

SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA

VOL. III HOBBITS, ENANOS, ENTS, ORCOS Y TROLLS



LA COMPAÑÍA

SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA™

Vol. III: HOBBITS, ENANOS, ENTS, ORCOS Y TROLLS

Autores

R. Mark Colburn, Peter C. Fenlon, John D. Ruemmler,
Terry K. Amthor, Jessica M. Ney

Editores de la serie

Peter C. Fenlon, Jessica M. Ney

Desarrollo

Jessica Ney

Diseño de páginas

Eileen Smith, Suzanne Young, Pete Fenlon, Jessica ney

Tablas

John Ruemmler, Kurt Fischer, Judy Madison, Terry Amthor,
Jessica Ney, Eileen Smith, Pete Fenlon

Ilustraciones interiores:

Liz Danforth

Ilustración de portada

Angus McBride

Gráficos de portada

Richard H. Britton

Diagramas

Judy Madison, Larry Brook, Suzanne Young, Leo LaDell, Paula Peters, Eileen Smith

Contribuciones editoriales

Tom Loback, Eileen Smith, Terry Amthor, Jessica Ney, Coleman Charlton,
Rick Britton, John Ruemmler

Producción

Montserrat Vilà Planas

Contribuciones especiales

Olivia Johnston, Bruce Neidlinger, Kurt Rasmussen, Bruce Hlavin, Deane Begiebing, David Johnson,
Bill Downs, Larry Taylor, John Breckenridge, Rob Bell, Kevin Barrett, Becky Pope, Heidi Heffner, Marc Rainey

Traducción

Óscar Estefanía Hernández



Los señores de la Tierra Media (vol. III) Hobbits, enanos, ents, orcos y trolls

Lords of Middle-Earth. Vol III – Hobbits, dwarves, ents, orcs & trolls

Edición en castellano: febrero de 1994

Producido y distribuido por Iron Crown Enterprises, Inc.,
© 1987 Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc.,
Berkeley, CA. *El Bosque Negro*, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y todos los personajes
y lugares en ellos contenidos son propiedades registradas de Tolkien Enterprises.

Publicado por JOC Internacional, S.A., con autorización de Iron Crown Enterprises, Inc.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España

Compaginación: Edilínia, S.L.

Impreso en Hurope, S.A.
c/. Recared, 2 – Barcelona

ISBN: 84-7831-118-1

D.L.: B-3.756-94

Impreso en España – Printed in Spain

CONTENIDO

PRÓLOGO	5	6.3 Glosario de breves descripciones de personajes ents	93
PRIMERA PARTE			
1. INTRODUCCIÓN	5	7. LOS ORCOS	93
2. USO DE LOS SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA	5	7.1 Panorámica general de los orcos	93
3. NOTAS GENERALES	6	7.2 Glosario de personajes orcos	101
3.1 Abreviaturas	6	7.3 Glosario de breves descripciones de personajes orcos	108
3.2 Definiciones	7	8. LOS TROLLS	113
3.3 Citas	8	8.1 Variedades de trolls	113
3.4 Conversión de datos	9	8.2 Glosario de personajes trolls	115
3.5 Características de Rolemaster en STM III	11	8.3 Glosario de breves descripciones de personajes trolls	117
SEGUNDA PARTE			
4. LOS HOBBITS	12	9. USO DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS	119
4.1 Panorámica general de los hobbits	12	9.1 Selección de personajes de niveles altos	119
4.2 Glosario de personajes hobbits	17	9.2 Equilibrio en el uso de los personajes de niveles altos	120
4.3 Glosario de breves descripciones de personajes hobbits	28	10. GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS	120
5. LOS ENANOS	41	10.1 Generación de características	120
5.1 Las Tribus de los Siete Padres	41	10.2 Historial y personalidad	120
5.2 Los Noegyth Nibin	75	10.3 Equipo y objetos mágicos	120
5.3 Los umli	82	10.4 Bonificaciones por habilidad y nivel	120
6. LOS ENTS	86	11. MISCELÁNEA	121
6.1 Panorámica general de los ents	86	11.1 Conversión a Fantasy Hero	121
6.2 Glosario de personajes ents	90	11.2 Lectura seleccionada	122
TERCERA PARTE			



PRÓLOGO

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

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

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

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

PRIMERA PARTE

1. INTRODUCCIÓN

¿Te gustaría ir de aventuras con Thorin Escudo de Roble o desafiar en combate a un señor de los orcos? ¿Podrías hacer sangrar a un troll de las cavernas como hizo Frodo en Moria, podrías persuadir a Bilbo Bolsón para que volviera a contarte algunas historias de los Días Antiguos? ¿Has necesitado alguna vez la ayuda de Bárbol el Ent en el Bosque de Fangorn? Ahora, al menos puedes intentarlo.

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

Este es el último de los tres volúmenes de la serie de *Los Señores de la Tierra Media*. El Volumen Uno cubre los elfos, los maiar, los valar y los "Grandes Enemigos", mientras que el Volumen Dos habla de los hombres. Juntos, estos tres extensivos trabajos tratan las grandes figuras de cada una de las variadas razas de Endor.

El Volumen Tres describe a los hobbits, el Pueblo Pequeño ignorado en las historias; a los enanos, los Hijos de

Aulë; a los ents, los Pastores de Árboles; y a los orcos y a los trolls, criaturas pervertidas por Morgoth para servir a sus maléficos fines. Cada raza teje un dibujo único en el tapiz que son los hechos épicos y las baladas de la Tierra Media. Estén en su cúspide o en el declive de su poder, estos variados pueblos han cambiando la misma esencia de las Edades con sus hazañas.

2. USO DE LOS SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA

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

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

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

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

NOTAS GENERALES

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

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

SECCIONES DE RAZAS

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

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

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

Pocos de los personajes de *Los Señores de la Tierra Media* han recibido el tratamiento exhaustivo que puede contemplarse en los estudios de personajes de los módulos de campaña para la Tierra Media de ICE. En su lugar, se ha dado mayor importancia a la información significativamente pertinente. Por ejemplo, se nombran el hogar y las principales posesiones del personaje, pero no son descritas en gran detalle. Estos trabajos son suplementos de juego, ayudas generales; no son sustitutos de productos que se centren en lugares o individuos particulares.

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

GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

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

3. NOTAS GENERALES

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

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

3.1 ABREVIATURAS

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

Sistemas de Juego y Suplementos

MC.....	Manual de Combate
MP.....	Manual de Personajes y Campañas
FH.....	Fantasy Hero
STM.....	Los Señores de la Tierra Media
SA.....	El Señor de los Anillos
RM.....	Rolemaster

Fuentes

CP I.....	<i>Los Cuentos Perdidos</i> , Volumen I (Ed. Minotauro)
CP II.....	<i>Los Cuentos Perdidos</i> , Volumen II (Ed. Minotauro)

Hob.....	<i>El Hobbit</i> (Ed. Minotauro)
SdIA.....	<i>El Señor de los Anillos</i> (Ed. Minotauro)
SdIA I.....	<i>La Comunidad del Anillo</i> (Ed. Minotauro)
SdIA II.....	<i>Las Dos Torres</i> (Ed. Minotauro)
SdIA III.....	<i>El Retorno del Rey</i> (Ed. Minotauro)
SdIA Apéndices..	<i>El Señor de los Anillos</i> , Apéndices (Ed. Minotauro)
Sil.....	<i>El Silmarillion</i> (Ed. Minotauro)
CI.....	<i>Cuentos Inconclusos</i> (Ed. Minotauro)

Editores autorizados

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

Características del personaje

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

Términos de juego

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

Términos de la Tierra Media

A.....	Adunaico
Be.....	Bethteur (elfo silvano)
C.E.....	Cuarta Edad
Cir.....	Cirth o Certar
Dn.....	Daenaël (antiguo dunlendingo)
Du.....	Dunlendingo
E.....	Edain
El.....	Eldarin
Es.....	Hombre del este

H.....	Hobbitico (dialecto del oestron)
Har.....	Haradrim
Hob.....	El Hobbit
Kd.....	Kuduk (antiguo hobbitico)
Kh.....	Khuzdul (Enano)
LN.....	Lengua Negra
Mon.....	Montaños
O.....	Oestron (Lengua Común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohirrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA.....	El Señor de los Anillos
S.E.....	Segunda Edad
Si.....	Elfo Silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wm.....	Womaw
Wo.....	Woses (Drúedain)

CLAVE PARA LAS ENTRADAS DE LAS TABLAS

Códigos: Las estadísticas proporcionadas en las tablas describen las capacidades físicas de cada personaje; en el texto principal se puede encontrar una descripción más detallada de los personajes (ver secciones 3.3, 4.3 y 5.3). Algunos de los códigos no tienen porqué explicarse: Niv (nivel), PV (puntos de vida), Esc (Escudo), o Mov M (bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación.

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

BD (Bonificación defensiva): La bonificación defensiva listada incluye bonificación por característica, por escudo, por equipo (por ejemplo, bonificación por armaduras) y bonificaciones debidas a sortilegios continuos que son siempre aplicables. Un “+” después de la BD indica que en ciertas circunstancias se pueden aplicar otras bonificaciones (normalmente con sortilegios como Desviar, Esquivar y Desplazamiento).

