida que se desviaba de la misión que le había sido encomendada, la ayuda que recibía de arriba era cada vez menor. Finalmente, cuando decidió abandonar por completo su misión y decidió crear su propio ejército, comenzó su caída. Cuanto más esfuerzo realizaba, más se debilitaba su espíritu.

EL USO DEL PODER POR PARTE DE LOS MAIAR

La limitación impuesta a los Maiar también se tiene reflejo en su uso selectivo del poder. Aquellos que se adhirieron a la visión de Eru utilizaron su magia de forma controlada, en consonancia con el Equilibrio de las Cosas. Estaban condicionados por el esquema surgido de la Música de los Ainur. Con su papel bien definido, estos Maiar alcanzaron sus me-

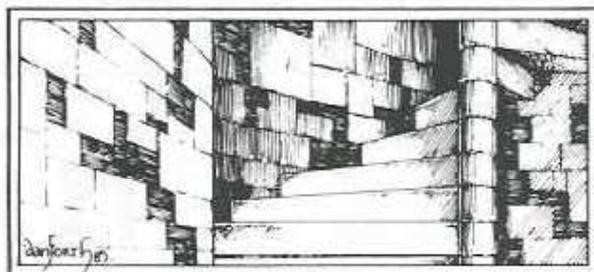
tas cuidadosamente, conocedores de que su gran fuerza albergaba un potencial inmenso para poder cometer abusos. Incluso un encantamiento con buenas intenciones podría tener efectos adversos y no contemplados.

En cambio, otros Maiar, no se preocuparon en ser comedidos a la hora de utilizar sus poderes claramente superiores. Los Caídos pretendían dominar a las criaturas menores y crear sus propias visiones. Los confundidos o mal encaminados —como los voluntariosos Magos— se centraron en alcanzar sus propias metas, pensando muchas veces que estaban en el buen camino. En cualquier caso, se produjeron horribles resultados, y el Equilibrio de las Cosas quedó trastocado.

En ningún lugar era el Equilibrio tan precario como en Endor. Conscientes de los peligros que implicaba el intervenir en los asuntos de los Hijos de Eru, los Valar eran reticentes a enviar a los Maiar a la Tierra Media. Estas misiones eran escasas. Justificaron la embajada de los Istari en la Tercera Edad basándose en que su enemigo, Sauron, era también un Maia. Como de costumbre, los Señores de Valinor establecieron la regla de que el poder sólo se usaría para combatir un poder semejante.

Gandalf mantuvo su compromiso con esta ley no escrita que limitaba el uso del poder que podía hacer un Maia en Endor. Sus alardes de fuerza mágica fueron bastante contenidos y nunca realizó encantamientos que no requiriera la situación. Los otros Magos, especialmente Saruman y Alatar, se mostraron más dispuestos a ejercitar sus habilidades abiertamente.

Nota: Véase el Capítulo 8.0 para tener una mayor información sobre el uso del poder mágico en la Tierra Media. Por lo general, la regla de oro para utilizar personajes Maia en Endor es bien sencilla: un Maia leal a los Valar que le han enviado, siempre utilizará el mínimo poder necesario para completar la misión. La sutileza es lo más importante. Lógicamente, los Maiar renegados como Sauron o los Balrogs, raramente se preocupan del Equilibrio de las Cosas y hacen lo que les place. Su única preocupación es no ser descubiertos antes de tener asegurado el éxito.



Con la única excepción de los Valar, los Maiar son los poderes vivos más grandes de Eä. Su fuerza refleja su origen Ainu.

Aunque por supuesto cada Maia es único, hay ciertas características comunes a todos los Maiar. Son naturalmente espíritus incorpóreos con cualidades mágicas, seres con un terrible poder individual. Como se vio en la historia del Balrog de Mória, incluso un Maia menor es considerablemente más fuerte que algunos de los ejércitos de la Tierra Media. Sauron, uno de los Maiar más poderosos, llegó casi a dominar por completo todo Endor.

Las siguientes pautas cubren de forma general los poderes y características comunes a todos los Maiar. Sugerimos que el DJ los use cuando utilice personajes Maia en un juego de rol de fantasía.

- (1) **Muerte de la forma** — Cuando se “mata” a un Maia, sólo perece su forma. En este caso, el alma del Maia parte inmediatamente de la Tierra Media y o bien, (i) retorna a Aman o, (ii) en el caso de un Maia Caído (p.e., los Balrogs), se disipa. Los Maiar que retornan a Aman pueden adoptar una nueva forma, aunque no podrán volver a Endor sin el permiso específico de los Valar. Si se le concede, este proceso puede llevar algún tiempo (de 1 a 1000 años); sin embargo, un Maia con una misión concreta (p.e., Gandalf) podría retornar de forma muy rápida (de 1 a 10 días). Los Maiar Caídos no gozan del apoyo de Eru, y su muerte puede significar el abandono definitivo de su presencia de la Tierra Media. Saruman sufrió este destino. El Anillo Gobernante de Sauron ató a éste a Endor y permitió al Señor Oscuro reasumir la forma a pesar de su posición de Maia renegado (véase Apartado 6.2)
- (2) **Vitalidad de la fana (forma)** — Los Maiar, a pesar de tener que cargar con un cuerpo adoptado, pueden utilizar sus formas hasta sus límites máximos. Por ejemplo, aunque los cinco Magos asumieron la apariencia de ancianos, su vigor y aptitudes físicas rivalizaban con las de los más fornidos y jóvenes guerreros de las razas humanas. Los Maiar no sufren penalizaciones asociadas con la edad y apenas se fatigan. No necesitan del sueño, sólo de cierto descanso meditativo, (p.e., 4 horas/día para un Vala en forma humana, 2 hora/día en forma élfica, 3 horas/día en forma enana, 5 horas/día en forma de Hobbit, etc.).
- (3) **Golpes críticos** — A menos que se indique lo contrario, los impactos críticos de SA/RMF contra un Maia se resuelven en las “Tablas de Críticos para Criaturas Grandes”. Esto se aplica tanto a ataques físicos como a hechizos.
- (4) **Forma y Mente** — Con la adopción de una forma, un Maia adquiere los pensamientos y las emociones asociadas con el cuerpo. Los Magos, por ejemplo, sufrieron de los mismos deseos y temores de un Hombre (incluyendo el miedo a la muerte), pues ellos mismo adoptaron la forma de Hombres. También comprendieron el concepto de la mortalidad y las emociones asociadas con el envejecimiento, a pesar de que ellos eran inmortales. Por tanto, un Maia que adoptara la forma de un Enano sufriría de cierto materialismo y un punto de vista más conservador.
- (5) **Lanzamiento de hechizos** — A menos que se indique lo contrario, los alcances, radio de efecto y diámetros de efecto de los hechizos lanzados por los Maiar se duplican. Un hechizo que normalmente tenga un alcance de “toque” tendrá un alcance de 1’5 metros en las manos de un Maia. Estas reglas, sin embargo, no se aplican a hechizos contenidos en objetos y lanzados por un Maia.
- (6) **Puntos de Poder (PP)** — Las referencias que se hacen a los puntos de poder de los Maiar en el Apartado 5.3 y 5.4.3 no tienen incluidos los efectos de los objetos mágicos con bonificaciones (p.e., multiplicadores de PP). Sólo se incluyen las capacidades inherentes basadas en las características relevantes del Maia, que son calculadas de forma distinta a las de los Hijos de Eru. Cuando la característica del Maia es 103 o más, añade un PP por nivel en lugar de la regla habitual de 1 PP por cada dos niveles. Por ejemplo, un Maia con la característica apropiada de 107 tendría 9 PP por nivel, mientras que un Elfo o un Hombre con una característica de 107 tendría sólo 6 PP por nivel.

⊕ 5.2. subgrupos maia ⊕

Eru concibió a los Maiar como un grupo variado, con la misma diversidad que los espíritus de otras razas. Sus almas les mostraban de muchas maneras. Algunos eran personificaciones de aspectos del Mundo que ayudaron a moldear y cuidar, la esencia espiritual de los elementos que constituyen la base de Arda. Otros están más próximos a aspectos menos tangibles de las concepciones de Eru, como las manifestaciones de los sentimientos u otros rasgos de la personalidad y la mente. Muchos representan temas generales que se encuentran en la naturaleza.

LOS MAIAR ELEMENTALES

Los Maiar Elementales encarna el fuego, el agua, la tierra y el aire. Arien y los Balrogs fueron los más famosos Espíritus de Fuego, mientras que Ossë, Uinen, la Mujer del Río y Baya de Oro eran los más conocidos entre los Espíritus de Agua. Ilmarë personificaba la luz y Iarwain Ben-adar (Tom Bombadil) era un Espíritu de la Tierra atado al corazón de la Tierra Media.

Como el resto de los Maiar, cada Maia Elemental servía a un Vala de espíritu similar. Los del aire servían a Manwë, del mismo modo que los de la luz tenían a Varda como su patrona y gran señora. Los Espíritus del Agua rendían vasallaje a Ulmo, los Espíritus de la Tierra a Yavanna o Aulë, y los Espíritus de Fuego a Varda o Morgoth.

LOS MAIAR TEMÁTICOS

Una clasificación menos clara es la que comprende a la mayoría de los Maiar, ya que mientras los elementos son fácilmente distinguibles, el resto de temas naturales es más confuso. Los Maiar como Sauron y Saruman representaban a oficios y solían centrarse en el desarrollo de objetos inanimados. La encarnación de los sirvientes del Herrero Aulë (que personificaba a la tierra sin vida) está llena de relaciones entre los objetos materiales y las cosas vivas. Aquellos que servían a Yavanna, la esposa de Aulë, cuidan de los Olvar: las plantas, la tierra viva.

Los otros Maiar están asociados de forma similar con temas generales dependiendo de su lealtad. Los vasallos de Oromë—especialmente Tilion—ejemplifican la esencia de su señor y se preocupan de las relaciones entre los Hijos de Eru y los otros Kelvar (las cosas vivas que se mueven). Sus asuntos se centran en el cuidado de los animales y los bosques, la caza y la doma.

Los siervos de la esposa de Oromë, Vána la Siempre Joven, se ocupan de los asuntos de la juventud y la renovación—la primavera de la vida. Los Maiar que sirven a Mandos se centran en la muerte y en los momentos fi-

nales de la vida. Aquellos Maiar que siguen a la hermana de Oromë, Nessa la Bailarina, son encarnaciones de un estado salvaje. El esposo de Nessa, Tulkas, gobierna sobre un grupo de Maiar asociados con la fuerza del cuerpo y el espíritu, y sobre todo con los vínculos entre individuos, como la lealtad. El gentil pueblo de Estë cura las cosas, mientras que los Maiar de Vairë (esposa de Mandos) mantienen el tejido del Destino. La compasión, la esperanza y el perdón, así como otros sentimientos relacionados, son competencia de los Maiar de Nienna.

Otros subgrupos de las sociedades de los Maiar se mantienen dentro, o cruzan, los límites de estos grandes grupos. De estas órdenes, la más famosa es la de Heren Istarion, la Orden de los Magos. A excepción de sus enemigos, los miembros de esta subsociedad tuvieron la influencia más directa en los acontecimientos de los últimos años de la historia de la Tierra Media.

LOS ISTARI

Con el Cambio del Mundo, los Maiar se fueron apartando de la vida en Endor. El viaje entre Aman y la Tierra Media se detuvo por completo, a excepción de esos Elfos que buscaban la Luz de las tierras imperecederas. No obstante, los Valar y los Maiar seguían vigilando el Equilibrio de las Cosas. Con el resurgir de Sauron en la Tercera Edad, la Oscuridad volvió con la amenaza de esclavizar a toda la Tierra Media.

Manwë decidió combatir la amenaza que representaba el Maligno con métodos indirectos. Escogiendo a unos Maiar de confianza de la Orden de la Sabiduría (los Istari) el Rey Vala albergaba la esperanza de enviar emisarios a Endor que pudieran unir a los Pueblos Libres e incitarles a acabar con el Señor de los Anillos. Así pues, cinco Maiar partieron para combatir al más poderoso de sus hermanos, el caído Sauron. Bajo la apariencia de ancianos, estos Magos entraron en la Tierra Media hacia el 1000 de la Tercera Edad.

Sólo uno de los cinco permaneció fiel a la misión. Cuatro de los Sabios quedaron atados a Endor a través de sus cuerpos adoptados, quedando prisioneros de sus emociones y apartándose de la misión que tenían asignada. Gandalf (Olórin), el más sabio de los Maiar, venció a la tentación y al orgullo y consiguió al final forjar la alianza que derrotaría al Señor Oscuro.

A pesar del hecho de que el Maia, como todos los demás seres, podía sucumbir a las debilidades de la carne, Gandalf el Gris fue perseverante. Ayudó a que se mantuviera el Equilibrio de las Cosas sin intervenir nada más que para combatir a poderes iguales o más grandes que el suyo. El Istar Gris luchó contra





Sauron y sus secuaces, y sacrificó su cuerpo en su combate contra el Balrog de Moria, uno de los Maiar Caídos de entre los Espíritus de Fuego. Finalmente, el Anillo Único fue destruido y el espíritu del Señor Oscuro, incapaz de reasumir otra forma, se desvaneció de Arda.

Con la muerte de Saruman y la partida de Gandalf al final de la Tercera Edad, tres Magos permanecían en la Tierra Media. Al igual que los Maiar Espíritus de la Naturaleza que habitaban en la tierra, y al igual que los demonios Maia ocultos bajo ella, estos Maiar quedaron lejos de su hogar en Aman. A medida que pasaban los años, se fueron viendo más limitados por su forma y empezaron a cambiar poco a poco, conservando su espíritu Maia pero perdiendo mucha de su fuerza original. Su destino explica muy bien el deseo de los Maiar de permanecer apartados de los Hijos Mortales de Eru.

⊕ 5.3 Descripciónes ⊕ de los maiar

Los siguientes personajes constituyen un pequeño ejemplo de los Maiar más importantes.

AIWENDIL

Aiwendil, Radagast, es un siervo de Yavanna que fue a la Tierra Media como uno de los Istari. Un apasionado de las plantas y las pequeñas criaturas (sobre todo los pájaros) que se preocupa poco de la política o normas sociales y es tenido por algo extravagante por sus compañeros Maiar. (Para más información sobre Aiwendil, véase "Radagast" en el Apartado 5.4.3).

ALATAR

Alatar es el más grande entre el pueblo de Oromë. Es un gran conocedor de los encantamientos y la naturaleza. Tras dejar Valinor como uno de los Istari, Alatar se asentó en el este de la Tierra Media. Era el apropiado para el Este, pues su maestro, el Cazador de los Valar, le enseñó todo sobre esta región (Para más información sobre Alatar, véase el Apartado 5.4.3).

ARIEN

Arien es la sierva de Vána, un Espíritu de Fuego de considerable poder. Al contrario que la mayoría de sus semejantes (sobre todo aquellos que se convirtieron en Balrogs), resistió a las tentaciones de Morgoth y permaneció fiel a Eru y su señora.

En los primeros días Arien cuidaba las flores doradas de los jardines de Vána. Estaba fascinada con su color dorado—un tono que parecía personificar su propia esencia— y las regaba cuidadosamente con el refulgente ro-

cío del gran árbol Laurelin (Árbol Dorado). La devoción de Arien por el Árbol de Oro y las preciosas flores de Vána canalizaron su espíritu salvaje.

Con la muerte del Árbol Dorado a manos de Morgoth y Ungoliath, Arien se entristeció durante largo tiempo. La pena la dejó herida, pero continuó con su misión, sabiendo que su cuidado era esencial para que el jardín no se marchitara, y desconociendo que su principal misión estaba aún por llegar.

El último fruto del Árbol Dorado fue salvado por Yavanna y el Herrero Aulë hizo una barca para que albergara su luz. Bendecido por Manwë y con el poder otorgado por Varda, la barca se convirtió en Anar—el Sol— la lámpara dorada que los Noldor llamarían Vása (Q. "Consumidor"). Anar era el joven compañero de Isil, la barca que contenía la luz plateada del último fruto de Telperion (el Árbol de Plata).

Los Valar escogieron a Arien para que guiara a Anar por el cielo. Así, la Llama Dorada abandonó su resplandeciente forma y partió hacia el cielo para conducir a la Estrella del Día. La fuerza de Arien es tal que le permite soportar el peso de su misión sin fin, y su ardiente esencia le otorga inmunidad frente al gran calor. Es capaz de dominar cualquier fuego.

FORMA ESPECIAL DE ARIEN

La forma que Arien adopta en Valinor es la de una bella pero tempestuosa mujer, de unos ojos tan brillantes que llegan a dañar los de los Elfos que la han mirado. Al contrario que Tilion, sin embargo, Arien no suele adoptar una forma corpórea. Ella se comprometió hace tiempo con los cielos. Permanece allí, guiando al Sol en su viaje sin aparente final.

ARIEN

Nivel: 325

Raza: Maia (Espíritu de Fuego).

Hogar: Menel, los Cielos de Eä.

Nombres: La Llama Dorada, señora del sol; Guía del Sol; Fuego del Cielo.

ARIEN EN SA

PV: 406 BO Cuerpo a Cuerpo: 285 BO
Proyectil: 40 CA: Ninguna (165)

Profesión SA: Montaraz.

Caract. SA: FU 99, AG 115, CO 100, INT 98, I 120, PR 120

Habilidades SA: Bailar 100, Caer 125, Conocimiento de los Cielos 200, Meditación 100, Música 150, Navegar 100, Percepción 150.

Hechizos SA: 240 PP. BO Hechizos Básicos de 162; BO Hechizos Dirigidos de 325. Arien conoce todas las listas de Montaraz y Animista y todas las listas Abiertas de Canalización.

ARIEN EN ROLEMASTER

PV: 406 BO Cuerpo a Cuerpo: 285 BO

Proyectil: 40 CA: 4 (165)

Profesión RMF: Astróloga.

Caract. RMF: Fu 99, Rp 118, Em 100, I 120, Pr 120, Ag 110, Co 100, Me 99, Ra 98, AD 110

Habilidades RMF: Bailar 100, Caer 125, Canalización 200, Cantar 150, Dominio de los Hechizos 150, Hechizos Dirigidos 150, Lingüística 100, Meditación 100, Música 150, Navegación 200, Navegar 100, Orientación Celeste 200, Percepción 150, Predicción del Clima 200.

Hechizos RMF: 240 PP. BO Hechizos Básicos de 162; BO Hechizos Dirigidos de 325. Arien conoce todas las listas de Astrólogo, todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo hasta nivel 20, todas las listas Abiertas y Cerradas de Canalización hasta nivel 20.

Apariencia: 120.

ARIEN EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 11, Inteligencia 10, Movimiento 5, Defensa 10, BO Cuerpo a Cuerpo 17, BO Proyectil 2, General 8, Subterfugio 2, Percepción 9, Mágica 9, Resistencia 406.

Poderes SA Básico: Arien recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción iluminada por la luz del sol.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.300.000.

PODERES ESPECIALES DE ARIEN

Forma de Fuego — Arien puede manipular su "forma de fuego" adoptando la forma que desee dentro de un volumen de 3'6 x 3'6 x 3'6 metros. Debe permanecer concentrada para mantener esta fana ardiente. Cualquiera que toque a Arien recibe un ataque de Bola de Fuego (cada asalto).

SA/RMF: ataque de Bola de Fuego +108.

SA Básico: Bola de Fuego +6, Daño +3.

Idiomas — Arien habla 10 idiomas. Su lengua materna es el Valarin.



BAYA DE ORO

Baya de Oro es un Espíritu de Agua, y como tal una sierva de Ulmo. La encantadora hija de la Mujer del Río es de la misma esencia que la Maia Uinen, aunque de menor poder. Sus cabellos dorados, su gentil y melodiosa voz, su espíritu libre y su grácil figura la envuelven con un aura de bella inocencia. Las flores adornan sus ligeros e insinuantes vestidos, ocultando su fuerza interior. Las únicas pistas de su poder y su origen son muy sutiles o poco evidentes: la forma de correr como

el viento, de bailar sobre el agua o cuando duerme en cuevas bajo los fríos estanques.

La presencia de Baya de oro en la Tierra media está vinculada al antiquísimo Bosque Viejo, un superviviente de los bosques que cubrían la mayor parte de Eriador y Rhovanion al principio de los tiempos. Sus esposo, Tom Bombadil, fue el primero (y por tanto el más anciano) residente de la Tierra Media; su madre (la misteriosa Mujer del Río) es la mismísima esencia del Río Tornasauce, el viejo arroyo que atraviesa el Bosque Viejo. En cierto modo, Baya de Oro es la hija de Uinen, y es la perfecta esposa para el Señor Tom.

BAYA DE ORO

Nivel: 150

Raza: Maia.

Hogar: El Bosque Viejo de Eriador, en la Tierra Media.

Nombres: La Hija del Río; el Espíritu del Agua; Dama del Bosque Viejo.

BAYA DE ORO EN SA

PV: 188 BO Cuerpo a Cuerpo: 155 BO

Proyectil: 185 CA: Ninguna (110)

Profesión SA: Animista.

Baya de Oro



Caract. SA: FU 98, AG 110, CO 100, INT 101, I 100, PR 102

Habilidades SA: Acrobacias 100, Actividades con Animales 150, Bailar 200, Caer 200, Cocinar 150, Conocimiento de los Cielos 150, Contorsionismo 100, Forrajear 250, Hacer Flechas 200, Manejo de Cuerda 100, Meditación 150, Música 200, Navegar 200, Oratoria 100, Percepción 150, Tallar la Madera 50, Trabajar el Cuero 150, Volteretas 100.

Hechizos SA: 50 PP. BO Hechizos Básicos de 75; BO Hechizos Dirigidos de 150. Baya de Oro conoce todos los hechizos de la lista Ley del Agua, así como todos los de las listas Abiertas de Canalización, de Bardo y de Animista.

BAYA DE ORO EN ROLEMASTER

PV: 188 BO Cuerpo a Cuerpo: 155 BO Proyectil: 185 CA: 4 (110)

Profesión RMF: Bardo.

Caract. RMF: Fu 98, Rp 103, Em 100, I 100, Pr 102, Ag 110, Co 100, Me 99, Ra 99, AD 97.

Habilidades RMF: Acechar y Esconderse 150, Acrobacias 100, Bailar 200, Caer 200, Cantar 200, Canalización 100, Cocinar 150, Contorsionismo 100, Defensa Adrenal 50, Diplomacia 86, Dominio de Hechizos 100, Forrajear 250, Hacer Flechas 200, Hechizos Dirigidos 150, Lingüística 30, Manejo de Cuerda 100, Meditación 150, Montar 97, Movimientos Adrenales 100, Música 200, Nadar 250, Navegación 150, Navegar 200, Oficio 100, Oratoria 100, Orientación Celeste 150, Pastoreo 150, Percepción 150, Predicción del Clima 150, Primeros Auxilios 150, Rastrear 150, Runas 100, Seducción 150, Tallar la Madera 50, Trabajar el Cuero 150, Tregar 150, Sintonización 100, Volteretas 100.

Hechizos RMF: 50 PP. BO Hechizos Básicos de 75; BO Hechizos Dirigidos de 150. Baya de Oro conoce todos los hechizos de la lista Ley del Agua, así como todos los de las listas Abiertas y Cerradas de Canalización, las de Bardo, Animista y las listas Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 109.

BAYA DE ORO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 11, Inteligencia 10, Movimiento 5, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 8, BO Proyectil 9, General 9, Subterfugio 5, Percepción 9, Mágica 6, Resistencia 188.

Poderes SA Básico: Baya de Oro recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción sumergida bajo agua dulce.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 1.550.000.

PODERES ESPECIALES DE BAYA DE ORO

Forma de Agua — Baya de Oro puede respirar con la misma facilidad en el agua o en el aire. Las criaturas de agua dulce no la atacarán y, cuando se sumerge en alguna corriente de agua, sana de 2 a 20 puntos de vida (SA/RMF) o 1-6 de Daño (SA Básico) por asalto.

Idiomas — Baya de Oro habla 30 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, pero suele utilizar el Oestron o el Sindarin.

CURUMO

Curumo es un sirviente de Aulë y uno de los Maiar más inteligentes y con más recursos. Escogido como jefe de la orden de los Istari, fue el primero de los Cinco Magos en entrar en la Tierra Media (para más información sobre Curumo, consúltese Saruman en las "Descripciones de los Magos" en el Apartado 5.4.3).

EÖNWĒ

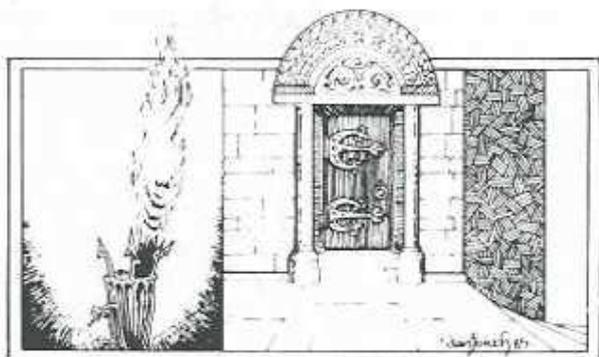
Eönwë es el heraldo de los Valar, su mensajero y portaestandarte. También suele desempeñar el papel de comandante de la Hueste de los Valar (el ejército más poderoso de Arda). Su dirección en el ataque de la ciudadela de Morgoth en Thangorodrim ayudó a los ejércitos aliados de Hombres, Elfos y Maiar a destruir la horda enemiga más grande que se haya visto al servicio de la Oscuridad.

Nadie en Arda, incluso entre los Valar, es más diestro con las armas que Eönwë. Tulkas es mucho más fuerte y Oromë es mejor arquero, pero el Heraldo es un consumado guerrero. Fue él quien enseñó a los Eldar a usar las armas.

Sin embargo, Eönwë es más que un simple guerrero. Actúa como Juez de los Eldar en la Guerra de la Cólera al final de la primera Edad. El Heraldo es también un líder, un consejero, un maestro y el ayudante de confianza de Manwë. Fue el Maia al que se encomendó la custodia de los Dos Silmarils extraídos de la Corona de Hierro de Morgoth. Ningún Maia está por encima de él.



Eönwë



EÖNWĒ

Nivel: 350

Raza: Maia.

Hogar: Valinor.

Nombres: El Herald de los Valar; Capitán de la Hueste; Paje de Manwë.

EÖNWĒ EN SA

PV: 875 BO Cuerpo a Cuerpo: 995 BO
Proyectil: 800 CA: Coraza (295)

Profesión SA: Guerrero.

Caract. SA: FU 118, AG 120, CO 105, INT 97, I 101, PR 110

Habilidades SA: Acrobacias 300, Bailar 100, Caer 150, Conocimiento de los Cielos 200, Contorsionismo 100, Esquiar 200, Hacer Flechas 225, Herrero 150, Meditación 300, Música 200, Navegar 200, Oratoria 400, Percepción 225, Señales 250, Volteretas 300.

Hechizos SA: Ninguno.

EÖNWĒ EN ROLEMASTER

PV: 875 BO Cuerpo a Cuerpo: 995 BO
Proyectil: 800 CA: 20 (295)

Profesión RMF: Luchador.

Caract. RMF: Fu 118, Rp 119, Em 97, I 101, Pr 110, Ag 120, Co 105, Me 96, Ra 99, AD 100

Habilidades RMF: Acrobacias 300, Artes Marciales*Golpes 400, Artes Marciales*Lanzamientos y Barridos 400, Bailar 100, Caer 150, Cantar 300, Contorsionismo 100, Defensa Adrenal 200, Esquiar 200, Estrategia y Tácticas 400, Frenesí 300, Hacer Flechas 225, Herrero 150, Juegos Atlético 200, Liderazgo 400, Lingüística ∞, Meditación 300, Movimientos Adrenales 100, Montar 200, Música 200, Nadar 200, Navegación 300, Navegar 200, Oratoria 400, Orientación Celeste 200, Percepción 225, Predicción del Clima 200, Primeros Auxilios 200, Rastrear 250, Seducción 225, Señales 250, Subyugar 400, Trepas 200, Volteretas 300.

Hechizos RMF: Ninguno.

Apariencia: 113.

EÖNWĒ EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Guerrero.

Caract. SA Básico: Fuerza 12, Agilidad 12, Inteligencia 10, Movimiento 10, Defensa 18, BO Cuerpo a Cuerpo 60, BO Proyectil 48, General 7, Subterfugio 7, Percepción 13, Mágica 1, Resistencia 875.

Poderes SA Básico: Eönwë recibe una bonificación de +6 cuando realiza cualquier acción de combate contra un "Ainu Caído" (por ejemplo, Morgoth o un Balrog).

Hechizos SA Básico: Ninguno.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.600.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE EÖNWĒ

Espada (Quettamacil) — (Q. "Espada de la Palabra") Esta inmensa espada bastarda sagrada está hecha de acero blanco encantado y brilla cuando se la ordena o cuando se halla cerca de un individuo concreto (sólo se puede designar a un enemigo, que debe ser conocido por el portador). La espada brilla cuando localiza al enemigo (dentro de un alcance de 105 metros para Eönwë), brillando con más fuerza a medida que se acerca al enemigo. Una vez al día, el portador puede decir una orden de una sola palabra y el símbolo Quenya de la palabra aparecerá en la hoja. El símbolo permanecerá en la hoja hasta que lo pronuncie el portador, y en ese momento la espada llevará a cabo la orden de una sola palabra. Por ejemplo, si el símbolo es una palabra que designa un hechizo, el portador puede utilizar el hechizo nada más dar la orden. La hoja sólo puede portar un símbolo a la vez.

SA/RMF: Espada bastarda sagrada +70 que golpea como un espadón. El alcance de búsqueda de la espada es de 30 cm por cada nivel del portador. Los Hechizos basados en el símbolo sólo son efectivos durante un número de asaltos igual al nivel del portador.

SA Básico: +4 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +4 al Daño. El alcance de búsqueda del arma es igual a 1'5 metros por la BO Cuerpo a Cuerpo. Los Hechizos basados en el símbolo sólo son efectivos durante un número de asaltos igual a 10 por la habilidad Mágica del portador más su Inteligencia.

Estandarte de Manwë — Una lanza de 4'2 metros de longitud realizada en acero azul

GOTHMOG

Al igual que Arien, Kosomoko fue en su tiempo gran Espíritu de Fuego y uno de los principales siervos de Vána. Fue seducido por Melkor y cayó en desgracia. Como Gothmog, se convirtió en Señor de Valaraukar (Q. "Demonios Poderosos"). Su descripción se encuentra en el Apartado 6.3.

ILMARË

Ilmarë es la compañera de Eönwë, y es la más importante entre las Maier (las mujeres Maia). Como doncella de Varda, es la más grande del pueblo de la Reina Vála. Así pues, personifica la compasión, la disciplina y presencia de su Señora. Puede escuchar cosas que quedan fuera del alcance de los más finos oídos y sus poderes curativos no tienen parangón en Arda. Al igual que Varda, ama a todas las criaturas, incluso las capturadas por el Mal.

ILMARË

Nivel: 350.

Raza: Maia.

Hogar: Valinor.

Nombres: Doncella de Varda; Jefa de los Maier.

ILMARË EN SA

PV: 665 BO Cuerpo a Cuerpo: 225 BO
Proyectil: 230 CA: Ninguna (85)

Profesión SA: Montaraz.

Caract. SA: FU 95, AG 100, CO 119, INT 98, I 100, PR 119.

Habilidades SA: Bailar 100, Conocimiento de los Cielos 200, Esquiar 100, Forrajear 150, Meditación 200, Música 150, Percepción 175, Señales 100.

Hechizos SA: 7.700 PP. BO Hechizos Básicos de 175; BO Hechizos Dirigidos de 175. Ilmarë puede usar todas las listas Abiertas de Canalización y las de Montaraz.

ILMARË EN ROLEMASTER

PV: 665 BO Cuerpo a Cuerpo: 225 BO
Proyectil: 230 CA: 4 (85)

Profesión RMF: Curandera.

Caract. RMF: Fu 95, Rp 96, Em 102, I 100, Pr 119, Ag 100, Co 119, Me 100, Ra 97, AD 119.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 100, Bailar 100, Cantar 200, Canalización 250, Diplomacia 100, Dominio de Hechizos 200, Esquiar 100, Forrajear 150, Hechizos Dirigidos 175, Lingüística 40, Meditación 200, Música 150, Nadar 100, Orientación Celeste 200, Percepción 175, Primeros

encantado que, cuando se lanza, se recubre de relámpagos. El estandarte tiene un alcance tres veces mayor al de una lanza normal (con las penalizaciones por alcance convenientemente proporcionadas), y vuelve al portador un asalto después de haber sido arrojada. Cuando se lleva en la mano, aparece mágicamente la banderola que muestra el símbolo de Manwë. Esta bandera de 2'10 metros de longitud y dos colas se ondea incluso en las más leves brisas. Una única estrella blanca domina sobre un cielo puro y azulado.

SARMF: Lanza +50 acompañada de un ataque de Rayo Eléctrico +50. Cualquier crítico que se consiga con ella es acompañado por un crítico de electricidad de la misma gravedad.

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo; +4 a la BO proyectil; +3 al Daño. Todos los resultados de Daño van acompañados de 3D6 de Daño adicional a consecuencia de la descarga eléctrica.

PODERES ESPECIALES DE EÖNWË

Maestría en Armas — Eönwë es un maestro con las armas y en el combate cuerpo a cuerpo. Para él, todas las armas son similares. Además, los ataques que se le hagan por detrás se consideran hechos por los flancos, mientras que los realizados por los flancos no proporcionan ninguna bonificación al adversario.

SARMF: Los resultados de "aturdir" contra Eönwë se dividen por dos (redondeado hacia arriba), y los de "aturdir sin parar" se reducen a simples resultados de "aturdir"

SA Básico: Reduce en 2 los resultados de Daño contra Eönwë.

Voz — Eönwë puede hablar o cantar con un alcance prácticamente ilimitado. Sus llamadas pueden llegar a cientos de kilómetros de distancia, con una nitidez similar a un grito a unos cuantos metros de distancia.

Idiomas — Eönwë habla y conoce todos los idiomas. Su lengua materna es el Valarin.

FELAGROG

Al igual que Arien y Kosomoko, Felyashono (Q. "Iluminador de Cuevas") es un Espíritu de Fuego. En un principio fue siervo de Vána, pero fue seducido por Melkor y cayó en desgracia. En las historias de los Eldar se le conoce como Felagrog (S. "Demonio de la Cueva"). Sobrevivió al cataclismo del final de la Primera Edad y resurgió para ser conocido como el Balrog de Moria. Su descripción está en el Apartado 6.3 (véase "Balrog de Moria").

Auxilios 300, Runas 175, Seducción 150, Señales 100, Sintonización 175.

Hechizos RMF: 7.700 PP. BO Hechizos Básicos de 175; BO Hechizos Dirigidos de 175. Ilmarë puede usar todas Abiertas y Cerradas de Canalización, todas las de Montaraz, todas las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo y todas las listas de Curandero.

Apariencia: 113.

ILMARÉ EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Montaraz.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 10, Inteligencia 11, Movimiento 5, Defensa 5, BO Cuerpo a Cuerpo 12, BO Projectil 13, General 12, Subterfugio 9, Percepción 11, Mágica 13, Resistencia 665.

Poderes SA Básico: Ilmarë recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción física bajo la luz de las estrellas.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.600.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE ILMARÉ

Piedra Curativa — Una sencilla piedra de adamantina toscamente tallada de 20 cm de diámetro. Cuando se toca, cura cualquier enfermedad y purifica el cuerpo de cualquier veneno que se pueda encontrar en él. El portador puede diagnosticar enfermedades, físicas o mentales, con un simple toque, así como determinar la cura.

PODERES ESPECIALES DE ILMARÉ

Curación — Ilmarë puede curar mediante los procedimientos normales, o puede transferir las heridas de otros a su propio cuerpo (como un Sanador de RMF). En este último supuesto, es capaz de librar de forma instantánea a los demás de sus dolencias con un simple toque. Puede resucitar a los muertos, "dándoles la vida" siempre que hayan muerto hace menos de 350 asaltos (58 minutos, 20 segundos).

SA/RMF: Ilmarë puede curar a varias criaturas a la vez, siempre que la suma de sus niveles sea menor o igual a 350. Puede sanar el daño absorbido a un ritmo igual a la suma de los niveles de aquellos a los que ha curado.

SA Básico: Ilmarë puede sanar a varias criaturas a la vez, siempre que la suma de sus PE sea menor de 3.500.000. Puede recuperarse del daño absorbido al ritmo de 50 puntos de Daño por asalto.

Idiomas — Ilmarë habla 40 idiomas. Su lengua materna es el Valarin.



LÚTHIEN

Lúthien es la hermosa hija del Rey Sinda Elwë (Thingol) y la Maia Melian. Aunque es mitad Maia, se la consideró uno de los Eldar y murió como mortal junto a su amor Beren, un Edain. Era una experimentada encantadora y la más bella entre los Hijos de Eru, una fantástica cantante bardo que venció a Sauron y engañó al todopoderoso Morgoth. Llamada la Doncella del Crepúsculo (S. "Tinúviel") por Beren, Lúthien fue la madre de Dior y antepasada de los Señores de Númenor (Puesto que Lúthien murió como mortal, los detalles de su personaje y sus características se incluyen en otro libro de "Pueblos de la Tierra Media", de ICE).