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

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

BOs (Bonificaciones ofensivas): Cada personaje tiene dos bonificaciones ofensivas: la BO en combate cuerpo a cuerpo para el arma de combate cuerpo a cuerpo más comúnmente utilizada por el personaje y la BO de proyectil para el arma de proyectil más comúnmente utilizada por el personaje. Las bonificaciones en combate cuerpo a cuerpo y en proyectil incluyen la bonificación por la mejor arma del combatiente en dicha categoría. Las abreviaturas de las armas que siguen a las BOs son las siguientes:

aa-arma de asta	e2-espadón
ab-alabarda	ga-garrote

ac-arco corto	ha-hacha
acp-arco compuesto	hc-hacha de combate
ag-azadón de guerra	ho-honda
al-arco largo	ja-jabalina
alf-alfanje	kl-kynac largo
ba-bastón	ky-kynac
bo-boleadora	la-lanza
bsl-ballesta ligera	lc-lanza de caballería
bsp-ballesta pesada	lt-látigo
ci-cimitarra	ma-maza
da-daga	mg-martillo de guerra
ea-espada ancha	ra-rapier
ear-estrella arrojadiza	ro-roca (medio/gran Aplastamiento)
ec-espada corta	

Los ataques sin armas y de animales se abrevian utilizando los códigos de la Tabla de Características de los Animales de SA (CST-2); la primera letra da el tamaño del ataque (D=Diminuto, P=Pequeño, M=Medio, G=Grande, E=Enorme); las segundas dos letras dan el tipo de ataque (Em=Embestida/golpe, Apr=Apresar, etc.).

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

“AR” se refiere a cualquier arma, incluyendo Artes Marciales a grado 4.

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

3.2 DEFINICIONES

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

Ainur: (Espíritus Sagrados) Los divinos sirvientes de Eru, nacidos de su pensamiento. Aunque son espíritus sin forma, tienen géneros masculino y femenino y son capaces de asumir formas corpóreas. La mayoría de los ainur residen con Eru en los Palacios Intemporales fuera de Eä, pero algunos de ellos –los valar y los maiar– residen en Eä. Los ainur son también llamados los Sagrados, los Cantantes o los Espíritus. (Ver *Los Señores de la Tierra Media*, Volumen I.)

Aman: (El Reino Bendito) El continente al oeste de la Tierra Media, más allá del Belegaer (Gran Mar). Contiene Valinor (hogar de la mayoría de los valar y maiar y de muchos elfos), el continente de Eldamar y las Estancias de Espera (el lugar de los muertos).

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

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

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

Eä: (Existencia) Eä es todo lo que existe, la Creación de Eru al completo, e incluye a Arda y al Cielo (Menel). Nacida de la Gran Música (Ainulindalë) que definió el orden divino de existencia, permanece unida por los patrones (Esencia) de la Canción. Fuera de Eä figuran los Palacios Intemporales de Eru (El Único) y los ainur (Espíritus Sagrados) y el Vacío Intemporal (la Nada).

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

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

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

Ered Harmal: (S. “Montañas del Sur Dorado”) Cadena montañosa en la parte sur del centro de Endor.

Eru: (“El Único” o “El que es Sólo”; Q. “Ilúvatar”) El creador de Eä y de todas las cosas dentro y fuera de ella.

Enanos: (Kh. “Khazâd”) Aunque tallados por el vala Aulë antes del despertar de los hombres, esta robusta raza de corta estatura llegó a Endor después de los Nacidos Después. Tienen largas vidas pero siguen siendo mortales, y su destino permanece aparte del de los hombres y los elfos.

Hildórien: (S. “Tierra de los Seguidores”) Lugar de nacimiento de los hombres en la P.E. Hildórien estaba al sur de Cuiviénen, a lo largo de la ladera norte de las Montañas del Viento, en el más lejano este de la Tierra Media.

Hobbits: (Kd. “Kuduk”) También llamados medianos, los hobbits son los más pequeños de los Pueblos Libres. Son una raza sencilla de curioso origen, dividida en los subgrupos de los Fuertes, los Pelosos y los Albos.

Los Arrecifes: Las tierras costeras entre las Montañas del Viento y el Mar Circundante en el sudeste de la Tierra Media. Incluye Lochas Drus, Ka’ish, Arg-Símorig y Ruuriik.

Maia: (Q. sing. “maia”) Los ainur menores que entraron en Eä como sirvientes de los valar. También son conocidos como Pueblo de los Valar, los Sirvientes de Valinor y los Sirvientes de los Guardianes. Los ignorantes (entre ellos los hombres) les llaman “dioses menores”. (Ver *Los Señores de la Tierra Media*, Volumen I).

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

Montañas Amarillas: (Q. “Orolanari”; S. “Ered Laranor”) También llamadas las Montañas del Sur, estos picos se extienden a través de la zona sur de la Tierra Media. En los primeros días de Arda, antes de los cambios, comprendían la cadena meridional de las tres cadenas montañosas que había en el este.

Montañas de Hierro: (“Ered Engrin” o “Orongreni”) La cadena montañosa en el más lejano norte de la Tierra Media. Desde el cataclismo con el que finalizó la Primera Edad, la mayor parte de su porción más occidental se halla bajo el mar, mientras que el resto de la cadena está separado por la gran Bahía de Utûm.

Montañas del Viento: (S. “Ered Gwaen”; Q. “Orosúli”) Cadena montañosa en el sudeste de la Tierra Media. En los primeros días de Arda, antes de los cambios, estos picos comprendían la cadena central de las tres cadenas montañosas que había en el este.

Nazgûl: (Espectro del Anillo) Uno de los Nueve que, como reyes humanos, aceptaron uno de los Anillos del Poder forjados por Sauron y fueron corrompidos por él. (Ver *Los Señores de la Tierra Media*, volumen II).

Númenor: (Oesternessë) La gran isla continente situada en el centro del Gran Mar hasta su destrucción (Caída) en 3311 de la Segunda Edad. Desde principios de la Segunda Edad hasta su Caída, Númenor estuvo ocupada por los Altos Hombres (Edain) que se llamaban a sí mismos númenóreanos. Estos hombres fueron los ancestros de la raza de los dúnedain. Númenor significa literalmente Tierra del Oeste, y fue el hogar más occidental de los hombres mortales. Los elfos la llaman Andor, la “Tierra del Don”.

Orocarni: (Q. “Montañas Rojas”; “Ered Caran”) Cadena montañosa en el nordeste de Endor. El lugar de nacimiento de los elfos en Cuiviénen tuvo lugar al pie de estos picos. En los primeros días de Arda, antes de los cambios, comprendían la cadena septentrional de las tres cadenas montañosas que había en el este.

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

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

Valinor: (Tierra de los Valar) La región en el este de Aman que constituye el hogar de los valar, la mayoría de los maiar y los elfos vanyar. Se halla al oeste de Eldamar y su capital es Valimar.

3.3 CITAS

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

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

EJEMPLO: Una cita dice “Leer SdIA II 422. Ver SA de ICE 111.” Esto significa que puedes hallar más información en *El Señor de los Anillos* Tomo II, *Las Dos Torres*. El material aparece en la página 422 de la versión de la editorial

Minotauro. Hay más datos en la página 111 de *El Señor de los Anillos*, *El Juego de Rol de la Tierra Media*.

3.4 CONVERSIÓN DE DATOS

Este módulo ha sido diseñado para ser usado con la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía. Dado que cada sistema de JRF tiene sus propias reglas en materia de combate, sortilegios y creación de personajes, se han elegido ciertos términos descriptivos comunes para las descripciones de los lugares, personas, criaturas y cosas. Por desgracia, los datos estadísticos tales como las bonificaciones o las "características" de los personajes difieren mucho de un juego a otro; después de todo están pensados para reglamentos distintos. ICE ha escogido usar como base cifras percentiles, ya que la conversión a D20, D18 y D10 puede hacerse con relativa facilidad (ver la sección 3.42 con una tabla de conversión). Las características también se dan de una manera determinada; de nuevo se ha puesto especial énfasis en la sencillez y la coherencia, de manera que una conversión a otro sistema de juego no sea difícil.

Al usar este módulo en tu campaña de JRF, ten cuidado de anotar todos los datos de los personajes no jugadores antes de empezar a jugar. Caso de que necesitaras hacer algunos ajustes, puedes seguir las siguientes notas generales. El material que se proporciona se encuentra en términos de porcentajes y está pensado para darle al lector una idea relativamente clara de los puntos fuertes y débiles de los individuos y criaturas descritas. La mayoría de los sistemas de JRF podrán relacionarlos con los datos, y la conversión debería ser fácil; sin embargo, recuerda que hay docenas de reglas de juegos de rol y que la conversión de las estadísticas aquí descritas puede ser problemática.

3.41 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

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

3.42 CONVERSIÓN DE DATOS A CUALQUIER SISTEMA JRF

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

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

NOTA SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS POR ENCIMA DE 102

SA y *Rolemaster* proporcionan bonificaciones y PP/nivel para características hasta 102. Debido a la naturaleza especialmente poderosa de los personajes que aparecen en *STM* (como los maiar, los eldar, los reyes, los altos hombres, etc.), las características incluidas a menudo superan el 102. La siguiente tabla proporciona los valores para bonificaciones y PP/nivel que se utilizaron para calcular las capacidades y bonificaciones de los personajes de *STM*. Redondea hacia abajo si hay resultados decimales (es decir, para una característica de 111, los PP/nivel normales de 8.5 se redondearían a 8).

Caract.	Bonif.	PP/nivel Normal	Maia/vala
100	25	3	3
101	30	3	3
102	35	4	4
103	40	4	5
104	45	5	6
105	50	5	7
106	55	6	8
107	60	6	9
108	65	7	10
109	70	7	11
110	75	8	12
110+	+5/p. carac	+0.5/p. carac.	+1/p. carac.

3.43 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

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

1. Asignar la característica apropiada de tu sistema de JRF al valor dado junto a la característica análoga que se da en el módulo. Si tus reglas usan menos características, puedes hacer el promedio de los valores de las combinaciones de factores que contribuyen a una de las

características que se use en tu sistema (por ejemplo, destreza = promedio de rapidez y agilidad). Si tu reglamento usa más características para describir parte de un personaje, puedes usar el valor que se da para más de una de las características correspondientes (por ejemplo, puedes asignar el valor de constitución a resistencia y durabilidad). A continuación viene una tabla que muestra algunos ejemplos de términos equivalentes de características:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.44 CONVERSIÓN DE CAPACIDADES DE COMBATE

Todos los valores de combate están basados en SA o en el Manual de Combate (RM). Los siguientes consejos te ayudarán en la conversión.

- Las bonificaciones por fuerza y rapidez han sido determinadas según la tabla 1.32. Anota las características que tú estás usando y calcula las bonificaciones de acuerdo con las reglas de tu sistema.
- Los sumandos de combate basados en el nivel que aquí se incluyen son: +3/nivel para los guerreros y bribones, +2/nivel para los ladrones y monjes guerreros y +1/nivel para los bardos, monjes y montaraces. Basta coger el nivel del PNJ, anotar su clase de personaje (o su equivalente en tu sistema) y calcular las bonificaciones ofensivas (debidas al nivel) apropiadas a tu juego. Observa que todas las bonificaciones que no están mencionadas como clase de armadura son bonificaciones "ofensivas".
- Si tu sistema se basa en niveles de habilidad (u otros incrementos de habilidad) se usa la bonificación ofensiva tal y como aparece aquí. A lo mejor tienes que convertir la bonificación a un valor no percentil. Alternativamente, puedes usar la sección 1.37.
- Las clases de armadura que aquí se dan se basan en la siguiente lista:

Tipo de

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

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

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

3.45 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

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

- Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, Ley del Fuego indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).
- Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que poseería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel

de poder de los sortilegios que tendría el PNJ (por ejemplo, un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios, dos de tercer nivel, tres de segundo y tres de primero).

3. Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el PNJ y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible.

3.46 NOTA SOBRE LOS NIVELES

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

3.47 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

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

3.5 CARACTERÍSTICAS DE ROLEMASTER EN STM III

SA y Rolemaster son sistemas basados en habilidades. Cada personaje y PNJ está descrito no sólo con sus características vitales (como Fuerza, Constitución, etc.), sino también con las bonificaciones en las habilidades que ha aprendido. Estos valores están normalmente entre 1 y 100 (es decir, en una escala de porcentaje), pero los personajes poderosos o que hayan desarrollado de forma intensa una habilidad pueden tener valores por encima de 100.

La serie de STM utiliza más habilidades que cualquiera de las demás partes de los sistemas de juegos de rol de fantasía de ICE publicados hasta la fecha: SA y Rolemaster. Sin duda, los jugadores veteranos de los juegos JRF de ICE percibieron algunas habilidades nuevas en STM I con las que no estaban familiarizados. La que sigue es una lista exhaustiva de todas las habilidades utilizadas en STM con las características vitales importantes que proporcionan bonificaciones en dicha habilidad, así como una serie de abreviaturas revisadas.

Si no se dan bonificaciones por habilidad a un personaje, significa que no tiene grados en dicha habilidad. Sin embargo, es perfectamente posible que las bonificaciones por característica, nivel y/o profesión, proporcionen a ese perso-

naje una bonificación en dicha habilidad. Ciertas habilidades no están descritas específicamente en SA o Rolemaster porque son usadas raras veces en una campaña normal (como administración, artesanía, arquitectura, etc.). Dichas habilidades se utilizan simplemente para dar una idea sobre las habilidades del personaje desarrolladas fuera de un entorno de aventuras.

Abreviatura		Habilidad	Característica
Ninguna	Cuerpo a cuerpo	FUE/FUE/AGI	Ataque cuerpo a cuerpo
Ninguna	Proyectil	AGI/AGI/FUE	Arcos, hondas, etc.
BD	Bonif. Defensiva	RAP	BD derivada de escudos, magia, defensa adrenalínica, etc.
Tre	Trepar	AGI	Habilidad primaria
Nad	Nadar	AGI	Habilidad primaria
Mon	Montar	EMP/AGI	Habilidad primaria
Des	Desact. trampas	I/AGI	Habilidad primaria
Abr	Abrir cerraduras	I/RAZ/AGI	Habilidad primaria
A/E	Acechar/escon.	AGI/ADI	Habilidad primaria
Per	Percepción	I/I/RAZ	Habilidad primaria
Run	Leer Runas	EMP/I	Habilidad primaria
Ba/Va	Baston./varitas @	EMP/I	Habilidad primaria
Can	Canalización	I	Habilidad primaria
SD	Sortil. dirigidos	AGI	Habilidad primaria
Emb	Emboscar	ninguna	Habilidad primaria
Li	Lingüística	ninguna	Habilidad primaria
MA	Movimientos		
	adrenales	PRE/ADI	Habilidad primaria, 5 tipos
DA	Defensa		
	adrenal	ninguna	Habilidad primaria
AAM	Ataques de		
	artes marciales	FUE/FUE/AGI	Habilidad primaria
BAM	Barridos y lanzam.		
	de artes marciales	AGI/AGI/FUE	Habilidad primaria
DC	Desarr. corporal	CON	Habilidad primaria
Acr	Acrobacias	AGI/RAP	Habilidad secundaria
Act	Actuar	PRE/EMP	Habilidad secundaria
Ad	Administración	RAZ/PRE	Desarrollar como Meditación
CA	Curac. animales	EMP//RAZ	Habilidad secundaria
EA	Entreno animales	EMP/PRE	Desarrollar como Pastoreo
Ev	Evaluación	RAZ/MEM	Desarrollar como Música
Ar	Arquitectura	RAZ/EMP	Desarrollar como Matemáticas
JA	Juegos atléticos	FUE/AGI/RAP	Como Acr (guerreros con 1/4)
ConC	Conocimiento de las cavernas	ADI/RAZ	Habilidad secundaria
Qui	Química	RAZ/MEM	Desarrollar como Cocinar
Con	Contorsiones	AGI/ADI	Habilidad secundaria
Coc	Cocinar	I/RAZI/RAZ	Habilidad secundaria
Art	Artesanía	AGI/ADI	Desarrollar como Hacer Flechas
Bai	Bailar	AGI/I	Habilidad secundaria
Dip	Diplomacia	RAZ/EMP	Desarrollar como Falsificación
Zam	Zambullirse	ADI/AGI	Habilidad secundaria
Fal	Falsificación	ADI/RAZ	Habilidad secundaria
PA	Primeros Auxilios	ADI/EMP	Habilidad secundaria
HF	Hacer Flechas	AGI/ADI	Habilidad secundaria

For	Forrajear	I/MEM	Habilidad secundaria
Fre	Frenético	EMP/ADI	Habilidad secundaria
Jug	Jugar	MEM/PRE	Habilidad secundaria
Pas	Pastoreo	EMP/PRE	Habilidad secundaria
Lid	Liderazgo	EMP/PRE	Habilidad secundaria
TC	Trabajar el cuero	AGI/RAZ	Como Actuar (guerreros 1/2)
Mat	Matemáticas	RAZ/MEM	Habilidad secundaria
Med	Meditación	PRE/ADI	Habilidad secundaria
Mus	Música	AGI/EMP	Habilidad secundaria
Nave	Navegación	RAZ/I	Habilidad secundaria
Ora	Oratoria	EMP/PRE	Habilidad secundaria
Cor	Cordelería	MEM/AGI	Habilidad secundaria
Re	Remar	ADI/FUE	Habilidad secundaria
Nav	Navegar	EMP/I	Habilidad secundaria
Sed	Seducción	EMP/PRE	Habilidad secundaria
Señ	Hacer Señales	MEM/ADI	Habilidad secundaria
Ca	Cantar	PRE/I	Habilidad secundaria
Esq	Esquiar	AGI/ADIDI	Habilidad secundaria
Her	Herrería	FUE/AGI	Habilidad secundaria
DS	Dominio de los sortilegios	varía	Habilidad secundaria
CC	Conoc. Cielos	I/MEM	Habilidad secundaria
TP	Trabajar la Piedra	ADI/AGI	Habilidad secundaria
E/T	Estrategias y Tácticas	I/RAZ	Como Frenético (guerreros 1/3)
Red	Reducir	AGI/RAP	Habilidad secundaria
Ras	Rastrear	I/RAZ	Habilidad secundaria
Com	Comerciar	RAZ/EMP	Habilidad secundaria
CoT	Constr. Trampas	RAZ/EMP	Habilidad secundaria
Ma	Maña	PRE/RAP	Habilidad secundaria
DV	Dar Volteretas	AGI/ADI	Habilidad secundaria
CT	Conoc. Tiempo	I/EMP	Habilidad secundaria
TM	Tallar la Madera	AGI/EMP	Habilidad secundaria

NOTA: Los costes de las “habilidades primarias” se dan en la sección 3 de MP, y los costes para las “habilidades secundarias” se dan en la sección 14.14 de MP.