LUNGORTHIN

Lungorthin, un Espíritu de Fuego caído, se convirtió en Valarauko (Q. "Demonio Poderoso"), o "Balrog". Se describe en el Apartado 6.3.

MELIAN

Melian es un caso único entre las Maier, pues se casó con un Eldar. Como esposa del Rey Sinda Elwë (Elu Thingol), Rey de Doriath en Beleriand en la Primera Edad. Melian estaba atada a una bella forma "humana": Respondió a la gran amenaza del norte tejiendo una circunferencia de encantamiento dentro de la cual Elwë pudo fundar un reino (Doriath) a salvo de los ata-

ques de las huestes de Morgoth. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, Doriath sucumbió a peligros menos evidentes: la codicia y la envidia. Elwë no cayó frente a los secuaces del Enemigo Oscuro, fue muerto a manos de los Enanos en la lucha por los Silmarils.

Después de la muerte de Elwë, Melian retornó a los jardines de Lórien (Tierra de los Sueños) en Valinor, abandonando su forma endoriana. Allí, se encargó de cuidar las flores de su Señora Vána y los manantiales de Estë, esposa de Irmo (Señor de Lórien). Sin embargo, su linaje se perpetuó en la Tierra Media, ya que Melian es la madre de Lúthien y la antepasada de Elrond y Elros.

Una apasionada de la naturaleza y enamorada de la belleza y la emoción, Melian es una entusiasta protectora de los Hombres y las criaturas menores. Sus considerables poderes la permitieron proteger un inmenso territorio contra los peligrosos ejércitos de sus adversarios. Es la señora de los hechizos protectores y las bendiciones y es sin duda una de las más grandes cantantes que han caminado por Endor. En los Días Antiguos, Melian incluso enseñó a cantar a los Ruiseñores, como evidencian las bandadas que la siguen a dondequiera que va.

MELIAN

Nivel: 275.

Raza: Maia.

Hogar: Al principio en Valinor; luego en Beleriand al noroeste de Endor; tras la Edad, el Bosque de Lórien en Valinor.

Nombres: Melyanna (Quenya); Presente de Amor; Regalo Querido; Reina de Doriath.

MELIAN EN SA

PV: 288 BO Cuerpo a Cuerpo: 235 BO

Proyectil: 245 CA: Ninguna (105)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 97, AG 103, CO 97, INT 108, I 100, PR 120.

Habilidades SA: Actividades con Animales 80, Actuar 100, Bailar 150, Conocimiento de los Cielos 175, Esquiar 125, Manejo de Cuerda 150, Meditación 275, Música 150, Oratoria 175, Percepción 200, Señales 100, Trabajar el Cuero 150.

Hechizos SA: 6.050 PP. BO Hechizos Básicos de 137; BO Hechizos Dirigidos de 275. Melian conoce todas las listas de Bardo y las listas Abiertas de Canalización.

MELIAN EN ROLEMASTER

PV: 288 BO Cuerpo a Cuerpo: 235 BO

Proyectil: 245 CA: 4 (105)

Profesión RMF: Bardo.

Caract. RMF: Fu 97, Rp 102, Em 119, I 100, Pr 120, Ag 103, Co 97, Me 118, Ra 98, AD 97.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 200, Actuar 100, Administración 125, Bailar 150, Cantar 250, Canalización 150, Diplomacia 200, Domar 80, Dominio de Hechizos 150, Esquiar 125, Hechizos Dirigidos 275, Liderazgo 200, Lingüística 35, Manejo de Cuerda 150, Matemáticas 150, Meditación 275, Montar 100, Música 250, Nadar 125, Oficio 125, Oratoria 175, Orientación Celeste 175, Percepción 200, Predicción del Clima 175, Primeros Auxilios 225, Runas 225, Seducción 250, Señales 108, Trabajar el Cuero 150, Trepar 125, Sintonización 225.

Hechizos RMF: 6.050 PP. BO Hechizos Básicos de 137; BO Hechizos Dirigidos de 275. Melian conoce todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Canalización y las listas Abiertas y Cerradas de Mentalismo.

Apariencia: 119.

MELIAN EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 10, Inteligencia 12, Movimiento 5, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 13, BO Proyectil 14, General 7, Subterfugio 8, Percepción 12, Mágica 9, Resistencia 288.

Poderes SA Básico: Melian recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción que tiene que ver con su marido, sus hijos o amigos cercanos.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 2.800.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE MELIAN

Amuleto de los Sueños — El amuleto, compuesto de un diamante gris engastado en una pieza de plata e ithilnaur negro, fue un regalo del Vala Lórien (Irmo). Cuando se lleva sobre la frente, permite al portador leer (y visualizar) los últimos pensamientos de los demás, aunque la otra persona esté muerta.

SA/RMF: El tiempo que se puede retroceder en los pensamientos de otro es igual a un minuto por cada nivel del portador.

SA Básico: El tiempo que se puede retroceder en los pensamientos de otro es igual a 30 minutos por la habilidad Mágica del portador.

Anillo de Madera — Es un anillo de madera grisácea magníficamente tallado. El portador puede tocar una planta y ver desde el punto de vista de la planta las cosas que han ocurrido recientemente en la zona.

SA/RMF: El espacio de tiempo que se puede recordar es de un minuto por cada nivel del portador.

SA Básico: El espacio de tiempo que se puede recordar es de 30 minutos por la habilidad Mágica del portador.

PODERES ESPECIALES DE MELIAN

Cerco — Melian tiene el poder de extender su presencia, creando una circunferencia, o barrera de presencia, con un diámetro de 450 Km. Dentro de esta región, Melian se puede concentrar para sentir el número y naturaleza básica de cualquier presencia.

SA/RMF: Para mantener la barrera, Melian ha de gastar una cantidad de PP equivalente a 12 por el diámetro de ésta (por ejemplo, una zona con un diámetro de 250 Km. requiere de un gasto de 3000 PP al día). Cualquiera que cruce los límites de la circunferencia ha de hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RMF) de nivel 68. Un fallo por 01-50 significa que la víctima es incapaz de cruzar la barrera durante 1-10 días; un fallo por 51-100 implica que la víctima será incapaz de cruzar la barrera en 1-10 años; fallar por 101 o más tiene el resultado

de que la víctima no podrá cruzar la barrera en 1-10 décadas.

SA Básico: Cualquiera que cruce los límites de la circunferencia debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica). Un resultado de 11-16 significará que la víctima no puede cruzar la barrera en 1-6 días; un resultado de 6-100 impide a la víctima cruzar la barrera en 1-6 años; un resultado inferior a 6 impedirá a la víctima traspasar la barrera en 1-6 décadas.

Dominio del Canto — Melian puede usar su voz para crear cualquier sonido dentro del alcance de cualquier animal que se encuentre en la Tierra Media y, mientras canta, puede comunicarse con cualquier criatura.

Dominación — Melian puede dirigir su mirada sobre cualquier individuo (dentro de un alcance de 82 metros) con la intención de dominarle.

SA/RMF: Para evitar ser dominado, la víctima debe pasar una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RMF) de nivel 68. El fallo significa que la víctima queda bajo el control de Melian hasta que consiga pasar la TR. Siempre que la víctima salga del cerco de Melian (véase más arriba) o del área de efecto de 82 metros (el que sea mayor) o en el momento que Melian deje de concentrarse, la víctima puede hacer una TR por asalto.

SA Básico: Para poder resistirse a la dominación de Melian, el blanco ha de hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica). Un resultado inferior a 17 significa que la víctima está bajo el control de Melian. Siempre que la víctima salga del cerco de Melian (véase más arriba) o del área de efecto de 82 metros (el que sea mayor) o en el momento que Melian deje de concentrarse, la víctima puede hacer una nueva tirada para resistirse (es decir, tiene otra oportunidad para sacar 17 o más)

Idiomas — Melian habla 35 idiomas. Su lengua materna es el Valarin.



Melian

OLÓRIN

Olórin (Gandalf) es el más sabio de los Maiar y el único Istar que regresó de su misión en la Tierra Media. Como sirviente de Manwë, es conocedor de muchas cosas. Por encima de todo sabe ser compasivo, pues pasa mucho tiempo en la Casa de Nienna, la Vala más versada en los asuntos de piedad, curación y especialmente, esperanza. (Para más información sobre Olórin véase "Gandalf" en el Apartado 5.4.3).



OSSE

Ossë y su esposa Uinen son los más grandes siervos de Ulmo y, entre los Hijos de Eru, son los más conocidos de los Maiar. Sus espíritus corren junto a las aguas y bañan las orillas de Endor.

De un gran talento, Ossë es el mejor cantante que ha habitado en la Tierra Media, así como un artesano muy habilidoso. Fue Ossë el que enseñó a los Teleri las habilidades de la construcción de barcos, un legado que fue aprovechado por el gran Círdan.

El cariño de Ossë por los Teleri es muy fuerte, como lo son sus sentimientos. Leal y fiero, es el más caprichoso de los Valar. Sus sentimientos de amor y odio están muy arraigados en él, y en ocasiones le llevan a ser furioso e incluso violento. Las mares costeros que forman sus dominios reflejan la personalidad cambiante de Ossë, tan insegura como ellos.

Por ello no sorprende que Morgoth intentara atraerle en los primeros días de Eä. Ofreciendo a Ossë el reinado de Ulmo sobre todas las aguas, el Enemigo Oscuro tenía la esperanza de encontrar un aliado capaz de gobernar los mares de Arda. Morgoth odiaba y temía a los mares y se esforzó para seducir al siervo de Ulmo; pero el amor de Ossë, Uinen, intervino y desbarató los planes del Vala caído. Aunque Ossë había tenido ciertos contactos con el Mal y cayó en desgracia, Uinen convenció a los Valar para que le perdonaran, y su esposo volvió a estar bajo el abrazo de Ulmo.

Ossë lógicamente aprendió la lección, pero no pudo cambiar su carácter. Sigue siendo inestable, y las aguas que bañan las costas de Endor muestran una naturaleza amenazadora. No importa el aspecto que tengan los mares, sus aguas pueden cambiar en un abrir y cerrar de ojos, trayendo la perdición y cobrándose muchas vidas y pertenencias.

La hazaña más notable de Ossë tuvo lugar a comienzos de la Segunda Edad. Finalizada la guerra contra Morgoth, los Valar quisieron recompensar a los Edain, los Hombres nobles que apoyaron la causa de los Elfos. Los Señores de Aman decidieron dar un hogar a los Edain, y pidieron a Ossë que alzara una isla bendecida desde las profundidades del Gran

Mar. Así lo hizo, y surgió Númenor, para que fuera fortalecida por Aulë y bendecida por el pueblo de Aman. Fue una desgracia que esta grandiosa creación se hundiera en las aguas solamente treinta y tres siglos después.

OSSE

Nivel: 325.

Raza: Maia.

Hogar: Valinor, los mares costeros, ríos y estuarios.

Nombres: Gaerys (S. "Mar Rompedor"); El Cantante; El que Fue Oscuro; El Impredecible; Señor de las Costas.

OSSE EN SA

PV: 358 BO Cuerpo a Cuerpo: 325 BO

Proyectil: 325 CA: Ninguna (110)



Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 112, AG 100, CO 90, INT 90, I 118, PR 115.

Habilidades SA: Acrobacias 100, Actuar 100, Bailar 175, Caer 175, Conocimiento de las Cuevas 100, Conocimiento de los Cielos 325, Contorsionismo 100, Meditación 200, Música 400, Navegar 325, Oratoria 325, Percepción 325, Señales 150.

Hechizos SA: 6.825 PP. BO Hechizos Básicos de 162; BO Hechizos Dirigidos de 325. Ossë conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Canalización y todas las listas Abiertas de Esencia.

OSSË EN ROLEMASTER

PV: 358 BO Cuerpo a Cuerpo: 325 BO
Proyectil: 325 CA: 4 (110)

Profesión RMF: Hechicero.

Caract. RMF: Fu 112, Rp 103, Em 118, I 118, Pr 115, Ag 100, Co 90, Me 90, Ra 90, AD 19.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 300, Acrobacias 100, Actuar 100, Bailar 175, Canalización 200, Cantar 500, Caer 325, Contorsionismo 100, Diplomacia 150, Dominio de Hechizos 175, Espeleología 100, Estrategia y Tácticas 200, Frenesí 200, Hechizos Dirigidos 325, Juegos Atlético 200, Liderazgo 225, Lingüística 50, Meditación 200, Música 400, Navegación 325, Navegar 325, Oficio 200, Oratoria 325, Percepción 325, Predicción del Clima 325, Seducción 275, Señales 150, Subyugar 175, Tregar 100.

Hechizos RMF: 6.825 PP. BO Hechizos Básicos de 162; BO Hechizos Dirigidos de 325. Ossë conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas de Hechicero y todas las listas Cerradas de Canalización y Esencia.

Apariencia: 104.

OSSË EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 11, Agilidad 10, Inteligencia 10, Movimiento 5, Defensa 7, BO Cuerpo a Cuerpo 15, BO Proyectil 15, General 8, Subterfugio 8, Percepción 15, Mágica 10, Resistencia 358.

Poderes SA Básico: Ossë recibe una bonificación de +2 cuando realiza cualquier acción física sumergido en agua salada.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.350.000

PODERES ESPECIALES DE OSSË

Forma Acuática — Ossë puede moverse y respirar con la misma facilidad en el agua o en la tierra. Puede mezclarse con las olas y viajar tan rápido como le lleven las corrientes.

Dominio del Canto — Al igual que Melian, Ossë puede usar su voz para crear cualquier sonido dentro del alcance de cualquier animal que se encuentre en la Tierra Media y, mientras canta, puede comunicarse con cualquier criatura.

Movimiento de Islas — Con el consentimiento de Ulmo, Ossë puede alzar o crear una isla con un radio inferior o igual a 520 Km. (es decir, 1'6 Km. x nivel de Ossë). Ossë sólo necesita un día por cada 1'6 Km de radio de la isla alzada, y un día por cada 2 Km. que mueva una isla.

SA/RMF: Para mover o alzar una isla Ossë precisa de todos sus PP.

SA Básico: Mientras mueve o hace surgir una isla, Ossë no puede lanzar hechizos.

Dominio del Agua — Ossë tiene un control absoluto de todas las aguas en un radio de 100 metros (0'3 m x nivel de Ossë). También puede crear olas de hasta 100 metros de altura a través de cualquier superficie acuática en la que resida, con un alcance de 520 Km.

Idiomas — Ossë habla 50 idiomas. Su lengua materna es el Valarin.

SALMAR

Salmar entró en Eä con el Vala Ulmo, y ahora habita en los mares. Al igual que Ossë y Uinen, Salmar sirve a Ulmo, aunque de distinta manera. No es un guardián de las aguas; es sobre todo un fabricante de artefactos. Como el resto del pueblo de Ulmo, Salmar está agraciado con la canción y sabe como hacer una gran música, por lo que aplica sus habilidades a la creación de instrumentos musicales.

El logro más grande de Salmar fue sin lugar a dudas el Ulumúri, los Cuernos de Ulmo—el instrumento musical más maravilloso jamás creado. Aquellos que escuchan una canción tocada con el Ulumúri nunca olvidan la melodía.

Gentil y siempre sonriente, Salmar es un buen amigo del valiente y poderoso Vala Tulkas. Las antiguas leyendas de los Eldar dicen que los dos lucharon juntos en la (mítica) Batalla del Valle de los Sauces (S. "Dagor Nan-tathren") en el Sirion en Beleriand. Historias más recientes dicen que Tulkas luchó solo. Sea cual fuere la verdad, Salmar es amigo de los Eldar y un gran aliado en la batalla.



SALMAR

Nivel: 200

Raza: Maia (Espíritu de Agua).

Hogar: Valinor o los mares abiertos.

Nombres: Salmar (Q. "Morada de la Luz que se Propaga"); El Hacedor de los Cuernos.

SALMAR EN SA

PV: 250 BO Cuerpo a Cuerpo: 215 BO
Proyectil: 215 CA: Coraza (95)

Profesión SA: Bardo.

Caract. SA: FU 101, AG 103, CO 100, INT 109, I 90, PR 101

Habilidades SA: Acrobacias 150, Bailar 100, Caer 200, Conocimiento de las Cuevas 50, Conocimiento de los Cielos 100, Contorsionismo 100, Meditación 100, Música 150, Navegar 100, Oratoria 100, Percepción 150, Volteretas 150.

Hechizos SA: 2.400 PP. BO Hechizos Básicos es 100; BO Hechizos Dirigidos es 200. Salmar conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago y todas las listas Abiertas de Esencia.

SALMAR EN ROLEMASTER

PV: 250 BO Cuerpo a Cuerpo: 215 BO
Proyectil: 215 CA: 4 (95)

Profesión RMF: Alquimista.

Caract. RMF: Fu 101, Rp 90, Em 116, I 90, Pr 101, Ag 103, Co 100, Me 110, Ra 108, AD 95.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 200, Acrobacias 150, Arquitectura 100, Artes Marciales*Golpes 100, Artes Marciales*Lanzamientos y Barridos 100, Bailar 100, Caer 100, Canalización 150, Cantar 120, Contorsionismo 100, Defensa Adrenal 40, Dominio de Hechizos 125, Espeleología 50, Frenesí 100, Hechizos Dirigidos 200, Juegos Atlético 100, Lingüística 35, Meditación 100, Movimientos Adrenales 100, Música 150, Nadar 350, Navegación 150, Navegar 100, Oficio 200, Oratoria 100, Percepción 150, Predicción del Clima 100, Runas 200, Seducción 100, Subyugar 150, Tregar 100, Sintonización 200, Volteretas 150.

Hechizos RMF: 2.400 PP. BO Hechizos Básicos es 100; BO Hechizos Dirigidos es 200. Salmar conoce todas las listas de Bardo, todas las listas de Mago, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas de Alquimista y todas las listas Cerradas de Esencia.

Apariencia: 104.

SALMAR EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 10, Inteligencia 11, Movimiento 5, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 12, BO Proyectil 12, General 7, Subterfugio 6, Percepción 9, Mágica 7, Resistencia 250.

Poderes SA Básico: Salmar recibe una bonificación de +4 cuando realiza cualquier acción (no combativa) mientras está sumergido en agua salada.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 2.100.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE SALMAR

Fragua y Herramientas — La herrería submarina de Salmar contiene una fragua y herramientas encantadas que le permiten crear objetos a un ritmo 20 veces superior al normal para un alquimista o un herrero.

PODERES ESPECIALES DE SALMAR

Forma Acuática — Al igual que Ossë y Uinen, Salmar puede moverse y respirar con igual facilidad tanto en agua como en tierra firme. Puede mezclarse con las olas y viajar tan rápido como le lleven las corrientes.

Dominio del Agua — Salmar tiene un control total sobre las aguas en un radio de 60 metros.

SAURON

Sauron fue en un principio el jefe del pueblo de Aulë. Sin embargo, antes de entrar en Eä, Morgoth le sedujo y su nombre se volvió maldito entre los Maiar. Su caída al final de la Tercera Edad de la Tierra Media se describe en la saga titulada El Señor de los Anillos. (Puesto que Sauron es el más grande de entre los Maiar Caídos, véase su descripción en el Apartado 6.2).

TILION

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

Al principio, sin embargo, Tilion fue un cazador, un siervo del Cazador Vala Oromë. Su pasión por los objetos de plata era famosa, y portaba a Telpelúva (Q. "Arco de Plata"; S. "Cúceleb"), el arco plateado sólo superado por Coirehwesta (Q. "Brisa Naciente"; S. "Echuiwest"). Pocos de los Ainur se sorprendieron cuando, tras el envenenamiento del Árbol Blanco Telperion por Ungoliant, Tilion pidió a los Valar que le encomendaran la custodia de la barca que iba a contener la última flor plateada del árbol. Construida por Aulë, esta preciosa lámpara o barca plateada se convirtió en la compañera del dorado Anar, el Sol.

La Vala Varda concedió a Tilion su deseo. Abandonó su cuerpo y llevó la lámpara plateada hasta el cielo. Así, la Luna fue la primera de las dos lámparas, y durante un tiempo el mundo estuvo solamente iluminado por la entonces potente luz de Isil. Tras describir siete trayectorias por los cielos, el Sol se la unió.

Varda había planeado que Isil surgiera por el Oeste cuando Anar salía por el Este. Así, todos los días, ambos estarían siempre arriba, cruzándose sin tocarse a mediodía. Su primera trayectoria marcó el comienzo del tiempo.

Tilion, sin embargo, no era capaz de seguir esta disciplina. Su trayectoria no era constante y su velocidad variaba con sus constantes distracciones, enamorándose de las preciosas llamas de Anar. Finalmente intentó unirse a Arien, pero el calor del Sol era excesivo para Tilion, que tuvo que retroceder, aunque quemando ligeramente a la Luna. Desde ese momento, Isil brilló con la mitad de fuerza que al principio. Los Elfos la dieron el nombre de Rána, la Errante.

No obstante, la suerte se alió con el fallo de Tilion. Puesto que la noche había desaparecido y la luz de las estrellas había quedado oscurecida por el brillo de las dos lámparas gemelas, no había un tiempo apropiado para el descanso. El accidente de Tilion fue utilizado por los Valar Lórien y Estë, que pidieron a Varda que cambiara las trayectorias celestes. Varda accedió y creó la noche, un tiempo en que la Luna brillaría con su debilitada luz. La noche y el día quedaron divididos en adelante. Desde ese día, Tilion es el encargado de guiar la lámpara que ilumina la noche.

Tilion



TILION

Nivel: 315

Raza: Maia.

Hogar: Menel (los Cielos de Eä).

Nombres: Tilion (Q. "Astado");

Timonel de la Luna; Fuego Plateado;

Fuego de la Noche; Vigía de la Noche;

Errante Nocturno.

TILION EN SA

PV: 315 BO Cuerpo a Cuerpo: 330

BO Proyectil: 535 CA: Ninguna (155)

Profesión SA: Montaraz.

Caract. SA: FU 101, AG 108, CO 99, INT 97, I 119, PR 114.

Habilidades SA: Acrobacias 150, Bailar 100, Caer 75, Conocimiento de los Cielos 175, Hacer Flechas 150, Herrero 62, Meditación 150, Música 100, Percepción 150, Señales 150.

Hechizos SA: Ninguno.

TILION EN ROLEMASTER

PV: 315 BO Cuerpo a Cuerpo: 330 BO
Proyectil: 535 CA: 4 (155)

Profesión RMF: Astrólogo.

Caract. RMF: Fu 101, Rp 116, Em 107, I 119, Pr 114,
Ag 108, Co 99, Me 98, Ra 97, AD 39.

Habilidades RMF: Aeechar y Esconderse 100,
Acrobacias 150, Arquitectura 150, Bailar 100, Caer
75, Cantar 150, Frenesí 150, Hacer Flechas 150,
Liderazgo 100, Lingüística 15, Meditación 150,
Montar 200, Música 150, Navegación 285,
Orientación Celeste 175, Percepción 150, Predicción
del Clima 175, Seducción 150, Señales 150,
Subyugar 150.

Hechizos RMF: Ninguno.

Apariencia: 117.

TILION EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 11,
Inteligencia 10, Movimiento 6, Defensa 9, BO
Cuerpo a Cuerpo 18, BO Proyectil 31, General 6,
Subterfugio 6, Percepción 9, Mágica 1, Resistencia
378.

Poderes SA Básico: Tilion recibe una bonificación de
+3 cuando realiza cualquier acción iluminado por la
luz de la luna.

Hechizos SA Básico: Ninguno.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.200.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE TILION

Arco Plateado — (Q. "Telpelúva"; S. "Cúceleb") Un
gran arco largo con un alcance tres veces superior al
normal (las penalizaciones se calculan
proporcionalmente). Puede ser disparado una vez
por asalto sin penalización alguna. De 2'1 m de
longitud, está hecho de madera plateada enrollado
con filigrana de plata y grabados en mithril. El arco
es inapreciable.

SA/RMF: Arco largo sagrado +70. Puede ser
disparado dos veces por asalto con una
penalización de -35, o tres veces por asalto con
un -70 (es decir, como un arco +0).

SA Básica: +4 BO Proyectil, +3 al Daño. Puede ser
disparado dos veces por asalto (con una de las
veces con BO Proyectil +0).

NATURALEZA ESPECIAL DE TILION

Exilio en los Cielos — Al igual que Arien, Tilion ha
abandonado su forma corpórea y desde entonces ya
no ha dejado la Luna.

Idiomas — Tilion habla 15 idiomas. Su lengua
materna es el Valarin.

TOM BOMBADIL

Tom Bombadil, el más anciano de los Maiar de Endor,
fue el primero en entrar en Eä. Este poderoso Espíritu
de Tierra era en un principio el jefe del pueblo de
Yavanna. Yavanna le hizo guardián del Bosque Salvaje
que antaño cubría casi toda la Tierra Media, pero su
custodia ha tomado derroteros imprevistos.

A medida que pasaban los años, el Maestro Tom cada
vez estuvo más atado a la tierra, y su espíritu está ahora
confinado en el cada vez más reducido Bosque Viejo.
Así pues, gran parte de su personalidad Ainur ha des-
aparecido con el tiempo. Su relación con Yavanna se ha
desvanecido, y cada vez tiene menos encuentros con su
amigo Oromë. Sin embargo, está casado con la Espíritu
de Agua Baya de Oro y mantiene estrechas relaciones
con los Ents (S. "Orodrim") y los Elfos de los bosques.

En los últimos años de la Tercera Edad poco quedaba
del que fuera glorioso dominio boscoso de Tom. Sólo el
pequeño enclave en el centro de Eriador refleja todavía
la naturaleza de esa esencia. Esta evolución discurre
paralela al envejecimiento de la Tierra Media y la des-
aparición de las viejas sendas asociadas a los Días Anti-
guos. Tom Bombadil, la personificación de la antigua
Endor, ha tenido que retirarse del mundo pues su espíri-
tu sigue el mismo camino que su amado bosque.

Dentro de los límites del Bosque Viejo, el poder de
Tom Bombadil es absoluto. Su alma, casada con su ter-
ritorio, es tan fuerte como la tierra a la que representa.
Ningún hechizo puede dañarle; ningún encantamiento
puede seducirle. El Maestro Tom actúa a su libre albed-
rio, cantando y bailando al ritmo de los antiguos com-
pases del Bosque Salvaje. Es inocente y poco conocedor
de la naturaleza del Mal, y poco le preocupan los acon-
tecimientos fuera de sus dominios. Sin embargo, Tom
no soporta la maldad ni la injusticia y no durará en in-
tervenir para ayudar a una criatura en apuros.

El Viejo vive en una pintoresca cabaña ubicada en la
parte superior del Valle Angosto, no muy lejos de donde
el Río Tornasauce llega a los límites orientales del Valle
del Bosque Viejo. Vive allí con Baya de Oro, la bella hija
de la Mujer del Río.

El espíritu de Tom está atado a su fana y, al igual que
los Balrogs o los Magos caídos, ha perdido la habilidad
de cambiar esta forma. Aunque se puede mezclar con el
viento o los árboles, sus poderes actuales son mínimos
si se comparan con los que tuvo en su encarnación origi-
nal.

Maese Tom, bajo, robusto, de cara rojiza y extrava-
gante, es un tipo alegre que le gusta vestir con ropas de
vivos colores y disfruta de las celebraciones. Siempre
activo, sus amplias zancadas y sencillos poemas dan vida
y color a un bosque que de lo contrario sería sombrío,
pues es como si Tom retuviera toda la juventud perdida
por los árboles con el paso de los años. Luce una larga
barba color castaño y ojos brillantes que le confieren



Tom Bombadil

cierto aspecto de alegre Enano de gran estatura, aunque incluso los Hobbits le conocen bien. Su sombrero viejo y alto con una pluma azul, su chaqueta azul y sus grandes botas amarillas y siempre limpias delatan su amistosa forma de ser, aunque también le convierten en un tipo único. Los Kuduk no tienen ninguna duda de que no es alguien normal. Bondadoso y hospitalario, es el prototipo de anfitrión, aunque pocos se aventuran en el bosque encantando con la intención de visitarle.



TOM BOMBADIL

Nivel: 360

Raza: Maia (Espíritu de Tierra).

Hogar: El Bosque Viejo de Eriador.

Nombres: Iarwain Ben-adar (S. "Anciano Padre [sin Padre]"); Orald (N. "Muy Viejo"); Forn (Kh. "El Anciano"); El Primero; Maese Tom; Viejo Tom.

TOM BOMBADIL EN SA

PV: 630 BO Cuerpo a Cuerpo: 385 BO
Proyectil: 335 CA: Ninguna (175)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 90, AG 120, CO 110, INT 105, I 120, PR 98.

Habilidades SA: Acrobacias 180, Actividades con Animales 180, Actuar 180, Bailar 180, Caer 90,

Cocinar 90, Conocimiento de las Cuevas 90, Conocimiento de los Cielos 150, Contorsionismo 180, Esquiar 120, Forrajear 360, Juegos de Manos 180, Manejo de Cuerda 90, Meditación 120, Música 180, Oratoria 90, Percepción 360, Tallar la Madera 180, Trabajar el Cuero 180, Volteretas 180.

Hechizos SA: 7.920 PP. BO Hechizos Básicos de 180; BO Hechizos Dirigidos de 360. Tom Bombadil puede usar todas las listas de Animista, Montaraz y listas Abiertas de Canalización.

TOM BOMBADIL EN ROLEMASTER

PV: 630 BO Cuerpo a Cuerpo: 385 BO
Proyectil: 335 CA: 4 (175)

Profesión RMF: Animista.

Caract. RMF: Fu 90, Rp 120, Em 110, I 120, Pr 98, Ag 120, Co 110, Me 120, Ra 90, AD 98.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 360, Acrobacias 180, Actuar 180, Arquitectura 25, Artes Marciales*Golpes 90, Artes Marciales*Lanzamientos y Barridos 90, Bailar 200, Caer 90, Cantar 240, Canalización 180, Cocinar 90, Contorsionismo 180, Defensa Adrenal 90, Diplomacia 90, Domar 180, Dominio de Hechizos 180, Emboscar 90, Espeleología 90, Esquiar 120, Forrajear 360, Hechizos Dirigidos 360, Juegos Atlético 180, Juegos de Manos 180, Liderazgo 120, Lingüística Y, Manejo de Cuerda 90, Meditación 120, Montar 180, Movimientos Adrenales 90, Música 180, Nadar 180, Oficio 180, Oratoria 90, Orientación Celeste 120, Pastoreo 360, Percepción 360, Predicción del Clima 180, Primeros Auxilios 180, Química 90, Rastrear 180, Seducción 180, Tallar la Madera 180, Tasar 135, Trabajar el Cuero 180, Tregar 180, Sintonización 180, Volteretas 180.

Hechizos RMF: 7.920 PP. BO Hechizos Básicos de 180; BO Hechizos Dirigidos de 360. Tom Bombadil puede usar todas las listas de Animista, listas Abiertas de Canalización, listas de Montaraz, y todas las listas de Clérigo y listas Cerradas de Canalización.

Apariencia: 85.

TOM BOMBADIL EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 12, Inteligencia 9, Movimiento 9, Defensa 10, BO Cuerpo a Cuerpo 19, BO Proyectil 18, General 6, Subterfugio 11, Percepción 12, Mágica 11, Resistencia 630.

Poderes SA Básico: Tom Bombadil recibe una bonificación de +4 cuando realiza cualquier acción en el Bosque Viejo de Eriador.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.800.000.

PRINCIPAL OBJETO DE TOM BOMBADIL

Cayado (Vieja Vara) — Un sencillo cayado de madera gris de sauce que permite al portador comunicarse con cualquier planta. La planta responderá de acuerdo con su estado de ánimo, aunque el portador siempre sabrá la naturaleza exacta de la planta y sus sentimientos.

SA/RMF: Cayado +100. Es también un sumando de hechizos +18. Permite al portador comunicarse con las plantas dentro de un alcance de 30cm por el nivel del portador.

SA Básica: BO Cuerpo a Cuerpo +6, habilidad Mágica +3. Permite al portador comunicarse con las plantas dentro de un alcance de 7'5 metros por la habilidad Mágica del portador.

PODERES ESPECIALES DE TOM BOMBADIL

Curación — Simplemente con concentrarse, Tom Bombadil puede curar las enfermedades de cualquier planta en un radio de 108 metros, y puede sanar a un animal con un simple toque y concentrándose.

Fuerza de Forma — Tom es muy poderoso y resistente cuando actúa dentro de los límites del Bosque Viejo. Puede obtener energía adicional del anciano bosque.

SA/RMF: Dentro de los confines del Bosque Viejo considera a Tom Bombadil como un Criatura Enorme. Fuera del Bosque Viejo considéralo como una Criatura Grande (es decir, como a un Maia normal).

SA Básica: Dentro de los confines del Bosque Viejo, resta 4 a cualquier resultado de Daño contra Tom.

Fuerza de Espíritu — Dentro del Bosque Viejo, Tom no puede ser afectado por hechizo alguno.

Correr con el viento — Si se concentra, Tom puede mezclarse con el aire y correr con el viento a un ritmo de (i) 600 Km por hora a favor del viento, o (ii) de 300 Km por hora en contra. Este poder no puede ser usado a más de 60 Km de los límites del Bosque Viejo.

Mezclarse — Tom puede concentrarse y mezclarse con cualquier árbol del Bosque Viejo, llegando a ser prácticamente invulnerable e indetectable.

Conocimiento — Tom puede averiguar la naturaleza de cualquier planta o roca con un simple toque.

Barrera del Bosque Viejo — Dentro de los confines del Bosque Viejo (independientemente del tamaño del bosque), Tom Bombadil puede sentir cualquier presencia. Cuando se concentra puede oír y oler cualquier cosa en el bosque en la dirección que mire (En un ángulo de 90°).

Idioma — Tom Bombadil habla todos los idiomas conocidos. Su lengua materna es el Valarin. Su lengua materna es el Valarin, pero suele hablar el Oestron, Sindarin, Eldarin o Hildorin.

UINEN

Uinen, o "Siempre Agua", es una de los dos grandes siervos de Ulmo. Es la esposa de Ossë y, excepto él, es la más conocida de los Maiar. Serena y calmada, Uinen es la espíritu de las aguas tranquilas, su control y paz interior contrastan con la caprichosa forma de ser de Ossë.

Uinen habita en las aguas dulces, aunque su poder, al igual que el de Ossë, se extiende allá donde exista o fluya el agua, incluso en las profundidades de la tierra. Ella es la protectora y guardiana de este maravilloso don que es el agua.

La proeza más notable de Uinen aconteció en los primeros días, antes de que se escribiera la historia. Mientras Ossë sucumbía a las proposiciones y terrible poder de Morgoth, Uinen le mantuvo alejado. Ayudada y espoleada por lo rezos del Herrero Aulë se sobrepuso a la seducción del Enemigo Oscuro. Uinen rescató a su esposo y obtuvo para él el perdón de los Valar. Pocos actos de amor y fe se han igualado a su sacrificio.

UINEN

Nivel: 325.

Raza: Maia.

Hogar: Valinor, o en cualquier lugar de agua dulce.

Nombres: Uinen (S. "Siempre Agua"); La Calma; La Señora de Aguas Tranquilas; La que Sacia la Sed; Salvadora de Ossë.

UINEN EN SA

PV: 358 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 295 **BO**
Proyectil: 295 **CA:** Ninguna (125)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 103, AG 112, CO 92, INT 90, I 117, PR 114.

Habilidades SA: Actividades con los Animales 250, Bailar 180, Caer 325, Conocimiento de las Cuevas 250, Conocimiento de los Cielos 250, Contorsionismo 250, Meditación 200, Música 225, Navegar 225, Oratoria 225, Percepción 275, Señales 100.

Hechizos SA: 6.825 PP. BO Hechizos Básicos de 162; BO Hechizos Dirigidos de 325. Uinen conoce la lista de hechizos de Ley del Agua, todas las listas de Animista, todas las listas Abiertas de Canalización y todas las listas Abiertas de Esencia.



UINEN EN ROLEMASTER

PV: 358 BO Cuerpo a Cuerpo: 295 BO

Proyectil: 295 CA: 4 (125)

Profesión RMF: Hechicera.

Caract. RMF: Fu 103, Rp 100, Em 120, I 117, Pr 114, Ag 112, Co 92, Me 90, Ra 90, AD 97.

Habilidades RMF: Acechar y Esconderse 250, Bailar 180, Canalización 200, Cantar 225, Caer 325,

Contorsionismo 250, Diplomacia 180, Dominio de Hechizos 175, Espeleología 250, Hechizos Dirigidos 325, Liderazgo 200, Lingüística 30, Meditación 200, Música 225, Navegación 325, Navegar 225, Nadar 500, Oratoria 225, Orientación Celeste 275, Pastoreo 250, Percepción 275, Predicción del Clima 225, Primeros Auxilios 225, Runas 165, Seducción 325, Señales 100, Sintonización 225, Subyugar 200, Tregar 100.

Hechizos RMF: 6.825 PP. BO Hechizos Básicos de 162; BO Hechizos Dirigidos de 325. Uinen conoce los hechizos de la lista Ley del Agua, todas las listas de Animista, todas las listas Abiertas de Esencia, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas de Hechicero y todas las listas Cerradas de Canalización y Esencia.

Apariencia: 105.

UINEN EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 11, Inteligencia 9, Movimiento 7, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 12, BO Proyectil 11, General 8, Subterfugio 10, Percepción 10, Mágica 10, Resistencia 358.

Poderes SA Básico: Uinen recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción sumergido en agua.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 3.300.000

PRINCIPALES OBJETOS DE UINEN

Copa de Uinen — Este pequeño cáliz (30 x 30 x 22 cm) compuesto de laen translúcido color blanco lechoso y grabado con adamantina pesa unos veinticinco kilogramos. Cuando se coloca sobre una superficie producirá, cuando se le ordene, un manantial interminable de agua potable

(fresca o templada). Así pues, actúa como una cascada portátil, de aguas con un sabor y pureza inigualables.

Anillo de Uinen — Cuando se lleva puesto y se sumerge en un líquido, lo purifica eliminando cualquier rastro de veneno o enfermedad. El anillo es utilizable tantas veces al día como el nivel del portador.

SA/RMF: Permite al portador purificar una cantidad de agua equivalente a 5 litros por cada nivel del portador.

SA Básico: Permite al portador purificar una cantidad de líquido equivalente a 125 litros por la habilidad Mágica del portador.

PODERES ESPECIALES DE UINEN

Forma — Aunque Uinen puede adoptar una forma excepcionalmente estable, su apariencia es líquida y elusiva. Mientras que el calor y el frío afectan a su cuerpo, así como las armas mágicas, es inmune a los objetos sólidos corrientes y a cualquier obstáculo. Puede respirar en el aire o en el agua con igual facilidad.

Dominio del Agua — Uinen tiene un control absoluto de todas las aguas en un radio de 100 metros. Puede manipularlas para crear, entre otras cosas, los efectos de cualquier hechizo que implique el uso o el movimiento de las aguas (por ejemplo, en SA/RMF, cualquier hechizo de la lista Ley del Agua de Mago). Mientras permanezca concentrada, puede utilizar y mantener cualquier hechizo de éstos y en cualquier cantidad, aunque inicialmente sólo puede usar uno por asalto.

Control de las Bestias Marinas — Uinen nunca será atacada por criaturas que vivan en el agua.

Idiomas — Uinen habla 50 idiomas. Su lengua materna es el Valarin.



LOS MAIAR

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Greb.	BO CaC.	BO MM Pr.	Notas
Arien	325	406	SA/4	165	N	N	285	fuego* 85	Maia (Espíritu de Fuego) Montaraz / Astrólogo, siervo de Vána.
Baya de Oro	150	188	SA/4	110+	N	N	155	185 85	Maia (Espíritu del Agua) Animista (Bardo), sierva de Ulmo.
Eönwë	350	875	CO/20	295	S 50	Br/Per	995ea*	800la*135	Maia Guerrero / Luchador, Heraldo de los Valar, Capitán de las Huestes
Ilmarë	350	665	SA/4	85+	N	N	225	230 55	Maia Montaraz (Curandero), doncella de Varda.
Melian	275	288	SA/4	105+	N	N	235	245 70	Maia Bardo, sierva de Vána, esposa de Elwë.
Ossë	325	358	SA/4	110+	N	N	325	325 55	Maia Animista (Hechicero), siervo de Ulmo, esposo de Uinen.
Salmar	200	250	SA/4	95+	N	N	215	215 70	Maia Bardo (Alquimista), siervo de Ulmo, amigo de Tulkas.
Tilion	315	378	SA/4	155	N	N	330	535 95	Maia Montaraz (Astrólogo), siervo de Oromë, Timonel de la Luna.
T. Bombadil	360	630	SA/4	175+	N	N	385ea	335 155	Maia (Espíritu de la Tierra) Animista, Guardián del Bosque Viejo
Uinen	325	358	SA/4	125+	N	N	295	295 115	Maia Animista (Hechicera), sierva de Ulmo, esposa de Ossë.

⊕ 5.4 LOS ISTARÍ ⊕

Los Istarí (S. "Ithryn") son los más famosos de los Maiar de Endor en la Tercera Edad. Estos miembros de la "Orden de los Magos" juegan un importante papel en los acontecimientos que tuvieron lugar en la historia reciente de la Tierra Media. Sólo cinco entraron en la Tierra Media, aunque su poder es de tal magnitud que pueden enfrentarse al mismísimo Sauron.

5.4.1 VISIÓN GENERAL DE LOS ISTARÍ

La Orden de los Magos (Q. "Heren Istarion") es un selecto grupo de Maiar escogidos entre los distintos pueblos Maia. Los Magos, espíritus temáticos que incluyen a maestros y diplomáticos, tienen poderes más diversificados que los de sus hermanos elementales. Su número exacto se desconoce, aunque los cinco de Endor son considerados como "Jefes" entre los de su raza. En realidad, Saruman el Mensajero Blanco es el señor de la Orden.

LA MISIÓN DE LOS ISTAR

Con el Cambio del Mundo, los Maiar se alejaron más de los asuntos de Endor. El viaje entre la Tierra Media y Aman se detuvo, a excepción de aquellos Elfos que buscaban la Luz de las Tierras Imperecederas. No obstante, los Valar y sus sirvientes Maiar seguían siendo los protectores del Equilibrio de las Cosas. Con el alzamiento de Sauron en la Tercera Edad, la Oscuridad trajo la amenaza de esclavizar a toda la Tierra Media.

Manwë buscó algún método indirecto para combatir la amenaza que suponía en Ojo Malvado. Escogiendo a Maiar de confianza de la Orden de los sabios (los Istarí) el rey de los Valar tenía la esperanza de enviar emisarios a Endor que pudieran unir a los Pueblos Libres e incitar-

les a acabar con el Señor de los Anillos. Así pues, cinco Maiar partieron para combatir al más poderoso de sus hermanos, el caído Sauron. Bajo la apariencia de ancianos, estos Magos entraron en la Tierra Media hacia el 1000 de la Tercera Edad.

Sólo uno de los cinco permaneció fiel a la misión. Cuatro de los Sabios quedaron atados a Endor a través de sus cuerpos adoptados, quedando prisioneros de sus emociones y apartándose de la misión que tenían asignada. Gandalf (Olórin), el más sabio de los Maiar, venció a la tentación y al orgullo y consiguió al final forjar la alianza que derrotaría al Señor Oscuro.

A pesar del hecho de que el Maia, como todos los demás seres, podía sucumbir a las debilidades de la carne, Gandalf el Gris fue perseverante. Ayudó a que se mantuviera el Equilibrio de las Cosas sin intervenir nada más que para combatir a poderes iguales o más grandes que el suyo. El Istar Gris luchó contra Sauron y sus secuaces, y sacrificó su cuerpo en su combate contra el Balrog de Moria, uno de los Maiar Caídos de entre los Espíritus de Fuego. Finalmente, el Anillo Único fue destruido y el espíritu del Señor Oscuro, incapaz de reasumir otra forma, se desvaneció de Arda.

Con la muerte de Saruman y la partida de Gandalf al final de la Tercera Edad, tres Magos permanecían en la Tierra Media. Al igual que los Maiar Espíritus de la Naturaleza que habitaban en la tierra, y al igual que los demonios Maia ocultos bajo ella, estos Maiar quedaron lejos de su hogar en Aman. A medida que pasaban los años, se volvían más constreñidos por su forma y empezaron a cambiar poco a poco, conservando su espíritu Maia pero perdiendo mucha de su fuerza original. Su destino explica muy bien el deseo de los Maiar de permanecer apartados de los Hijos Mortales de Eru.

LOS CINCO EMISARIOS DE LOS VALAR

Los cinco jefes enviados a la Tierra Media eran tan distintos como su historia previa. Saruman, el primero en ser elegido y el primero que entró en Endor, era un experto artesano y el líder del pueblo de Aulë. Su posición y habilidades eran equivalentes a las del enemigo que tenían que combatir, pues Sauron había estado al servicio del Herrero de los Valar en el mismo puesto antes de entrar en Eä. La designación de Saruman fue, en parte, basada en que el Mago Blanco tenía mucha experiencia común con el Señor Oscuro y esto le permitiría conocer a su enemigo. Además, la inteligencia de Saruman era legendaria. No fue una sorpresa que el Jefe de la Orden fuera elegido para comandar una embajada compuesta de cinco de sus miembros.

Dentro de esta jerarquía, Gandalf tenía una posición inferior que Saruman, a pesar del hecho que, entre todos los Maiar, el Mago Gris era el más sabio. Tranquila y humilde, amable y generosa, la forma de ser de Gandalf estaba bastante alejada de la del Mago Blanco. Era, en cambio, un capacitado representante del pueblo de Manwë y que contaba con el apoyo del Rey de los Valar. El Mensajero Gris personificaba las especiales cualidades que le hicieron querido entre los Pueblos Libres por los que se movió, y le permitieron vencer a las debilidades de la carne. Cuando ordenó a Gandalf ir a la Tierra Media, Manwë sabía de buen grado las pruebas que tendrían que superar los Istari.

Varda también se dio cuenta de las cualidades del Mago Gris. Cuando Gandalf fue seleccionado como el tercero de los cinco emisarios, ella se encargó de dejar claro a los presentes (especialmente a Saruman) que, aunque el Gris había sido escogido después de otros dos (Saruman y Alatar), no iría a Endor como "el tercero". En cierto modo, a Gandalf se le concedió una posición independiente de los otros.

El hecho de que no se le asignara pareja alguna enfatiza este papel. Yavanna persuadió a Saruman para que aceptara a Radagast como su compañero, a pesar del plan inicial de los Valar de enviar a solo tres de los Sabios. Alatar escogió a Pallando como el quinto de los suyos. Gandalf, por el contrario, fue solo. El Destino decidió desde un principio separar su suerte de la de sus cuatro hermanos.

LAS RAÍCES DE LOS MAGOS

Del mismo modo que las personalidades de Saruman y Gandalf eran distintas, también lo eran las de los otros tres Istari que les acompañaron. Esta diversidad les daba fuerza. Alatar, el Istar escogido en segundo lugar, servía a Oromë y era un gran conocedor de las tierras orientales de Endor. También había sido dotado de las cualidades de Oromë para la vida en la naturaleza y de la misma pasión que su señor por las bestias. Pallando era seguidor de Mandos y tenía los

poderes de un vidente. Radagast el Pardo servía a Yavanna y tenía poco interés por los asuntos de los pueblos con la facultad de hablar.

A continuación se ofrece un resumen de las asociaciones de los cinco mensajeros:

Nombre	Color	Patrón	Asociación
Saruman	Blanco	Aulë	La tierra sin vida (oficios)
Gandalf	Gris	Manwë	Aire (cielo, sabiduría, empatía)
Alatar	Azul (Claro)*	Oromë	Naturaleza (Kelvar, bosques)
Pallando	Azul (Oscuro)*	Mandos	Muerte (fallecimiento, almas)
Radagast	Marrón	Yavanna	La tierra viva (Olvar)

(*Tanto Alatar como Pallando llevan color azul marino, aunque el atuendo de Pallando es algo más oscuro).

EL OBJETIVO DE LA EMBAJADA DE LOS MAGOS

Los cinco Istari escogidos para la embajada a la Tierra Media tenían un objetivo: combatir a Sauron y su Sombra. Para permitir que intervinieran estos Maiar, los Valar se basaron en un derecho que habían ejercitado poco hasta ahora: corregir los desequilibrios en Endor producidos por aquellos no originarios del continente. La Tierra Media era, como se había dictado en el esquema, la provincia de los Pueblos Libres. Un Ainu como el Señor Oscuro era un intruso que estaba al margen de la concepción ideada por Eru.

El hecho de que Sauron fuera un Maia hizo que los Valar se sintieran obligados a contestar este poder. No obstante, instruyeron a los Magos para que utilizaran su poder de la forma más comedida posible. El objetivo de los Istar era unir a los Pueblos Libres, no dominarlos. Era una embajada dirigida sobre todo a dar consejo y proporcionar apoyo a los Hijos de Eru. Los Valar les pidieron que fueran comedidos y no permitieron el uso de la fuerza o el miedo. El Poder, según dictaron, sólo podía ser usado de este modo y cuando fuera absolutamente necesario. El uso público de los hechizos y las demostraciones de fuerza, sin importar lo bien intencionadas que fueran, quedaron prohibidas. Esta regla estaba en consonancia con la creencia de los Santos de que los Ainur debían permanecer alejados físicamente de la Tierra Media.

COMENTARIOS A LA UTILIZACIÓN DE LOS ISTARI EN TU JUEGO DE FANTASÍA

Si decides usar un personaje Istari en tu JRF ten presente en los objetivos originales de su misión. Las reglas relacionadas con la embajada de los Magos en la Tierra Media sirven de pauta para un Istar, e incluso los Istari caídos prestan atención a las premisas de los Valar. Un Mago caído seguirá actuando de forma sutil, adquiriendo poder y utilizando la fuerza con cautela, al menos hasta que no se sienta invencible.

Has de prestar también atención al apartado 5.1, especialmente a los comentarios sobre el desarrollo de los

vínculos Maia con una forma adoptada y los efectos del uso del poder fuera de su mandato. Como ya se ha dicho, estos efectos se magnifican (acentúan y aceleran) cuanto más lejos de Aman viaja el Maia.

5.4.2 LA NATURALEZA DEL ISTAR

EL ASPECTO DE LOS EMISARIOS

Para poder llevar a cabo su misión, los Magos adoptaron formas consistentes con su objetivo. Buscaban ganarse la confianza de los Pueblos Libres tratándolos como iguales. La confianza y la persuasión fueron sus métodos de influencia, no las órdenes o la coerción. A pesar de los peligros asociados a su forma corpórea, los Istari tuvieron que arriesgarse disminuyendo su fuerza para poder tener éxito. La apariencia que escogieron, por tanto, reflejaba sus objetivos. Como ancianos de aspecto cansado daban un aspecto gentil y sin presunciones que no tenía nada que ver con la fuerza o el terror. Sus formas inculcaban sentimientos de paz y fe en su sabiduría y experiencia.

Puesto que los Magos se presentaron como Humanos, envejeciendo muy lentamente, su forma les llegó a causar un problema. Con cada nueva generación empezó a ser obvio —al menos para aquellos con los que trataban más frecuentemente— que no eran mortales. Sus cuerpos envejecían demasiado despacio como para ser Hombres Mortales. Por tanto, tras un tiempo, los Hombres los consideraron emisarios de los Elfos. Incluso esta idea planteaba bastantes dudas, y la presencia de los Magos a menudo confundía y molestaba a aquellos que iban a ayudar. Finalmente, al igual que era necesario tener un espíritu especial para ser comedido en el uso del poder del Maia, también fue imprescindible la existencia de Hombres, Enanos y Elfos especiales para comprender la ayuda que se les ofrecía.

NIVELES DE EXPERIENCIA DEL ISTAR

Los niveles de experiencia asignados a los Istari están basados en su forma y en el entorno en el que actúan. Para empezar, su misión implica un uso limitado del poder, puesto que sólo tienen un enemigo real y sus métodos de actuación se basan exclusivamente en la persuasión. Además, Endor en la Tercera Edad contaba con relativamente pocos señores poderosos si se compara con la Tierra Media de los Días Antiguos. El nivel de fuerza que requerían reflejaba el equilibrio basado en este menor nivel de poder.

Además, su papel como Hombres reforzaba este comedimiento, puesto que los Hombres eran individualmente más débiles tanto cuerpo como en magia que los otros Pueblos Libres. Los Istari tenían la intención de comunicarse con los pueblos de la Tierra Media, y sus bajos niveles de experiencia les permitían tratar a sus posibles aliados sin inspirar miedo en sus corazones.

Pero lo más importante es que los Magos no estaban "ligados" a la Tierra Media como los Hijos de Eru. Como Maiar, su poder disminuía cuanto más se alejaban de Aman en sus viajes y, al contrario que Sauron, no poseían ningún artefacto de poder que les atara a la Tierra Media.

De acuerdo con todo esto, hemos asignado a cada Istar un doble nivel de experiencia, siendo el más alto sólo la tercera parte del nivel intrínseco de su espíritu. Su forma y nivel en Endor, por tanto, sigue este esquema:

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

*Para las puntuaciones dobles, el primer número indica el nivel de ataque del Istar. El segundo número (entre paréntesis) indica el nivel básico del Istar, que se usa para calcular el resto de características (por ejemplo, las TR).

(Para un mayor conocimiento de las capacidades de los Magos, en el apartado 5.1 se da más información sobre los Poderes Generales de los Maiar).

5.4.3 DESCRIPCIONES DE LOS MAGOS

Los cinco Maiar que se describen a continuación son los Istari que entrarón en Endor hacia el 1000 de la Tercera Edad.

ALATAR

Alatar, el mayor de los dos "Magos Azules" (Ithryn Luin), es un brillante y agresivo emisario de Valinor (Pallando, en su tiempo amigo y compañero, es un Istar menor). El Vala Oromë escogió a Alatar para que viajara hasta las tierras que vieron nacer a los Elfos y a los Hombres, lo mismo que había hecho el Cazador en la Primera Edad. Por tanto, su interés se centró al este de la Tierra Media, aunque al igual que Saruman, tenía visiones de grandeza.

Alatar albergaba un poder bastante considerable. Es el tercero en la jerarquía de los Istari (detrás de Saruman y Gandalf) y, al igual que su algo mayor hermano, el Mago Azul está al mismo nivel que Sauron. Ningún Maia está mejor considerado entre el pueblo de Oromë.

La personalidad de Alatar está en consonancia con su origen como sirviente del Cazador. Es ágil y monta excepcionalmente bien, disfrutando con la vida en la naturaleza. No hay Istar que pueda rivalizar con él en poderío físico. Los tonos fríos del cielo y de los ricos

paisajes —azules y verdes— dan color a su túnica, y el arco largo de los Elfos es su arma preferida. Cuando viaja prefiere la calma del bosque y la compañía de los árboles.

Alatar tiene una estatura de 1'98 y un porte elegante. Su larga túnica azul con capucha brilla bajo la luz de la luna, con los bordes color verde oscuro que sugieren la comodidad de un acogedor musgo bajo un cálido día de verano. Como no podía ser de otra manera y de acuerdo con la apariencia escogida por su orden, Alatar aparece como un anciano; aunque el brillo de sus ojos, la fuerza de su voz y la facilidad de movimientos delatan su condición intemporal de Maia. Camina erguido, al contrario que Gandalf, puesto que prefiere eludir las cargas mundanas en favor de sus propios proyectos.

El destino de Alatar en la Tierra Media se asemeja al del resto de sus hermanos, si exceptuamos a Gandalf. Vinculado a la tierra y preso de su cuerpo sucumbió a las debilidades de la carne: el deseo y el miedo, la euforia y el cansancio, el orgullo y la envidia. Su historia es la ya conocida: sus objetivos fueron cambiando gradualmente y se fue enamorando del poder. Alatar abandonó su sometimiento al Juramento de no usar el poder a excepción de para combatir el poder y restaurar el Equilibrio de las Cosas, y se dedicó a perseguir sus propios fines. Sus maquinaciones amenazaban el Equilibrio que se le había encomendado proteger; su reino en el este crecía en fuerza mientras esperaba que el imperio del Señor de los Anillos se desvaneciera.

Alatar



ALATAR

Nivel: 40 (80).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente los Bosques de Oromë al sureste de Valinor; ahora en Luinemar al este de Endor.

Nombres: Guirnalda Brillante (Alatar = Quenya); El (Gran) Azul; Portador de la Raíz; el Viejo Cazador; Señor de los Árboles; Intondo Colindo (Avarin); Thondocolin o Helaman (Sindarin).

ALATAR EN SA

PV: 190 **BO** **Cuerpo a Cuerpo:** 195 **BO**
Proyctil: 240 **CA:** Cuero endurecido (115)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 98, AG 110, CO 100, INT 101, I 100, PR 102.

Habilidades SA: Actividades con los Animales 102, Actuar 84, Cocinar 88, Conocimiento de las Cuevas 68, Conocimiento de los Cielos 111, Forrajear 90, Herrero 104, Juegos de Manos 68, Meditación 124, Oratoria 130, Percepción 122, Señales 92.

Hechizos SA: 240 PP. **BO** Hechizos Básicos de 40; **BO** Hechizos Dirigidos de 80. Alatar conoce todas las listas de Montaraz y Animista y todas las listas Abiertas de Canalización.

ALATAR EN ROLEMASTER

PV: 190 **BO** **Cuerpo a Cuerpo:** 195 **BO**
Proyctil: 195 **CA:** 12 (115)

Profesión RMF: Montaraz.

Caract. RMF: Fu 98, Rp 103, Em 100, I 100, Pr 102, Ag 110, Co 100, Me 99, Ra 99, AD 97.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 106, Actuar 84, Administración 62, Arquitectura 25, Canalización 122, Cocinar 88, Desactivar Trampas 65, Diplomacia 70, Domar 102, Dominio de Hechizos 114, Espeleología 68, Estrategia y Tácticas 81, Forrajear 90, Hechizos Dirigidos 80, Juegos de Manos 68, Liderazgo 110, Lingüística 25, Matemáticas 86, Meditación 124, Montar 118, Nadar 90, Navegación 100, Oficio 104, Oratoria 130, Orientación Celeste 97, Percepción 122, Predicción del Clima 122, Primeros Auxilios 80, Química 124, Rastrear 66, Runas 136, Seducción 100, Señales 92, Subyugar 89, Tasar 10, Tregar 150, Sintonización 136.

Hechizos RMF: 240 PP. **BO** Hechizos Básicos de 40; **BO** Hechizos Dirigidos de 80. Alatar conoce todas las listas de Montaraz y Animista, todas las listas de Clérigo hasta nivel 5 y todas las listas Abiertas y Cerradas de Canalización.

Apariencia: 103.

ALATAR EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 11, Inteligencia 10, Movimiento 10, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 13, BO Proyectil 16, General 10, Subterfugio 6, Percepción 9, Mágica 8, Resistencia 190.

Poderes SA Básico: Alatar recibe una bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción física (no combativa) en el exterior (es decir, en una zona sin asentamientos).

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 450.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE ALATAR

Túnica de Aman (Túnica de Loil) — Azul por fuera, verde por el interior. Realizada en Valinor, proporciona protección como si llevara cuero endurecido pero no dificulta sus movimientos. La capucha actúa igual que un yelmo. Cuando se lleva de la forma normal (con la parte azul por fuera) da una bonificación para esconderse bajo la lluvia, en el agua o simplemente contra el cielo. La túnica se invertirá automáticamente en 1 asalto cuando se le ordena, mostrando su lado verde y otorgando la bonificación cuando se intenta esconder en la vegetación.

SA/RMF: CA Cuero Endurecido/12 (30), bonificación +50 para esconderse.

SA Básico: +4 a la Defensa, +3 al Subterfugio.

Botas que no Dejan Rastro — Azules, no dejan huellas ni hacen ruido.

Arco Azul — Arco Largo mágico +50 que no puede romperse con un uso normal. Solo se produce una pifia en un ataque sin modificar de 01.

SA/RMF: BO Proyectil +50.

SA Básico: BO Proyectil +3.

Raíz Antigua (E Thron) — Este mágico cayado blanco de 1'5 metros y ligeramente retorcido es en realidad una raíz viva de árbol, que cuando se planta en la tierra se transformará en un árbol de 30 metros de altura al lado de su portador. El árbol vuelve a su estado de cayado cuando se le ordena.

SA/RMF: Multiplicador x5 PP, +25 a la BD y TR del portador. +25 a todas las tiradas de hechizos.

SA Básico: +2 a la Magia, +2 a General.

PODERES ESPECIALES DE ALATAR

Ocultación de la Vista — Un tatuaje mágico de color verde azulado con la forma de un árbol y que adorna la palma de la mano izquierda de Alatar.

Normalmente es invisible, y aparece cuando Alatar saluda con su mano.

SA/RMF: Todos los que contemplen el símbolo en un radio de 30 metros deben hacer una TR o huir durante 1-10 asaltos. Las víctimas que fallan la TR sólo recordarán haber visto a un anciano; no pueden recordar ningún detalle.

SA Básico: Cualquiera en un radio de 30 metros huirá durante 2-12 asaltos y sólo recordará haber visto a "un anciano".

Idiomas — Alatar conoce 25 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, aunque suele hablar el Avarin o el Womarin.

GANDALF

De los cinco Istari, Gandalf tiene el mayor conocimiento de los peligros y dificultades que encierra la misión. Manwë escogió al Mago gris a pesar de las dudas del propio Gandalf sobre sus habilidades. No es sorprendente que, al contrario que Saruman y Alatar, Gandalf eligiera ir a la Tierra Media sin compañero alguno (Saruman eligió a Radagast, mientras que Alatar escogió a Pallando). Gandalf llegó el último y entró solo en Endor.

La intencionada independencia de Gandalf y su tremenda autodisciplina le llevan a realizar viajes sin descanso, sin buscar recompensas o premios. Nunca se instala en un lugar concreto y tampoco se dedica a acumular riqueza; por ello se le conoce como el "Peregrino Gris". Sus posesiones siempre son escasas. Gandalf permanece en todo momento como emisario de los Valar y nunca permite que sus actos se vean afectados por las influencias mundanas. A pesar de los peligros inherentes a la forma adoptada, se resiste a la codicia y evita en todo momento el ansia de poder. El Mago Gris demuestra que tiene sentimientos, y su postura y forma de hablar reflejan la carga que tiene que soportar, aunque su auténtico fuego siempre arde en su interior.

Gandalf actúa a través de sus aliados, y no acepta sirvientes o secuaces. En lugar de usar a los demás, prefiere trabajar junto a sus amigos, imponiéndoles sólo lo que es necesario para salvarles y llevar a buen puerto la misión. Sus aliados son fuertes y sus amistades muy poderosas. Los Eldar, en particular, le adoran y profesan un gran respeto.

Gandalf tiene un gran poder, como corresponde a un siervo de Manwë y Varda. Aunque es el más bajo de los cinco Magos (con 1'90 de estatura), aparentemente el más viejo (siempre con el pelo canoso), y el segundo (detrás de Saruman) en la jerarquía de los Istari. Círdan cree que Olórin es el más fuerte; y esto puede ser verdad ya que, al contrario que Saruman, Gandalf nunca ha aspirado a ser un líder como podía haberlo sido si hubiera accedido al deseo del Mensajero Blanco para que



dirigiera su Orden. Independientemente de esto, la fuerza interior de Gandalf —su autocontrol— es mayor que la de su hermano y es considerado entre los Valar como el más sabio de sus siervos (obsérvese el paralelismo entre Melkor y Manwë con Curumo y Olórin).

Al igual que los otros Magos, la personalidad de Gandalf refleja la de su señor. La humildad de Manwë, la flexibilidad y una tremenda cautela son evidentes en Gandalf. Compasivo y preocupado por las necesidades de los demás, se adapta a las situaciones, más que intentar dominarlas. El Peregrino Gris prefiere el uso de la persuasión al poder.

Aunque práctico, penetrante y versátil, Gandalf todavía retiene parte de la inocencia de Manwë respecto al Mal. Del mismo modo que Morgoth engañó a Manwë, Saruman confundió a Gandalf con sus actos. La profunda transformación sufrida por Saruman sorprendió al Vagabundo Gris a pesar de las sospechas de éste. No obstante, Gandalf combatió contra el Mal mejor que sus compatriotas, pues nunca se alejó de él totalmente; ni tampoco se sumergió en su significado o sus caminos oscuros.

EL GRIS

Es un tributo a Manwë que, a pesar de que Gandalf sea el único Istar que llevara a cabo los objetivos, la misión de los Magos se completara finalmente. Esto realza todavía más las cualidades únicas de Gandalf. Nunca se alejó de sus responsabilidades y siempre permaneció fiel a los Pueblos Libres, incluso cuando el final parecía próximo.

Los Elfos le adoraban tanto que le entregaron uno de los Tres Anillos élficos: Narya, el Anillo Rojo de Fuego. Círdan le entregó el gran anillo poco después de que el Mago Gris arribara a Endor.

La confianza de los Elfos fue recompensada, por supuesto, aunque no sin sacrificio. Gandalf el Gris adoptó un cuerpo vulnerable como el resto de los "Hombres", y la fana del Mago pereció en la lucha contra el Balrog de Moria. Sin embargo, su espíritu, su verdadero ser, sobrevive.

EL BLANCO

La mano de los Valar intervino tras la "muerte del Mago Gris". Tras su retorno como el Blanco, el "cuerpo" de Gandalf se vuelve prácticamente invulnerable a todos los elementos y ataques normales (por ej., el clima o las armas normales). Su espíritu reside en una encarnación de blancos cabellos de propiedades únicas.

Léase *El Hobbit* 17-20, 26, 29, 100, 184, 258, 265, 280-86; *SdIAI* 32, 45, 47-72, 75-102, 289-429, 432-521; *SdII* 46, 86, 125-70, 183, 188-262, 353; *SdIIII* 19-52, 86, 100, 125-26, 259, 277-88, 303-04, 308-10, 317-41, 368, 383-84, 418, 447-48, 455-56, 459, 460.



GANDALF EL GRIS

Nivel: 35 (70); posteriormente 40 (80).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente los Jardines de Lórien en Valinor; ahora en el noroeste de Endor.

Nombres: Elfo de la Vara (Gandalf en Eriadorano norteño); Mithrandir (Sindarin); el Vagabundo Gris, el Soñador, o el Peregrino Gris (Oestron); Tharkún (Khuzdul); Incánus u Olórin (Quenya).

GANDALF EL GRIS EN SA

PV: 200 BO Cuerpo a Cuerpo: 140 BO

Proyectil: 15 CA: Cuero endurecido (120)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 96, AG 99, CO 102, INT 110, I 101, PR 105.

Habilidades SA: Actuar 61, Conocimiento de las Cuevas 65, Conocimiento de los Cielos 81, Esquiar 31, Forrajear 111, Herrero 62, Manejo de Cuerda 45, Meditación 95, Música 51, Navegar 69, Oratoria 114, Percepción 111, Señales 81.

Hechizos SA: 105 PP; posteriormente 210 PP. BO Hechizos Básicos de 40; BO Hechizos Dirigidos de 80. Gandalf conoce todas las listas de Mago y todas las listas Abiertas de Esencia.

GANDALF EL GRIS EN ROLEMASTER

PV: 200 BO Cuerpo a Cuerpo: 140 BO
Proyectil: 15 CA: 12 (120)

Profesión RMF: Mago.

Caract. RMF: Fu 96, Rp 100, Em 102, I 101, Pr 100,
Ag 99, Co 102, Me 100, Ra 99, AD 103.

Habilidades RMF: Abrir Cerraduras 80, Acechar y
Escondarse 100, Actuar 61, Administración 40,
Canalización 120, Cantar 51, Desactivar Trampas
65, Diplomacia 86, Dominio de Hechizos 106,
Espeleología 65, Esquiar 31, Estrategia y Tácticas
116, Forrajear 111, Hechizos Dirigidos 80, Herrero
62, Liderazgo 106, Lingüística 20, Manejo de
Cuerda 45, Matemáticas 71, Meditación 95, Montar
97, Música 51, Nadar 72, Navegación 85, Navegar
69, Oratoria 114, Orientación Celeste 81,
Percepción 111, Predicción del Clima 81, Primeros
Auxilios 105, Química 90, Rastrear 57, Runas 96,
Seducción 45, Señales 81, Tallar la Madera 35,
Tregar 101, Sintonización 96.

Hechizos RMF: 105 PP; posteriormente 210 PP. BO
Hechizos Básicos de 40; BO Hechizos Dirigidos de
80. Gandalf conoce todas las listas de Mago, todas
las listas de Abiertas de Esencia hasta nivel 20, todas
las listas Cerradas de Esencia hasta nivel 20, y las
listas de Mentalista de Hablar con la Mente y de
Vidente de Visión Mental hasta nivel 20.

Apariencia: 100.

GANDALF EL GRIS EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 6, Agilidad 8, Inteligencia
12, Movimiento 7, Defensa 9, BO Cuerpo a Cuerpo
10, BO Proyectil 2, General 7, Subterfugio 5,
Percepción 12, Mágica 10, Resistencia 200.

Poderes SA Básico: Gandalf el Gris recibe una
bonificación de +3 cuando realiza cualquier acción
que requiera persuasión, conversación o empatía.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 450.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE GANDALF EL GRIS

Túnica de Aman — Gris por fuera y por dentro.
Elaborada en Valinor, proporcionan la misma
protección que una armadura de cuero grueso pero
no dificulta sus movimientos. El sombrero gris
azulado actúa como un yelmo.

SA/RMF: CA Cuero Endurecido/12 (-30).

SA Básico: +3 a la Defensa.

Glamdring (Golpea-enemigos) — Espada ancha
mágica de manufactura élfica hecha con la aleación
de mithril Ithilnaur (Fuego de luna). Es un arma

sagrada que brilla con un color azulado cuando se
encuentran Orcos en las proximidades (de forma
leve si están en un radio de 300 metros, muy
brillante si está a menos de 30 metros).

SA/RMF: Espada ancha de mithril +30. Arma
sagrada mata-orcos. Sólo pifa en una tirada de
ataque sin modificar de 01.

SA Básico: +2 al Daño, BO Cuerpo a Cuerpo +3
contra Orcos, +2 a Mágica.

Narya (Anillo Rojo de Fuego) — Uno de los Tres
Anillos de Poder élficos creados por Celebrimbor y
los Herreros de Eregion. Formado por un gran rubí
esférico colocado sobre un delicado anillo de oro
rojizo. El rubí "brilla" igual que el fuego, pero es
invisible a todos excepto a Sauron y al Portador del
Anillo Único.

SA/RMF:

- (1) el portador puede lanzar una cantidad ilimitada
de hechizos de la Ley del Fuego (basados en el
fuego) hasta nivel 50;
- (2) el portador puede lanzar un número ilimitado de
hechizos de Conocimiento de listas Cerradas de
Canalización (hasta nivel 50);
- (3) el portador puede desplegar de forma continua
los hechizos de Indetectabilidad y No Presencia
de la lista de Místico de Ocultación Básica;
- (4) el portador puede desplegar de forma continua
hechizos de la lista de Mentalista de Muralla
Interior Básica;
- (5) la TR del portador se duplica cuando se intenta
resistir a la detección por parte del Señor Oscuro;
- (6) el portador puede desplegar de forma continua
un hechizo de Oración que añade +30 a la TR
(incluyendo tiradas relacionadas con la moral) y
las tiradas de maniobras hechas por amigos en un
radio de 9 metros de, o dentro de la visión (lo que
sea mayor) del portador;
- (7) el portador tiene Armadura de Fuego continua;
- (8) regenera 3 puntos de vida por asalto al portador
o a cualquiera que le toque;
- (9) el portador no puede ser aturdido; y
- (10) el portador tiene un +3 a la BD.

SA Básico: +2 a la Magia, +4 a la Defensa, +3 al
Subterfugio y regenera 3 puntos de Resistencia
por asalto.

En general, Narya tiene el poder de avivar la llama de
los corazones de los hombres ya que personifica el Fue-
go Secreto. En cierto sentido, es la encarnación de la
pasión por la vida y la libertad —la antítesis de la Oscu-
ridad que domina a los Hombres en los terribles días de
la Guerra del Anillo. Narya, por tanto, era la herramien-
ta ideal para Gandalf (con la destrucción del Único y el

fin de su misión, Narya pierde sus poderes y se vuelve visible).

Cayado — Una pequeña esfera de cristal descansa en la punta de esta vara de roble ligeramente retorcida de 1'8 metros de longitud. Los hechizos de ataque de Gandalf (por ej. sus bolas de fuego) surgen de este orbe incrustado. La esfera brilla con cualquier intensidad o color cuando se le ordena mentalmente.

SA/RMF: Multiplicador x9 PP. +30 a la BD y las tiradas de lanzamiento de hechizos. Brilla como un hechizo de Fanal de 16 Km o de Luz Total de 90 metros cuando se le ordena mentalmente.

SA Básico: +2 a la Defensa, +2 a Magia.

PODERES ESPECIALES DE GANDALF EL GRIS

Empatía — Gandalf tiene la habilidad de comprender los sentimientos de aquellos con los que conversa, como si hubiera sido criado como uno de ellos.

Idiomas — Gandalf el Gris conoce 20 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, pero suele hablar el Sindarin o el Oestron.

GANDALF EL BLANCO

Nivel: 50 (120).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente Valinor; ahora en el noroeste de Endor.

Nombres: El Blanco; Glosrandir; etc.

GANDALF EL BLANCO EN SA

PV: 200 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 180 **BO**
Proyectil: 15 **CA:** Cuero endurecido (120).

PV: 300 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 220 **BO**
Proyectil: 15 **CA:** Coraza (150)*.

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 96, AG 99, CO 102, INT 110, I 101, PR 105.

Habilidades SA: Actuar 76, Conocimiento de las Cuevas 80, Conocimiento de los Cielos 81, Esquiar 31, Forrajear 111, Herrero 62, Manejo de Cuerda 45, Meditación 115, Música 51, Navegar 69, Oratoria 134, Percepción 126, Señales 91.

Hechizos SA: 360. **BO** Hechizos Básicos de 60; **BO** Hechizos Dirigidos de 120. Además de los hechizos del Gris, Gandalf el Blanco lanza un Rayo Ígneo con una **BO** de +90.

GANDALF EL BLANCO EN ROLEMASTER

PV: 200 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 180 **BO**
Proyectil: 15 **CA:** 12 (120).

PV: 300 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 220 **BO**
Proyectil: 15 **CA:** 20 (150)*.

Profesión RMF: Mago.

Caract. RMF: Fu 96, Rp 100, Em 110, I 108, Pr 105, Ag 99, Co 102, Me 99, Ra 101, AD 103.