@– Bastones y Varitas es el equivalente a la habilidad “Usar Objetos” de SA.

SEGUNDA PARTE

4. LOS HOBBITS

Sobrenombres: Periannath (sing. Perian); Kuduk (H.); Kúd-dúkan (R. “Habitante de agujeros”); Banakil (W. “Mediano”); Holbylla (R. “Constructor de agujeros”).

La fábrica de la gran historia de la Tierra Media ha sido tejida por los poderes de las grandes razas. Por encima de todos los demás aparecen los elfos y sus obras, palabras, belleza y canciones inigualables. Los dragones oscurecen los cielos y allanan las montañas en su inmensidad. Los balrogs abruman con su poder a todos salvo a los más poderosos de los señores inmortales. Los istari, tanto buenos como malos, disparan la imaginación con su inigualable habilidad con las artes arcanas y su relación con la hueste de los cielos. Los hombres destacan por su heroísmo, su versatilidad y su humanidad. Los poderes de los enanos, los ents, los orcos, los trolls y los muertos vivientes son narrados en baladas y leyendas. Pero ¿dónde entre todas estas razas figuran los diminutos hobbits? Mientras los Grandes llenan las historias

de las batallas de la Tierra Media, los hobbits pasan casi completamente desapercibidos. ¡En realidad, la historia ignora completamente a este pequeño pueblo hasta llegar a los registros de la Tercera Edad! No hay grandes relatos de hobbits de los Días Antiguos. Ningún poderoso artefacto ha sido creado con sus hábiles manos. Ninguno de sus señores ha capitaneado a las enormes legiones de la Tierra Media. Pero poseen una enorme fuerza, un gran don que normalmente suele ser menospreciado. ¡De no ser por el poder de los hobbits, Sauron podría haber tenido éxito, y quizá el amanecer jamás hubiera vuelto a aparecer en el mundo!

4.1 PANORAMA GENERAL DE LOS HOBBITS

Como ya hemos dicho, los registros primitivos de los hobbits apenas existen. Antes de 1050 T.E. no hay ningún registro de los hobbits. La teoría más frecuente y respetada respecto a su origen es que despertaron en el este al mismo tiempo que los hombres. Como los hombres formaron tres familias; así lo hicieron los hobbits: surgieron los Albos, los Fuertes y los Pelosos. Tras su despertar, parece que emigraron hacia el oeste y el sur. Es probable que el mayor grupo de pueblos hobbits habitara en el Valle del Anduin durante gran parte de los años anteriores a su descubrimiento por parte de los historiadores de la Gente Grande. Sin embargo, pudieran haber existido comunidades de hobbits en el este y en el sur que no han sido recordadas en ningún registro histórico importante hasta el día de hoy. Allí donde se fundaron las comunidades de los hobbits, permanecieron bastante ignoradas en sus tranquilos pueblos y comarcas durante más de dos Edades de la Tierra Media.

4.11 HISTORIA DE LOS HOBBITS

Aunque el Pueblo Pequeño ha entrado accidentalmente en alguna que otra de las campañas de los seres más grandes, como hombres u orcos, su falta de agresividad y presunción ha mantenido su historia mayormente pacífica. Los hobbits consideran las pequeñas escaramuzas en las que toman parte como grandes batallas, y los líderes supervivientes son recordados como poderosos héroes. Los hobbits sólo han mantenido diálogos y negocios con hombres y enanos de forma ocasional, y más raramente con elfos. En verdad, el diálogo con estos últimos es tan raro que algunos de los hobbits duda de la existencia de los elfos. Pero, a pesar de lo provincianos que resultan, la mayor interacción de los hobbits con el mundo exterior fue también el acto más importante de la terrible Guerra del Anillo, donde un puñado de hobbits, literalmente hablando, lograron salvar el mundo.

El registro más antiguo de los hobbits menciona que en 1050 T.E. residían junto a los nórdicos en los Valles del Anduin, entre las Montañas Nubladas y el Bosque Verde. Meriadoc Brandigamo descubrió muchos años después algunas palabras y nombres del dialecto hobbitico procedentes de este período. Cuando el Gran Mal entró en el Bosque Verde, convirtiéndolo en el terrible Bosque Negro, los hobbits emigraron al oeste de las Montañas Nubladas hasta llegar a Eriador, encontrándose con hombres y elfos en una fértil tierra. Los Albos y los Fuertes entraron en Eriador más tarde que los Pelosos, llegando allá en 1150 T.E. y 1300 T.E. respectivamente. Allí, el carácter pacífico de los hobbits volvió a serles de mucha utilidad, pues permitió al pueblo pequeño mantenerse al margen de muchos conflictos trágicos.



A excepción de la desesperada búsqueda de comida provocada por la Gran Plaga en 1636 T.E., no hubo ningún conflicto armado en la Comarca hasta 2747 T.E. La batalla librada aquel año fue recordada y celebrada enormemente por los hobbits, quienes la bautizaron como la Batalla de los Campos Verdes. Realmente, y desde una perspectiva mundial, sólo fue una incursión menor de orcos. Pero fue en este conflicto donde destacó Toro Bramador Tuk, y donde se inventó el juego del golf cuando la cabeza del pobre líder de los orcos, Golfimbul, salió disparada de su cuerpo y cayó rodando. Verdaderamente, los sufrimientos y atrocidades del Largo Invierno de 2758 T.E. fueron mucho más serios e importantes que esta temprana escaramuza. Los hobbits vivieron en una larga paz, incluso mientras las razas mayores luchaban y se peleaban entre ellas. ¡Antes de la Guerra del Anillo, ni siquiera Sauron era consciente de que existían! Conforme pasaba el tiempo, su característica falta de estatura fue beneficiando a los hobbits, pues nadie les atacó, y sus comunidades se extendieron y prosperaron: Hobbiton, Tukburgo, Cavada Grande, Oatbarton, Los Ranales, Valle Largo, Campo del Cordelero, Bree, y otras.

Los hobbits respetan enormemente a algunos de los miembros de su raza. Antes de la Guerra del Anillo, uno de los más famosos hobbits de todos los tiempos fue Bandobras Tuk, el mayor de todos los hobbits hasta esa fecha: medía 1,35 metros. Bandobras, más conocido como Toro Bramador, fue el héroe de la Batalla de los Campos Verdes, y fue él quien mató a Golfimbul, el jefe de los orcos enemigos. También son conocidos Marcho y Blanco, los líderes hobbits que negociaron la adquisición de las tierras de la Comarca con los dúnedain de Arnor, bajo el reinado del rey Argeleb II. Dicho rey entregó a los hobbits todas las tierras entre el río Brandivino y las Fronteras del Oeste para establecerse y cultivar la tierra de forma indefinida. Los hobbits sólo de-

berían reconocer y apoyar al rey y los decretos de Arthedain, así como a sus mensajeros. Además, se ocuparían del mantenimiento del Gran Puente. Marcho y Blanco llevaron a los hobbits hasta la Comarca durante su dramática marcha desde Bree a través del Puente de los Arbotantes. Fueron ellos quienes jugaron los papeles más importantes a la hora de ordenar el caos que tuvo lugar durante la división de propiedades entre las diferentes tribus. Estas tierras fueron extendidas posteriormente en dos ocasiones: la primera en 2340 T.E., cuando los Gamoviejo se establecieron en Los Gamos; y en 32 C.E., cuando el rey Elessar (Aragorn II) añadió la Marca del Oeste a las posesiones de la Comarca.

La historia de los hobbits también hace mención a Buca de Marjala, el primer thain de la Comarca y fundador de la línea hereditaria de los thain. También es recordado Isengrim Tuk, llamado Isengrim II, quien fue el vigésimo segundo thain de la Comarca. Abuelo de Bandobras, Isengrim fue el mayor hobbit reconocido (al menos hasta el momento en que su nieto alcanzó la madurez) y fue el arquitecto de los Grandes Smials (agujeros hobbit) de Cavada Grande. Pero el hobbit más reverenciado antes de la Guerra del Anillo era Tobold Corneta de Valle Largo. Este celebrado héroe fue el primero en cultivar la planta conocida como Galenas, más tarde llamada hierba para pipa. La hierba para pipa llegó a convertirse en un fundamento de la cultura de los hobbits, relajante y agradable, y muchos de los miembros del pueblo pequeño elevan sus brindis en honor a Toby. Tobold ocupará siempre un lugar imborrable en el corazón de los hobbits, quienes han llegado a bautizar una variedad extremadamente buena de hierba para pipa como "Viejo Toby" en su honor.