Habilidades SA: Abrir Cerraduras 80, Acechar y Esconderse 100, Actuar 76, Administración 55, Canalización 150, Cantar 51, Desactivar Trampas 65, Diplomacia 101, Dominio de Hechizos 126, Espeleología 80, Esquiar 31, Estrategia y Tácticas 136, Forrajear 111, Hechizos Dirigidos 120, Herrero 62, Liderazgo 126, Lingüística 20, Manejo de Cuerda 45, Matemáticas 71, Meditación 115, Montar 97, Música 51, Nadar 72, Navegación 85, Navegar 69, Oratoria 134, Orientación Celeste 81, Percepción 126, Predicción del Clima 81, Primeros Auxilios 105, Química 105, Rastrear 57, Runas 111, Seducción 55, Señales 91, Tallar la Madera 35, Tregar 101, Sintonización 111.

Hechizos SA: 360 PP. **BO** Hechizos Básicos de 60; **BO** Hechizos Dirigidos de 120. Además de los hechizos del Gris, Gandalf el Blanco conoce la lista de Mentalista de Brillo y la lista de Astrólogo de Senda de la Voz hasta el nivel 20. Su hechizo de Mano de Fuego Verdadera tiene un alcance de 900 metros; su **BO** del Rayo Ígneo es +90.

Apariencia: 108.

GANDALF EL BLANCO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 7, Agilidad 8, Inteligencia 14, Movimiento 7, Defensa 9, **BO** Cuerpo a Cuerpo 12, **BO** Proyectil 2, General 10, Subterfugio 5, Percepción 12, Mágica 12, Resistencia 300.

Poderes SA Básico: Gandalf el Blanco recibe una bonificación de +4 cuando realiza cualquier acción que requiera persuasión, conversación o empatía.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 560.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE GANDALF EL BLANCO

Los mismos que Gandalf el Gris, a excepción de la Túnica de Aman.

Túnica Blanca — Blanca por fuera; blanca plateada por el interior. Realizada por la Dama Galadriel, es hermosa y duradera, pero no está encantada.

PODERES ESPECIALES DE GANDALF EL BLANCO

Los mismos que Gandalf el Gris, a excepción de lo siguiente:

Fana — La forma de Gandalf el Blanco, o "Velo", es especialmente fuerte:

SA/RMF: CA Coraza/20 (-60). Considérala como un "Criatura Grande".

SA Básico: +4 a la Defensa.

(*Después del Combate con el Balrog)

PALLANDO

Pallando, el menor de los dos "Magos Azules" (Ithryn Luin), fue enviado a Endor a petición de Alatar. Como sirvo de Námó (Mandos) y Nienna, conoce bastante bien las sendas del dolor y de la muerte y comprende los problemas del alma. Alatar le quería como compañero por su amistad con él y porque Pallando era conocido por ser un gran viajero. A pesar de todo, con el tiempo, los dos se separaron.

Pallando tiene una estatura de 1'96 y camina con un paso poderoso e infatigable. Tiene ojos color añil y el pelo negro. Al igual que Gandalf, Pallando realiza constantes y largos viajes, pero al contrario que el Peregrino Gris, el menor de los Magos Azules suele alejarse de su misión y asentarse junto a aquellos que siguen sus palabras.

La palabra de Pallando a veces se vuelve bastante terrorífica pues, por pertenecer al pueblo de Námó, Pallando es capaz de tratar con la muerte y la oscuridad. Esto le permitió ser elegido entre los Istari aunque también provocó su caída. A medida que el dominio de Sauron disminuía en el Este con el paso de la Tercera Edad, la presencia de Pallando crecía. Curiosamente, fue Alatar el que se convirtió en su principal rival.

PALLANDO

Nivel: 40 (60).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente el Último Puerto en la parte más occidental de Valinor; ahora en Fëamardi al este de Endor.

Nombres: El Azul (Menor); Lianis; Pallanir (Sindarin); El que ve el Destino; Guardián de las Almas.

PALLANDO EN SA

PV: 180 BO Cuerpo a Cuerpo: 185 BO
Proyectil: 180 CA: Cuero endurecido (90)

Profesión SA: Montaraz.

Caract. SA: FU 100, AG 100, CO 99, INT 98, I 108, PR 101.

Habilidades SA: Acrobacias 71, Actividades con los Animales 71, Actuar 86, Cocinar 56, Conocimiento de los Cielos 76, Construir Trampas 65, Esquiar 81, Forrajear 96, Hacer Flechas 75, Herrero 61, Juegos de Manos 50, Manejo de Cuerda 55, Meditación 116, Música 63, Navegar 73, Oratoria 65, Pastoreo 71, Percepción 111, Señales 70, Tallar la Madera 50, Trabajar el Cuero.

Hechizos SA: 360 PP. BO Hechizos Básicos de +40; BO Hechizos Dirigidos de +60. Pallando conoce todas las listas de Montaraz y Animista y todas las listas Abiertas de Canalización.

PALLANDO EN ROLEMASTER

PV: 180 BO Cuerpo a Cuerpo: 185 BO
Proyectil: 180 CA: 12 (90)

Profesión RMF: Animista.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 100, Em 99, I 108, Pr 101, Ag 100, Co 99, Me 98, Ra 98, AD 99.

Habilidades RMF: Abrir Cerraduras 91, Acechar y Escondarse 146, Acrobacias 71, Actuar 86, Administración 96, Arquitectura 45, Canalización 90, Cantar 65, Cocinar 56, Construir Trampas 65, Desactivar Trampas 76, Diplomacia 91, Domar 81, Dominio de Hechizos 92, Emboscar 15, Esquiar 81, Estrategia y Tácticas 83, Falsificación 81, Forrajear 96, Hacer Flechas 75, Hechizos Dirigidos 60, Juegos de Manos 50, Liderazgo 85, Lingüística 18, Manejo de Cuerda 55, Matemáticas 64, Meditación 116, Montar 86, Música 63, Nadar 91, Navegación 78, Navegar 73, Oficio 61, Oratoria 65, Orientación Celeste 75, Pastoreo 71, Percepción 111, Predicción del Clima 76, Primeros Auxilios 61, Química 86, Rastrear 88, Runas 95, Seducción 82, Señales 70, Subyugar 78, Tallar la Madera 50, Trabajar el Cuero 58, Tregar 105, Sintonización 85.

Hechizos RMF: 360 PP. BO Hechizos Básicos de +40; BO Hechizos Dirigidos de +60. Pallando conoce todas las listas de Montaraz y Animista, todas las listas Abiertas de Canalización, todas las listas Cerradas de Canalización y todas las listas de Vidente.

Apariencia: 102.

PALLANDO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 10, Inteligencia 9, Movimiento 9, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 13, BO Proyectil 16, General 6, Subterfugio 6, Percepción 9, Mágica 8, Resistencia 180.

Poderes SA Básico: Pallando recibe una bonificación de +2 cuando realiza cualquier acción que implique predicciones, detecciones o identificaciones.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 450.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE PALLANDO

Túnica de Aman — Azul marino por fuera, azul oscuro en el interior. Hecha en Valinor, proporciona protección como si llevara cuero pero sin dificultar



sus movimientos. La capucha actúa igual que un yelmo y sus mangas como si fueran brazales.

SA/RMF: CA Cuero Endurecido/12 (-30).

SA Básico: +4 a la Defensa.

Cayado Negro — Un cayado de 1'80 m de longitud hecho de madera negra de tejo.

SA/RMF: artefacto multiplicador x5 PP. Proporciona una bonificación de +20 a la BD y las TR del portador.

SA Básico: +4 a la Defensa, +2 a la habilidad Mágica.

Pendiente de las Almas — Un pendiente realizado con unas esferas negras y oscuras de laen que almacena las almas absorbidas por su Anillo Roba-almas (ver a continuación). Las Almas (espíritus) pueden ser liberadas con una orden y, si Pallando



toca con la mano un objeto o cuerpo sin espíritu, pueden ser unidos con una forma. Si son liberadas sin adoptar una forma (es decir, Pallando no está tocando nada con sus manos), el espíritu se desvanecerá al ritmo de 1 asalto por cada nivel del espíritu.

SA/RMF: Almacena hasta seis almas (con un máximo total de 40 niveles).

SA Básico: Almacena hasta seis almas (con un límite de 4.800 PE).

Anillo Roba-almas — Anillo hecho de hierro con una esfera negra de laen engastada. Cuando el portador apunta con el anillo a un blanco y se concentra, el espíritu (alma) del blanco puede ser separado de su cuerpo. Si el portador también lleva el Pendiente de las Almas, el espíritu del blanco queda confinado en el Pendiente.

SA/RMF: El blanco debe hacer una TR contra Canalización. (Si el blanco es de nivel 41 o más es inmune). Un fallo significará que el espíritu (alma) del blanco se separa de su cuerpo. Si el portador también lleva el Pendiente, el espíritu del blanco queda inmediatamente confinado en él; sin embargo, si el Pendiente no tiene espacio para el espíritu del blanco (es decir, está "lleno"), el espíritu simplemente se desvanecerá. (Véase la anterior descripción del Pendiente). El Anillo Roba-almas puede ser usado ofensivamente junto con el Pendiente. Si el portador se concentra y el espíritu del blanco falla una TR contra Canalización, el portador puede quemar el espíritu como con un Relámpago (alcance +BO = nivel del espíritu x 5), consumiendo de ese modo el espíritu.

SA Básico: El atacante hace una tirada y añade su habilidad Mágica +4. El blanco debe hacer una tirada contra el ataque añadiendo su habilidad Mágica. Si el resultado del atacante es mayor, el espíritu (alma) del blanco se separa de su cuerpo. Si el atacante lleva también el Pendiente de las Almas, el espíritu del blanco queda confinado en su interior; sin embargo, si el Pendiente no tiene espacio para el espíritu del blanco (es decir, está "lleno"), el espíritu simplemente se desvanecerá. (Véase la descripción anterior del Pendiente). El Anillo Roba-almas puede ser usado ofensivamente junto con el Pendiente. Si el portador se concentra puede quemar el espíritu del blanco como con un Rayo Ígneo (+4 al Daño), consumiendo de ese modo el espíritu.

PODERES ESPECIALES DE PALLANDO

Visión del Futuro — Si Pallando puede tocar a una criatura y, asumiendo que ésta falla una TR,

será capaz de leer su futuro de los próximos sesenta días (es decir, 1 día por su nivel). Las imágenes tendrán tanta claridad como el estado mental del blanco.

Idiomas — Pallando conoce 18 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, aunque suele hablar Avarin o Womarin.

RADAGAST

Radagast, el escogido en último lugar para realizar el viaje a Endor, es el más débil de los cinco Istari. Yavanna le eligió como guardián de los Olvar (Plantas), confiando en que el Mago Pardo cuidara de ciertos intereses que se podrían escapar a la atención de los otros Istari.

Desgraciadamente, Radagast se encuentra tan comprometido por esta obligación que se centra demasiado en los Olvar y los Kelvar más pequeños. Su sed de conocimiento de las plantas y los animales le fueron apartando cada vez más y más de su camino. Enamorado de las tierras vírgenes de la Tierra Media perdió de vista su misión. Lo único que hizo fue asentarse en Rhosgobel, atendiendo las flores, vigilando los árboles y las criaturas del Valle del Anduin y el bosque circundante, y cuidando de los pájaros. Radagast consideraba a las aves como sus compañeras preferidas.



A petición de Yavanna, Saruman tomó de mala gana a Radagast como su compañero. Esto no anunciaba nada bueno: desde el principio, el jefe de los Istari nunca tuvo en muy alta consideración a su compatriota. El Mago Blanco fue el primer Istar en poner pie en Endor y, aunque Radagast pronto se le unió, Saruman no hace alusión a la llegada del Mago Pardo. Posteriormente, cuando el propio Saruman cae en desgracia y abandona su embajada, comienza a usar a Radagast para sus propios intereses. El inocente Radagast le fue de mucha ayuda.

Aunque aparentemente despreocupado con la política y asuntos de la gente que habla, Radagast permanece fiel a su herencia. Su fracaso no se debe a una búsqueda de poder o una excesiva codicia; más bien, a sus pasiones bien intencionadas surgidas de su forma adoptada que le incitaron a relacionarse y con el tiempo a entregarse a las "criaturas menores". A medida que crece su amor por los Olvar y los Kelvar menores, el Mago Pardo se retira de los dramas y las dificultades que se desarrollan alrededor de él, pasando más y más tiempo en Rhosgobel. Cada vez se vuelve más ingenuo.

No obstante, Radagast cumple un buen papel. Su vigilancia en la parte occidental del Bosque Negro ayudó a contener el avance del Mal desde Dol Guldur, y las advertencias a sus amigos (las criaturas) extendieron las noticias de la inminente Guerra del Anillo y sirvieron para liberar a Gandalf de su encarcelamiento en Orthanc.

Radagast tiene finos cabellos castaños y, aunque con una estatura de 1'93, camina de forma curiosa, bastante encorvada. Su jovialidad, aparente sencillez y sus preocupaciones tranquilas y hogareñas ocultan en parte su verdadera fuerza. Como Mago, es un experto en las sombras y los colores, y sabe mucho de cómo manipular a las plantas y criaturas. Radagast puede llegar a ser un temible adversario, a pesar de sus debilidades.

Léase *El Hobbit* 121; *SalAI* 336-37, 339-42.

RADAGAST

Nivel: 40 (60).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente Taurë Yavanno al sur de Valinor; ahora en Rhosgobel en la parte occidental del Bosque Negro (en Rhovanion).

Nombres: El Pardo; El Huésped Alegre (Radagast = Rhovanion norteño); Enamorado de los Pájaros; Aiwendil (Quenya); Domesticador de Pájaros, el Tonto o el Simple (por Saruman).





RADAGAST EN SA

PV: 210 BO Cuerpo a Cuerpo: 150 BO
Proyectil: 100 CA: Cuero endurecido (90)

Profesión SA: Animista.

Caract. SA: FU 100, AG 100, CO 103, INT 96, I 104, PR 101.

Habilidades SA: Actividades con los Animales 126, Cocinar 88, Conocimiento de las Cuevas 89, Conocimiento de los Cielos 74, Esquiar 37, Forrajear 116, Manejo de Cuerda 86, Meditación 84, Música 71, Oratoria 41, Percepción 94, Señales 85, Tallar la Madera 76.

Hechizos SA: 240 PP. BO Hechizos Básicos de +40; BO Hechizos Dirigidos de +60. Radagast conoce todas las listas de Montaraz y Animista y todas las listas Abiertas de Canalización.

RADAGAST EN ROLEMASTER

PV: 210 BO Cuerpo a Cuerpo: 150 BO
Proyectil: 100 CA: 12 (90)

Profesión RMF: Animista.

Caract. RMF: Fu 100, Rp 100, Em 102, I 104, Pr 101, Ag 100, Co 103, Me 97, Ra 96, AD 80.

Habilidades RMF: Acechar y Esconderse 91, Canalización 70, Cantar 45, Cocinar 88, Domar 126, Dominio de Hechizos 85, Espeleología 89, Esquiar 37, Forrajear 116, Hechizos Dirigidos 60, Liderazgo 35, Lingüística 22, Manejo de Cuerda 86, Meditación 84, Montar 76, Música 71, Nadar 66, Navegación 48, Oficio 51, Oratoria 41, Orientación Celeste 68, Percepción 94, Predicción del Clima 86, Primeros Auxilios 51, Química 65, Rastrear 105, Runas 50, Señales 85, Tallar la Madera 74, Trepar 61, Sintonización 76.

Hechizos RMF: 240 PP. BO Hechizos Básicos de +40; BO Hechizos Dirigidos de +60. Radagast conoce todas las listas de Montaraz y Animista, todas las listas Abiertas de Canalización y todas las listas Cerradas de Canalización y Clérigo hasta nivel 40.

Apariencia: 101.

RADAGAST EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 9, Inteligencia 9, Movimiento 9, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 10, BO Proyectil 6, General 5, Subterfugio 4, Percepción 6, Mágica 8, Resistencia 210.

Poderes SA Básico: Radagast recibe una bonificación de +2 cuando realiza cualquier acción relacionada con las plantas o derivados (por ej., luchar con un arma de madera).

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 450.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE RADAGAST

Túnica de Aman — Azul marino por fuera, azul oscuro en el interior. Hecha en Valinor, proporciona protección como si llevara cuero pero sin dificultar sus movimientos. La capucha marrón actúa igual que un yelmo.

SA/RMF: CA Cuero Endurecido/12 (-30).

SA Básico: +4 a la Defensa

Cayado — Cayado de madera de abedul de 1'92 m de longitud.

SA/RMF: Multiplicador x8 PP. +20 a la BD y las TR del portador, y a todas las tiradas de hechizos.

SA Básico: +2 a la Defensa, +2 a la habilidad Mágica.

Espada de Madera (S. "Erivagil") — Espada Sagrada realizada en mágica madera plateada. Es dura como el acero. No puede usarse contra plantas vivas o animales sin la facultad de hablar (es decir, dañará a un Troll, pero no a un Gato).

SA/RMF: Espada ancha +30. Arma sagrada mata-Orcos y mata-Hombres.

SA Básico: +2 al Daño, +3 a la BO contra Orcos y Hombres.

PODERES ESPECIALES DE RADAGAST

Lengua de las Aves — Radagast puede entender y comunicarse con cualquier pájaro, y puede conocer los sentimientos más profundos del ave como si fuera una prolongación de su persona. En otras palabras, las visiones que obtiene Radagast a través de la mente de un pájaro no están sujetas a las limitaciones de la mente del ave; más bien, son sólo dependientes de la mente del Mago Pardo.

Idiomas — Radagast conoce 22 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, aunque suele hablar Avarin y Foradanin (Rhovaico).

SARUMAN

Saruman (Curumo) es el Jefe de la Orden de los Magos (S. "Heren Ithryn") y el más grande los Maiar que sirven a Aulë. (Sauron, que perteneció al principio al pueblo de Aulë, ya no se considera siervo del Herrero). De pelo negro y lengua afilada, es un maestro de la diplomacia; sabio y astuto, es un erudito en temas referentes a artilugios mecánicos y alquimia, temas que aprende con suma facilidad. El Mago Blanco recibe con toda razón el título de "Hombre Capaz".

Saruman realiza numerosos viajes durante sus primeros 1400 años en Endor, estudiando a sus enemi-

gos e investigando herramientas y métodos. En el año 2463 de la T.E. el Concilio Blanco recompensa su experiencia designándole jefe de su grupo. Después de esto, la transformación de Saruman empieza a aflorar. Su declive se acentúa cuando establece su residencia en Angrenost (Orthanc) en el valle renombrado como el Nan Curunír en el 2759 T.E. Tentado por la Piedra de la Visión (Palantír) que se encuentra en su torre condena su destino pues, aunque Saruman era un experto conocedor de las mentes, no era ni mucho menos un adversario para Sauron de Mordor. El Señor de los Anillos tomó posesión de la mente del Mago Blanco.

Los encuentros de Saruman con el Palantír confunden y trastornan al Mago Blanco, llevándole a pensar que, sirviendo al Señor Oscuro, Saruman podía evitar su segura derrota. Colaborando a traer al mundo un nuevo orden basado en los hombres, Saruman piensa que puede ganarse el favor de Sauron. Luego, encontrando el Anillo Único, Saruman tenía la esperanza de suplantar al señor Oscuro como señor de la Tierra Media.

Las conexiones de Saruman con Aulë le son de mucha utilidad. Como siervo del Herrero de los Valar, tiene la característica fascinación por la creación de objetos y la elaboración de artefactos únicos. Comparte esta cualidad con Sauron y con los Hijos de Aulë, los Enanos. Desgraciadamente, esta afición conduce inevitablemente al materialismo, perdiendo de vista el lado espiritual del Equilibrio. De su mente se retiran otro tipo de necesidades y preocupaciones. Saruman cae en la trampa y poco a poco se va obsesionando con la creación y el atesoramiento de objetos más que con el cumplimiento de su misión.

Con una estatura de 1'98 y una fuerte complexión, es sin duda el más imponente de los Istari. Es ligeramente más grande que el ágil Alatar y se muestra seguro de sí mismo y bastante altivo. Con esta confianza se siente cómodo incluso entre los personajes más poderosos, aunque en un principio no muestra una arrogancia real o falso orgullo. Sin embargo, es bastante frío, y los demás confían en él por su gran conocimiento y habilidades, y no por la existencia de lazos emocionales.

EL DE MUCHOS COLORES

Saruman renuncia a su custodia sobre Orthanc en el 2953 de la T.E., reclamando la fortaleza y el valle circundante como suyos. Empieza a reunir un ejército de Orcos, Lobos, Hurgos y Hombres malvados, y transforma el antaño apacible Valle del Mago (Nan Curunír) en un reino fortificado lleno de minas y fábricas.

En este tiempo, el pelo de Saruman se vuelve blanco, pero sus túnicas —que el mismo había vuelto a

tejer— adoptaron una sutil aura de muchos colores, los tonos de un fino hilo multicolor. Esta simbólica transformación fue acompañada de un cambio drástico, puesto que el Saruman de Muchos Colores se dedicó por completo a buscar el dominio sobre la Tierra Media.

ZARQUINO

Las tropas de Saruman en Orthanc le llaman Zarquino. Durante la contienda contra Rohan y los Ents de Fangorn (cuando la Guerra del Anillo), la mayoría son aniquilados por completo; pero algunos, como Gríma Lengua de Serpiente, huyen al noroeste con el Mago después de la caída de Isengard. La mayoría de las creaciones de Saruman perecen durante esta debacle, y el Istar se debilita, envejeciendo rápidamente en los últimos años del Señor Oscuro. El Jefe de los Magos es un pálido y enfermizo recuerdo de lo que era en un principio.

Después de un breve reinado de terror en la Comarca, Zarquino encontró una poco gloriosa muerte a manos de Lengua de Serpiente. Con el espíritu atado y deteriorado por su forma y su cuerpo asesinado, Saruman abandonó para siempre Endor. (Es el primer Istari en "dejar" la Tierra Media).

Léase *SdIAI* 78, 337-44; *SdIAII* 21-242, 297-300, 322-25, 340, 367; *SdIAIII* 351-74; etc.



Saruman



SARUMAN EL BLANCO (ANTES DEL 2953 T.E.)

Nivel: 50 (100).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente Valimar en Valinor; ahora en Endor, casi siempre en el noroeste.

Nombres: Curumo (Quenya); Curunír (Sindarin); Lán; Hombre Capaz; el Blanco; el Sabio; el Experto en Anillos; el Jefe de los Magos.

SARUMAN EL BLANCO EN SA

PV: 200 BO Cuerpo a Cuerpo: 100 BO
Proyectil: 25 CA: Cuero endurecido (110)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 90, AG 98, CO 101, INT 109, I 110, PR 101.

Habilidades SA: Actuar 95, Cocinar 91, Conocimiento de los Cielos 105, Esquiar 87, Herrero 116, Juegos de Manos 96, Meditación 101, Oratoria 135, Percepción 105, Predicción del Clima 95, Señales 89, Tallar la Madera 43.

Hechizos SA: 105 PP; posteriormente 300 PP. BO Hechizos Básicos de +40; BO Hechizos Dirigidos de +80. Después del 2500 T.E., su BO Hechizos Básicos es +50 y su BO Hechizos Dirigidos es +100. Saruman el Blanco conoce los hechizos de las listas Ley del Fuego y Ley de la Luz, todas las listas de Bardo y todas las listas abiertas de Esencia y Canalización.

SARUMAN EL BLANCO EN ROLEMASTER

PV: 200 BO Cuerpo a Cuerpo: 100 BO
Proyectil: 25 CA: 12 (110)

Profesión RME: Astrólogo.

Caract. RME: Fu 90, Rp 100, Em 102, I 110, Pr 115, Ag 98, Co 101, Me 101, Ra 100, AD 85.

Habilidades RME: Abrir Cerraduras 91, Acechar y Escondarse 89, Actuar 95, Administración 110, Arquitectura 56, Canalización 90, Cantar 46, Cocinar 91, Desactivar Trampas 100, Diplomacia 116, Dominio de Hechizos 111, Esquiar 87, Estrategia y Tácticas 100, Falsificación 105, Hechizos Dirigidos 100, Herrero 116, Juegos de Manos 96, Liderazgo 96, Lingüística 25, Matemáticas 85, Meditación 101, Montar 71, Nadar 30, Oficio 106, Oratoria 135, Orientación Celeste 115, Percepción 105, Predicción del Clima 95, Química 110, Runas 115, Seducción 131, Señales 89, Tallar la Madera 43, Tallar la Piedra 56, Tasar 15, Tregar 46, Sintonización 115.

Hechizos RME: 150 PP; posteriormente 300 PP. BO Hechizos Básicos de +40; BO Hechizos Dirigidos de +80. Después del 2500 T.E., su BO Hechizos Básicos es +50 y su BO Hechizos Dirigidos es +100. Saruman el Blanco conoce las listas Ley del Fuego y

Ley de la Luz, todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Esencia y Canalización, todas las listas Cerradas de Esencia y Canalización y todas las listas de Alquimista y Astrólogo (hasta nivel 50).

Apariencia: 109.

SARUMAN EL BLANCO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 9, Inteligencia 12, Movimiento 9, Defensa 8, BO Cuerpo a Cuerpo 6, BO Proyectil 2, General 5, Subterfugio 8, Percepción 10, Mágica 10, Resistencia 200.

Poderes SA Básico: Saruman el Blanco recibe una bonificación de +2 cuando realiza cualquier acción relacionada con objetos mágicos.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 550.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE SARUMAN EL BLANCO

Túnica de Aman — Blanca por fuera y por dentro. Elaborada en Valinor, proporcionan la misma protección que una armadura de cuero grueso pero no dificulta sus movimientos. La blanca capucha actúa como un yelmo.

SA/RMF: CA Cuero Endurecido/12 (-30).

SA Básico: +4 a la Defensa.

Cayado — Un cayado de 1'95 m de longitud realizado en madera de mallorn.

SA/RMF: Multiplicador x10 PP: +30 a la BO y TR del portador, así como a las tiradas de hechizos Básicos de Alquimista; +20 a las tiradas del resto de hechizos. Proporciona un hechizo de Protección Auténtica de forma continua sobre el portador.

SA Básico: +2 a la Defensa, +3 a la habilidad Mágica.

Anillo — Mithril.

SA/RMF: Almacena 10 hechizos por día.

Proporciona inmunidad contra el fuego y el frío y da al portador una BO de +20. Duplica el daño infligido por los hechizos de fuego lanzados a través de él, y permite detectar ilusiones (es decir, da al portador una oportunidad de hacer un TR). El portador tiene un +20 a las TR contra hechizos de detección.

SA Básico: +2 a la Defensa. Permite al portador lanzar tres hechizos de Rayo Ígneo +1 al día.

Espada Blanca (S. "Glosovagil") — Espada sagrada realizada en una aleación de mithril encantado. Los símbolos grabados en su hoja sólo se verán bajo la luz de la luna. La espada no puede dañar a los Enanos.

SA/RMF: Espada sagrada +30.

SA Básico: +3 al daño, +1 al BO Cuerpo a Cuerpo.

PODERES ESPECIALES DE SARUMAN EL BLANCO

Fabricación y Conocimiento de Objetos — Saruman el Blanco puede examinar cualquier objeto sólido e inorgánico y conocer su composición básica, posiblemente su origen, valor y poder aproximado, así como las técnicas necesarias para trabajar el objeto.

Idiomas — Saruman el Blanco conoce 25 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, pero suele hablar el Quenya o el Sindarin.

SARUMAN DE LOS MUCHOS COLORES (2953-3018 T.E.)

Nivel: 50 (100).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente Valimar en Valinor; ahora en Orthanc en Isengard (Angrenost), en el extremo sur de las Montañas Nubladas.

Nombres: Curumo (Quenya); Curunir (Sindarin); Hombre Capaz; el de Muchos Colores; la Mano Blanca; el Creador de Anillos (por él mismo); Sharkû (por sus tropas de Orcos).

SARUMAN EL DE MUCHOS COLORES EN SA

PV: 200 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 100 **BO Proyectil:** 25 **CA:** Cuero endurecido (130)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 90, AG 98, CO 101, INT 101, I 101, PR 103.

Habilidades SA: Actuar 95, Cocinar 91, Conocimiento de los Cielos 106, Esquiar 87, Herrero 120, Juegos de Manos 101, Meditación 106, Oratoria 145, Percepción 105, Predicción del Clima 97, Señales 89, Tallar la Madera 43.

Hechizos SA: 300 PP. BO Hechizos Básicos de +50; BO Hechizos Dirigidos de +100. Saruman el de Muchos Colores conoce los hechizos de las listas Ley del Fuego y Ley de la Luz, todas las listas de Bardo y todas las listas abiertas de Esencia y Canalización.

SARUMAN DE LOS MUCHOS COLORES EN ROLEMASTER

PV: 200 **BO Cuerpo a Cuerpo:** 100 **BO Proyectil:** 25 **CA:** 12 (130)

Profesión RMF: Alquimista.

Caract. RMF: Fu 90, Rp 100, Em 102, I 101, Pr 103, Ag 98, Co 101, Me 101, Ra 100, AD 75.

Habilidades RMF: Abrir Cerraduras 101, Acechar y Escondarse 99, Actuar 95, Administración 115, Arquitectura 56, Canalización 90, Cantar 46, Cocinar 91, Desactivar Trampas 110, Diplomacia 116, Dominio de Hechizos 114, Emboscar 15, Esquiar 87, Estrategia y Tácticas 100, Falsificación

115, Hechizos Dirigidos 100, Herrero 120, Juegos de Manos 101, Liderazgo 106, Lingüística 25, Matemáticas 95, Meditación 106, Montar 71, Nadar 30, Oficio 126, Oratoria 145, Orientación Celeste 115, Percepción 105, Predicción del Clima 97, Química 115, Runas 115, Seducción 136, Señales 89, Tallar la Madera 43, Tallar la Piedra 56, Tasar 30, Tregar 46, Sintonización 115.

Hechizos RMF: 300 PP. BO Hechizos Básicos es +50; BO Hechizos Dirigidos es +100. Saruman el Blanco conoce las listas Ley del Fuego y Ley de la Luz, todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Esencia y Canalización, todas las listas Cerradas de Esencia y Canalización, todas las listas de Mago Malvado, todas las listas de Alquimista, y todas las listas de Astrólogo (hasta el nivel 50).

Apariencia: 110.

SARUMAN DE LOS MUCHOS COLORES EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 9, Agilidad 9, Inteligencia 12, Movimiento 9, Defensa 11, BO Cuerpo a Cuerpo 6, BO Proyectil 2, General 6, Subterfugio 10, Percepción 11, Mágica 11, Resistencia 200.

Poderes SA Básico: Saruman el de Muchos Colores recibe una bonificación de +4 cuando realiza cualquier acción relacionada con objetos mágicos.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 550.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE SARUMAN DE LOS MUCHOS COLORES

Los mismos que Saruman el Blanco, con las excepciones siguientes:

Túnica Multicolor — Por fuera y por dentro parece blanca, hasta que se mueve; entonces brilla con muchos colores. Es la Túnica de Aman tejida y teñida de nuevo, proporcionándole protección similar al cuero aunque sin dificultar sus movimientos. La capucha multicolor actúa como un yelmo.

SA/RMF: CA Cuero Endurecido/12 (50). Aquellos que contemplen la Túnica deben hacer una TR inicial contra un hechizo de Esencia de nivel 5; si se falla implica quedar hipnotizado por los colores durante 1-20 asaltos.

SA Básico: +5 a la Defensa. Aquellos que miren la Túnica por primera vez quedan aturridos e inactivos durante 2-12 asaltos.

Anillo de Angrenost — De hierro, con grabados de oro y plata.

SA/RMF: Sumando +5 a los hechizos de Alquimista. Permite al portador crear los efectos de los hechizos Básicos de alquimista en solamente el



10% del tiempo normalmente necesario. Los objetos creados con la ayuda del Anillo tienen una bonificación inherente de +10.

SA Básico: +4 a la habilidad Mágica.

PODERES ESPECIALES DE SARUMAN DE LOS MUCHOS COLORES

Los mismos que como Saruman el Blanco.

ZARQUINO (3019-20 T.E.)

Nivel: 12 (50).

Raza: Maia (Istar).

Hogar: Originalmente Valinor; ahora en la Comarca en Eriador.

Nombres: Curumo (Quenya); Curunír (Sindarin); Anciano; el Mago Caído; Sharkú (por sus tropas de Orcos); Zarquino (por la gente de la Comarca).

ZARQUINO EN SA

PV: 90 BO Cuerpo a Cuerpo: 100 BO
Proyectil: 25 CA: Ninguna (40)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 89, AG 90, CO 90, INT 99, I 100, PR 99.

Habilidades SA: Actuar 95, Cocinar 88, Conocimiento de los Cielos 74, Esquiar 37, Herrero 58, Juegos de Manos 76, Meditación 84, Oratoria 41, Percepción 94, Señales 85, Tallar la Madera 23.

Hechizos SA: 12 PP. BO Hechizos Básicos de +6; BO Hechizos Dirigidos de +12. Zarquino conoce los hechizos de las listas Ley del Fuego y Ley de la Luz, todas las listas de Bardo y todas las listas abiertas de Esencia y Canalización.

ZARQUINO EN ROLEMASTER

PV: 90 BO Cuerpo a Cuerpo: 100 BO
Proyectil: 25 CA: 2 (40)

Profesión RMF: Ilusionista.

Caract. RMF: Fu 89, Rp 91, Em 99, I 100, Pr 99, Ag 90, Co 90, Me 99, Ra 99, AD 25.

Habilidades RMF: Acechar y Esconderse 91, Actuar 95, Administración 50, Canalización 70, Cantar 45, Cocinar 88, Desactivar Trampas 50, Dominio de Hechizos 85, Emboscar 15, Esquiar 37, Estrategia y Tácticas 65, Falsificación 84, Hechizos Dirigidos 60, Herrero 58, Juegos de Manos 76, Liderazgo 35, Lingüística 25, Meditación 84, Montar 71, Nadar 30, Oficio 51, Oratoria 41, Orientación Celeste 68, Percepción 94, Predicción del Clima 86, Química 65, Rastrear 15, Runas 50, Seducción 69, Señales 85, Tallar la Madera 23, Trepar 46, Sintonización 76.

Hechizos RMF: 12 PP. BO Hechizos Básicos de +6; BO Hechizos Dirigidos de +12. Zarquino conoce las listas Ley del Fuego y Ley de la Luz, todas las listas de Bardo, todas las listas Abiertas de Esencia y Canalización, todas las listas Cerradas de Esencia y Canalización, y todas las listas de Alquimista y Astrólogo.

Apariencia: 89.

ZARQUINO EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 8, Agilidad 9, Inteligencia 10, Movimiento 9, Defensa 3, BO Cuerpo a Cuerpo 6, BO Proyectil 2, General 4, Subterfugio 4, Percepción 5, Mágica 5, Resistencia 90.

Poderes SA Básico: Zarquino recibe una bonificación de +1 cuando realiza cualquier acción relacionada con objetos mágicos.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 550.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE ZARQUINO

Los mismos que Saruman el de Muchos Colores.

PODERES ESPECIALES DE ZARQUINO

Ninguno, salvo que sigue conociendo 25 idiomas.

LOS ISTARI

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Greb.	BO CaC.	BO Pr.	MM	Notas
Alatar	40 (80)	190	RL/12	115	N	Br/Per	195ca	240al	95	Maia (Istar) Montaraz (Animista), el mayor de los dos Magos "Azules".
Gandalf	35 (70)	200	RL/12	120+	N	Br/Per	140ea	151a/da	45	Maia (Istar) Mago, cuando llega a la Tierra Media
	40 (80)	200	RL/12	120+	N	Br/Per	180ea	151a/da	45	Gandalf el Gris al comenzar la Guerra del Anillo
	50 (120)	300	CO/20	150+	N	Br/Per	220ea	151a/da	55	Gandalf el Blanco después del combate con el Balrog de Moria
Pallando	40 (60)	180	RL/12	90+	N	Br/Per	185ca	180al	45	Maia (Istar) Montaraz (Animista), el menor de los dos Magos "Azules"
Radagast	40 (60)	210	RL/12	90+	N	Br/Per	150ca/ea	100da	45	Maia (Istar) Animista, el Mago "Pardo", guardián de las plantas.
Saruman	50 (100)	200	RL/12	110+	N	Br/Per	110ea	251a	45	Maia (Istar) Mago / Alquimista (Astrólogo), el Mago "Blanco"
	50 (100)	200	RL/12	130+	N	Br/Per	110ea	251a	45	El de Muchos Colores, tras caer en desgracia, 2953-3018 T.E.
	50 (12)	90	SA/2	40	N	N	100ea	251a	20	Zarquino, Saruman después de perder su poder, 3019-3020 T.E.

6.0 LOS AINUR CAÍDOS

Los Ainur Caídos se erigen como los más poderosos enemigos que perturbaron la paz de los Hijos de Eru. Uno de ellos, Sauron, era un Gran Maia e Istar, que se convirtió en el vilipendiado Señor de los Anillos. El otro, Morgoth, fue un Vala Exaltado. No hubo en Eä nadie tan grande como él.

6.1 MORGOTH

No hay enemigo más poderoso que Morgoth, el Vala rebelde. Este Ainu tiene su origen antes de la creación de Eä, y sus talentos eran considerablemente superiores a los de los otros seres. Con su sublevación vino el deseo que dio nacimiento al Mal, y es que Morgoth en realidad era la encarnación del Mal.