Pero no hubo héroes hobbits famosos en el mundo entero hasta la Búsqueda de Erebor y más tarde, durante la aterradora Guerra del Anillo. Bilbo Bolsón, uno de los principales héroes de la campaña en la que fue muerto Smaug el

dragón, hizo destacar a los hobbits para toda la eternidad. Destacó por su valentía, fuerza y sutileza; Gandalf vio en los hobbits un potencial que ninguna de las otras razas podía igualar. Más tarde, Bilbo hizo contribuciones adicionales con sus numerosos textos eruditos, memorias y poemas. Pero su papel más importante en la historia lo marcó su hallazgo del Anillo Único de Sauron en la guarida de Gollum. Este terrible artefacto llegó a manos de su heredero Frodo Bolsón quien, junto con Samsagaz Gamyi, causó su destrucción durante los críticos acontecimientos que tuvieron lugar en la Guerra del Anillo. Fueron ayudados por otros dos hobbits cuyos nombres se hicieron casi tan famosos como los suyos: Peregrin Tuk y Meriadoc Brandigamo. Estos miembros del pueblo pequeño lograron las más inesperadas victorias y reputación, por no mencionar la gratitud que recibieron de los Pueblos Libres.

Entre sus hazañas pueden figurar las de ser nombrado caballero de Gondor, servir como escudero del rey Théoden, matar trolls y acabar con el Rey Brujo de Morgul, el más poderoso de los nazgûl. Estos cinco importantes hobbits –Bilbo y los miembros de la Compañía del Anillo– elevaron a su pueblo desde la más total oscuridad hasta un estatus de campeones de la tierra libre. Y de esta forma, los hobbits entraron en las canciones de la Gente Grande de todo el mundo, aunque ellos, en su provincianismo, no les devolvieron el favor.

4.12 NATURALEZA DE LOS HOBBITS

“No entienden ni entendían ni gustan de maquinarias más complicadas que una fragua, un molino de agua o un telar de mano, aunque fueron muy hábiles con toda clase de herramientas.”

–SdIA I, pág. 9.

El mayor poder de los hobbits es su inmutable e infantil inocencia y sencillez. Aunque raras veces ha destacado por ser un poder capaz de cambiar el mundo, la inocencia de los hobbits fue el auténtico poder que salvó el mundo libre. Aunque este carácter ha producido entre los hobbits una sociedad aislada, provinciana y poco ambiciosa, las interacciones de los hobbits son casi completamente inocuas en la más pura acepción de la palabra. Raramente abrigan segundas intenciones o se muestran tacaños, y todo a lo que aspiran es relajarse, comer, fumar hierba para pipa y producir hermosas y hogareñas comunidades de pequeño tamaño. Este hecho es fundamental, pues convierte a los hobbits en un pueblo increíblemente difícil de seducir. Los hobbits no están interesados en el conocimiento sofisticado o en el poder, e ignoran felizmente el mal o la malicia. Poseen la más fuerte de las resistencias naturales que existen contra la magia. De forma análoga, pueden resistir durante largos períodos de tiempo la masiva voluntad de los artefactos o los espíritus. De esta forma, los hobbits Bilbo, Frodo y Samsagaz fueron capaces de resistir el poder del propio Anillo Único de Sauron durante un período mucho más prolongado de lo que lo habrían soportado el resto de razas. Frodo intentó entregar el Anillo Único a Gandalf, a la Dama Galadriel y al resto de señores de los Pueblos Libres. Pero estos señores, asombrados y conociendo sus propias debilidades, temieron aceptar el Anillo y rechazaron la generosidad de Frodo. Todos sospechaban que no podrían soportar durante un sólo instante lo que Frodo llevó durante casi todo el viaje hasta el Orodruin.

Pero algunos hobbits perdieron la protección que les proporcionaba su simpleza. Por ello, el codicioso Fuerte Sméagol, más tarde conocido como Gollum, se vio embru-

jado casi inmediatamente por el Anillo Único y actuó como un agente de la voluntad de Sauron una y otra vez. A la inversa, la piadosa decisión de Frodo de no matar al patético Gollum se combinó con el destino para destruir el Anillo en el Monte del Destino. Los hobbits se ven desconcertados por la presencia o intereses de un personaje codicioso o malicioso. Aunque pueda ignorar las intenciones o habilidades de una persona sutil, un hobbit desconfiará u odiará rápidamente a ese tipo de personas. Frodo, que había ofrecido voluntariamente el Anillo a otros, desconfió instintivamente de la débil voluntad de Boromir, y de esta forma evitó un desastre mayor del que acaeció a la Compañía. Finalmente, fue la inocencia hobbit la que salvó a la Tierra Media de Sauron y su Anillo, un poder que Sauron no podía comprender, estimar adecuadamente, o conquistar. El Señor Oscuro nunca se detuvo a considerar que alguien pudiera estar interesado en destruir el precioso y malévolos Anillo Único en lugar de utilizarlo para sí mismo. Así, Sauron persiguió a la Compañía, pero no protegió el lugar de la destrucción del Anillo como debería haberlo hecho.

Sólo en el instante en que Frodo se puso el Anillo junto a la grieta del Monte del Destino descubrió Sauron su error. Nadie salvo un hobbit podría haber soportado la carga del Anillo y llevarlo hasta el lugar de su destrucción. Nadie salvo los hobbits podrían haber resistido su insidiosa influencia erosiva el tiempo suficiente como para tener éxito en la gran búsqueda. (Gandalf reconoció este sutil poder mucho antes que ningún otro.) Los señores de los Pueblos Libres basaron su última esperanza desesperada en un hobbit, y gracias a él se salvó a la Tierra Media en el umbral de su destrucción.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los hobbits son conocidos por su mezcla única de rasgos físicos. Son los más pequeños de los pueblos hablantes, promediando entre 60 y 120 cm. de estatura. Por esta razón, a menudo se les denomina “medianos” (Rh. “Banakil”). Tienden a comer de forma prodigiosa, y todos ellos suelen ser regordetes u obesos. Las barrigas protuberantes y redondeadas son algo común en este pueblo. Pero a pesar de su corpulencia, los hobbits son increíblemente diestros tanto con sus cuerpos como con sus manos. Son rápidos, sutiles y ágiles. Esto les convierte en excelentes acechando, buenos arqueros (aunque por necesidad, sus arcos son bastante pequeños) y admirables artesanos. Las manos de los hobbits poseen dedos sorprendentemente largos, finos y rápidos, con los que son capaces de llevar a cabo cualquier tarea no mágica y no técnica. De ahí que su arte doméstico, decoración, complementos, juguetes, jardines, ropas y adornos suelen ser de muy buena calidad. Sus manos y pies son exageradamente grandes y con más pelo que los del resto de los pueblos hablantes, lo suficiente como para considerarlos peludos.

Además de su destreza, los hobbits poseen una resistencia y una constitución que rivaliza con la de los enanos. Son resistentes a las temperaturas extremas, especialmente en manos y pies. Por esa razón, todos los hobbits (salvo los Fuertes) suelen ir descalzos, incluso ante el tiempo más inclemente. Aunque la mayor parte de los hobbits suele alimentarse y relajarse de forma regular, si se les presiona, pueden soportar viajes prolongados sobre terrenos extremadamente agrestes. Los hobbits envejecen más lentamente que los humanos, alcanzando la madurez a los treinta años, y muchos viven más del centenar de años. Cualquier hobbit mayor de ciento veinte años es considerado un anciano y será recordado como parte de la historia hobbit de la región.

Hay tres razas distintas de hobbits, que varían no tanto

en color como en compleción. Los Pelosos, de largo los más comunes, son los más bajos de los medianos. Raramente superan los noventa centímetros de estatura y poseen un pelo uniformemente rizado de color castaño y una piel tostada. No tienen vello facial pero, como su nombre indica, tienen los pies muy peludos. Los Pelosos constituyen el estereotipo de los hobbits y son lo que la mayor parte de la gente se imagina cuando piensa en el pueblo pequeño. Son famosos por construir agujeros hobbit (como residencias) llamados *Smials*, lo que originó el antiguo nombre de su raza: *Kûd-dûkan* (Rh. "Habitante de agujeros"). Los Pelosos fueron el primer pueblo hobbit en llegar a Eriador.

Los Fuertes suelen ser generalmente más robustos y fuertes que los Pelosos y también un poco más altos. Se parecen a los enanos más que cualquier otro hobbit, llegando a presentar el vello facial casi desconocido entre los Pelosos y los Albos. Algunos han llegado a afirmar que los Fuertes son el resultado de una unión genética entre los enanos y los hobbits, pero ni los enanos ni los hobbits se toman estas teorías muy en serio; aunque, a decir verdad, los hobbits tampoco consideran que éste sea un tópico excesivamente adecuado a la hora de comer. A menudo, los Fuertes poseen un tono en la piel ligeramente más claro que los Pelosos. Sin embargo, y sorprendentemente, algunas veces nace algún Fuerte con una pigmentación excepcionalmente oscura, llegando a recordar a las más oscuras de las razas de los hombres. Los Fuertes son, a menudo, más aventureros que los Pelosos, pero no tanto como los Albos. Son considerados como los más "humanos" de los hobbits, llegando a conversar con los hombres frecuentemente y viviendo en casas construidas sobre el suelo, hechas de pizarra, madera y piedra. Los Fuertes fueron el último de los tres pueblos hobbits en entrar en Eriador, llegando en 1300 T.E. Algunos Fuertes volvieron a lugares como los Campos Gladios después de que el Rey Brujo comenzara a ejercer su poder desde Angmar, y se les pudo hallar allí mucho después del año 2500 T.E. De uno de estos clanes descendía Gollum. Finalmente, la mayoría de los hobbits de las Tierras Brunas emigraron para unirse a sus hermanos al oeste del Baranduin en el reino que más tarde sería conocido como Los Gamos, poco después de la fundación de la Comarca (1601 T.E.). Estos hobbits de la Cuaderna del Este y Los Gamos fueron considerados desde entonces un tanto extraños por el resto de los hobbits de la Comarca.

Los hobbits más altos son los Albos. También suelen ser los más delgados y, como su nombre indica, los de pigmentación más clara. Aunque el pelo rizado de color castaño arenoso es el más predominante, los Albos han llegado a producir un sorprendente número de hobbits rubios. Los Albos, a los que a veces se compara con elfos en miniatura, son los más hermosos del pueblo pequeño. Son también los más raros de entre los hobbits, y ocasionalmente son omitidos o catalogados erróneamente en sus lugares como una cultura humana pigmea. Es importante notar que, en porcentaje, los Albos son los que han producido de largo el mayor número de aventureros hobbits a través de la historia. En realidad, muchos de los aventureros de los otros clanes, como los individuos de las tribus de los Pelosos, gozan de antepasados Albos. Los Albos fueron el segundo pueblo de los hobbits en entrar en Eriador, llegando un siglo después que los Pelosos, en 1150 T.E.

CULTURA Y SOCIEDAD

Los valores que fundamentan la cultura hobbit son el conservadurismo, la alegría, la paz y el contento. Juzgan a todo el mundo según su grado de conformidad y satisfacción con

la tranquila vida del pueblo. Las actividades más típicas de los hobbits son comer, relajarse, fumar hierba para pipa, practicar la jardinería, trabajar de forma despreocupada y llevar a cabo grandes reuniones sociales que se caracterizan por sus grandes banquetes y la mutua entrega de regalos. La ambición, el espíritu aventurero, el descontento y la actividad mundana son mal vistos. Las actividades de subsistencia local dependen, por supuesto, de la geografía de la comunidad, y las preferencias varían según la raza. Los Pelosos prefieren las laderas de las colinas, las tierras altas y las quebradas. Los Fuertes prefieren las riberas de río, los valles y las llanuras. Los Albos disfrutaban en los frescos bosques nórdicos. La mayoría de los hobbits suele disfrutar del simple trabajo de la vida de granjero, molinero y artesano.

Las residencias de los hobbits también varían según el clan, pero suelen ser estructuras de poca altura. Normalmente, los hobbits no gustan de las alturas, odian las torres y las escaleras de caracol y raramente construyen ningún edificio de más de un piso de altura. Aunque alguna vez alguna comunidad de Albos puede romper los estereotipos, relacionándose con alguna comunidad élfica hasta el punto de llegar a construir sus hogares en los árboles, como hacen muchos silvanos. Cada comunidad hobbit tiene su propio estilo gubernamental independiente, como el oficial *thain* hereditario de la Comarca. Los hobbits son monógamos, y los solterones (como los Portadores del Anillo) son raros; la mayor parte se casan. Los hobbits suelen trazar el linaje familiar tanto por parte paterna como materna, aunque los Fuertes sólo trazan su linaje familiar por vía materna.

Los hobbits prefieren vivir sus vidas de forma feliz y monótona, vidas que se ven gobernadas por las seis comidas que llevan a cabo durante el día, sus cómodos labores y trabajos, sus variados pasatiempos, y por sus ropas brillantes, normalmente de color verde o amarillo. Son conformistas y les disgusta lo bizarro e inusual, a excepción de los huargos y los orcos, que son normalmente odiados por los hobbits. Rehuyen a los aventureros y apenas se mezclan con las otras razas, considerándolas demasiado ruidosas y causantes de problemas. Aún así, los Albos disfrutaban con la compañía de la Gente Grande, especialmente los elfos; los Pelosos prefieren a los silenciosos enanos; y los Fuertes se hallan a gusto con los hombres, incluso con los de las Tierras Brunas, de quienes han derivado un extraño dialecto hobbitico/dunlendino. Sin embargo, casi todos los hobbits han adoptado, desde el siglo XIII de la Tercera Edad, un dialecto común del oestron por encima de su propia lengua abandonada, llamada *Khuduk*. En este importante aspecto, los hobbits se han adaptado a sus vecinos. Ocasionalmente, gustan de contar historias sobre personajes aventureros, especialmente si son hobbits; aun así, son tremendamente reservados y suspicaces cuando se enfrentan a personajes de aspecto extraño o individualistas en la vida real. Son tan provincianos que cuando Frodo logró salvar a todo el mundo libre, estaban más impresionados por Merry y Pippin, quienes expulsaron a los indeseables de la Comarca tras la Búsqueda del Anillo, y por Samsagaz Gamyi, quien ayudó a los frutales locales a dar grandes cosechas.

Normalmente, los hobbits buscan excusas para dar fiestas, frecuentemente una o más a la semana. Su religión informal también les proporciona festivales varias veces al año, en los que celebran los dones de la naturaleza, especialmente en Año Nuevo, Día de Año Medio, la Cosecha y en Yule. Estos festivales son lo suficientemente significativos como para que los hobbits interrumpan sus fiestas regulares y participen en estas fiestas más espléndidas.

Los Fuertes y los Albos muestran ciertas características personales muy peculiares de su respectivo clan. Por ejemplo, los Fuertes, al vivir en tierras llanas y fluviales, han aprendido mucho mejor las habilidades acuáticas, como el manejo de botes, la pesca y la natación. También llevan calzado o botas con más frecuencia que los demás hobbits, normalmente descalzos; son necesarias en el clima, a menudo muy húmedo, de sus tierras natales. Por el contrario, los Albos son más cazadores que granjeros, siendo más agresivos y poseyendo un carácter más autoritario que el resto de los hobbits. Como ya se ha mencionado, estos rasgos han aparecido en ciertas familias en cuya genealogía había algún Albo, las más importantes de las cuales son las de los Tuk, los Brandigamo y los Bolger. Los Albos también dominan las habilidades élficas, como el lenguaje y las canciones, más que los trabajos más cotidianos, como el tejer y la talla de madera.

ARTESANÍA

Los hobbits, especialmente los Pelosos y los Fuertes, sobresalen en las tareas más comunes entre los pueblos rurales. Sus habilidosos dedos delgados crean productos de alta calidad tanto en madera como en cuero. Sus diseños son prácticos y ligeros, y se benefician de siglos de experimentación sin interrumpir. Los Pelosos suelen tallar equipo de arqueros. Los Fuertes producen importantes cordones de pesca, postes y redes, cebos y pequeños botes ligeros. En el caso de los más raros aprendices artesanos hobbits en zonas más urbanas, pueden producir excelentes objetos decorativos, prácticos o incluso militares hechos de marfil o metal. Ocasionalmente, los artesanos hobbits son empleados para hacer filigranas y otros grabados en objetos de gran valor, tales como armas, armaduras y joyas para familias nobles. Dichos trabajos suelen costar frecuentemente hasta diez veces más de lo normal (aunque suelen ser los hobbits quienes menos se benefician de tal aumento).

NOTA: Si algún hobbit llega a familiarizarse en algún caso con una forja, sus dagas ligeras, resistentes y extremadamente afiladas, sus puntas de proyectiles, sus espadas cortas y sus telas para redes serán de muy alta calidad (entre +10 y +15), y tendrán un precio adecuado.

ARTESANÍA DE GUERRA

Naturalmente, el pequeño cuerpo de los hobbits limita en gran parte su intervención en los conflictos armados, en los que por fortuna entran raramente. Por supuesto, en tamaño los hobbits son menores que cualquier otra raza hablante, y sólo pueden enfrentarse cara a cara con los más pequeños entre los trasgos y los orcos. Como los hobbits no pueden enfrentarse casi nunca de forma adecuada a los demás en combate cuerpo a cuerpo, han avanzado muy poco en el campo de los escudos y las armaduras, o con las armas cuya efectividad depende de la masa o la fuerza. Las espadas cortas, las dagas, las hondas y los arcos cortos son, de largo, los atavíos guerreros más comunes entre los hobbits. Sin embargo, muchos hobbits rurales y granjeros gustan de utilizar hachas en combate. Todos los escudos o armaduras que utilicen deben ser ligeros o lo suficientemente finos como para no interferir mucho con su agilidad, que es su única ventaja. Algún hobbit muy alto y agresivo podría llegar a utilizar una espada ancha, una jabalina, un garrote o un hacha, con las dos manos (pues para ellos, estas armas son como las armas a dos manos para el resto de las razas). Bandobras Tuk, el más grande de todos los hobbits (antes, por supuesto, de que

Perergrin y Meriadoc bebieran los zumos de los ents), se hizo famoso por llevar su enorme garrote a dos manos y arrancar la cabeza del jefe de los orcos, Golfimbul. Normalmente, cuando los hobbits están en el campo de batalla, se organizan en contingentes de arqueros que apoyan el trabajo de otras unidades más combativas del resto de los Pueblos Libres. En dichos contingentes, los hobbits pueden llegar a ser mucho más que una molestia para sus enemigos cuando los cielos se llenan de sus pequeños pero precisos y mortales proyectiles. La única unidad de hobbits que se mantiene con regularidad es la llamada Tropa, la milicia de la Comarca.