LA HISTORIA DE MORGOTH

En sus orígenes, Morgoth era Melkor, "Aquel que se Alza en Poder". Como el mayor de los Ainur, su poder era incommensurable. Pero incluso en el comienzo él no era el Rey, nunca estuvo próximo a los pensamientos de Eru (su Hacedor). A cambio, compartía el poder con el menos poderoso pero más disciplinado Manwë; y entonces empezó su rebelión.

La visión de Eru dio a los Ainur los temas que combinados formarían la Gran Música de la Creación. A cambio, los Ainur cantaron y llegaron a mezclar sus temas en la armoniosa música que dio origen a Eä. Sólo una voz cantaba de forma discordante y esa era la de Melkor, pues el gran Ainu buscaba sus propios intereses, sus propias creaciones. Incapaz de someterse a la concepción del Único, y por tanto crear dentro del esquema concebido, Melkor forjó su propio tema. Este fue el origen del Mal.

Si el Mal había sido previsto por Eru o no, es algo que se desconoce. Sólo el Único lo sabe. Su renegado, sin embargo, era realmente único y con una clara tendencia hacia la disonancia. A contrario que el resto de los Ainur que constituían los Valar, sus incontables poderes eran bastante generales y no tenía fijación alguna hasta que renunció a sus derechos de nacimiento. Melkor era uno de los quince Valar, aunque los otros catorce mantenían un equilibrio de siete hombres y siete mujeres. Este extraño papel, fuera cual fuese su destino, se demostró inestable.

Fue el deseo, sin embargo, lo que sembró las semillas de la revuelta de Melkor. El Ainu Exaltado ansiaba fervientemente controlar su propio Destino y deseaba crear cosas según sus propios pensamientos. Tenía la esperanza de encontrar el Fuego Eterno; su deseo era ser el único Señor.

LA REBELIÓN

Al igual que el Herrero Aulë, Melkor deseaba por encima de todo crear cosas. Disfrutaba con la gloria que rodeaba la creación y amaba su pensamiento por encima del de los demás. Sin embargo, al contrario que Aulë, Morgoth quebrantó abiertamente los planes de Eru. Nada más entrar en Eä como Vala, se embarcó en sus propios asuntos, y se produjo una división en los Poderes.

Los otros Valar trabajaron para moldear el Mundo y los Cielos de acuerdo con la simetría ordenada por Eru, pero Melkor se opuso a todos estos esfuerzos. Renunciando a su lealtad hacia el Hacedor, buscó convertirse en el Señor de la nueva creación. Todo lo que sus hermanos reconstruían, él lo volvía a destruir, y empezó así la Batalla de los Poderes. Fue una terrible guerra que condenó al fracaso la visión de Eru por siempre. Melkor derribó las Dos Lámparas que iluminaban Arda y arrasó el hogar de los Valar en las tranquilas aguas del lago de Almaren. El Mundo se rehizo entre todo este caos y destrucción. Sin embargo, finalmente, los Valar prevalecieron. Melkor fue encarcelado en las Estancias de Mandos durante muchas eras.

A pesar de estar en prisión, el implacable poder de Melkor se volvió a hacer patente. Fingiendo constantemente, persuadió con astucia a sus captores de su arrepentimiento y Manwë, siempre compasivo, perdonó a su malvado hermano. Este desafortunado acto, aunque inevitable, dio comienzo a la saga de la Guerra de las Grandes Joyas.

Liberado de la Estancia de Mandos, Morgoth volvió a Valinor. Allí, encontró a los Silmarils de Fëanor, y planeó la forma de hacerse con ellos. Fëanor se resistió a sus tretas, descubriendo el engaño del Poderoso, por lo que el Enemigo tuvo que huir a las oscuras tierras vírgenes del sur de Aman.

Aunque los Valar dispusieron una gran guardia rodeando las fronteras del Reino Bendecido, Melkor regresó para tomarse venganza y se hizo con las Grandes Joyas. Acompañado por Ungoliant —el horroroso Espíritu del Vacío— cruzó Valinor sin ser descubierto y atacó a los Dos Árboles que iluminaban la tierra. Junto con la araña Ungoliant mató a los Dos Árboles y emponzoñó el terreno sobre el que crecían. Luego Ungoliant extrajo el rocío almacenado en las fuentes de Varda. Una vez más, Melkor dejó al Mundo sumido en la oscuridad. Desde entonces sería conocido como Morgoth, el "Enemigo Oscuro".

Cuando él y su terrorífica compañera huían hacia el norte protegidos por una oscuridad impenetrable, Morgoth asesinó a Finwë, el Gran Rey de los Noldor, y robó los Silmarils que el Señor Noldo intentó proteger. El Enemigo Oscuro escapó a Endor con su botín y con la venganza que había preparado durante las eras que permaneció encerrado en prisión.





Después de la disputa con Ella-laraña por la posesión de las Joyas, Morgoth se volvió a establecer en Angband en el noroeste de Endor. Allí, colocó los Silmarils en su Corona de Hierro y comenzó a crear un nuevo Reino. Se entregó a la tarea de crear nuevas criaturas para que sirvieran a sus horribles fines y extendieran su dominio hacia el este y el sur. Poco después, el Enemigo Oscuro comenzó su larga ofensiva contra los Elfos de Beleriand que decidiría la suerte de los Silmarils y, en último lugar, el destino de la Tierra Media.

Morgoth estuvo a punto de prevalecer, pero la gesta de Eärendil consiguió desatar la ira de los Valar. Teniéndose que enfrentar a las Huestes de Valinor, Morgoth sufrió una nueva derrota y fue capturado. Su corona fue transformada en los grilletes que le ataron cuando fue arrojado al Vacío Intemporal. Incapaz de retornar por sí mismo, el espíritu de Morgoth abandonó Eä para siempre.

LA NATURALEZA DE MORGOTH

Las pasiones de Morgoth son muchas y poderosas, y todas ellas tiene que ver con el Mal. Su inagotable e insaciable codicia no parecen tener fin mientras permanece en Arda. Con cada triunfo, con cada nueva adquisición, sólo piensa en obtener todavía más. Todo esto, sin embargo, lo que hizo fue atarle al Mundo, debilitándole con cada nueva creación que iba desarrollando con el paso del tiempo. Su Corona de Hierro personifica gran parte de su poder —y es la que le permite permanecer en Eä a pesar de la destrucción de su fana original—,

aunque tras su rebelión, Morgoth no adquiere poder inherente alguno.

LOS SECUACES DE MORGOTH

El principal deseo de Morgoth era por encima de todo crear vida. Pero no podía hacerlo, pues la Llama Imperecedera sólo ardía en el interior de Eru, y la vida tenía cabida exclusivamente con el permiso del Único. Incluso el nacimiento de los Enanos de Aulë debe ser atribuido al pensamiento pasivo de Eru. Las frustraciones que sufría Morgoth eran constantes mientras intentaba llevar a cabo su empresa de encontrar y poder manejar el fuego que aviva el espíritu y enciende la chispa de la vida.

No obstante, Morgoth conserva el poder de pervertir lo que existe, y en sus

cámaras subterráneas se experimentaron y crearon las razas de los Orcos, Trolls, Hurgos y Dragones, así como una hueste de advenedizas criaturas que infestan las profundidades de Arda. Seduce a los Espíritus de Fuego y corrompe sus almas, transformándolos en los terribles Demonios de Poder —los Balrogs (Valaraukar). A una mayor escala si cabe, implanta las semillas de la codicia y el odio que cambian las vidas de las personas.

LAS OBRAS DE MORGOTH

Morgoth es un maestro en muchos de los aspectos de Eä, pero por encima de todo disfruta con el dominio de los oficios y las cosas materiales. Es, después de todo, el más cercano en personalidad a Aulë. De igual modo que el Señor de la Tierra, entiende y sabe manipular las sustancias de Arda. Fue él quien alzó las Montañas de Hierro para proteger su Reino, y también elevó las Montañas Nubladas con la esperanza de detener a Oromë en su intento de rescatar a los Elfos de Cuiviénen. Morgoth excavo las interminables Salas de Utumno y Angband y moldeó la horrible ciudadela de Thangorodrim. Y, a medida que Aulë moldeaba la superficie de Arda de acuerdo con la visión de Eru, Morgoth la rehacía para que se acomodase a su deseos.

Las transgresiones de Morgoth son tantas que sería imposible enumerarlas, aunque algunas son realmente importantes. Sus guerras costaron innumerables vidas

y un daño incalculable que por dos veces ocasionaron un cataclismo. Odia la Luz, lo que le llevó a destruir a Illuin y Ormal, las Dos Lámparas que iluminaban el Mundo a principios de la Primera Edad. Derribando los montes que las soportaban, acabó con las dos montañas más altas que jamás hayan existido en Endor. Posteriormente hirió de muerte a los Dos Árboles y contribuyó, junto a Ungoliant, a secar las Fuentes de Arda. Llegó incluso a atacar a la Luna, pero falló porque su fuerza se veía disminuida cuando se elevaba a los Cielos.

EL LEGADO DE MORGOTH

Su crimen más atroz, sin embargo, es el legado del Mal. La encarnación de Morgoth deja una secuela de guerras por doquier, razas deformadas y huestes de monstruos. Todos los males surgidos de figuras como el Balrog de Moria y Sauron se deben a su cólera. Pero lo peor de todo es que deja al Mundo con el mal que afligirá a Eä hasta el final de la Cuenta del Tiempo.

LA FORMA DEL ENEMIGO OSCURO

La inmensa fana de Morgoth es oscura y muy fuerte. Ideada para infundir terror, arde con una visible e inagotable rabia que delata su cólera infinita. Nunca se ha visto imagen tan terrible.

MORGOTH

Nivel: 500

Raza: Vala (Exaltado pero Caído).

Hogar: Utumno en el norte de Endor; más tarde en Thangorodrim en Angband (en el noroeste de Endor); finalmente en el Vacío Intemporal.

Nombres: Melkor (Q. "Aquel que se Alza en Poder"); Morgoth (S. "Enemigo Oscuro" o "Enemigo Negro"; Q. "Mornagodo"); Inmensa Muerte (S. "Belegurth"); Bauglir (S. "Opresor"); Únaulë (V. "Destructor"); Úmahal.

MORGOTH EN SA

PV: 1500 BO Cuerpo a Cuerpo: 666 BO
Proyectil: 666 CA: Coraza (285)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 135, AG 140, CO 135, INT 137, I 150, PR 150

Habilidades SA: Actividades con los Animales 250, Actuar 125, Conocimiento de las Cuevas 250, Construir Trampas 250, Herrero 500, Juegos de Manos 500, Música 400, Oratoria 250, Percepción 250.

Hechizos SA: 26.000 PP. BO Hechizos Básicos de 250; BO Hechizos Dirigidos de 500. Morgoth conoce todas las listas de hechizos.

MORGOTH EN ROLEMASTER

PV: 1500 BO Cuerpo a Cuerpo: 666 BO
Proyectil: 666 CA: 20 (285)

Profesión RMF: Hechicero / Alquimista.

Caract. RMF: Fu 135, Rp 120, Em 150, I 150, Pr 150, Ag 140, Co 135, Me 125, Ra 150, AD 99

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 250, Actuar 125, Administración 250, Arquitectura 250, Canalización 500, Construir Trampas 250, Diplomacia 500, Domar 250, Dominio de los Hechizos 500, Espeleología 250, Estrategia y Tácticas 500, Falsificación 500, Hechizos Dirigidos 500, Herrero 500, Juegos de Manos 500, Liderazgo 250, Lingüística 50, Matemáticas 250, Música 400, Navegación 250, Oficio 250, Oratoria 250, Pastoreo 250, Percepción 250, Química 250, Runas 250, Seducción 250, Subyugar 250, Tallar la Piedra 250, Tasar 125, Tregar 250, Sintonización 250.

Hechizos RMF: 26.000 PP. BO Hechizos Básicos de 250; BO Hechizos Dirigidos de 500. Morgoth conoce todas las listas de hechizos.

Apariencia: 01.

MORGOTH EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 16, Agilidad 17, Inteligencia 20, Movimiento 15, Defensa 19, BO Cuerpo a Cuerpo 43, BO Proyectil 43, General 12, Subterfugio 19, Percepción 18, Mágica 19, Resistencia 1500.

Poderes SA Básico: Morgoth recibe una bonificación de +6 cuando realiza cualquier acción dentro de Utumno o Angband. Si está fuera de Angband recibe una bonificación de +3 cuando realiza una acción al amparo de la oscuridad.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 5.000.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE MORGOTH

Maza (Grond) — (Q. "Excavadora"). Martillo del Mundo Subterráneo. Una gran maza de cog negro. De 3 metros de longitud, pesa 90 Kg. y golpea como un mayal.

SA/RMF: +250 a la BO Cuerpo a Cuerpo. Cada impacto crítico es seguido por otros 1-10 impactos críticos de la misma gravedad, más un hechizo de Invocar Grietas (Mago, lista de Ley de la Tierra).

SA Básico: +14 a la BO Cuerpo a Cuerpo e inflige 2-12 D6 puntos de Daño adicionales.

Lanza (Gebir Melkor) — (Q. "Estaca de Melkor"). Una lanza de más de 6 metros de longitud realizada

en acero negro encantado y con grabados en ithilnaur rojo. Su alcance es de 600 metros (sin ningún tipo de penalizaciones por alcance), y siempre retorna al lanzador nada más haber sido arrojada.

SA/RMF: +200 a la BO. Cuerpo a Cuerpo. Cada acierto crítico es seguido por un ataque de hechizo Pura Absolución de nivel 25 (Clérigo Malvado, lista de Canales Oscuros a nivel 20). Un fallo en la TR supone que el espíritu del blanco es arrancado de su cuerpo (sólo puede ser restaurado con una Resurrección).

SA Básico: +12 a la BO, inflige 2D6+6 de Daño adicional.

La Corona de Hierro de Morgoth — Es una sencilla corona de hierro negro grabado con ithilnaur negro (que brilla bajo la luz de la luna o de una llama), y adornada con los tres Silmarils (posteriormente sólo dos). La Corona es el símbolo del poder de Morgoth sobre Arda y su más grande creación.

SA/RMF: Sus propiedades incluyen:

- (1) **Brillo** — sus Joyas pueden brillar con la intensidad que desee el portador, llegando incluso a equipararse con el de las estrellas. En ese caso, todos aquellos situados en un radio de 150 metros deben hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 250, que si se falla significa quedar ciego;
- (2) **Aura** — el aura inherente de las Joyas es tan hermosa que aquellos que se acerquen a menos de 150 metros de la Corona deben hacer una TR contra una ataque de nivel 130 (el nivel de Fëanor). El fallo en esta TR significa que la víctima queda aturdida e incapaz de parar durante un número de asaltos equivalente al fallo de la TR;
- (3) **Calor** — cualquiera que toque la Joya recibe un crítico "D" de Calor cada asalto mientras mantenga el contacto, aplicándose sus resultados a la parte del cuerpo que esté tocando la Joya (es decir, una quemadura en la espalda podría ser aplicada a las manos o labios de la víctima, por ejemplo);
- (4) **Intensificación** — el portador recibe una bonificación de +50 a todas las actividades;
- (5) **Magnificación** — Multiplicador de hechizos x20 a los PP que permite al portador concentrarse de forma simultánea en veinte hechizos diferentes (cuya suma de niveles no puede superar 500);
- (6) **Tamaño** — la corona se ajustará de forma automática al tamaño de la cabeza del portador;
- (7) **Orgullo** — inteligente y con un nivel inherente de 75, la corona se agrandará para caer de la cabeza del portador si siente que éste no es apropiado;

(8) **Tentación** — irresistiblemente Malvada, acentúa cualquier deseo que el portador pudiera tener y, con el tiempo, cualquiera sucumbirá a sus propios sentimientos interiores;

(9) **Fuerza** — la corona es de una gran dureza y no puede ser destruida si no se calienta en las llamas en las que se creó (véase la fragua más adelante);

(10) **Inflamabilidad** — de fuego, el portador puede inmolarsse a voluntad, rodeándose de unas llamas que impactarán como una Bola de Fuego +50 por asalto a todos aquellos situados en un radio de 1'5 metros;

(11) **Sombra** — de oscuridad, el portador puede convertirse en una "sombra" a voluntad, actuando con una bonificación de +50 para esconderse de noche o en la oscuridad; y

(12) **Perfección** — los hechizos del portador, así como sus ataques físicos y maniobras, no pueden fallar.

SA Básico: +20 a la habilidad Mágica, +4 a la habilidad General, +4 al Subterfugio. Permite al portador lanzar 12 Rayos Ígneos (a voluntad) por día (cada uno con +6 al Daño).

Anillo (Corómorna) — (Q. "Anillo Negro"). Sencillo y sin adornos, realizado en mithril negro.

SA/RMF: El anillo puede cambiar los sueños/deseos de cualquier blanco situado en un radio de 150 metros y que falle una TR. El anillo es utilizable 5 veces al día y afectará a la víctima durante 5 días por la cantidad del fallo de la TR.

SA Básico: El anillo puede cambiar los sueños/deseos (durante 1-6 días) a cualquier blanco en un radio de 150 metros (con un límite de 5 blancos por día).

Armadura (Coraza Roja Negra) — Armadura de escamas encantada de ithilnaur negro que no pesa.

SA/RMF: Brilla con un color rojo y porta un hechizo continuo de Aura (Canalización Abierta, lista de Sendas de la Luz, nivel 3). Se considera como una coraza (CA 20) con un BD de +50.

SA Básico: +5 a la Defensa.

Fragua y Herramientas — La herrería de la montaña de Morgoth está junto a sus Estancias. Alberga una fragua y herramientas encantadas que le permiten crear objetos a un ritmo 100 veces superior al de un alquimista o herrero normal.

PODERES ESPECIALES DE MORGOTH

Visión — Morgoth puede ver con toda claridad, de noche o de día, tan lejos como el horizonte. Puede ver cualquier detalle como si estuviera en el mismo lugar, y su mirada puede atravesar las más oscuras nubes, exceptuando las del vacío (como los velos de Ungoliant)

Voz — Morgoth puede hablar a cualquiera con la voz que desee dentro de su campo de visión.

Oído y Olfato — Morgoth puede oler y oír con suma perfección, independientemente de las condiciones, hasta una distancia lejana como el horizonte.

Barrera de Hierro — Cuando Morgoth se halla en Utumno o en Thangorodrim, su presencia se extiende para formar una barrera con un diámetro de 80 Km. Dentro de esta zona y siempre que se concentre, Morgoth puede sentir el número y naturaleza de cualquier presencia.

Autoridad — Morgoth puede dirigir su voz o vista hacia un individuo concreto (en un radio de 150 metros) con la intención de dominarle.

SA/RMF: El blanco debe hacer una TR contra un ataque de Canalización (SA) o Mentalismo (RMF) de nivel 250. El fallo significa que la víctima queda bajo el control de Morgoth hasta que pueda pasar la TR. Si la víctima se aleja del área de efecto de 150 metros de radio —o cuando Morgoth deje de concentrarse— ésta puede hacer una TR por asalto.

SA Básica: El blanco debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) y sacar 24 o más para no quedar bajo el completo control de Morgoth.

Dominio de la Tierra — Morgoth tiene un control absoluto de toda la materia inorgánica que está fija o forma parte de la tierra en un radio de 800 Km. (1'6 Km. x nivel de Morgoth). Sólo necesita concentrarse para mover y moldear la tierra, aunque este movimiento debe ser (i) continuo y (ii) limitado a una velocidad que no exceda 1'6 Km por hora.

SA/RMF: También requiere un número de PP de Morgoth igual a la cantidad de kilómetros cúbicos x 1'5 x distancia desplazada (en Kilómetros).

Conocimiento de la Tierra — Morgoth lo sabe todo sobre el origen y propiedades de todas las sustancias inorgánicas.

Dominio de las Nubes — Morgoth tiene un control absoluto sobre la luz en un radio de 150 metros alrededor suyo, así como de toda la luz dentro de los límites de su barrera (véase Barrera de Hierro arriba).

Cría — Morgoth puede alterar, a través del proceso de dominación y cría, la estructura física de cualquier raza. El futuro vástago de la víctima cambiará normalmente para acomodarse a los propios miedos internos de la víctima, aunque las necesidades de Morgoth afectarán inevitablemente al resultado.

SA/RMF: La víctima recibe una TR contra un ataque de Esencia de nivel 25, que si se falla significará una mutación en el hijo de la víctima (antes de su nacimiento).

SA Básica: El blanco debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) y sacar 15 o más para que su hijo no sea mutado por Morgoth.

Idiomas — Morgoth conoce 50 idiomas. Su lengua materna es el Valarin, pero suele hablar el Melkorin.

⊕ 6.2 SAURON ⊕

Sauron, "el Aborrecido", fue seducido por Morgoth antes de la creación de Arda. Era el más grande entre el pueblo de Aulë y el más poderoso de los Maiar, a excepción (tal vez) de Eönwë e Ilmarë. Habilidadoso en todas las oficios y un experto en diplomacia, se mostró como un gran servidor del Enemigo Oscuro. Sauron fue el único lugarteniente de Morgoth, hasta su caída.

LA HISTORIA DE SAURON

Sauron controlaba el reino de Angband durante la estancia del Enemigo Oscuro en la infernal fortaleza de Utumno. Posteriormente, durante las guerras contra Beleriand, comandaba las fuerzas del Mal cuando Morgoth se ocupaba de otros asuntos. Con la ruptura del sitio de Angband, las Huestes de la Oscuridad tomaron la ofensiva contra sus enemigos Elfos, y fue Sauron el que dirigió el ejército que devastó el oeste de Beleriand. Apresó y asesinó a Finrod y sus Elfos y se enfrentó a Lúthien y a Huan, el perro de los Valar. Con la caída de Morgoth al final de la Primera Edad, Sauron se rindió a Eönwë para ser juzgado en Valinor.

Sauron se arrepintió, pero su orgullo le traicionó. Antes de tener que vérselas con los Valar en Aman, decidió huir y esconderse en las tierras más alejadas de Endor. Pasaron cinco siglos antes de que reapareciera. Se alzó recogiendo la herencia de Morgoth como Rey de los Hombres y comenzó a seducir a ciertos grupos de Humanos poco después. Hacia el 1000 S.E. había adquirido el suficiente poder como para apoderarse de Mordor y fortificarlo. La Tierra Negra se convirtió en su hogar, el lugar al que siempre regresaría.

Sauron viajó hasta Eregion hacia el 1200 S.E. Bajo la apariencia de Annatar, el "Señor de los Dones", entabló amistad con los herreros Noldor de Ost-in-Edhil. Su plan funcionó, puesto que las gentiles maneras y la agradable apariencia de su encarnación persuadieron a sus anfitriones. Sólo Galadriel consiguió permanecer alejada de su influyente diplomacia. No obstante, un viaje de similares características a Lindon acabó en fracaso cuando el Rey Noldor Gil-galad le expulsó, desconfiando sabiamente del pretendiente.

En los trescientos ochenta años (1200-1580 T.E.), Annatar instruyó a los Herreros de Eregion en las sendas de la Fabricación de Anillos. La ayuda de Annatar fue muy valiosa, ya que con el conocimiento que Aulë y

Morgoth habían pasado a Sauron, el Señor de los Doños enseñó a los Elfos nuevos métodos para la forja de metales y joyas.

De acuerdo con su plan, Sauron intentaba manipular a sus anfitriones durante su estancia. Así surgieron las disputas en Eregion, cada vez mayores a medida que pasaban las décadas. Por el 1350, los Herreros se rebelaron abiertamente contra el gobierno de la Noldo Galadriel y el Teler Celeborn. Veinticinco años después, los dos señores renunciaron a su custodia sobre Ost-in-Edhil.

La ayuda de Annatar permitió a los grandes Herreros, dirigidos por Celebrimbor, idear los Anillos de Poder. La forja comenzó alrededor del 1500 S.E. —bajo la mirada atenta del Señor Oscuro. Ochenta años después, Annatar en secreto volvió a Mordor y comenzó a forjar el Anillo Único Regente en las llamas del Monte del Destino (S. "Orodruin"). Su plan contra los Elfos casi se había completado cuando Celebrimbor creó los Tres Anillos entre el 1580 y 1590 S.E. Sólo pasaron diez años más hasta que tuvo terminado el Anillo Único, un artefacto diseñado para poder controlar al resto de Anillos del Poder.

En el 1600 S.E., el Señor Oscuro pensaba que tenía la victoria en la mano, pero Celebrimbor y sus compatriotas se dieron cuenta del engaño antes de que fuera demasiado tarde. En lugar de usar los Tres Anillos, los Elfos los escondieron. Sauron montó en cólera y exigió que se los entregaran; sin embargo, sus demandas cayeron en saco roto. Celebrimbor buscó a Galadriel en Lórien y ese mismo año le entregó a Narya, uno de los Tres Anillos.

Debido a la negativa de los Elfos, Sauron decidió destruir a sus enemigos usando abiertamente su devastador ejército. En el 1693 S.E. comenzó la Guerra Contra los Elfos. Los ejércitos de Mordor tomaron Calenardhon (posteriormente Rohan), marchando contra el sur de Eriador y atacando Eregion hacia el 1697. Los Enanos se encerraron en Moria. Los secuaces de Sauron acabaron con la vida de Celebrimbor y Ost-in-Edhil cayó mientras los supervivientes huían a Lórien, Lindon o Rivendel. Gil-galad, Rey de Lindon y Gran Rey de los Noldor, preparó las defensas de su tierra mientras el resto de Eriador caía bajo el yugo del Señor de los Anillos (1699 S.E.).

Las fuerzas de Sauron alcanzaron el Río Lhún en el 1700, pero una sorpresa les aguardaba. Un ejército Dúnadan venido desde Númenor estaba junto a las huestes élficas que defendían Lindon. Conducidos por Gil-galad, los Elfos y los Dúnadan aplastaron a los guerreros del Señor Oscuro, haciendo retroceder a los supervivientes hacia el este. Eriador fue reconquistada y Sauron se vio forzado a fortificar los Vados del Isen (posteriormente Rohan). Así pues, el Maligno volvió su mirada hacia el este en busca de nuevas tropas para sus huestes.

Durante el largo período de relativa tranquilidad que siguió a la Batalla de Lindon, Sauron pensó en los Enanos y los Hombres del este como posibles aliados. Poseyendo los dieciséis Anillos de Poder restantes se los dio a los Reyes de la siete Linajes de Enanos y a nueve señores Humanos. Su plan para esclavizar a las dos razas funcionó solo en parte, pues los Enanos (S. "Naugrim") se mostraron más difíciles de controlar que las otras razas.

Como creaciones de Aulë (al que Sauron una vez sirvió), los Enanos reaccionaron de forma diferente a lo que esperaba el Señor Oscuro. Los Siete Anillos incrementaron el ya considerable orgullo y codicia de los Enanos; sin embargo, no lograron otorgar la inmoralidad a los Naugrim, ni tampoco permitieron a Sauron controlar a los portadores de los anillos. Mientras los Señores Enanos usaban los Siete Anillos para encontrar más fuentes de riquezas, el Maligno tuvo que admitir su error y condenar su raza.

Sauron como
Guardián de
Anghand



Los Nueve Anillos funcionaron mejor, y alrededor del 2251 los nueve Espectros del Anillo (LN. "Nazgûl"; S. "Úlairi") aparecieron por primera vez. Esclavizados por sus anillos y controlados por el Anillo Único, se mostraron como unos leales servidores al Señor de Mordor. Tres de ellos eran Númenóreanos Negros, y los demás eran Reyes de otras regiones de Endor.

La aparición de los Nazgûl coincidió con una revuelta social en Númenor. La diplomacia cuidadosamente desarrollada por Sauron se cebó en la debilidad de los hombres, y los Númenóreanos, aunque más fuertes, no fueron una excepción. El orgullo de los Dúnadan comenzó a mostrarse cuando el Rey Tar-Atanamir llegó al trono. El respeto por los Valar se fue desvaneciendo y las intrigas y envidias tuvieron como blanco la inmortalidad de los Elfos. El nacionalismo y el racismo poco a poco fueron ocupando el lugar del respeto a los demás, a los Eldar particularmente. Durante los siglos posteriores al 2200 S.E., los Númenóreanos empezaron a colonizar y explotar la Tierra Media. Las flotas de los Dúnadan desembarcaron tropas y regentes en lugar de maestros o embajadores.

Los ahora arrogantes Dúnedain comenzaron a disputar abiertamente a Sauron su título de Rey de los Hombres. Sus enclaves a lo largo de las costas de Endor empezaron a tomar un nuevo cariz; los Hombres de Númenor fortificaron sus puertos y se prepararon para combatir militarmente al Señor Oscuro. Más tarde, en el 3261 S.E., ocurrió lo inevitable; el ejército de los Númenóreanos bajo el mando del Rey Ar-Pharazôn desembarcó en Umbar con la intención de invadir Mordor y poner fin a las pretensiones de Sauron.

Sin embargo, el astuto Señor Oscuro se anticipó a sus planes. Se rindió sin combatir y fue llevado a Númenor y encarcelado durante los años siguientes. Su confinamiento marcó el destino de los Númenóreanos. Entre el 3262 y el 3310 S.E., el Maligno convenció con éxito a sus captores de su valía como consejero y, valiéndose del orgullo de ellos, los convenció de su fuerza invencible y de que podían aspirar a un destino mejor.

Los consejos de Sauron corrompieron de forma rápida a Númenor. Lo que antes había sido una sociedad aparentemente poco religiosa, ahora comenzaba a adorar a la Oscuridad, haciendo sacrificios a Morgoth y construyendo templos en honor al Enemigo Oscuro. La gente se alejó de todo aquello considerado élfico y la persecución contra los Fieles —aquellos que seguían guardando el respeto por los Eldar y los Valar— alcanzó un nivel insostenible. Ar-Pharazôn finalmente llegó a la conclusión que la superioridad de los Elfos no era propia de la raza y que lo que realmente otorgaba la vida eterna era su residencia en Aman.

En el 3310 el Rey Númenóreano ordenó el Gran Armamento. Nueve años después, la más grande flota que jamás se haya visto en Arda asaltó la costa oriental de

Aman. Desafiando la Prohibición de los Valar —la ley que impedía a los Hombres Mortales poner pie en las Tierras Imperecederas— Ar-Pharazôn buscaba la derrota de los Elfos y establecer el dominio sobre Aman. El orgullo de los Númenóreanos, alentado por el éxito y alimentado por las dulces palabras de Sauron, trajo la destrucción de los arrogantes Dúnedain.

Un rápido y trágico castigo acompañaron al desembarco de la flota númenóreana en Aman. Dejando a un lado su custodia, los Valar acudieron a Eru para enderezar esta infracción y hacer valer la Prohibición. Eru respondió abriendo un gran abismo en el Gran Mar entre Aman y Númenor. La flota de Ar-Pharazôn fue arrastrada hacia el este por el caótico cataclismo y finalmente engullida por las aguas. Su grandiosa isla se hundió bajo las gigantescas olas. La Caída de Númenor se había consumado.

Sólo unos cuantos de los Fieles que habían atendido a los avisos del destino pudieron sobrevivir a la Caída; el resto de los Dúnedain en Númenor perecieron. Los Dúnedain de Endor se quedaron para siempre sin hogar. Aquellos que estaban en Umbar y otros puertos orientales y meridionales, los conocidos como Númenóreanos Negros, se apartaron de su herencia. Otros invitaron a los Fieles supervivientes a reconstruir la gloria del viejo Númenor. Como respuesta, Elendil el Alto condujo hacia la Tierra Media a la flota de los Fieles que habían sobrevivido y así unirse a sus hermanos que habían quedado aislados. Reuniéndose con los Fieles de Lindón y Pelargir (en el Anduin), comenzaron una nueva vida fundando los Reinos en el Exilio: Arnor y Gondor.

Sauron también sobrevivió a la Caída, pero su agraciado cuerpo fue destruido a causa de la inundación. No obstante, el poder del Maligno le permitió "tomar una forma" de nuevo, un hecho vital para su desenvolvimiento en Endor. Como Maia que era, su espíritu no necesitaba de una forma, pero al igual que Morgoth, Sauron pretendía dominar la Tierra Media, y para poder relacionarse a un nivel físico necesitaba de un cuerpo. Las herramientas físicas, incluyendo una forma corpórea y todo su equipo, eran imprescindibles para ejercer su dominio. En un principio podía asumir la forma que quería, pero tras verse envuelto en la Caída de Númenor en el 3319 S.E. perdió la capacidad de tomar una forma hermosa. Sauron necesitó de bastante fuerza de espíritu para completar este proceso y tras su "muerte" en la aplastante Caída ya no fue nunca el mismo. Parte del Señor Oscuro pereció con Númenor.

De todas formas, Sauron sobrevivió y se alzó de nuevo en Mordor tras unos pocos años. El Maligno reorganizó sus tropas y acabó con los restos del pueblo númenóreano. Hacia el 3429 S.E. ya es capaz de embarcarse en una nueva guerra, y ese mismo año sus ejércitos atacaron el joven Reino dúnadan de Gondor.

Sus huestes tomaron Minas Ithil y destruyeron el Árbol Blanco, símbolo de los Dúnedain; aunque Sauron fue finalmente vencido. Cinco años después, el ejército de la Última Alianza de Elfos y Hombres le derrotó en la Batalla de Dagorlad y sitiaron al Señor Oscuro en Barad-dûr. La Torre Oscura sucumbió en el 3441 S.E., y en el combate posterior Sauron mató a Gran Rey Elfo Gil-galad y al Rey Elendil de los Dúnedain. Sin embargo, mientras Elendil moría, su hijo Isildur cortó hábilmente el dedo de Sauron que portaba el anillo. El espíritu del Señor Oscuro huyó, vencido y sin el Anillo Único que quedaba en manos del victorioso Isildur.

Sauron ya nunca volvió a llevar el Anillo Regente. Aunque Isildur murió a manos de unos Orcos dos años después, los secuaces del Señor Oscuro no consiguieron recuperar el tesoro. Cuando luchaba contra zarzas y arbustos intentando escapar, el Rey de los Dúnedain perdió el Anillo en los pantanos situados en la confluencia de los ríos Gladió y Anduin. Desde entonces, el Anillo Único descansó en el fondo de un cenagoso estanque y no fue recuperado hasta el 2463 T.E. por el Hobbit Déagol.

Al poco de encontrarlo, Déagol fue asesinado por su primo Sméagol (Gollum). Sméagol codiciaba el Anillo y, matando a uno de los suyos, comenzó una saga que siempre vería al Único en manos de los Hobbits hasta su destrucción. Sméagol, luego Bilbo, y finalmente Frodo portaron el gran tesoro de Sauron antes de su final.

Sin el Anillo Único, que personificaba gran parte de su esencia, Sauron recuperó su fuerza muy lentamente. Pasaron unos mil años antes de que su espíritu pudiera recomponerse, adoptar una nueva forma y manifestarse de nuevo en la Tierra Media.

En el invierno del año 1050 T.E., Sauron entró en Dol Guldur y estableció allí su residencia siendo conocido como "el Nigromante". Este cono de cenizas volcánicas, llamado Amonc Lanc (S. "Colina Desnuda") por los Elfos del cercano Lórien, se elevaba por encima del terreno de colinas del sur del Bosque Negro. Un montículo solitario lleno de cuevas que llegaban hasta las Profundidades de la Tierra era el refugio ideal. Los Nazgûl prepararon esta fortaleza para el regreso de su amo. Allí permaneció recluido e invisible durante unos mil años. Todas las desgracias que asolaron el sur de Rhovanion durante su estancia tenían su origen en la fortaleza de la Colina Desnuda, pero nadie —ni siquiera el Sabio— tomó conciencia de la gravedad del peligro.

Incluso los Magos creían que el Nigromante era algún maligno legado del derrotado Señor de los Anillos. Sus sospechas y temores conducían a varias hipótesis preocupantes, pero ninguna tenía en cuenta la posibilidad de que Sauron de Mordor había vuelto a resurgir

de las cenizas de su derrota a manos de la Última Alianza. El Señor Oscuro, con este título del Nigromante, pudo ocultar su naturaleza y verdaderos objetivos durante muchas generaciones, puesto que su hábil conocimiento de los caminos del Mal le servía para traer la destrucción sin revelarse abiertamente. Su mano, su Ojo, estaban en todas partes y conseguía pasar desapercibido.

Durante su estancia en Dol Guldur, Sauron fue recomponiendo su terrorífico poder, constantemente reprimiéndose para no hacer demostraciones de horror demasiado obvias. Adoptando el Ojo Sin Párpado como su símbolo y foco de su forma, el Maligno esperaba su momento. Actuaba exclusivamente a través de sus agentes, sobre todo los perversos Espectros del Anillo.

Poco después de llegar a Dol Guldur, Sauron envió a los más poderosos de sus Nazgûl al norte para que establecieran un reino que se enfrentara y finalmente destruyera al Reino de Arnor de los Dúnedain del norte. El Señor de los nueve Nazgûl se convirtió en el Rey-Brujo de Angmar, mientras que seis de los otros ocho Espectros del Anillo fueron al este y al sur cumpliendo órdenes del Señor Oscuro. Dos Nazgûl se quedaron con Sauron en Dol Guldur como ayudantes —mensajeros y emisarios para extender su palabra. De esa pareja, Sauron nombró a Khâmul el Oriental, el segundo de los Nueve, el Guardián de Dol Guldur. Los planes de Sauron de destruir Arnor tuvieron éxito. Dividido en tres estados sucesorios (Arthedain, Cardolan y Rhudaur) en el 861 T.E., el Reino del Norte de los Dúnedain estaba desunido y poco defendido cuando el Rey-Brujo se estableció en Angmar en el 1300 T.E. El Señor de los Nazgûl asoló Rhudaur y Cardolan en el 1409, acabando con ambos reinos y asilando a los Dúnedain de Arthedain. Después, tras unos seiscientos años de combates, el Rey Brujo alcanzó sus objetivos. Sus huestes de Angmarin invadieron Arthedain en el 1974-75.

Mientras Arvedui —el último Rey de Arthedain— huía al norte y perecía en las aguas heladas de la Bahía de Forochel, una flota proveniente de Gondor comandada por Eärnur desembarcaba en Lindon. Aunque no llegaron a tiempo para rescatar a Arvedui, los Gondorianos se unieron a los restos del ejército de Arthedain y diezmaron a los Angmarin en la Batalla de Fornost. Los vencedores persiguieron al Rey Brujo hasta las Landas de Etten, donde desapareció. Angmar y Arthedain pasaron a la historia como reinos perdidos.

Sauron le sucedió en el empeño de destruir el Reino del Norte, lo que le permitió centrar su esfuerzos en el Reino meridional de Gondor. El Rey Brujo volvió a Mordor y, tras veinte años de preparativos, reunió a los otros Espectros del Anillo para lanzar un

ataque a la ciudad más oriental de Gondor, Minas Ithil. Dos años después (2002 T.E.), el ejército que asediaba la ciudad finalmente entró en ella. Minas Ithil se llamó desde entonces Minas Morgul, y con ella se perdió también una Piedra de la Visión (Palantír). En el año 2050 T.E., el Rey Brujo mató a Eärnur en un duelo a muerte a las puertas de Minas Morgul, acabando así con el linaje de los Reyes de Gondor.

Sauron seguía controlando a sus ejércitos en secreto desde su escondite de Dol Guldur. Mientras continuaba su búsqueda del Anillo Único, prefirió no revelarse hasta que su poder fuera incontestable. El Señor Oscuro siguió actuando como el Nigromante hasta que Gandalf estuvo a punto de descubrirle en el 2063 T.E. Sigilosamente, el Señor Oscuro huyó hacia el Este. La tranquilidad se instaló en el Oeste y la Paz Alerta comenzaba. Durante esta era, los Espectros del Anillo permanecie-



ron en un reposo silencioso en Minas Morgul mientras que su amo incrementaba su fuerza entre los Orientales.

Con el regreso de un fortalecido Sauron a Dol Guldur en el 2640 T.E., la Paz Alerta llega a su fin. Los Orcos se multiplicaron y las guerras comenzaron, todo ello alentado por el Maligno. Los años que siguieron vieron como aumentaba el poder de Sauron. Cuando Gandalf confirmaba su identidad como el Nigromante (2850), estaba próximo a lanzar su ataque definitivo. Confiado con su poder, a pesar de carecer de su Anillo Regente, Sauron regresó a Mordor en el 2941 T.E. Diez años después reveló su presencia y se declaró a sí mismo Señor de la Tierra Media.

El Señor Oscuro reconstruyó Barad-dûr y renovó su búsqueda del Anillo Único tras su regreso a la Tierra Negra, aunque aceleró la construcción de un ejército. Sabedor de que se había recuperado el malvado artefacto, intentaba ganar tiempo. A pesar de que había enviado a sus mejores siervos —los Espectros del Anillo— en busca de su tesoro, no estaba seguro de su destino. El Señor Oscuro sabía que era invencible mientras existiera el anillo Único y no fuera utilizado por nadie; pero, en las manos del enemigo, el Anillo Regente hacía peligrar su dominio.

Sin embargo, pocos tenían la fuerza para poder controlar el increíble poder que albergaba el Anillo. Después de todo, una parte del mismísimo Sauron fluía a través del Único. En esencia era completamente Malvado y totalmente inapropiado para la mayoría de sus enemigos. La mayor amenaza provenía del Mago Blanco caído Saruman, que por entonces era Señor de Isengard. Al igual que Sauron, sabía de la reaparición del Anillo. Los siervos de Saruman rastrearon a conciencia la tierra en su busca, pero no obtuvo ningún fruto. Frustrado, el Mago Blanco utilizó la Piedra de Visión de Isengard en el 3000 T.E. con la esperanza de poder sacar algún conocimiento del Señor Oscuro. Sauron era demasiado poderoso incluso para Saruman y consiguió dominar la mente del Mago. El principal rival del Maligno caía bajo el hechizo de la Oscuridad.

Sauron nunca sospechó que el portador del Anillo Único decidiera destruirlo en lugar de utilizarlo en su beneficio. El Señor Oscuro pensaba que incluso el más bondadoso intentaría usarlo, aunque no fuera con otro propósito que destruirle. Haciendo eso, el Anillo se les revelaría y esclavizaría, dando a Sauron —su Señor— una oportunidad de superar el peligro. Esta suposición marcaría su suerte.

La Guerra del Anillo comenzó mientras la Comunidad viajaba hacia Mordor a finales del 3018 y principios del 3019. Uno de los ejércitos de Sauron desencadenó un terrorífico ataque sobre Gondor tomando Osgiliath, la capital que permanecía prácti-

camente abandonada y que controlaba el paso entre la Tierra Negra y las Minas Tirith sobre el Anduin. Mientras la Compañía descansaba en Rivendel, los Espectros del Anillo volvían de su búsqueda del Anillo Único, uniéndose a su Maestro para preparar el ataque final en el Oeste.

Khâmul el Oriental comandó los dos ejércitos que atacaron desde Dol Guldur, y el Rey Brujo dirigió el asalto frontal contra las puertas de Minas Tirith. Aunque estas fuerzas parecían por sí solas imparables, el grueso de las tropas de Sauron permanecían en Mordor. Ningún ejército podría derrotarles en el campo de batalla.

Sin embargo, la Guerra del Anillo no se resolvió en el campo de batalla. La victoria sobre la Oscuridad en los Campos de Pelennor sirvió para ganar tiempo, pero no acababa con el peligro. Sólo la destrucción del Anillo Único podría impedir el triunfo de Sauron, pero esto no fue contemplado por el Señor Oscuro. A pesar de todo su poder, sus habilidades como señor de las mentes y un manipulador de los sentimientos, el Señor Oscuro no entendía la naturaleza de la inocencia y la bondad inquebrantable. Su mirada estaba puesta en el exterior, olvidando su propia Tierra Negra en la que un Hobbit portaba su perdición.

Cuando Frodo y Gollum arrojaron el Anillo Único a las Grietas del Destino —donde se había forjado el anillo y donde también podía ser destruido— el imperio de Sauron se colapsó. Todo lo que Sauron había creado con el Único se destruyó. Los restantes Anillos de Poder perdieron toda su fuerza, dejando a los Espectros del Anillo sin vida; y el temor y el pánico se instalaron en los corazones de los seguidores del Maligno. Sin líder y vencidos, los ejércitos de la Oscuridad huyeron o fueron rápidamente derrotados. Barad-dûr cayó, ya que sus aparentemente indestructibles cimientos habían sido encantados por el Anillo.

Sauron, por supuesto, desapareció de Arda, incapaz de mantener su forma. Gran parte de su esencia murió con el Anillo Único. En cada acto de creación una parte del hacedor pasaba a su obra, y esto era cierto también para el Anillo Regente; de este modo se produjo la caída del Señor de los Anillos.

LA NATURALEZA DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Sauron está tanto en este mundo como en el "mundo de las sombras" y por tanto no existe por completo en ninguno de ellos. Aparece como una inexplicable imagen esquiva, con una "superficie" oscura y moteada que arde con un intenso fuego, a veces invisible. El Ojo llameante, sin embargo, es omnipresente, y se le ve con total claridad, bien en la mente o como una visión tan increíble como real.

El Aborrecido sigue siendo un sirviente de la Oscuridad que es el regalo de su maestro Morgoth. Sauron, aunque se adora a sí mismo, es la personificación del

legado del Enemigo Oscuro. Morgoth sigue siendo el maestro y mentor del Señor Oscuro, puesto que Morgoth es el Mal encarnado. A pesar de estar atrapado en el vacío fuera de Eä, el Enemigo Oscuro sobrevive en el Mal que creó. Sauron y sus seguidores y aquellos a los que dominan, adoran al Mal de multitud de maneras. El miedo al poder de la Oscuridad, por supuesto, es el incentivo último, haciendo crecer la adoración del Mal y sus encarnaciones. Sauron promulga un incontestable terror que deja a sus esclavos sin otra opción. La fuerza bruta y el engaño ingenioso permiten al Señor de los Anillos introducirse en las almas de los Pueblos Libres y cambiar sociedades enteras.

Para erigir su reino de terrible ira, Sauron selecciona cuidadosamente sus instrumentos de terror. Sus ejércitos incluyen a incontables Hombres, Orcos y Trolls. Además, al igual que Morgoth transformó a muchos en grotescas muecas de los Hijos de Eru, Sauron quería también desarrollar su raza de guerreros. Del mismo modo que su maestro el Enemigo Oscuro, el tampoco podía crear vida; pero a través de la cría, la manipulación de mentes y almas y una reproducción selectiva, el señor Oscuro forjó tres nuevas razas: los Uruk-hai (LN. "Pueblo Orco"), los Olog-hai (LN. "Pueblo de los Trolls"), y los Furolog-hai (LN. "Pueblo de los Medio Trolls"). Estas criaturas inteligentes pueden actuar a la luz del día, sobreponiéndose al principal defecto de sus predecesores.

El Maligno se alimenta de la miseria y las desenfrenadas anticipaciones de dolor y sufrimiento que aquejan a sus víctimas. Sus secuaces se valen de la fuerza bruta y de hábiles estratagemas para llevar a cabo de distintas maneras los objetivos de Sauron; aunque el fin es siempre el mismo, el amo no suele mostrarse. A través de sus secuaces, aplasta a las naciones y destruye las culturas por toda la Tierra Media: en el sur y en el este es donde su látigo es más largo, aunque el señor Oscuro también se extiende por el oeste. Allí, el legado de sus más odiados enemigos continua intacto, y allí planea realizar su acto final y culminante.

LOS NUEVE ESPECTROS DEL ANILLO DE SAURON

Los Nueve Nazgûl actúan como prolongaciones de la voluntad malvada de Sauron. Los Nueve cumplen los mandatos del Señor Oscuro, temiéndole solo a él, pues es Sauron el que los esclavizó con los Nueve Anillos de Poder y quién les dio la "vida" inmortal. Sin Sauron, los Espectros del Anillo se quedan sin punto de referencia, y sin el poder surgido de los Nueve Anillos que posee Sauron, no pueden subsistir.

El poder de los Nazgûl, incluso antes de ser corrompidos, era considerable. Con su esclavitud se incrementó mucho más. Sus orígenes se remontan a la Segunda Edad, cuando reinaban como poderosos Reyes de Hom-

bres, permitiéndoles adquirir una experiencia más allá del alcance de los otros Hombres. Con su sometimiento al Señor Oscuro se volvieron inmortales, aumentando sus habilidades con el paso de los siglos. Sin embargo, al igual que Sauron, existían en este mundo y en el de las sombras, pero sin existir completamente en ninguno.

Cualquier cosa que gana un Nazgûl, lo hace a costa de alguna pérdida. Los Espectros de los Anillos son inmortales e imperecederos, aunque sin embargo su voz es la de una persona a punto de morir y que sufre de forma perpetua las últimas agonías de la vida. Su tono de voz hace encogerse de miedo o huir al más valiente de los hombres, aunque es tanto un agudo chillido de sufrimiento como una llamada de aviso. Los Nueve disfrutaban de una "visión oscura" y su sentido del olfato les permite encontrar cosas invisibles a los demás; sin embargo, son prácticamente ciegos. Bestias terribles y poderosas siguen su llamada, aunque no confían en nadie y tampoco tiene amigos. Ejércitos de hombres mueren por ellos, aunque nunca dan un paso sin el favor de Sauron. Las armas normales y los hechizos no tienen efecto alguno en los Espectros del Anillo; por el contrario, huyen de lo siguiente: el agua, los fuegos naturales y el nombre de la Vala Varda (Elbereth).

Es evidente que el vínculo de los Nazgûl con el Anillo Único representa su máxima debilidad. Todos los Anillos de Poder perecerán cuando el único sea destruido, convirtiendo a los Nueve Anillos de los Hombres en simples joyas. Esto supondría la desaparición del encantamiento que otorga la vida eterna a los Espectros del Anillo; por tanto, si Sauron cae, los Nueve pasarán al olvido.

CÓDIGOS

* Sauron antes de crear el Anillo Único (hasta el 1600 S.E.)

** Sauron oculto sin el Anillo Único (1-2941 T.E.)

† Sauron manifestado sin el Anillo Único (2941-3019 T.E.)

†† Sauron cuando lleva el Anillo Único (1600-3441 S.E.)

SAURON

Nivel: 180 (240); 360 con el Anillo Único.

Raza: Mala (Caído).

Hogar: Al principio en Angband en el norte de Endor; posteriormente Mordor

Nombres: Tauron ("Q. "El Aborrecido"); Gorthaur (S. "El Cruel"); Annatar (S. "Señor de los Dones"); Artano (Q. "Gran Herrero"); Aulendil (Q. "Siervo de Aulë"); el Seductor; el Abominable; el Señor de

Mordor; el Señor de la Torre Oscura, el Señor Oscuro, el Negro; el Maestro Negro; la Mano Negra; la Sombra; el Innombrable; el Maligno; el Señor de los Anillos; el Hacedor de Anillos; el Señor de los Anillos; etc.

SAURON EN SA

PV: 500 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 200 BO
Proyectil: 180 CA: Coraza (150) *

PV: 600 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 250 BO
Proyectil: 200 CA: Coraza (200) **

PV: 600 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 250 BO
Proyectil: 200 CA: Coraza (200) †

PV: 600 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 310 BO
Proyectil: 260 CA: Coraza (200) ††

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 110, AG 101, CO 110, INT 102, I 100, PR 120

Habilidades SA: Acechar/Escondarse 240, Actuar 240, Cocinar 90, Esquiar 90, Herrero 240, Juegos de Manos 240, Leer Runas 240, Música 250, Oratoria 250, Percepción 120, Señales 90, Tallar la Madera 120, Tregar 120

Hechizos SA: 1-2459 T.E.: 1.200 PP; del 2460 T.E. en adelante: 4.800 PP. Sauron puede utilizar cualquier lista de hechizos hasta su nivel. Además, puede concentrarse al mismo tiempo en una cantidad de blancos equivalente a su nivel.

SAURON EN ROLEMASTER

PV: 500 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 200 BO
Proyectil: 180 CA: 20 (150) *

PV: 600 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 250 BO
Proyectil: 200 CA: 20 (200) **

PV: 600 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 250 BO
Proyectil: 200 CA: 20 (200) †

PV: 600 BO **Cuerpo a Cuerpo:** 310 BO
Proyectil: 260 CA: 20 (200) ††

Profesión RMF: Hechicero / Alquimista.

Caract. RMF: Fu 110, Rp 100, Em 90, I 100, Pr 200, Ag 101, Co 110, Me 102, Ra 101, AD 99.

Habilidades RMF: Abrir Cerraduras 120, Acechar y Escondarse 240, Actuar 240, Administración 240, Arquitectura 240, Artes Marciales*Golpes 90, Artes Marciales*Lanzamientos y Barridos 90, Canalización 240, Cantar 90, Cocinar 90, Desactivar Trampas 120, Diplomacia 180, Dominio de los Hechizos 180, Emboscar 30, Esquiar 90, Estrategia y Tácticas 180, Falsificación 180, Hechizos Dirigidos 240, Herrero 240, Juegos de Manos 240, Liderazgo 250, Lingüística 50, Matemáticas 250, Montar 90, Música 250,

Navegación 250, Oficio 180, Oratoria 250, Percepción 120, Predicción del Clima 120, Química 120, Runas 240, Seducción 240, Señales 90, Subyugar 180, Tallar la Madera 120, Tallar la Piedra 250, Tregar 120, Sintonización 240.

Hechizos RMF: 1-2459 T.E.: 1.200 PP; del 2460 T.E. en adelante: 4.800 PP. Sauron puede utilizar cualquier lista de hechizos hasta su nivel. Además, puede concentrarse al mismo tiempo en una cantidad de blancos equivalente a su nivel.

Apariencia: 02.

SAURON EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 11, Agilidad 10, Inteligencia 16, Movimiento 7, Defensa 13, BO Cuerpo a Cuerpo 16, BO Proyectil 13, General 11, Subterfugio 13, Percepción 18, Mágica 19, Resistencia 600.

Poderes SA Básico: Sauron recibe una bonificación de +4 cuando realiza cualquier acción dentro de Angband o Mordor. Si está fuera de estas zonas recibe una bonificación de +2 cuando realiza una acción al amparo de la oscuridad.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 2.400.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE SAURON

El Anillo Único — también conocido como el "Anillo Regente"; el "Único"; el "Anillo". Aparentemente un sencillo aro de oro, el Anillo Único se ajustará al tamaño del dedo del portador o, si el propio anillo así lo desea, se agrandará para soltarse del dedo del portador siempre que considere que éste no es aceptable (ver más abajo). La inscripción oculta del Único brilla cuando el Anillo se acerca a un fuego. En la Lengua Negra dice lo siguiente:

*"Ash nazg durbatulúk, ash nazg gimbatul,
Ash nazg thrakatulúk agh burzum ishi krimpatul."*

La traducción es:

"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,

Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas."

A menos que el portador ejerza su control sobre el Único, el Anillo Regente actuará de acuerdo con su propia voluntad —puesto que ve a un portador



más débil como inapropiado. Sólo Sauron, su creador, tiene absoluto control sobre él. Como es una parte de la esencia de Sauron, es irrevocable e irremediamente maligno. Potencia cualquier deseo que pueda tener el portador, sobre todos los relacionados con la búsqueda del poder. Con el tiempo, cualquiera sucumbirá a sus sentimientos más profundos.

El que lleve puesto el Anillo será invisible, aunque Sauron puede hacerse visible a voluntad. El Único permite al portador controlar o resistirse a cualquier objeto hecho con la ayuda del Anillo (por ejemplo, las trampas de Barad-dûr), simplemente con que se concentre. El Anillo controla a los portadores de los Nueve Anillos de Poder sin importar a la distancia que se encuentren u otras circunstancias, aunque este poder requiere un completo dominio del Único. El Anillo permite al que lo lleva lanzar hechizos con un alcance tres veces superior al normal o contra cualquier blanco que esté a la vista del portador (incluso cuando esta visión esté obtenida por algún otro artefacto), el que sea mayor de los dos. Los hechizos del portador del Anillo, sus ataques físicos y maniobras no pueden fallar.

El Anillo Regente no puede ser destruido a no ser que las llamas de Orodruim (S. "Monte del Destino"), donde fue creado.

SA/RMF: El Único es un multiplicador x18 PP que requiere un entrenamiento equivalente a 600 días menos el nivel del portador; pues de lo contrario los efectos de su utilización serán aleatorios o fruto del capricho del Anillo (que resiste a otros como si fuera de nivel 60).

SA Básico: +9 a la habilidad Mágica, +3 a General.

La Maza de las Sombras — Maza de negro ithilnaur que brilla con un color rojizo cuando hay algún Elfo a menos de 90 metros. La maza se vuelve invisible de forma automática cuando el portador se concentre en este deseo.

SA/RMF: +60 (+30 si la usa alguien que no sea Sauron).

SA Básico: +4 a la BO Cuerpo a Cuerpo (+2 si la usa alguien distinto a Sauron), +6 l Daño.

Espada Negra (S. "Mormegil"; Q. "Mormacil") — No debe ser confundida con el apodo de Turín Mormegil o su espada Gurthang. Ésta es una espada ancha de ithilnaur negro "mata-elfos". Está encantada y es irrompible (excepto contra cog), y no comete pifias.

SA/RMF: Espada ancha +45 mata-elfos. Si realiza un crítico y el portador lo desea, también realiza un crítico de Frío o Calor de la misma gravedad.

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo (+5 si se usa contra un Elfo), +3 al Daño.

Guantelete de Muerte — También llamado la "Maldición de Narsil". Un guante hecho de acero negro y piel de dragón.

SA/RMF: Considéralo como una maza +15 o un escudo +10. Si Sauron para con éxito el ataque del arma de un enemigo (es decir, el ataque no hace daño alguno), el Señor Oscuro puede intentar agarrar el arma. En ese caso, el arma debe resistir contra un ataque de nivel 50 o quedará destruida. Las armas resisten con el nivel del portador (+1 nivel / + 5 bonificación); sin embargo, las armas mágicas resisten con un nivel igual a 20 más el nivel de su portador.

SA Básico: +1 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +1 al Daño, +1 a la Defensa. Cualquiera que ataque a Sauron debe hacer una tirada y añadir su habilidad Mágica. Si no obtiene un resultado de 20 o más, su arma se fundirá.

Armadura de Escamas Negra — Una armadura de escamas realizada en piel de dragón negro e ithilnaur negro y que no dificulta los movimientos del que la lleva.

SA/RMF: Considérala como CA Coraza/20 con una BD de +80.

SA Básico: +4 a la Defensa, +1 a General.

Dominación — Con su Ojo Único, Sauron puede dominar a cualquier número de individuos, siempre que la suma de sus niveles sea inferior al nivel del Señor Oscuro. Él puede ejercitar este poder incluso a través de una Piedra de la Visión.

SA/RMF: A todos aquellos que mire deben pasar una TR contra un ataque de nivel 120 si no quieren caer bajo el absoluto control del Señor de los Anillos. En el momento que Sauron deje de concentrarse, el blanco puede hacer una nueva TR; no obstante, esta dominación dura hasta que el blanco pase una TR con éxito, por lo que el efecto puede ser indefinido.

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) y sacar 21 o más para no quedar bajo el completo control de Sauron.

Presencia — Cualquiera que entre dentro de la visión real (no ayudada) del Señor de los Anillos debe resistir el miedo.

SA/RMF: Las víctimas deben hacer una TR contra un hechizo de Miedo de nivel 60. Con una fallo en la TR por 01-50, la víctima huye durante 1-10 minutos. Si la TR falla por 51-100, la víctima queda paralizada en el sitio (aturdida e incapaz de mover o parar) durante 1-10 asaltos. Si el fallo es por más de 100, muere aterrorizada. (Hay que tener en cuenta que las víctimas pueden usar su bonificación por característica de Presencia y también obtiene una bonificación por posición como la del combate cuerpo a cuerpo: por ej., +35 si viene por detrás).

SA Básico: El blanco debe hacer una tirada (añadiendo su habilidad Mágica) y sacar 12 o más para no quedar paralizado de terror durante 2-12 asaltos.

Forma — La fana de Sauron no puede ser alcanzada por armas normales.

SA/RMF: Considérale una criatura "Grande" para resolver los impactos críticos. Los ataques contra él que obtengan un resultado crítico se resolverán en la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.

SA Básico: Deduce 6 del Daño si el atacante usa un arma normal.

Espíritu — A menos que el Anillo Único sea destruido, el espíritu de Sauron —su alma y su esencia— permanece en Eä incluso aunque muera su cuerpo. En otras palabras, mientras exista el Anillo Único, su forma es lo único que puede morir. Con la muerte de su cuerpo, sin embargo, Sauron no puede adoptar una nueva forma hasta que pase un determinado número de años.

SA Básico: Haz dos tiradas de dados y suma los resultados para calcular el número de años que necesita su espíritu para adoptar una nueva forma. Para cada tirada usa tres dados de diez caras: una que representa las centenas, otro las decenas y el tercero las unidades. El resultado obtenido será un número entre 2 y 2000.

SA/RMF: Tira cuatro D6 y súmalos (4-24). Luego resta 2 para tener el número (2-22) de siglos que Sauron estará sin forma.

Idiomas — Sauron conoce todos los idiomas. Su lengua materna es el Melkorin, aunque él suele hablar la Lengua Negra.

⊕ 6.3 Valaraukar ⊕

Los Valaraukar (sing. "Valarauko"; S. "Belryg"), o "Demonios de Poder", son Espíritus de Fuego caídos que al principio servían a la Valië Vána. Seducidos y corrompidos por el Enemigo Oscuro, los Balrogs fueron los jefes entre los señores de la guerra de Angband. También constituyen la guardia de élite de Morgoth.

A continuación se dan las descripciones de cuatro de los más conocidos Valaraukar.

EL BALROG DE MORIA

Felagrod, el Balrog de Moria, es un el perfecto legado del gran Mal de Morgoth. Este Espíritu de Fuego era un Maia caído que fue reclutado para la causa de la Oscuridad antes del comienzo de la historia. Sirvió en los ejércitos de Morgoth en las primeras guerras de la Primera Edad y, con la caída de Thangorodrim en la Gran Batalla, fue uno de los pocos Balrogs en escapar a la destrucción.

LA HISTORIA DEL BALROG.

Esta perversa criatura vivió prisionera en la tierra a gran profundidad bajo las Montañas Nubladas durante la Segunda Edad y casi dos milenios de la Tercera, y esperaba el momento en que llegara su hora. En el 1980 T.E., los Enanos de Moria le descubrieron cuando buscaban mithril. El Balrog acabó rápidamente con dos Reyes Enanos —Durin VI y su hijo y sucesor Náin I— y reclutó un ejército de Orcos y otras criaturas de las tinieblas que acabaron expulsando al Pueblo de Durin de su magnífica ciudad (1981 T.E.). Posteriormente (2989-94 T.E.), cuando la Compañía de Balin intentó reconquistar Khazad-dûm, se encontraron al Balrog y sus huestes. Los Enanos fueron una vez más derrotados. Sus muertes no fueron vengadas hasta que la Comunidad del Anillo entró en Moria a principios del año 3019 T.E. Allí, el Balrog se enfrentó al grupo del portador de Anillo y fue contestado por Gandalf el Mago Gris. Después de diez días de combate a muerte, Gandalf acabó

con el Balrog, aunque el Mago también pereció (para resucitar después como Gandalf el Blanco).

LA NATURALEZA DEL BALROG DE MORIA

El Daño de Durin llena de terror el corazón de cualquiera que se enfrente a él, lo cual es lógico ante un Demonio cuyo poder excede incluso al de un Dragón. Su presencia siempre va acompañada del miedo. Instalado en una sombra cambiante, rodeado de un fuego mágico, el Balrog de Moria es el prototipo de Demonio de Fuego; no hay nadie tan poderoso en Endor, a excepción de los otros Maiar y los más grandes entre los Señores de los Primeros Nacidos.

El Balrog disfruta de unos poderes sensacionales, aunque ha quedado vinculado para siempre a su horrible forma de 5'5 metros de altura. Puede volar, aunque torpemente, y así lo hizo desde las ruinas de Thangorodrim. El terror que produce en aquellos que le hacen frente puede llegar a matarlos, y es un maestro de los pensamientos y un encantador de almas. Portando su espada y látigo llameantes —armas rúnicas demasiado grandes para ser utilizadas por criaturas inferiores— puede atacar con ambas prácticamente de forma simultánea, con la fiera de dos guerreros experimentados. Inmune al calor y aliado con el fuego, pasa el tiempo en infernales lugares humeantes bajo la superficie de Endor.

El Balrog de Moria



EL BALROG DE MORIA

Nivel: 36 (60)

Raza: Maia (Balrog).

Hogar: Angband al norte de la Tierra Media; posteriormente en las Profundidades bajo las Montañas Nubladas; y finalmente, en Moria.

Nombres: Felagrog (S. "Demonio de la Cueva"); Felyashono (S. "Iluminador de Cuevas"); Daño de Durin; el Terror; el Balrog; el Malvado Señor de Moria.

EL BALROG EN SA

PV: 420 BO Cuerpo a Cuerpo: 275 BO
Proyectil: 120 CA: Coraza (90)

Profesión SA: Guerrero.

Caract. SA: FU 120, AG 99, CO 102, INT 97, I 100, PR 120

Habilidades SA: Acrobacias 73, Conocimiento de las Cuevas 120, Herrero 61, Oratoria 40, Percepción 83, Nadar 93.

Hechizos SA: 300 PP. BO Hechizos Básicos de 36; BO Hechizos Dirigidos de 72. El Demonio puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego o de Maestría en la Detección.

EL BALROG EN ROLEMASTER

PV: 420 BO Cuerpo a Cuerpo: 275 BO
Proyectil: 120 CA: 20 (90)

Profesión RMF: Guerrero.

Caract. RMF: Fu 120, Rp 101, Em 72, I 100, Pr 120, Ag 99, Co 102, Me 97, Ra 96, AD 96.

Habilidades RMF: Caer 73, Dominio de los Hechizos 45, Espeleología 120, Estrategia y Tácticas 84, Frenesí 102, Hechizos Dirigidos 72, Herrero 61, Juegos Atlético 120, Liderazgo 93, Lingüística 5, Nadar 93, Oratoria 40, Percepción 83, Runas 46, Subyugar 40, Trabajar el Cuero 36, Tregar 102, Sintonización 56.

Hechizos SA: 300 PP. BO Hechizos Básicos de 36; BO Hechizos Dirigidos de 72. El Demonio puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego, hechizos de Contactos Oscuros y hechizos de Sendas de la Detección.

Apariencia: 04.

EL BALROG EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Guerrero.

Caract. SA Básico: Fuerza 12, Agilidad 9, Inteligencia 7, Movimiento 4, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo

15, BO Proyectil 8, General 5, Subterfugio 1, Percepción 5, Mágica 4, Resistencia 420.

Hechizos SA Básico: Lanza hechizos de Camuflaje, Concentración, Clarividencia y Rayo Ígneo +3.

Puntos de Experiencia SA Básico: 400.000.

PRINCIPALES OBJETOS DEL BALROG

Látigo (La Muerte que Despierta) — (S. "Cuivigurth") Un gran látigo flamífero hecho de ogamur negro; alcance 10 metros; pesa 10 Kg. El látigo sólo arde cuando lo usa el Balrog, y sólo cuando el demonio también está encendido.

SA/RMF: Considéralo como un látigo o Mayal +30. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con dos grados menos de gravedad.

SA Básico: +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +2 al Daño.

Espada (Hoja Luminosa) — (S. "Calris") Una gran espada llameante (considérala como a 2 manos) de eog negro; pesa 9 Kg. La espada está sólo en llamas cuando el demonio también lo está.

SA/RMF: Espadón +30. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con un grado menos de gravedad.

SA Básico: +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +4 al Daño.

PODERES ESPECIALES DEL BALROG

Tamaño — El Balrog tiene una estatura de 5'5 metros. Considéralo como una criatura Enorme.

SA/RMF: Los ataques contra él que impliquen algún crítico se resolverán en la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes (Enormes).

SA Básico: Tira 1D6 y añade el resultado a su Defensa.

Fuerza — Permite al Balrog arrojar cualquier arma de asta hasta una distancia de 30 m sin penalización alguna. Puede lanzar rocas (de hasta 45 Kg.) hasta una distancia de 60 m.

SA/RMF: +120 a la BO Proyectil (armas de asta o rocas). Las rocas infligen un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

SA Básico: +2 a la BO Proyectil, +5 al Daño.

Piel — Trata la piel del Demonio como si fuera una Coraza.

SA/RMF: Piel = CA Coraza/20 con una BD inherente de 60.

SA Básico: Deducer 4 al Daño de todos los ataques contra el Balrog.



Manos — Sus inmensas manos y ardiente envolvente le dan la habilidad de golpear sin armas.

SA/RMF: El ataque con sus Manos es Golpe Enorme con +120 a la BO o un ataque de Agarrar Enorme con +120 a la BO (Todos los críticos normales van acompañados de un crítico de Calor de la misma gravedad)

SA Básico: +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño.

Vuelo — El Demonio de Fuego puede volar hasta 72 metros por asalto, pero le lleva 1-5 asaltos el elevarse en el aire. Es un volador algo torpe. En el primer asalto puede moverse hasta 18 metros; durante el segundo puede hacerlo hasta 36; el tercero hasta 54; y el cuarto y subsiguientes asaltos a una velocidad máxima de 72 metros.

Inmolación — Como Espíritu de Fuego, el Balrog es inmune al fuego y puede inmolarsse a voluntad, incluso en mitad de un asalto. Sin embargo, cuando se sumerja en agua completamente, sus llamas se apagarán, dejando al descubierto su superficie viscosa.

SA/RMF: Cuando no está en llamas, su Presencia baja a 102, su Constitución a 100, y no puede infligir críticos de Calor.

SA Básico: La habilidad de Defensa y la General se reducen en 2 cuando el Balrog no está ardiendo.

Presencia — El Balrog ofrece un aspecto terrorífico.

SA/RMF: Cualquiera que contemple al Balrog debe hacer una TR contra un hechizo de Miedo de nivel 18. Con una fallo en la TR por 01-50, la víctima huye aterrorizada durante 1-10 minutos. Si la TR falla por 51-100, la víctima queda paralizada en el sitio (aturdida e incapaz de mover o parar) durante 1-10 asaltos. Si el fallo es por más de 100, muere aterrorizada. La víctima recibe una bonificación de +10 si el Balrog no está en llamas.

SA Básico: Cualquiera que contemple al Balrog debe hacer una tirada y añadir su habilidad Mágica. Si el resultado es inferior a 18, la víctima queda aturdida durante 1 asalto y luego intentará huir.

Dominación — El Balrog puede dirigir su mirada contra cualquiera (en un radio de 90 metros) para intentar dominar al pobre idiota.

SA/RMF: Si el Balrog no está en llamas, o si la víctima se cubre los ojos y la cabeza, el ataque se considera como un Hechizo Dirigido de nivel 18. En cualquier otro caso, la víctima ha de hacer una TR contra un ataque del Demonio de

nivel 36. Un fallo en la TR por 01-50 deja a la víctima a merced del control del Balrog hasta que pueda hacer otra TR con éxito. La víctima puede hacer una TR en cada asalto en que el Balrog no esté concentrado o dándole órdenes. Una TR con un fallo de 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76 o más aniquila a la presa destrozando su mente y alma.

SA Básico: Si el Balrog mira a alguien, la víctima debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. Si el resultado es menor de 21, el Valarauko controlará a la víctima durante 2-12 asaltos.

Idiomas — El Balrog conoce 5 idiomas. Su lengua materna es el Melkorin, pero suele hablar el Sindarin, el Orco o la Lengua Negra.

GOTHMOG

Gothmog, el Odioso Enemigo, es el más poderoso de los Espíritus de Fuego seducidos por Morgoth. De los siervos de Morgoth, sólo Sauron está por encima de él en las filas de Mal. Gothmog es el jefe de los Balrogs y el Gran Capitán de la Hueste de Angband. Junto a su cohorte de Balrogs, se encarga de dirigir las batallas durante las dramáticas campañas que acontecieron a finales de la Primera Edad.

La crueldad de Gothmog no tiene límites y para siempre ha quedado vinculado a la Oscuridad y a su perversa forma. Este auténtico Demonio de Poder alcanza una estatura de más de 6 metros. El fuego envuelve su musculoso cuerpo siempre que decide llenarse de llamas, y una oscura sombra alada rodea su torso superior. Una niebla cambiante crece en torno a él, proporcionándole un recubrimiento humeante que de vez en cuando se aclara para revelar en su totalidad el terrorífico aspecto de Gothmog.

Los poderes de Gothmog están en consonancia con el terror que emana de su forma. Como Maia de considerable fuerza es capaz de manipular espíritus menores: infunde miedo, comanda las mentes y cosas así. El más fuerte de todos los Espíritus de Fuego Maia si exceptuamos a Arien tiene gran predilección por las llamas a las que puede manejar a su antojo. Sus hechizos de fuego son famosos.

No obstante la reputación de Gothmog como guerrero excede a la de encantador. Es como todos los Balrogs un prodigio de brutalidad y fuerza física, un Demonio que no piensa en otra cosa que enfrentarse a los más grandes enemigos. Es Gothmog el que hirió de muerte a Fëanor, mató a Gran Rey Fingon, y acabó con la vidas del Señor Elfo Ecthelion de la Fuente (aunque en ese combate también pereció el Balrog a manos de Ecthelion).



GOTHMOG

Nivel: 100 (160)
 Raza: Maia (Balrog).
 Hogar: Angband al norte de la Tierra Media.
 Nombres: Odioso Enemigo (Sindarin); Kosomoko o Kosomot (Quenya); Rey de los Valaraukar; Jefe de los Demonios de Poder; Gran Capitán de Angband; Hijo de Morgoth; Vástago de Fluthuin; Daño de Féanor; Daño de Fingon; Señor del Fuego.

GOTHMOG EN SA

PV: 666 BO Cuerpo a Cuerpo: 455 BO
 Proyectil: 405 CA: Coraza (115)
 Profesión SA: Guerrero.
 Caract. SA: FU 118, AG 109, CO 110, INT 99, I 102, PR 120

Habilidades SA: Acrobacias 125, Conocimiento de las Cuevas 180, Herrero 91, Oratoria 90, Percepción 165, Nadar 145.