Sin embargo, debe observarse que muchas generalizaciones se hunden cuando se toma el caso de la Guerra del Anillo, y especialmente su último conflicto, la Batalla de Delagua. Este incidente no solamente implicó a la Tropa, sino también a las tropas regulares del Thain, Paladin II. Paladin y su hijo Peregrin ("Pippin") lograron una importante victoria en el conflicto frontal contra los rufianes humanos, los Hombres del Jefe. Debido a su habilidad, osadía y determinación, destruyeron a su enemigo, matando a setenta hombres y teniendo sólo diecinueve bajas.

Muy raros son los hobbits que van montados a la batalla. Utilizan pequeños poneys a los que se dirigen con nombres propios. Los hobbits muestran una sorprendente perseverancia y determinación, y nunca abandonarán a los amigos que todavía estén en el campo de batalla. Su cautela tradicional se ve superada por su creencia en la lealtad personal. Aunque esté aterrado, un hobbit se zafará y se enfrentará al enemigo si cree que debe ayudar a un amigo en problemas. Apenas nadie percibe el heroísmo de los hobbits, salvo el amigo que podría ser rescatado, pues los hobbits no hacen heroicidades para que los demás las vean.

MAGIA Y RELIGIÓN

De todas las razas salvo los orcos, la de los hobbits es la que menos utiliza la magia. Sencillamente, no están interesados en la complejidad de la teoría, la filosofía y la alquimia de la magia. La "magia" que suele mencionarse cuando uno se refiere a los hobbits es su increíble sigilo y su habilidad para desaparecer cuando la Gente Grande se acerca haciendo un ruido terrible. Igualmente, su habilidad con la honda, el arco corto o la daga arrojada es casi mágica.

Pero dentro de toda comunidad hay excepciones. Y ciertamente, algunos hobbits muy raros profundizan en las artes arcanas. Quienes lo hacen suelen perder algo de su carácter innato, volviéndose extremadamente no-hobbits al inicio de su aprendizaje. Su sencillez e inocencia se ven terriblemente comprometidas cuando exploran el conocimiento del bien y el mal, que es parte de las artes mágicas. Aprenden por primera vez que su mundo no es tan simple y amigable como siempre habían pensado. Los hobbits que avanzan como lanzadores de sortilegios, incluso misceláneos (N. del T.: en este caso, "misceláneo" se refiere a la clase de personaje que puede utilizar las armas y también lanzar hechizos), tienen sólo la mitad de sus bonificaciones de resistencia raciales contra la magia. Sin embargo, cuando ha cruzado esta tremenda barrera, un hobbit puede adentrarse en cualquier campo de la magia, pues todos son igualmente ajenos a su naturaleza. Naturalmente, al ser tan raros los lanzadores de sortilegios hobbits, los pocos que existen suelen tomar por sorpresa a todos los que le rodean.

Como podría esperarse, la religión de los hobbits es extremadamente popular y cotidiana. Principalmente, y a semejanza de los elfos, se basa en una sencilla celebración de las maravillas y los dones de la naturaleza, aunque no es pro-

bable que los hobbits conozcan los nombres de los valar. Simplemente juegan, escriben alegres poemas y bailan. Muchos adultos actúan como niños, y ciertamente todos se comportan de esa forma si les apetece. Pero a diferencia de los elfos, los hobbits no creen que hayan festejado suficiente hasta haber comido tanto que sólo puedan sentarse y reírse, que ciertamente es el deporte favorito de los hobbits. En una palabra, la religión de los hobbits es parecida a la de esos pocos (entre la Gente Grande) que nunca han sentido una armonía con Eru y la Música Divina. A diferencia de quienes se sienten obligados a mejorar porque son conscientes de sus almas pecaminosas, los hobbits nacen, viven y mueren en una gozosa armonía con su mundo, manteniendo una deliciosa relación infantil con el resto de los poderes.

4.2 GLOSARIO DE PERSONAJES HOBBITS

NOTA: Debido a la prominente tendencia a recordar mejor a los hobbits por sus nombres propios, las siguientes entradas están ordenadas alfabéticamente de esta forma. Los personajes con un "*" son puras creaciones de ICE y no están incluidos dentro de la obra de Tolkien. Los que tienen un "@" junto a sus nombres están ilustrados en esta obra.

Bandobras Tuk



BANDOBRAS TUK @

Niv: 7. **Raza:** Albo. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** La Comarca. **Sobrenombres:** Toro Bramador, Matador de Golfimbul, Héroe de los Campos Verdes, el Oso Dorado, Dueño de la Chaqueta Verde.

Características para RM: Fu-101; Ra-90; Em-70; In-78; Pr-91; Ag-93; Co-100; Me-55; Rz-70; Ad-78.

Características para SA: FUE-101; AGI-93; CON-100; INT-70; I-78; PRE-91. **Apariencia:** 90.

Bonificaciones por habilidad: Tre30, Mon50, A/E64, Per40, Emb15, Golf66, Tonel30, Alfarería30, Trampas50, Agricultura68, HF35, Lid56, Her30, E/T35.

Uno de los nombres que todo joven hobbit aprende muy pronto es el del gran héroe Toro Bramador, el líder y vencedor de la épica Batalla de los Campos Verdes. No les importa que la Gente Grande no esté impresionada en absoluto por la batalla, que consideran una escaramuza. Para los hobbits, la Batalla de los Campos Verdes fue épica, y también lo fueron las hazañas que allí llevó a cabo Toro Bramador.

En realidad, Bandobras Tuk fue el hobbit más notable antes de la Guerra del Anillo. Era el segundo hijo del Thain Isengrim II, y sobresalía por su tamaño, pues medía 1,35 metros de estatura. Era tan alto que era capaz de montar un caballo. Bandobras fue el mayor hobbit en toda la historia antes de que Merry y Pippin bebieran los zumos de los ents (y por ello, es el tercer hobbit más alto de todos los tiempos). También fue el primer hobbit en la historia en capitanear y luchar (ganando) una batalla, la llamada Batalla de los Campos Verdes en 2747 T.E. En aquel conflicto, un grupo incursor de orcos liderados por Golfimbul y procedentes del Monte Gram había invadido la Cuaderna del Norte. Bandobras descabezó a Golfimbul con su garrote y el resto de los orcos, desmoralizados, fueron arrasados. Los agradecidos hobbits dieron a Bandobras el halagador sobrenombre de "Toro Bramador". En segundo plano a la victoria de Toro Bramador, hay que mencionar que la cabeza del líder orco cayó en un agujero, inspirando de esta forma el juego del golf, bautizado en recuerdo del líder de los orcos. Hasta hoy día se ha venido celebrando un torneo en aquel campo, donde se entrega la Chaqueta Verde de los Campos Verdes a su ganador.

Entre los descendientes de Bandobras se incluyen los Tuk del Norte, que viven en Quiebra Larga. Entre estos figura la señora Diamante, que se convirtió en la mujer de Peregrin Tuk, un ferviente admirador de Toro Bramador.

Fechas importantes: nacido en 2704 T.E., Batalla de los Campos Verdes 2747 T.E., murió en 2806 T.E.

Principales objetos de Bandobras:

Garrote: Bandobras lo llamaba "conductor" (N. del T.: refiriéndose al palo de golf, en inglés "driver"); era un enorme garrote, un arma a dos manos para cualquier hobbit lo suficientemente fuerte como para empuñarla. Es un arma +20 (de la que un +15 procede de su tamaño, el 160% del normal). Grabado en la punta hay un gran número 1.

Cuerno: el "Toro Bramador", un distintivo cuerno gutural de toro que se puede oír, en un día claro, a más de un kilómetro y medio de distancia. El cuerno levanta la moral de los hobbits y bajará la moral de los orcos cuyas fuerzas sean inferiores a 500 unidades.

Leer SdIA I; SdIA Apéndices; Hob.

BILBO BOLSÓN @

Niv: 9. **Raza:** Peloso/Albo. **Profesión:** Ladrón/explorador.

Hogar: La Comarca. **Sobrenombres** (la mayoría auto-impuestos): Descubridor de Pistas, Cortador de Telarañas, Mosca Agujoneante, El Elegido para el Número Afortunado, El que Entierra Vivos a Sus Amigos y los Ahoga y los Vuelve a Sacar Vivos del Agua, El Que Viene de una Bolsa Cerrada Aunque Ninguna Bolsa se Cerró Sobre Él, Amigo de los Osos, Huésped de las Aguilas, Ganador del Anillo, Portador de la Suerte, Jinete de Barriles, Portador del Anillo, El Señor Número de la Suerte, el Loco Bolsón, el Renombrado.

Bilbo Bolsón



Características para RM: Fu-80; Ra-93; Em-94; In-99; Pr-90; Ag-96; Co-90; Me-95; Rz-88; Ad-96. **Características para SA:** FUE-80; AGI-96; CON-90; INT-95; I-99; PRE-90. **Apariencia:** 63.

Bonificaciones por habilidad: Tre15, Mon30, Abr30, A/E72, Per62, Emb10, CC25, Coc56, TD68*, Poesía68, Erudito68, Escribir64, Lid30, Ma40.