Hechizos SA: 300 PP. BO Hechizos Básicos de 50; BO Hechizos Dirigidos de 100. Gothmog puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego o de Maestría en la Detección hasta el nivel 100

GOTHMOG EN ROLEMASTER

PV: 666 BO Cuerpo a Cuerpo: 455
 BO Proyectil: 405 CA: 20 (115)
 Profesión RMF: Guerrero.
 Caract. RMF: Fu 118, Rp 103, Em 90, I 102, Pr 120, Ag 116, Co 110, Me 98, Ra 100, AD 97.

Habilidades RMF: Caer 125, Dominio de los Hechizos 81, Espeleología 180, Estrategia y Tácticas 112, Frenesí 154, Hechizos Dirigidos 100, Herrero 91, Juegos Atlético 120, Liderazgo 164, Lingüística 10, Nadar 145, Oratoria 90, Percepción 165, Runas 85, Subyugar 80, Trabajar el Cuero 76, Tregar 205, Sintonización 96.

Hechizos SA: 300 PP. BO Hechizos Básicos de 50; BO Hechizos Dirigidos de 100. Gothmog puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego, hechizos de Contactos Oscuros y hechizos de Sendas de la Detección hasta el nivel 100.

Apariencia: 02.

GOTHMOG EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Guerrero.
 Caract. SA Básico: Fuerza 12, Agilidad 11, Inteligencia 9, Movimiento 7, Defensa 7, BO Cuerpo a Cuerpo 16, BO Proyectil 15, General 7, Subterfugio 2, Percepción 11, Mágica 6, Resistencia 666.
 Hechizos SA Básico: Lanza hechizos de Camuflaje, Concentración, Clarividencia y Rayo Ígneo +5.
 Puntos de Experiencia SA Básico: 1.000.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE GOTHMOG

Látigo (Fuego Parlante) — (S. "Pedonor") Un gran látigo flamígero hecho de ogamur negro, con un alcance 12'5 metros y peso de 15 Kg. El látigo sólo:

Gothmog

está encendido cuando lo usa Gothmog, y sólo cuando el demonio también está ardiendo.

SA/RMF: Considéralo como un Látigo o Mayal +40. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con dos grados menos de gravedad.

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño, +1 a la Defensa.

Espada (Destino Súbito) — (S. "Bragolamarth") Una gran espada llameante de eog negro que pesa 9 Kg. La espada sólo arde cuando Gothmog también lo hace.

SA/RMF: Espadón +40. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con un grado menos de gravedad.

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +7 al Daño.

Maza (Comandante de Espíritus) — (S. "Ûrgon"; Q. "Fëagon") El símbolo del liderazgo de Balrog. Una gran maza de eog negro que pesa 9 Kg. y que puede ser lanzada hasta una distancia de 30 metros sin penalización alguna (retornará a las manos del portador en el siguiente asalto).

SA/RMF: +30 (todos los críticos = Conmoción).

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo y de Proyectoil, +6 al Daño, +2 a la habilidad Mágica.

PODERES ESPECIALES DE GOTHMOG

Tamaño — Con una estatura de 6 metros, Gothmog es una criatura Enorme.

SA/RMF: Los ataques contra él que impliquen algún crítico se resolverán en la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes (Enormes).

SA Básico: Tira 2D6 y añade el resultado a su Defensa.

Cuerpo — Trata la piel de Gothmog como si fuera una Coraza. Sus inmensas manos y ardiente envolvente le dan la habilidad de golpear sin armas.

SA/RMF: Piel = CA Coraza/20 con una BD inherente de 75. El ataque con sus Manos es Golpe Enorme con +200 a la BO o un ataque de Agarrar Enorme con +180 a la BO (Todos los críticos normales van acompañados de un crítico de Calor de la misma gravedad)

SA Básico: Deduce 5 al Daño de todos los ataques contra Gothmog. Manos = +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +4 al Daño.

Fuerza — Permite a Gothmog arrojar cualquier arma de asta hasta una distancia de 30 m sin penalización alguna. Puede lanzar rocas (de hasta 45 Kg.) hasta una distancia de 60 m.

SA/RMF: +150 a la BO Proyectoil (armas de asta) y +120 a la BO Proyectoil (rocas). Las rocas infligen un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

SA Básico: +3 a la BO de Proyectoil, +5 al Daño.

Vuelo — El Demonio de Fuego puede volar hasta 72 metros por asalto, pero le lleva 1-5 asaltos el elevarse en el aire. Es un volador algo torpe. En el primer asalto puede moverse hasta 18 metros; durante el segundo puede hacerlo hasta 36; el tercero hasta 54; y el cuarto y subsiguientes asaltos a una velocidad máxima de 72 metros.

Inmolación — Como Espíritu de Fuego, Gothmog es inmune al fuego y puede inmolarse a voluntad, incluso en mitad de un asalto. Sin embargo, cuando se sumerja en agua completamente, sus llamas se apagarán, dejando al descubierto su superficie viscosa.

SA/RMF: Cuando no está en llamas, su Presencia baja a 110, su Constitución a 103, y no puede infligir críticos de Calor.

SA Básico: La habilidad de Defensa y la General se reducen en 2 cuando el Balrog no está ardiendo.

Presencia — El Balrog ofrece un aspecto horrible y terrorífico.

SA/RMF: Cualquiera que contemple a Gothmog debe hacer una TR contra un hechizo de Miedo de nivel 25. Con una fallo en la TR por 01-50, la víctima huye aterrorizada durante 1-10 minutos. Si la TR falla por 51-100, la víctima queda paralizada en el sitio (aturdida e incapaz de mover o parar) durante 1-10 asaltos. Si el fallo es por más de 100, muere aterrorizada. La víctima recibe una bonificación de +10 si Gothmog no está en llamas.

SA Básico: Cualquiera que contemple a Gothmog debe hacer una tirada y añadir su habilidad Mágica. Si el resultado es inferior a 21, la víctima queda aturdida durante 1 asalto y luego intentará huir.

Dominación — Gothmog puede dirigir su mirada contra cualquiera (en un radio de 90 metros) para intentar dominar al pobre idiota.

SA/RMF: Si Gothmog no está en llamas, o si la víctima se cubre los ojos y la cabeza, el ataque se considera como un Hechizo Dirigido de nivel 25. En cualquier otro caso, la víctima ha de hacer una TR contra un ataque del Demonio de nivel 50. Un fallo en la TR por 01-50 deja a la víctima a merced del control de Gothmog hasta que pueda hacer otra TR con éxito. La víctima puede hacer una TR en cada asalto en que Gothmog no esté concentrado o dándole órdenes. Una TR con un fallo de 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76 o más aniquila a la presa destrozando su mente y alma.

SA Básico: Si Gothmog mira a alguien, la víctima debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. Si el resultado es menor de 25, Gothmog controlará a la víctima durante 2-12 asaltos.

Idiomas — Gothmog conoce 10 idiomas. Su lengua materna es el Melkorin.

LUNGORTHIN

Al igual que Gothmog, Lungorthin es un Balrog —un Demonio de Poder—, un Espíritu de Fuego seducido por Melkor en los Primeros Días. Es un poderoso esclavo del Mal que sólo responde ante Sauron, Gothmog y (por supuesto) el mismísimo Enemigo Oscuro. Morgoth le confía la infame posición de Señor de la Guardia en la ciudadela bajo Thangorodrim (S. "Montañas de la Opresión"). El verdadero hogar del Balrog Blanco está en profundísimos túneles subterráneos sin final aparente, aunque pasa la mayor parte del tiempo al lado de su señor, en la infernal sala del trono de Morgoth.

Lungorthin fue conocido en sus orígenes como el Maia Malawaha, un poderoso cohorte de Arien. Caído en desgracia entró en Endor como el tercer lugarteniente de la perversa rebelión de Morgoth. También quedó vinculado para siempre a su horrible cuerpo. Sin embargo, al contrario que sus terribles hermanos, la viscosa forma de Lungorthin rodeada de fuego es de un color blanquecino, y las llamas que le envuelven no tienen apenas color. Su presencia es la más desconcertante de todos los Valaraukar a excepción de Gothmog.

La espada flamígera de Lungorthin, del tamaño de un espadón, brilla con una clara luz blanca que transforma la niebla en vapor y atraviesa las armaduras como si fueran simples tejidos. Su blanco látigo de ogamur de 9 metros de longitud produce un fuego similar. Con él, el Balrog puede alcanzar a los enemigos escondido tras las esquinas o escondidos en agujeros con sorprendente facilidad, despedazando a las desafortunadas víctimas con potentes y feroces latigazos o diseccionándoles con golpes secos y certeros.

LUNGORTHIN

Nivel: 90 (120)

Raza: Maia (Balrog).

Hogar: Angband al norte de la Tierra Media.

Nombres: Malawaha (E. "Azote Pálido"); Lungorthin (Q. "Gran Horror Gris"); Nimraug (S. "Demonio Blanco"); Naurglos (S. "Fuego Blanco"); Thane de Morgoth; Señor de la Guardia de Morgoth.

LUNGORTHIN EN SA

PV: 566 BO Cuerpo a Cuerpo: 235 BO
Proyectil: 245 CA: Coraza (100)

Profesión SA: Guerrero.

Caract. SA: FU 117, AG 108, CO 109, INT 98, I 100, PR 118.

Habilidades SA: Conocimiento de las Cuevas 120, Herrero 76, Percepción 140, Nadar 115.

Hechizos SA: 270 PP. BO Hechizos Básicos de 45; BO Hechizos Dirigidos de 90. Lungorthin puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego o de Maestría en la Detección hasta el nivel 90.

LUNGORTHIN EN ROLEMASTER

PV: 566 BO Cuerpo a Cuerpo: 235 BO
Proyectil: 245 CA: 20 (100)

Profesión RMF: Guerrero.

Caract. RMF: Fu 117, Rp 102, Em 90, I 100, Pr 118, Ag 115, Co 109, Me 97, Ra 99, AD 100.

Habilidades RMF: Dominio de los Hechizos 65, Espeleología 120, Estrategia y Tácticas 94, Frenesi 130, Hechizos Dirigidos 90, Herrero 76, Liderazgo 83, Lingüística 8, Nadar 115, Percepción 140, Subyugar 70, Trabajar el Cuero 50, Tregar 190.

Hechizos SA: 270 PP. BO Hechizos Básicos de 45; BO Hechizos Dirigidos de 90. Lungorthin puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego, hechizos de Contactos Oscuros y hechizos de Sendas de la Detección hasta el nivel 90.

Apariencia: 03.

LUNGORTHIN EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Guerrero.

Caract. SA Básico: Fuerza 12, Agilidad 10, Inteligencia 9, Movimiento 6, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 17, BO Proyectil 13, General 6, Subterfugio 1, Percepción 9, Mágica 4, Resistencia 566.

Hechizos SA Básico: Lanza hechizos de Camuflaje, Concentración, Clarividencia y Rayo Ígneo +4.

Puntos de Experiencia SA Básico: 900.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE LUNGORTHIN

Látigo (Lazo de Fuego) — (S. "Lugnor") Un gran látigo flamígero hecho de ogamur blanco, con un alcance 12 metros y peso de 14 Kg. El látigo sólo está encendido cuando lo usa Lungorthin, y sólo cuando el demonio también arde.

SA/RMF: Considéralo como un látigo o Mayal +35. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con dos grados menos de gravedad.

SA Básico: +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño.

Espada (Cuchillo Blanco) — (S. "Nimrist") Una espada llameante gigante (considérala como si fuera un espadón) de cog blanco que pesa 9 Kg. La espada está sólo encendida cuando la porta Lungorthin, y sólo cuando el Demonio también arde.

SA/RMF: Espadón +35. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con un grado menos de gravedad.

SA Básico: +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +4 al Daño.

Maza (El Destino que Cae) — (S. "Undamarth") Una gran maza de cog blanco, símbolo del puesto de Lungorthin como Señor de la Guardia Pesa 8 Kg. Golpea como un Hacha de Batalla.

SA/RMF: +20 (todos los críticos = Conmoción).

SA Básico: +1 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño, +1 a la habilidad Mágica.

PODERES ESPECIALES DE LUNGORTHIN

Tamaño — Considera a Lungorthin como una criatura Enorme. Tiene una estatura de 5'75 metros.

SA/RMF: Los ataques contra él que impliquen algún crítico se resolverán en la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes (Enormes).

SA Básico: Tira 1D6 y añade el resultado a su Defensa.

Cuerpo — Trata la piel de Lungorthin como si fuera una Coraza. Sus inmensas manos y ardiente envoltura le dan la habilidad de golpear sin armas.

SA/RMF: Piel = CA Coraza/20 con una BD inherente de 65. El ataque con sus Manos es Golpe Enorme con +190 a la BO o un ataque de Agarrar Enorme con +150 a la BO (Todos los críticos normales van acompañados de un crítico de Calor de la misma gravedad)

SA Básico: Deduce 4 al Daño de todos los ataques contra Lungorthin. Manos = +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño.

Fuerza — Permite a Lungorthin arrojar cualquier arma de asta hasta una distancia de 30 m sin

penalización alguna. Puede lanzar rocas (de hasta 45 Kg.) hasta una distancia de 60 m.

SA/RMF: +130 a la BO Proyectil (armas de asta) y +120 a la BO Proyectil (rocas). Las rocas infligen un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

SA Básico: +2 a la BO de Proyectil, +6 al Daño.

Vuelo — El Demonio de Fuego puede volar hasta 72 metros por asalto, pero le lleva 1-5 asaltos el elevarse en el aire. Es un volador algo torpe. En el primer asalto puede moverse hasta 18 metros; durante el segundo puede hacerlo hasta 36; el tercero hasta 54; y el cuarto y subsiguientes asaltos a una velocidad máxima de 72 metros.



Inmolación — Como Espíritu de Fuego, Lungorthin es inmune al fuego y puede inmolarse a voluntad, incluso en mitad de un asalto. Sin embargo, cuando se sumerja en agua completamente, sus llamas se apagarán, dejando al descubierto su superficie viscosa.

SA/RMF: Cuando no está en llamas, su Presencia baja a 102, su Constitución a 100, y no puede infligir críticos de Calor.

SA Básico: La habilidad de Defensa y la General se reducen en 2 cuando el Balrog no está ardiendo.

Presencia — Lungorthin ofrece un aspecto horrible y terrorífico.

SA/RMF: Cualquiera que contemple a Lungorthin debe hacer una TR contra un hechizo de Miedo de nivel 22. Con una fallo en la TR por 01-50, la víctima huye aterrorizada durante 1-10 minutos. Si la TR falla por 51-100, la víctima queda paralizada en el sitio (aturdida e incapaz de mover o parar) durante 1-10 asaltos. Si el fallo es por más de 100, muere aterrorizada. La víctima recibe una bonificación de +10 si Lungorthin no está en llamas.

SA Básico: Cualquiera que contemple a Lungorthin debe hacer una tirada y añadir su habilidad Mágica. Si el resultado es inferior a 18, la víctima queda aturdida durante 1 asalto y luego intentará huir.

Dominación — Lungorthin puede dirigir su mirada contra cualquiera (en un radio de 90 metros) para intentar dominar al pobre idiota.

SA/RMF: Si Lungorthin no está en llamas, o si la víctima se cubre los ojos y la cabeza, el ataque se considera como un Hechizo Dirigido de nivel 22. En cualquier otro caso, la víctima ha de hacer una TR contra un ataque de Lungorthin de nivel 45. Un fallo en la TR por 01-50 deja a la víctima a merced del control de Lungorthin hasta que pueda hacer otra TR con éxito. La víctima puede hacer una TR en cada asalto en que Lungorthin no esté concentrado o dándole órdenes. Una TR con un fallo de 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76 o más aniquila a la presa destrozando su mente y alma.

SA Básico: Si Lungorthin mira a alguien, la víctima debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. Si el resultado es menor de 21, Lungorthin controlará a la víctima durante 2-12 asaltos.

Idiomas — Lungorthin conoce 8 idiomas. Su lengua materna es el Melkorin.

MÚAR

Úruvaiwa, el Viento Ardiente, es un Espíritu de Fuego Caído. Los Avari le conocen como Múar el Demonio del Este. En sus orígenes fue sirviente de Vána y compañero de Arien, pero se unió a la rebelión de Kosomoko y entró en Endor al servicio de Morgoth. El Enemigo Oscuro admiraba su peculiar elegancia y sigilo y le nombró Gran Capitán de Uax tras la Batalla Bajo las Estrellas (S. "Dagor-nuin-Giliath"). Aunque menos poderoso que la mayoría de los Valaraukar, Múar era inteligente y lo suficientemente rápido para comandar las campañas contra los Avari en el noroeste de la Tierra Media durante la Primera Edad. El Demonio del este sobrevivió a la caída del imperio de Morgoth al final de los Días Antiguos.

LA HISTORIA DE MÚAR

Atrapado durante siglos en las cavernas de fuego bajo los montes helados de las Montañas de Hierro de Uab al nordeste de Endor, Múar fue despertado por los Umlí y reapareció alrededor del 1100 S.E.. El Balrog se pasó las dos décadas siguientes reuniendo a los Orcos de las Oronangri (A. "Montañas de Hierro") y las Orocarni (Q. "Montañas Rojas"), para embarcarlos posteriormente en una gran campaña con el objetivo de conquistar su antiguo dominio. Hacia el 1143 S.E., sus ejércitos llegaron a Ralian y dominaron a las tribus Fale. Su reino se extendía más de tres mil kilómetros al sur de su antiguo hogar y comprendía todas las tierras al oeste de las Orocarni y al este del Gran Lago de Daldunair.

Múar comenzó las disputas con los Horl el 1144 S.E. y, posteriormente ese mismo año sus ejércitos se encontraron con los Enanos de Ruuriik en los pasos septentrionales de las Orosúlo (E. "Montañas del Viento"). Los Naugrim de la Casa de Drúin se unieron al Pueblo de Barin y resistieron el asalto. Se produjo una contienda que duró treinta años. Finalmente, Múar tomó la capital de los Enanos de Tumunamahál (Akhuzdáh), y mató a los líderes de los dos linajes de los Naugrim (Rey Barin III y Rey Drárin, "El Tonto", respectivamente). Ruuriik caería poco después. Sólo un puñado de Enanos escaparía a la conquista. Un grupo se recluyó en la inexpugnable ciudad minera de Khazad-mádur, la última fortaleza enana en las Montañas del Viento.

Pero las maquinaciones de Sauron controlaron a Múar y, en los posteriores trece siglos, el Balrog perdió todo lo que había ganado —salvo la protegida tierra de Ruuriik. Las revueltas entre los Yrch y los Hildor destrozaron su reino. Demasiado débil para resistirse al Señor Oscuro, desvió su atención hacia los Womaw y los Númenóreanos que empezaban a extender su influencia y dominar las grandes rutas comerciales del este.

Sin embargo, la venganza de los Enanos significó el final de Múar. Una expedición comandada por el Rey Fulla (del linaje de Drúin) buscaba los restos de las

tumbas del pueblo de Barin y entró en Khazad-madûr en el 2471 S.E. La triunfal aparición de Fulla abrió de forma inesperada el lugar para que pudiera entra el perverso Múar, pero los Enanos consiguieron derrotar al Balrog (después de que el Demonio del Este matara al Señor Dáin y a su hijo Báin). Un año después los Naugrim asaltaban Tumunamahál y reconquistaban su antigua capital. El imperio de Múar pasaba a la historia.

LA NATURALEZA DE MÚAR

Aunque es un relativamente pequeño y grácil Valarauko, Múar presenta una apariencia imponente. Su fana oscura y rápida de reflejos arde con un fuego azulado y silba como el viento; de ahí su apodo. Es el más ágil de su pueblo y es capaz de cambiar de forma siempre que haya estudiado la forma durante más de media hora. Este poder es su más valiosa arma.

MÚAR

Nivel: 33 (54)

Raza: Maia (Balrog).

Hogar: Angband al norte de la Tierra Media; luego Uax en el nordeste de Endor; posteriormente las Profundidades muy por debajo de las Ered Engrim de Uab al nordeste de Endor; y finalmente, Tumunamahál en Ruuriik.

Nombres: Úruvaiwa (Q. "Viento Ardiente"); Amariltáro (E. "Bailador del Destino"); Múar (A. "El que no es Noble"); Fëamol (Q. "Espíritu Esclavo"); Uarer (Q. "Innoble"); Daño de Drúin; el Demonio del Este; el Azote de Tumunamahál.

MÚAR EN SA

PV: 376 BO Cuerpo a Cuerpo: 240 BO
Proyectil: 260 CA: Coraza (110)

Profesión SA: Guerrero.

Caract. SA: FU 110, AG 104, CO 101, INT 94, I 94, PR 112.

Habilidades SA: Acrobacias 133, Conocimiento de las Cuevas 133, Herrero 46, Oratoria 33, Percepción 73, Nadar 46.

Hechizos SA: 264 PP. BO Hechizos Básicos de 33; BO Hechizos Dirigidos de 66. El Demonio puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego o de Maestría en la Detección.

MÚAR EN ROLEMASTER

PV: 376 BO Cuerpo a Cuerpo: 240 BO
Proyectil: 260 CA: 19 (115)

Profesión RMF: Guerrero.

Caract. RMF: Fu 110, Rp 104, Em 70, I 94, Pr 112, Ag 104, Co 101, Me 91, Ra 96, AD 76.

Habilidades RMF: Caer 83, Dominio de los Hechizos 35, Espeleología 133, Estrategia y Tácticas 83, Frenesí 113, Hechizos Dirigidos 51, Herrero 46, Juegos Atlético 133, Liderazgo 83, Lingüística 6, Nadar 46, Oratoria 33, Percepción 73, Runas 43, Subyugar 35, Tregar 133, Sintonización 45.

Hechizos RMF: 264 PP. BO Hechizos Básicos de 33; BO Hechizos Dirigidos de 66. El Demonio puede lanzar hechizos dentro de un radio de 90 metros. Posee la habilidad de lanzar cualquier hechizo de la Ley del Fuego, hechizos de Contactos Oscuros y hechizos de Sendas de la Detección.

Apariencia: 04.

MÚAR EN SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Guerrero.

Caract. SA Básico: Fuerza 10, Agilidad 10, Inteligencia 7, Movimiento 6, Defensa 6, BO Cuerpo a Cuerpo 11, BO Proyectil 9, General 5, Subterfugio 5, Percepción 4, Mágica 3, Resistencia 400.

Hechizos SA Básico: Lanza hechizos de Camuflaje, Concentración, Clarividencia y Rayo Ígneo +2.

Puntos de Experiencia SA Básico: 380.000.

PRINCIPALES OBJETOS DE MÚAR

Doble Látigo (Doble Horror) — (S. "Adugoroth")
Un gran látigo flamígero de dos colas hecho de ogamur negro, con un alcance 10 metros y peso de 10 Kg. El látigo sólo arde cuando lo usa Múar, y sólo cuando el demonio también está en llamas.

SA/RMF: Considéralo como un Látigo o Mayal +40. Todos los críticos normales van acompañados de 2 críticos de Calor con dos grados menos de gravedad.

SA Básico: +3 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +4 al Daño.

Maza (Martillo del Terror) — (S. "Gordring"; E. "Gayanaimba") Una inmensa maza de fuego de bordes afilados realizada en eog negro que pesa 8 Kg. La maza sólo arde cuando la porta Múar, y sólo si también el está ardiendo.

SA/RMF: Considérala como un Gran Martillo +25. Todos los críticos normales van acompañados de críticos de Calor con dos grados menos de gravedad.

SA Básico: +2 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +3 al Daño.

PODERES ESPECIALES DE MÚAR

Tamaño — Considera a Múar como una criatura Enorme.

SA/RMF: Los ataques contra él que impliquen algún crítico se resolverán en la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes (Enormes).

SA Básico: Tira 1D6 y añade el resultado a su Defensa.

Forma — Múar es capaz de adoptar cualquier forma— más alta de 1 metro y menor de 8 metros, en altura— que haya estudiado durante a menos media hora. No obstante, debe concentrarse para mantener esta forma en lugar de su propia fana de 5'8 m de altura. Le lleva 1-5 asaltos pasarse a la nueva forma, y sólo 1 el volver a su forma original si pierde la concentración.

Cuerpo — Trata la piel de Múar como si fuera una Coraza.

SA/RMF: Piel = CA Coraza/19 con una BD inherente de 50.

SA Básico: Deduce 3 al Daño de todos los ataques contra Múar.

Fuerza — Permite a Múar arrojar cualquier arma de asta hasta una distancia de 30 m sin penalización alguna. Puede lanzar rocas (de hasta 45 Kg.) hasta una distancia de 60 m.

SA/RMF: +100 a la BO Proyectil (armas de asta y rocas). Las rocas infligen un ataque Grande de Caída/Aplastamiento.

SA Básico: +2 a la BO de Proyectil, +5 al Daño.

Vuelo — El Demonio de Fuego puede volar hasta 90 metros por asalto, pero le lleva 1-5 asaltos el elevarse en el aire. Es también un torpe volador. En el primer asalto puede moverse hasta 18 metros; durante el segundo puede hacerlo hasta 36; el tercero hasta 54; el cuarto hasta 72; y el quinto y subsiguientes asaltos a una velocidad máxima de 90 metros.

Inmolación — Como Espíritu de Fuego, Múar es inmune al fuego y puede inmolarse a voluntad, incluso en mitad de un asalto. Sin embargo, cuando



se sumerja en agua completamente, sus llamas se apagarán, dejando al descubierto su superficie viscosa.

SA/RMF: Cuando no está en llamas, su Presencia baja a 104, su Constitución a 98, y no puede infligir críticos de Calor.

SA Básico: La habilidad de Defensa y la General se reducen en 2 cuando el Balrog no está ardiendo.

Presencia — Con una apariencia terrorífica, Múar posee una presencia poderosa.

SA/RMF: Cualquiera que contemple a Múar debe hacer una TR contra un hechizo de Miedo de nivel 17. Con una fallo en la TR por 01-50, la víctima huye aterrorizada durante 1-10 minutos. Si la TR falla por 51-100, la víctima queda paralizada en el sitio (aturdida e incapaz de mover o parar) durante 1-10 asaltos. Si el fallo es por más de 100, muere aterrorizada. La víctima recibe una bonificación de +10 si el Demonio no está en llamas.

SA Básico: Cualquiera que contemple a Múar debe hacer una tirada y añadir su habilidad Mágica. Si el resultado es inferior a 17, la víctima queda aturdida durante 1 asalto y luego intentará huir.

Dominación — Múar puede dirigir su mirada contra cualquiera (en un radio de 90 metros) para intentar dominar al pobre idiota.

SA/RMF: Si Múar no está en llamas, o si la víctima se cubre los ojos y la cabeza, el ataque se considera como un Hechizo Dirigido de nivel 17. En cualquier otro caso, la víctima ha de hacer una TR contra un ataque del Demonio de nivel 33. Un fallo en la TR por 01-50 deja a la víctima a merced del control de Múar hasta que pueda hacer otra TR con éxito. La víctima puede hacer una TR en cada asalto en que Múar no esté concentrado o dándole órdenes. Una TR

con un fallo de 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo por 76 o más aniquila a la presa destrozando su mente y alma.

SA Básico: Si Múar mira a alguien, la víctima debe hacer una tirada añadiendo su habilidad Mágica. Si el resultado es menor de 21, Múar controlará a la víctima durante 2-12 asaltos.

Idiomas — Múar conoce 6 idiomas. Su lengua materna es el Melkorin, pero suele hablar el Avarin.

LAS FUERZAS DE LA OSCURIDAD

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Greb.	BO CaC.	BO Pr.	MM	Notas
Morgoth	500	1500	CO/20	285+	N	N	666my*	666la*	15	Maia (Caído) Mago / Alquimista (Hechicero), el Gran Enemigo.
Sauron:										Maia (Caído) Mago / Hechicero (todas las listas)
	240	500	CO/20	150+	N	N	200ca/ma	180al	60	Sauron antes de que el Anillo Único fuera hecho (antes de 1600 S.E. aprox.)
	120 (240)	600	CO/20	200+	N	Bz/Per	250ca/ma	200al	60	Sauron escondido sin el Anillo Único (1-2941 T.E. aprox.)
	180 (240)	600	CO/20	200+	N	Bz/Per	250ca/ma	200al	60	Sauron manifestado sin el Anillo Único (2941-3019 aprox.)
	360	600	CO/20	200+	N	Bz/Per	310ca/ma	260al	60	Sauron con el Anillo Único (1600-3441 S.E. aprox.)
Balrog de Moria	36 (66)	420	CO/20	90	N	(Bz/Per)	275e2&ant*120aa/ro		50	Maia (Espíritu de Fuego) Guerrero / Luchador, Daño de Durin.
Gothmog	100 (160)	666	CO/20	115	N	(Bz/Per)	455e2&ant*405ma*		95	Maia (Espíritu de Fuego) Guerrero / Luchador, jefe de los Balrogs.
Lungorthin	90 (120)	566	CO/20	100	N	(Bz/Per)	415e2&ant*325aa/ro		80	Maia (Espíritu de Fuego) Guerrero / Luchador, Señor de la Guardia e Morgoth.
Múar	33 (54)	376	CO/19	110	N	(Bz/Per)	240mt/ma	260ho	45	Maia (Espíritu de Fuego) Guerrero / Luchador, Gran Capitán de Uax.
Ungoliant										Un Espíritu del Vacío, la encarnación de la Oscuridad.
	450	1238	CO/20	275+	N	(Bz/Per)	450EPi*	—	235	Ungoliant antes de secar las Fuentes de Varda.
	500	1625	CO/20	325+	N	(Bz/Per)	520EPi*	—	285	Ungoliant después de secar las Fuentes de Varda.



7.0 UNGOLIANT

Ungoliant, que no es ni Valar ni Maiar, es un Espíritu que puede rivalizar con los grandes Ainu. Por ello se la describe aquí.

UNGOLIANT

Ungoliant es un Espíritu del Vacío, la encarnación de la Oscuridad y la personificación de la destrucción. Su relación con los Ainur es desconocida, aunque se sabe que sus orígenes están fuera de Eä. Siempre hambrienta y consumida por una sed insaciable de la luz y el fuego que avivan los espíritus, Ungoliant se alimenta de todo tipo de vida que pueda capturar o dominar. No es extraño que las leyendas digan que al final de sus días, al no encontrar nada para comer, se devorara a sí misma.

LA HISTORIA DE UNGOLIANT

Morgoth encontró por primera vez a Ungoliant en las oscuras tierras de Avathar, bajo las sombras de las Montañas Pelóri en la zona sureste de Aman. Ella era un espíritu único cuya forma se asemejaba a la de una nube cambiante con forma de araña. Totalmente negra y sin rasgos definidos, se movía como un vacío deslizándose velozmente por la tierra.

Uniéndose a Ungoliant en una complicada alianza, el Enemigo Oscuro convenció al Demonio para que le acompañara a Valinor con el objeto de atacar allí a los Dos Árboles. Deseosa de devorar el espíritu de la Gran Luz de los Árboles —que proporcionaban el rocío que llenaba las Fuentes de Varda— Ungoliant colaboró de buena gana en el asalto de Morgoth. Tejió unas telarañas mágicas que formaron un puente por encima de la alta muralla montañosa que protegía el Reino de los Valar. Silenciosamente, los dos Enemigos entraron en la Tierra de los Poderes.

Morgoth y su arácnida compañera subieron al Montículo Verde sobre el que se encontraban los maravillosos árboles llamados Telperion y Laurelin. Usando su lanza, el Enemigo Oscuro alcanzó el corazón de cada tronco, perforando las brillantes cortezas de los Árboles que daban la luz. Su savia se derramó por la alfombra de hierba. Ungoliant rápidamente succionó el precioso líquido que se encontraba en el suelo, y luego se fue a por los Árboles heridos. Extrayendo hasta las últimas gotas de su esencia, el Espíritu del Vacío envenenó a los Dos Árboles con su negro Veneno Mortal. La verde colina quedó ennegrecida con una nube de podredumbre y suciedad. Rematando su perverso crimen, Ungoliant secó de rocío las Fuentes de Arda.

Habiendo incrementado su poder a causa de la Luz que había consumido, la araña-demonio tejió una telaraña de No-Luz que protegió su viaje hacia el norte junto a Morgoth. Los dos Grandes Enemigos se valieron de esta impenetrable nube para acceder sin problemas al Tesoro Noldo de Formenos. Allí, Morgoth acabó con la vida del Rey noldorin (Finwë) y robó el tesoro de su pueblo. Perseguidos por Tulkas y las huestes de Oromë, los malvados ladrones escaparon usando de nuevo la Telaraña mágica de Ungoliant para evitar ser vistos. De este modo Ungoliant y Morgoth pudieron cruzar ilesos los hielos de los mares septentrionales, llegando a Endor bajo los cielos estrellados de la Larga Noche.

El poder cada vez mayor del demonio, lejos de saciarla, lo único que había conseguido era multiplicar su codicia. Se enfrentó a su antiguo aliado al llegar a la Tierra Media y le exigió el tesoro que éste había arrebatado a los Noldor. El Enemigo Oscuro intentó apagar su inagotable hambre dándole a comer unas gemas, pero esto sólo sirvió para hacerla más fuerte y sedienta. Asustado, el Vala rebelde vio que su situación era complicada e invocó a sus siervos Balrogs con la esperanza de que la disuadirían de más demandas. Ungoliant no quedó impresionada y atacó al Enemigo Oscuro cuando éste se negó a cederla los tres Silmarils robados.

Pero con la ayuda de sus fieros Balrogs, Morgoth consiguió vencerla. Ungoliant se retiró a las tierras salvajes de la Tierra Media. Estableció su hogar en el Valle de la Muerte Terrible (S. "Nan Dungortheb") en el extremo septentrional de Beleriand, devorando todo lo que tenía vida en el valle y las colinas circundantes. Apareándose con algunas de sus inmundas presas, dio nacimiento a la raza de arañas-demonio que se extendieron por Endor en los años que estaban por venir. (Una de sus descendientes, Ella-laraña la Grande, jugó un papel importante en la historia de la caída de Sauron).

Finalmente, Ungoliant emigró al sur en busca de más alimento. Las crónicas de los Avari aseguran que se instaló en las alejadas tierras de Morenórë, el continente del Sur. Aunque ya nunca más volvió a ser parte de la historia, su nefasta leyenda y perverso legado todavía infunden terror.

UNGOLIANT

Nivel: 450 (500 después de secar las Fuentes de Varda).

Raza: Espíritu del Vacío.

Hogar: Al principio en Avathar al sureste de Aman; luego en las remotas montañas del nordeste de la Tierra Media; y después en las desoladas tierras de Morenórë.

Nombres: (S. "Gran Araña"); Ìavarauko (Q. "Demonio del Vacío"); la Insaciable; Reina de la No-Luz (Q. "Úcalatári"); la No-Luz (Q. "Úcala").



ANTES DE SECAR LAS FUENTES DE VARDA

UNGOLIANT EN SA

PV: 1238 BO Cuerpo a Cuerpo: 450EPi BO
Proyectil: — CA: Coraza (275)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 130, AG 140, CO 130, INT 99, I 140,
PR 140.

Habilidades SA: Conocimiento de los Cuevas 225,
Contorsionismo 225, Forrajear 225, Percepción 225,
Juegos de Manos 450.

Hechizos SA: 18.900 PP. BO Hechizos Básicos de
225; BO Hechizos Dirigidos de 450. Ungoliant
puede usar todas las listas de Mago y todas las listas
Abiertas de Canalización y listas Abiertas de
Esencia.

UNGOLIANT EN ROLEMASTER

PV: 1238 BO Cuerpo a Cuerpo: 450EPi BO
Proyectil: — CA: 20 (275)

Profesión RMF: Hechicera.

Caract. RMF: Fu 130, Rp 130, Em 140, I 140, Pr 140,
Ag 140, Co 130, Me 99, Ra 99, AD 20.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 450,
Canalización 225, Contorsionismo 225,
Dominio de Hechizos 225, Espeleología 225,
Forrajear 225, Juegos de Manos 450,
Orientación Celeste 100, Percepción 225,
Rastrear 450, Tregar 450.

Hechizos RMF: 18.900 PP. BO Hechizos Básicos de
225; BO Hechizos Dirigidos de 450. Ungoliant
puede utilizar todas las listas básicas de Hechicero
y todas las listas Cerradas de Canalización y
Esencia.

Apariencia: 02.

UNGOLIANT SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 13, Agilidad 13,
Inteligencia 11, Movimiento 13, Defensa 13, BO
Cuerpo a Cuerpo 30, BO Proyectil -2, General 13,
Subterfugio 6, Percepción 13, Mágica 13,
Resistencia 1238.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.400.000

DESPUÉS DE SECAR LAS FUENTES DE VARDA

UNGOLIANT EN SA

PV: 1625 BO Cuerpo a Cuerpo: 520EPi BO
Proyectil: — CA: Coraza (325)

Profesión SA: Mago.

Caract. SA: FU 140, AG 150, CO 140, INT 99, I 150,
PR 150.

Habilidades SA: Conocimiento de los Cuevas 250,
Contorsionismo 250, Forrajear 250, Percepción 250,
Juegos de Manos 500.

Hechizos SA: 26.000 PP. BO Hechizos Básicos de
250; BO Hechizos Dirigidos de 500. Ungoliant
puede usar todas las listas de Mago y todas las listas
Abiertas de Canalización y listas Abiertas de
Esencia.

UNGOLIANT EN ROLEMASTER

PV: 1625 BO Cuerpo a Cuerpo: 520EPi BO
Proyectil: — CA: 20 (325)

Profesión RMF: Hechicera.

Caract. RMF: Fu 140, Rp 140, Em 150, I 150, Pr 150,
Ag 150, Co 140, Me 99, Ra 99, AD 20.

Habilidades RMF: Acechar y Escondarse 500,
Canalización 250, Contorsionismo 250,
Dominio de Hechizos 300, Espeleología 250,
Forrajear 250, Juegos de Manos 500,
Orientación Celeste 100, Percepción 250,
Rastrear 500, Tregar 500.

Hechizos RMF: 26.000 PP. BO Hechizos Básicos de
250; BO Hechizos Dirigidos de 500. Ungoliant
puede utilizar todas las listas básicas de Hechicero
y todas las listas Cerradas de Canalización y
Esencia.

Apariencia: 01.

UNGOLIANT SA BÁSICO

Profesión SA Básico: Bardo.

Caract. SA Básico: Fuerza 13, Agilidad 14,
Inteligencia 11, Movimiento 14, Defensa 18, BO
Cuerpo a Cuerpo 39, BO Proyectil -2, General 14,
Subterfugio 7, Percepción 14, Mágica 14,
Resistencia 1625.

Hechizos SA Básico: Todos.

Puntos de Experiencia SA Básico: 4.900.000

PODERES ESPECIALES DE UNGOLIANT

Olfato — Ungoliant tiene un perfecto olfato que
alcanza hasta el horizonte independientemente de
las condiciones. Puede sentir hasta el más mínimo
detalle de cada olor, como si estuviera en el mismo
lugar donde se produce.

Telaraña de No-Luz — Cuando Ungoliant teje una
nube o Telaraña de No-Luz, no hay luz puede
atravesar sus límites. Al alcance/radio de la telaraña
es de hasta 72 Km. Dentro de ella todo esta

sumido en la más absoluta oscuridad, aunque Ungoliant sí puede detectar cualquier presencia y su naturaleza siempre que se concentre. Las criaturas que dependen de la visión, actuarán con -100.

Dominio de la Oscuridad —

Ungoliant tiene un total control sobre cualquier forma de oscuridad (ausencia de luz) dentro de un radio de 0'3m por nivel (en SA Básico 800 Km). Puede usar este dominio sobre la oscuridad para desplazarse a través de ella como si fueran caminos (como los hilos de una telaraña).

Pico Negro — Ungoliant puede succionar el Fuego de la Vida de cualquier espíritu al que toque.

SA/RMF: Usando su oscura forma de pico, puede golpear con un Ataque Enorme de Pico +450. Luego puede usar su lengua-trompa para drenar las características de la víctima a un ritmo de 10 puntos por asalto. En este caso, la víctima puede hacer una TR contra un ataque de Esencia de nivel 45 en cada asalto. Si tiene éxito, la víctima se resiste a ser succionada y puede intentar una maniobra.

SA Básico: +12 a la BO Cuerpo a Cuerpo, +30 al Daño.

Forma Poderosa — La fana oscura de aspecto arácnido le proporciona una armadura equivalente a una coraza.

SA/RMF: La fana actúa como una CA Coraza/20 (100). Para resolver los impactos críticos, considérala un Criatura Enorme y deduce 20 de todas las tiradas en las Tablas de Críticos.

SA Básico: +6 a la Defensa, +2 a General.



Ungoliant

PODERES ESPECIALES DE UNGOLIANT TRAS SECAR LAS FUENTES DE VARDA

Igual que los anteriores con las siguientes salvedades:

Ataques y Efectos — Sus alcances de 135 metros pasan a 150 metros, y sus alcances de 72 Km se convierten en 80 Km.

SA/RMF: Sus ataques de nivel 45 pasan a ser de nivel 50; su BO de +450 pasa a ser BO de +500; etc.

SA Básico: Los ataques +6 pasan a ser ataques +7; sus ataques +12 pasan a ser +14; etc.

8.0 LOS AINUR EN EL JUEGO

Del mismo modo que Eru buscaba el Equilibrio de las Cosas en Arda, la mayoría de los Directores de Juego intentan dar cierto equilibrio a sus juegos de rol de fantasía. Sin lugar a dudas se producen situaciones más dramáticas y más divertidas cuando el resultado final suele ser incierto. Si no existe esta igualdad de fuerzas en el juego se llegan a resultados predeterminados que dejan a los jugadores con una sensación de cierta inutilidad.

Pocas cosas rompen más este equilibrio que el uso abusivo de personajes de niveles altos, individuos que dominan el curso de las acciones, dejando a los jugadores con pocas alternativas y mucha o poca esperanza. Esto es particularmente cierto en partidas celebradas en la Tercera y Cuarta Edad, una tierra con pocos personajes vivos de altos niveles.

Los dos apartados siguientes ayudarán al Director del Juego a decidir cuando puede usar personajes poderosos en las aventuras o campañas que se desarrollen en el mundo fantástico de la Tierra Media. El Apartado 8.3 te da las pautas para (1) generar rápidamente personajes no jugadores de niveles altos, y (2) desarrollar personajes por encima del nivel 10. También se dan algunos consejos sobre cómo usar el poder (por ejemplo, hechizos y objetos mágicos).

8.1 notas para Los encuentros

Como seguramente ya sabrás a estas alturas, *Valar y Maiar* se ocupa de los grandes poderes y su influencia en la historia de la Tierra Media. Estos personajes se detallan para dar al Director del Juego la suficiente información de fondo, pero también sirven como punto de referencia para juzgar los niveles de poder de personajes de razas, emplazamientos y épocas diferentes.

Lógicamente, puedes usar los personajes descritos en *Valar y Maiar* como participantes. Esto puede resultar algo complicado en ocasiones, por lo que deberías tener en cuenta las siguientes pautas.

- **Cuanto más avanzada la época, menos poderosos son los personajes** — las publicaciones de ICE sobre la Tierra Media están pensadas para juegos que se desarrollen en la Tercera y Cuarta Edad de Endor, épocas en que la fuerza y cantidad de personajes poderosos era considerablemente inferior a los que existían en la Primera y Segunda Edad. Cuanto más se retrocede en la historia de la Tierra Media, más fuertes son los personajes.
- **Escoge los personajes de alto nivel con cierto cuidado.** Por ejemplo, un asentamiento de la Cuarta Edad en determinado lugar podría estar dominado por unos pocos individuos de nivel 11, mientras que

el mismo lugar, pero en la Segunda Edad, debería ser gobernado por una docena o más de personajes de nivel 20. Las razones para que ocurra esto son varias, pero el factor decisivo es que los primeros padres de los distintos Pueblos Libres eran excepcionalmente fuertes. A medida que avanzaban los linajes a partir de estos individuos, los pueblos se iban haciendo más débiles. Esto se ve muy bien en razas distintas a la de los Hombres (aunque en el caso de los Dúnedain es especialmente evidente).

- **Los Valar raramente van a la Tierra Media** — Los Poderes de Aman hacen pocas visitas a Endor y, tras el Cambio del Mundo casi al final de la Segunda Edad, esta regla se acentúa. Los personajes Vala prefieren manifestarse de forma indirecta, bien a través de sus emisarios Maia (por ej., los Magos), bien a través de fuerzas naturales (por ej., violentas tormentas), o bien a través de los sueños (por ej., las "visitas" de Elbereth a los Elfos).
 - **Los Vanyar se confinaron en Aman** — El linaje de los Elfos Vanya se mantuvo alejado de la historia de la Tierra Media una vez que se asentaron en las Tierras Impecederas.
 - **A medida que pasa el tiempo, quedan menos Elfos en Endor** — Hay muchas razones para el lento pero constante éxodo élfico de la Tierra Media. Muchos elfos "añoraban el mar", o las glorias de Aman. Algunos estaban cansados de Endor (o incluso Arda), y partían hacia las Tierras Impecederas o morían. Otros buscaban a sus seres queridos al otro lado del Gran Mar.
 - **Los individuos más notables atraen más atención y peligros** — un gran número de los individuos más poderosos mueren irremediamente a manos de sus enemigos. Las filas de los poderosos se diezman entre ellas mismas, y casi siempre a mayor ritmo que el de aparición de nuevos poderes que puedan reemplazarlos.
- Ten todos estos condicionantes en mente cuando decides el tipo, cantidad y fuerza de los personajes poderosos en tu juego.

8.2 consejos para el Director de juego

La Tierra Media es un lugar rico y variado ideal para la aventura pero, al igual que cualquier otro mundo bien desarrollado, ha sido cuidadosamente diseñado. Es un emplazamiento modesto, con relativamente pocos habitantes poderosos. La mayoría de sus gentes y criaturas son de bajos niveles, y sólo unas pocas figuras afortunadas pueden llegar al nivel 11. Muy pocos alcanzan el nivel 20. Así pues, los Directores del Juego deben planear cuidadosamente y tener cierto comedimiento cuando incluyan cualquiera de los personajes detallados en este libro.

Los siguientes consejos ayudarán al Director del Juego a mantener el equilibrio cuando utilice personajes de niveles altos en el juego.

- **Aquellos que sirven a Eru, sirven al Equilibrio** — Los poderosos siervos de Eru se acogen a un código similar que la Orden de los Magos (véase Apartado 5.4). El uso abierto del poder sólo ha de usarse en defensa del Equilibrio, pues incluso la fuerza mejor intencionada puede disturbar la Naturaleza de las Cosas. Así pues, los Maiar leales que fueron a Endor se autolimitaron. Trataron de trabajar junto a los pueblos menores más que intentar dominarlos. La mayoría trató de no llamar la atención pues tenían miedo de inspirar miedo a los demás y para evitar ser detectados por el siempre vigilante enemigo (fíjate como los niveles de los Istari se presentan de forma duplicada, con sus poderes ofensivos reducidos a dos tercios o la mitad de sus habilidades defensivas).
- **Incluso el más poderoso de los Elfos está marcado por su Destino** — El Destino afecta a las vidas de los inmortales de forma mucho más acentuada que las de los Hombres. Los Elfos de la Tierra Media, por ejemplo, se ven con frecuencia arrastrados por algún inquebrantable juramento. Por tanto, incluso la vida de un poderoso Elfo puede verse arrastrada hacia un final predeterminado, a pesar de los intentos del Elfo por evitar su suerte. Los detalles de este destino no son conocidos, pero el resultado puede ser inevitable. El Director del Juego puede usar este factor para “equilibrar los resultados de los Elfos de gran poder”, especialmente en el caso de Elfos Personajes No Jugadores.
- **Siempre que van a la Tierra Media, los Valar y los Maiar adoptan una forma (su fana)** — Cuando entran en el emplazamiento “material” del mundo de los hijos de Eru, los incorpóreos Ainur adoptan formas. Esto supone que han de sufrir de algunas de las debilidades inherentes a sus cuerpos adoptados (por ej., emociones como la codicia y la envidia). De todo esto resulta que los Ainur que actúan en la Tierra Media lo hacen a una efectividad reducida. (Véase el Apartado 5.4 y comprueba como los niveles de los Istari eran reducidos cuando los Magos toman sus formas al entrar en Endor).
- **La fuerza se va deteriorando con el tiempo** — Incluso entre los propios inmortales, el uso del poder puede ir deteriorando a un individuo con el transcurrir del tiempo. Esto es especialmente cierto entre los personajes Maiar y Valar renegados que usaban inmensas cantidades de poder fuera del contexto del pensamiento de Eru. Sin sanción alguna y sin límites, estas demostraciones de energía minaban su fuerza, haciendo al personaje más y más dependiente de medios externos de apoyo (por ej., objetos de su propia creación). La pérdida de poder podía ser tan grande

como para impedir al espíritu antes incorpóreo poder cambiar su forma. Así, una poderosa figura que haya estado actuando durante largo tiempo puede quedar muy debilitada tras una larga estancia.

- **El poder llama al poder** — Los individuos poderosos tienden a concentrarse, bien uniendo sus fuerzas, o combatiendo a otros para controlarles. Esto significa que con frecuencia, los personajes de niveles altos sólo tienen un impacto indirecto en la mayoría de las zonas. Además, la demostración de fuerza no es muy aconsejable, pues puede atraer la oposición de otras figuras bien dotadas. Por ejemplo, Sauron no dudó en esclavizar y eliminar a la mayoría de su oposición más relevante en muchas zonas de la Tierra Media. Es por ello por lo que los poderosos suelen esconder sus fuerzas.

Con todas estas ideas, el Director del Juego posee bastantes buenas razones para explicar los motivos que llevan a los personajes de niveles altos a no actuar al límite de su poder. Esto significa que hay algunas restricciones calculadas implícitas en cualquier emplazamiento de la Tierra Media. Un Director de Juego no necesita sentirse obligado a evitar los personajes poderosos simplemente por su posible impacto. Raramente se da un escenario de todo o nada.

⊕ 8.3 CREACIÓN DE ⊕ PERSONAJES AINUR

Los personajes de altos niveles ocasionan sin lugar a dudas una influencia significativa en los lugares y situaciones, por lo que es importante definirlos con razonable detalle. Al final, el Director de Juego debería determinar las (1) características del personaje; (2) su historia y personalidad; (3) las habilidades y bonificaciones por nivel; y (4) su equipo.

GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Los personajes de niveles altos deberían quedar ligados a las normas generales de generación de características. Sin embargo, hay dos consideraciones a tomar en cuenta. La primera es que los personajes de nivel alto suelen tener mejores valores medios en sus características, puesto que estas mejores características dan al aventurero una mayor probabilidad de sobrevivir durante más tiempo. La segunda tiene que ver con que los personajes a veces obtienen esos altos nivel en parte por su raza, como es el caso de los Maiar y los Valar. Este grupo ha de tener ciertas bonificaciones en sus características. Sugerimos que los Valar y los Maiar, por ejemplo, obtengan una bonificación de +50 y +25 respectivamente en cada una de sus características (por ej., mientras un Hombre obtendría una característica de 97, un Maia tendría 122 y un Vala podría tener una característica de 147). Consulta la siguiente tabla para determinar las bonificaciones co-

GENERACIÓN DE LAS BONIFICACIONES

Puesto que los personajes de niveles altos requieren bastante tiempo para ser generados, la tabla que damos a la izquierda cubre las bonificaciones por nivel y las bonificaciones de las habilidades.

La tabla ofrece las bonificaciones por nivel calculadas basándose en las bonificaciones por profesión del personaje (bonificaciones por nivel de *RMF*): +0/nivel, +1/nivel, +2/nivel o +3/nivel (véase el Apartado 21.0 y la Tabla BT-6 de *SA*, y los Apartados 4.0, 5.3, 14.2.2 y la Tabla 15.7.2 de *RMF/MPer*). Para niveles superiores al 20, la tabla asume que las bonificaciones "+1/nivel" sólo se incrementan en +0'25/nivel, las bonificaciones "+2/nivel" se incrementan en +0'5/nivel, y las bonificaciones "+3/nivel" se incrementan a un ritmo de +1/nivel. Estos incrementos pueden variar dependiendo de las reglas opcionales introducidas por cada DJ (por ej., +0/nivel por encima del nivel 20 para las bonificaciones "+1/nivel" y "+2/nivel").

Esta tabla también proporciona las bonificaciones para las habilidades basadas en la cantidad media de "grados/nivel" desarrollados por el personaje; "2 grados/nivel", "1 grado/nivel", o un grado cada dos niveles (es decir, "0'5 grados/nivel"). Estas bonificaciones asumen una bonificación de +5/grado para los grados 1-10, +2/grado para los grados 11-20, +1/grado para los grados 21-30, y +0'5/grado para cada grado a partir de 30. Véase el Apartado 5.4.1 y la Tabla BT-4 de *SA*, y el Apartado 3.1 y la Tabla 15.2.2 de *RMF/MPer*.

GENERACIÓN DEL EQUIPO Y LOS OBJETOS MÁGICOS

Uno de los puntos clave en la creación de un personaje es la determinación de equipo y los objetos mágicos que posee el personaje. En la mayoría de los casos, el DJ puede suponer que el personaje tiene acceso a la mayoría de equipo normal, no mágico.

La mejor y más sencilla manera de generar los objetos mágicos de un personaje es que el DJ cree y asigne los objetos basándose en la naturaleza de cada personaje concreto. No hay nada que pueda sustituir a la mente creativa de un DJ y su interés por mantener cierto equilibrio en el juego. En este apartado ofrecemos varias opciones para ayudar al DJ en la generación de objetos mágicos para personajes de niveles altos.

Opción 1: Usa las tablas existentes para generar objetos mágicos: *SA* Tabla CGT-2; *RMF/MPer* Tabla 15.7.3; y *Criaturas y Tesoros* Apartado 3.0.

Opción 2: Asignar objetos existentes de juegos tuyos o juegos de otros u objetos descritos en otros suplementos: *SA* Parte VI, *Criaturas y Tesoros* Apartado 3.0, cualquiera de los Suplementos de ICE sobre la Tierra Media, etc.

Opción 3: Usar la Tabla de Generación de Equipo que se da a continuación para determinar las características básicas de los objetos del personaje.

La tabla siguiente es una herramienta para ayudar al DJ a la hora de asignar los objetos mágicos a un personaje de nivel elevado. Las características de los objetos que se dan en la tabla son muy generales y deberían ser enriquecidas por el DJ basándose en la naturaleza del personaje.

Para hacer los resultados más variados, el DJ puede incrementar el nivel del personaje por 2-20 (es decir, dos tiradas 1-10) a la hora de usar esta tabla.

TABLA DE GENERACIÓN DE EQUIPO

Nivel	Caract.del Objeto para Valar y Maiar
301+	Bonificaciones desde +60 a +120; objetos multiplicadores de hechizos x11 como mínimo; artefactos.
201-300	Bonificaciones desde +50 a +70; objetos multiplicadores de hechizos desde x10 a x12; artefactos.
101-200	Bonificaciones desde +40 a +60; objetos multiplicadores de hechizos desde x9 a x10; artefactos.
76-100	Bonificaciones desde +30 a +50; objetos multiplicadores de hechizos desde x8 a x9; artefactos.
51-75	Bonificaciones desde +25 a +45; objetos multiplicadores de hechizos desde x7 a x8; artefactos; puede tener un gran número de objetos muy potentes.
36-50	Bonificaciones desde +20 a +40; objetos multiplicadores de hechizos desde x5 a x7; los objetos pueden tener poderosos talentos especiales.
21-35	Bonificaciones desde +15 a +35; objetos multiplicadores de hechizos x4 a x6 o sumandos +7 a +8; algunos objetos pueden tener poderosos talentos especiales.
17-20	Bonificaciones desde +15 a +30; objetos multiplicadores de hechizos x3 a x5 o sumandos +6 a +7; los objetos pueden tener talentos especiales (por ej., mata-orcos, vuelve al lanzador, etc.).
12-16	Bonificaciones desde +10 a +25; objetos multiplicadores de hechizos x3 a x4 o sumandos +4 a +5 (con talentos especiales); puede tener un único objeto muy poderoso y muchos otros más normales.
7-11	Bonificaciones desde +5 a +20; objetos multiplicadores de hechizos x2 a x4 o sumandos +3 a +5; puede tener de 2 a 3 objetos especiales.
0-6	Bonificaciones desde +0 a +10; objetos multiplicadores de hechizos x2 a x3 o sumandos +1 a +4.



9.0 APÉNDICES

No habría espacio para deletrear todos los conceptos y estadísticas relacionadas con los principales sistemas de juegos de rol, por lo que se han introducido las siguientes abreviaturas, definiciones, aclaraciones para citas, etc..

El Apartado 9.1 cubre las abreviaturas. El Apartado 9.2 permite a los lectores identificar las citas. Las definiciones de algunos términos empleados con más frecuencia se dan en el Apartado 9.3.

9.1 ABREVIATURAS

A continuación se detallan las abreviaturas más habituales ordenadas alfabéticamente y en varias subcategorías.

LINGÜAJES

A.	Avarin (Elfos del Este)
Ad.	Adúnaico
E.	Eldarin (Elfo Antiguo)
Kh.	Khuzdul (Enano)
Ku.	Kuduk (Antiguo Hobbítico)
L.N.	Lengua Negra
M.	Melkorin (Antigua Lengua Oscura)
O.	Oestron (Lengua Común)
Q.	Quenya (Altos Elfos)
S.	Sindarin (Elfos Grises)
V.	Valarin

SISTEMAS DE JUEGO

SA Básico	El Señor de los Anillos Básico
SA	El Señor de los Anillos
RMF	Rolemaster Fantasía
MPer	Manual de Personajes

CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES

AD	Autodisciplina
Ag, AG	Agilidad
Ap	Apariencia
Co, CO	Constitución
Em	Empatía
Fu, FU	Fuerza
INT	Inteligencia
I	Intuición
Me	Memoria
Pr, PR	Presencia
Ra	Razonamiento
Rp	Rapidez

TÉRMINOS DEL JUEGO

BD	Bonificación Defensiva
BM	Bonificación de Maniobra

BO	Bonificación Ofensiva
PP	Puntos de Poder
TA	Tipo de Armadura
TR	Tirada de Resistencia

FUENTES

CI	Cuentos Inconclusos
Hob	El Hobbit
SdIA	El Señor de los Anillos
SdIAI	La Comunidad del Anillo
SdIAII	Las Dos Torres
SdIAIII	El Retorno del Rey
Sil	Silmarillion

EDITORES AUTORIZADOS

A&U	Allen & Unwin, Ltd (Londres)
Bal	Ballantine Books (Nueva York)
GA&U	George Allen & Unwin, Ltd (Londres)
GB	Grafton Books (Londres)
HC	Harper Collins (Londres)
HM	Houghton Mifflin Company (Boston)
UH	Unwin Hyman (Londres)

9.2 CITAS

Puesto que este libro es un suplemento, las descripciones en los glosarios de los personajes se han limitado al material relacionado con el juego de rol fantástico. Para dar acceso al lector a más información se incluyen citas referentes a ciertos pasajes de los libros; por lo general, sólo se hace referencia a un pasaje relevante.

Todas las citas están en cursiva. Las citas en negrita cursiva corresponden a obras de Tolkien o, cuando se especifica, a uno o varios de los productos de ICE. Las publicaciones de ICE contienen material extrapolado y no incluyen texto atribuible a J.R.R. Tolkien.

Ejemplo: Una cita dice "Léase *SdIAII* 422. Véase *SA* de ICE 111." Esto significa que puedes encontrar más información en *El Señor de los Anillos Parte II, Las Dos Torres*. El material se encuentra en la página 422 en la edición de Ballantine. Hay más datos en *SA* de ICE, página 111.

9.3 GLOSARIO

La mayoría de términos únicos son descritos en el texto correspondiente. Los que se definen a continuación, sin embargo, son los usados más frecuentemente o de mayor importancia.

Ainulindalë: (Q. "Música de los Ainur") El primer libro (anterior al "Valaquenta" y anterior también al

"Quenta Silmarillion") del ciclo elda que se ocupa del origen y la temprana historia de Arda. Compuesto por Rúmil de Tirion durante la Primera Edad, versa sobre la creación de Eä y Arda basándose en el conocimiento de los Eldar. Algunos conocen la obra como "La Gran Música" o "La Gran Canción". En verdad, el término "Ainulindalë" también se refiere a la Gran Música nacida de la palabra de Eru y concebida por los coros de los Ainur, la Canción que dio origen a la existencia.

Ainur: (Q. "Espíritus Sagrados") Los siervos divinos de Eru, nacidos de su pensamiento. Aunque son espíritus sin forma, tienen género masculino o femenino y son capaces de asumir una forma corpórea. La mayoría de los Ainur vive con Eru en los Palacios Intemporales fuera de Eä, pero unos pocos —los Valar y los Maiar— residen en Eä. Los Ainur también son conocidos como los Santos, los Músicos, o los Espíritus.

Aman: (Reino Bendecido) El continente situado al oeste de la Tierra Media, al otro lado del Belegaer (Gran Océano). Allí se encuentra Valinor (el hogar de gran parte de los Valar y Maiar y también de muchos Elfos), el territorio principal de Eldamar, y las Estancias de Espera (el lugar de la muerte).

Arda: (El Lugar) El mundo entero creado por Eru a través de sus siervos los Valar, y que incluye Endor (la Tierra Media) y Aman, pero no Menel (Cielo). En la Primera Edad y gran parte de la Segunda era circular y plano, pero en la Tercera Edad se rehizo en forma esférica.

Belegaer: (S. "Gran Mar") El océano que separa Aman (al oeste) de la Tierra Media (al este). También es llamado el Mar Poderoso o el Mar Divisor.

Beleriand: (S. "Gran País") La parte más noroccidental del continente, la zona al este de las Montañas Azules. La mayoría de su territorio se hundió en el océano y es destruida en el cataclismo de la batalla con que culmina la Primera Edad. Las regiones de Beleriand que sobrevivieron se llamaron Lindon. También llamada la Gran Tierra o País de Balar.

Eä: (Q. "Es" o "Sea") Eä es la Existencia. Eä es todo lo que existe, toda la creación de Eru. Incluye Arda y el Cielo (Menel). Surgida de la Gran Música (Ainulindalë) que definió el orden divino de la existencia, permanece limitada por las pautas (Esencia) de la Canción. Fuera de Eä se encuentran los Palacios Intemporales (la Nada) de Eru (El Único) y los Ainur (Espíritus Sagrados).

Ekkaia: (Q. "Mar Circundante") El gran océano que rodea Arda. Se encuentra al sur, al este y al norte de la Tierra Media. También llamado el Mar Exterior.

En la Primera Edad y hasta finales de la Segunda, estuvo rodeado por las Murallas de la Noche; pero, cuando acababa la Segunda Edad y Arda fue rehecha en forma de esfera, se adaptó cubriendo la mayor parte del mundo.

Eldamar: (Q. "Hogar de los Elfos") La parte más oriental de las Tierras Imperecederas que incluye dos regiones: (1) el territorio principal de tierras bajas al este de las montañas del este de Aman (Las Pelóri), y (2) la isla de Tol Eressëa separada de las costas este de Aman.

Elfos: (Q. "Quendi"): Los inmortales Hijos de Eru y los más nobles de entre todos los Pueblos Libres. También llamados los Primeros Nacidos, se despertaron antes que los Hombres o los Enanos y fueron la primera raza en hablar. Los Elfos se establecieron tanto en la Tierra Media como en Aman.

Endor: (S. "Tierra Central"; "Tierra Media"). Endor es el nombre que los Elfos Sindarin dan al Continente Central de Arda. También llamado Ennor o Endóre.

Eru: (Q. "El Único") También conocido como "El que está Solo", Eru es el único dios. Es el creador de Eä y los Ainur y el señor de todo lo que existe. Los Eldar le llaman "Ilúvatar".

Hildor: (Q. "Seguidores") El nombre que engloba a todos los Segundos Nacidos, u "Hombres".

Hildórien: (Q. "Tierra de los seguidores") La tierra más oriental de Endor donde los Segundos Nacidos, los "Hombres", se despertaron por primera vez.

Ilmarin: (Q. "Hogar Superior") También conocido como la "Mansión de los Altos Aires", Ilmarin se sitúa sobre la cima de Oiolossë (Taniquetil). Es la residencia de Manwë y Varda.

Ilmen: (Q. "Camino Superior") Ilmen tiene que ver con las regiones más exteriores de Eä, donde se sitúan las estrellas. Básicamente se refiere al "espacio". Se sitúa sobre Tarmenel, el nivel superior de Menel.

Ilúvatar: (Q. "Padre de Todo") Véase Eru.

Lindon: (S. "Noble Canción") Lindon, el "Lugar de la Música", se correspondía en sus orígenes a Ossiriand, el sureste de Beleriand. Tras la inundación de Beleriand al final de la Primera Edad, este nombre se adopta para todas las tierras que sobrevivieron al este de las Montañas Azules. Forlindon o "Lindon del Norte" incluye de forma aproximada lo que antes fue Thargelion y Estolad. Harlindon, o "Lindon del Sur", incluye más o menos lo que en su tiempo fue el centro y sur de Ossiriand. Los Puertos Grises (S. "Mithlond") están situados en Lindon oriental (Rónalindón), o "Exterior".

Maiar: (Q. sing. "Maia") Los Ainur menores que entraron en Eä al servicio de los Valar (véase Capítulo 5.0). También se les conoce como el Pueblo de los Valar, los Siervos de Valinor, y los Siervos de los Guardianes. Los ignorantes (sobre todo entre los Hombres) les llaman "Dioses Menores".

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

Manwë: Manwë, el Jefe de los Valar, es el gobernante original de Arda. Véase Capítulo 4.0.

Mar Circundante: Véase "Ekkaia".

Menel: (Q. "Cielo") Literalmente es la Región de las Estrellas e incluye a todos los cielos que se sitúan por encima de Arda.

Mithlond: (S. "Puertos Grises"). Los puertos gemelos situados en las orillas opuestas del Golfo de Lhûn. Es la principal ciudad élfica en el dominio de Lindon, controlada por Círdan el Constructor de Barcos.

Morenórë: (Q. "La Tierra Oscura") Morenórë es el Continente Meridional situado al sur de Endor (el Haragaer separa las dos tierras). Muchos le conocen por su nombre Sindarin: "Gwathrand". Es el último hogar conocido de Ungoliant.

Muros de la Noche: Las siempre oscuras montañas fronterizas que rodeaban Arda antes de que ésta adoptara una nueva forma en el 3319 de la Segunda Edad. Estas montañas señalaban el final del mundo y su única salida eran las Puertas de la Noche en el extremo occidental. Las Puertas de la Mañana en el este eran la única entrada.

Nazgûl: (L.N. "Espectros del Anillo"). Los Nueve Espectros del Anillo son los principales siervos de Sauron y antiguos Reyes hildo caídos. También llamados los *Nueve Jinetes*, los *Jinetes Negros*, *Los Nueve*, los *Úlairi*, etc.

Númenor: (Oesternesse) La gran isla continente situada en medio del Gran Mar hasta que su destrucción (Caída) en el 3319 de la Segunda Edad. Desde los primeros años de la Segunda Edad hasta su Caída, Númenor estuvo ocupada por los Altos Hombres (Edain) que se llamaban a sí mismos Númenóreanos. Estos Hombres fueron los antecesores de la raza de los Dúnedain. Númenor significa literalmente Tierra del Oeste y fue el hogar más occidental de los Hombres mortales.

Oiolossë: (Q. "Siempreblanco"): Véase "Taniquetil".

Quenta Silmarillion: (Q. "historia de los Silmarils") El tercer libro (tras el "Ainulindalë" y el "Valaquenta") del ciclo elda que se ocupa del origen

y la historia antigua de Arda. El "Silmarillion" es la saga de los Días Antiguos. Se centra en la historia de la lucha por las Tres Joyas, creadas por el Noldo Fëanor que albergaban la luz de los Dos árboles de Valinor.

Súlumo: (Q. "El Soplador") Véase "Manwë".

Taniquetil: (Q. "Alto Pico Blanco"). Los Elfos se suelen referir a él como "Oiolossë".

Tarmenel: (Q. "Cielo Alto") También conocido como "Sobre el Cielo", Tarmenel es la región situada bajo Ilmen ("Camino Superior" o "Espacio"). Se encuentra justo bajo las estrellas y sobre el Firmamento azotado por el viento. Es el Firmamento Superior, donde se formaron los Vientos Originales.

Tierra Media: Véase "Endor".

Tierras Imperecederas: A veces se identifica con Aman, aunque comprenden los territorios de Aman y la isla de Tol Eressëa. Sus habitantes —Elfos, Maiar y Valar— son inmortales; de ahí el origen del nombre. La tierra por sí misma no basta para conferir la inmortalidad.

Úlairi: (Q. "Sin Sombras") Los Nueve Espectros del Anillo. Véase "Nazgûl".

Valaquenta: (Q. "Historia de los Valar") El segundo libro (tras el "Ainulindalë" y antes del "Quenta Silmarillion") del ciclo elda que se ocupa del origen y la historia antigua de Arda. Es la "Cuenta de los Poderes", la historia de los Valar y los Maiar basada en el saber de los Eldar.

Valar: (Q. sing. "Vala"; S. "Belain"; S. sing. "Balan") Los más grandes de los Ainur que entraron en Eä como guardianes y ejecutores de la visión de Eru. Al principio eran quince Valar; sin embargo Melkor (Morgoth) cayó en desgracia, quedándose sólo siete mujeres y siete hombres Valar. Los ocho que recibieron el nombre de Aratar eran los más poderosos (véase 4.0). El nombre de Morgoth nunca más fue pronunciado por los Exaltados y se convirtió en el más poderoso de los Grandes Enemigos (véase 7.0). Los Valar son también conocidos como los Poderosos, los Exaltados, los Grandes, los Señores de Arda, los Guardianes, los Señores de Valinor, los Señores del Oeste, y (por los ignorantes) los Dioses.

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

Valinor: (S. "Tierra de los Valar") La región al este de Aman que constituye el hogar de los Valar, la mayoría de los Maiar, y los Elfos Vanyar. Se encuentra al oeste de Eldamar y su capital es Valimar.

Valar y Maiar

"...Pero no eran los trolls quienes habían aterrorizado al Elfo. Las filas de orcos se habían abierto, y se replegaban, como si ellos mismos estuvieran asustados. Algo asomaba detrás de ellos. No se alcanzaba a ver lo que era: parecía una gran sombra, en medio de la cual había una forma oscura, quizá una forma de hombre, pero más grande; y en esa sombra había un poder y un terror que iban delante de ella."

Imagina, después de haber oído todas las terribles leyendas, enfrentarte finalmente a un espíritu terrorífico surgido del gran Mal de los Días antiguos, un demonio inmortal despertado de su largo sueño. Imagina encontrarte un Balrog.

En Valar y Maiar podrás conocer al Balrog, así como a otros grandes espíritus (buenos y malos) que habitan el maravilloso mundo de J.R.R. Tolkien. Estos seres inmortales, los poderosos Ainur, ayudaron a dar forma a la Tierra Media el lugar al que los Elfos llaman Endor. Sus vidas dominan gran parte de la conflictiva historia del continente. Los Ainur Caídos, Morgoth, Sauron y los Balrogs, asolando la tierra, corrompiendo a los pueblos y entrometiéndose en sus políticas. Los fieles Valar, como Oromé y Aulë, sirven de dioses a los Pueblos Libres. Los sabios Maiar, como Gandalf y Tom Bombadil, actúan como defensores del Equilibrio de las Cosas. Cada uno tiene un lugar en los esquemas de Eru, y cada uno tiene su historia que da vida a la gran saga de la Tierra Media.

Dentro encontrarás una relación ordenada de la apariencia, motivaciones, características e historia de cada uno de los Valar y de los más importantes Maiar:

- Una visión general describiendo la naturaleza e historia general de todos los "Sagrado", los inmortales Ainur, incluyendo los espíritus caídos conocidos como los Grandes Enemigos.
- Valar, o "Poderes", los máximos guardianes del mundo: Manwë, el "Soplador", Creador de los Vientos, Señor de los Cielos y Rey de los Valar. Varda, Elbereth Gilthoniel, la exaltada Reina de las Estrellas. Oromë, el "Cazador", el mejor guerrero del mundo. Tulkas, el "Fuerte", el ser más fuerte de Arda.
- Maiar, o "Manos", los siervos inmortales de los Valar: Tom Bombadil, señor del Bosque Viejo y el más anciano de los Ainur en la Tierra Media. Eönwë, el poderoso Herald de los Valar y el más grande de los guerreros Maia. Melian, la Maia que se casó con un rey Elfo y se convirtió en la Reina de Doriath. Baya de Oro, la bella espíritu de agua cuya música encanta el antiguo discurrir de las aguas del Río Tornasauce.
- Magos Alatar, Gandalf, Pallando, Radagast y Saruman los cinco emisarios Maia enviados a la Tierra Media en la Tercera Edad.
- Ainur caídos, como: Morgoth, el "Enemigo Negro", el exaltado Vala que fue el origen de todo el Mal. Sauron, el "Señor de los Anillos", el gran Maia y principal siervo de Morgoth. Gothmog, el "Rey de los Balrogs", el espíritu de fuego perdido que dirigió a las Huestes de Angband.
- Ungoliant, el terrorífico "Demonio del Vacío", que envenenó a los Dos Árboles que iluminaban el mundo.
- Estadísticas completas de personaje para los sistemas de El Señor de los Anillos, Rolemaster y El Señor de los Anillos Básico, todos de ICE, así como posibilidades de adaptar estos personajes a otros juegos de aventuras.

Valar y Maiar es el primer título de ICE en la serie *Pueblos de la Tierra Media* para su juego de aventuras. Cada libro de esta colección documenta una raza o grupo específico de los que se encuentran en la Tierra Media de Tolkien. Otros volúmenes incluyen Enanos *, Hobbits *, Orcos *

IRON CROWN ENTERPRISES tiene la licencia exclusiva mundial para JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA y JUEGOS DE MESA ADULTOS basados en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ y EL HOBBIT™ de J.R.R. Tolkien.

© 1986, 1995 por Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Berkeley, California, USA. Valar & Maiar, Pueblos de la Tierra Media, El Hobbit y El Señor de los Anillos, y todos los personajes y lugares incluidos en ellos son marcas registradas de Tolkien Enterprises. Todos los personajes y lugares incluidos en los trabajos de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Grafton Books (Harper Collins), sucesores editoriales de Unwyn Hyman Ltd. y Allen & Unwyn Ltd., Londres, Reino Unido. Todos los derechos reservados.

tierra  media

ROLEMASTER



La Factoría-LF805
ISBN-84-8421-119-3



9 788484 211198