* (N. del T.: TD equivale a Tareas domésticas)

Bilbo, el hobbit aventurero, nació en la Comarca. Por sus venas corría gran cantidad de sangre de Albo, razón por la que desarrolló un gusto por las aventuras, los elfos y los objetos élficos. Bilbo era propietario de Bolsón Cerrado, cerca de Hobbiton, y llevó una vida solitaria hasta que Gandalf le llevó a actuar como saqueador para Thorin y Compañía en 2941 T.E. En esa aventura, Bilbo visitó por primera vez Rivendel y muchos otros lugares legendarios de la Tierra Media (incluyendo la Puerta de los Trascos, el palacio de Thranduil en el Bosque Negro y Erebor). Jugó un papel importante en la muerte del dragón Smaug, principalmente porque fue él quien descubrió el punto débil en la barriga del gusano, lugar donde Bardo colocaría más tarde su mortal flecha negra. Pero lo más importante, el destino llevó a Bilbo a descubrir el largo tiempo perdido Anillo Único de Sauron en el cubil de Gollum, en las profundidades de las Montañas Nubladas, por debajo de las guaridas de los orcos del Paso Alto. Tras sus aventuras, logró llevar una vida tranquila en la Comarca gracias a su porción del tesoro del dragón.

En 2980 T.E., adoptó a su sobrino Frodo tras la muerte de los padres de éste, Drogo y Prímula Bolsón. (Por conveniencia, todo el mundo se refería a Frodo como el sobrino de Bilbo. En realidad, Prímula Tuk era prima de Bilbo y Drogo era primo segundo; Frodo era por tanto primo y primo segundo de Bilbo.) En 3001 T.E., con una despedida dramática y asombrosa, Bilbo dejó la Comarca durante la fiesta del trigésimo tercer aniversario de Frodo (que también era el centésimo decimoprimero aniversario de Bilbo), fiesta a la que

Bilbo llamó la Fiesta de Despedida. En ese momento, las posesiones de Bilbo, incluido el temido Anillo Único, cayeron en manos de Frodo. Bilbo residió en Rivendel durante los siguientes veinte años, exceptuando las visitas que hizo a Valle y Erebor en 3001 ó 3002 T.E. Durante ese tiempo, Bilbo se dedicó a escribir, hacer poesía, componer canciones y hacer trabajos de erudición. Algunas de sus obras más importantes son el *Libro Rojo de la Frontera del Oeste* (editado por J.R.R. Tolkien como *El Hobbit*), el poema *Errante* (y otro más sobre Eärendil) y la pieza maestra de erudición *Traducciones del Élfico*. Estas obras acreditan a Bilbo como el más grande de todos los eruditos hobbits. Cuando Bilbo atravesó el mar en 3021 T.E. con la Última Cabalgata de los Portadores del Anillo, era el hobbit más viejo de la historia (salvo Gollum), con 131 años y 8 días. Es recordado tanto por su generosidad, autocrítica y erudición, como por sus grandes logros y hazañas.

Fechas importantes: nacido en 2890 T.E., Thorin y Compañía 2941 T.E., la Fiesta de Despedida 3001 T.E., pasó al otro lado del mar en 3021 T.E.

Principales objetos de Bilbo:

Dardo: Ver los objetos de Frodo.

Cota de malla de mithril: Ver los objetos de Frodo.

El Anillo Único: Ver los objetos de Frodo.

Leer SdIAI; SdIAIII; SdIA Apéndices; El Hobbit. Ver El Reino de Arthedain de ICE, pág. 44.

BLANCO

Niv: 6. Raza: Albo. **Profesión:** Ladrón/explorador. **Hogar:** Bree. **Sobrenombres:** Co-fundador de la Comarca, el hermano pequeño de Marcho.

Características para RM: Fu-70; Ra-90; Em-99; In-92; Pr-90; Ag-91; Co-70; Me-89; Rz-90; Ad-90. **Características para SA:** FUE-70; AGI-91; CON-70; INT-90; I-92; PRE-90. **Apariencia:** 89.

Bonificaciones por habilidad: Tre35, A/E54, Per68, Emb10, Ad30, Ar25, Dip56, Lid30, Ora68, Cor35, E/T45, Com50.

Blanco, el hermano menor de Marcho (conocido siempre por este parentesco), fue un líder bastante perspicaz y un diplomático por derecho. Pero actuó principalmente como consejero y proporcionando apoyo moral a su hermano, quien realmente poseía mayores dotes. Blanco mostró una gran devoción hacia su hermano, y hacia la causa de los hobbits en general. Durante el caos que siguió a la fundación de la Comarca, Blanco destacó por su alegato particularmente apasionado dirigido a los clanes en disputa que hizo en la plaza de Hobbiton, cuando Marcho estaba demasiado ocupado para responder. Este discurso, poco mencionado en la historia, fue en realidad un factor decisivo en la posterior reducción de las disputas territoriales de los hobbits. Para más información sobre Blanco, leer el artículo sobre su hermano Marcho.

Fechas importantes: fundó la Comarca en 1601 T.E. (C.C. 1).

Leer SdIAI. Ver El Reino de Arthedain de ICE, pág. 43.

DROGGO DEDOSÁGILES CIÑATIESA *

Niv: 11. Raza: Fuerte. **Profesión:** Ladrón. **Hogar:** Geshaan en el Mûmakan. **Sobrenombres:** Pequeño, el Silencioso, el Dedo Mortal del Destino, Arribista.

Características para RM: Fu-74; Ra-100; Em-57; In-97; Pr-63; Ag-101; Co-100; Me-82; Rz-93; Ad-47. **Caracterís-**

ticas para SA: FUE-74; AGI-101; CON-100; INT-89; I-97; PRE-63. **Apariencia:** 71.

Bonificaciones por habilidad: Tre84; Na40; Mon10; Des94; Abr89; A/E74; Per67; Run20; Ba/Va10; Can45; Emb24; Li2; MA14; Acr25; Ev35; Con47; Coc53; Fal47; PA34; For27; Jug64; Mav33; Cor43; Ras41; Com49; CoT51; Ma65.

Droggo, un sujeto relativamente aventurero para ser un hobbit, creció (en torno al año 1690 T.E.) en las orillas del gran pantano Geshaan, cerca de uno de los afluentes del río Koros en el Mûmakan. Su familia formaba parte de un pequeño clan de hobbits que había emigrado a la zona décadas antes desde el oeste.

Una serie de extrañas circunstancias llevaron a Droggo a mezclarse con la búsqueda de Moran y su compañero para detener a Ardana (ver STM I) y el "Ritual" de la Corte de Ardor. Tras acabar sus aventuras, Droggo llevó una "tranquila" vida de comerciante en el río Koros.

Principales objetos de Droggo:

Amuleto: Este objeto, uno de los Amuletos de los Canales Verdaderos, es una cadena de mithril con un compartimento dentro del cual hay una gema color azul verdoso. Dos portadores cualquiera de los Canales Verdaderos pueden canalizar entre uno y otro sin penalizaciones y sin posibilidad de fallo. El portador que canalice (envíe) el sortilegio (o PPs) puede concentrarse y sentirá (verá, oír, olerá, etc.) como si fuera el canalizador que recibe. (N. del T.: este amuleto puede aplicarse sólo en Rolemaster con la habilidad de Canalización, que permite traspasar Puntos de Poder de uno a otro individuo.)

NOTA: Durante las aventuras de Droggo, un poderoso enemigo de la Corte de Ardor (en los confines más meridionales de Endor) llevaba uno de los otros "Amuletos de los Canales Verdaderos".

Objetos menores de Droggo:

Cota de mithril: Cota de malla de mithril +20, se lleva como CA C/5, aunque protege como CA CO/17.

Dagas: Tres dagas +25 que pueden ser arrojadas a una distancia de 70 metros sin penalización por distancia y vuelven a su portador tras golpear (Luenga Puerta).

Habilidades especiales de Droggo:

Sortilegios: 24 PP. Conoce Vías de Apertura hasta nivel 10 y Vías de la Esencia hasta nivel 10.

ELANOR GAMYI

Niv: 5. **Raza:** Pelosa. **Profesión:** Astróloga/animista. **Hogar:** La Comarca, Imladris y Minas Tirith, Las Colinas de la Torre. **Sobrenombre:** "la Hermosa".

Características para RM: Fu-60; Ra-89; Em-96; In-88; Pr-101; Ag-98; Co-58; Me-90; Rz-91; Ad-87. **Características para SA:** FUE-60; AGI-98; CON-58; INT-91; I-88; PRE-101. **Apariencia:** 102.

Bonificaciones por habilidad: Tre15, A/E35, Per66, Act56, Ad58, Hacer libros54, Coc35, Caligrafía56, Bai35, Dip35, Ora25, Can45, CC25.

Elanor Gamyi era la hija mayor de Samsagaz Gamyi y Rosa Coto. Destacaba por su enorme belleza y su hermoso cabello rubio. Su epíteto más común, "la Hermosa", se refería tanto a su asombrosa belleza como a la claridad de su cabello, algo extremadamente raro entre los hobbits. En su infancia, Elanor tuvo el privilegio de servir como dama de honor, y más tarde como doncella de cámara, de la Reina Arwen. Más tarde se casó con Fastred de Encinaverde y fi-

nalmente, la feliz pareja se trasladó a las Torres de Abajo, a la sombra de las Colinas de la Torre. Cuando Samsagaz partió de la Tierra Media, dejó a Elanor el *Libro Rojo de la Frontera del Oeste*, que desde entonces fue guardado por sus descendientes, los Belinfantes.

Fechas importantes: nace en 1 C.E.; se casa con Fastred de Encinaverde en 30 C.E.; se traslada a las Torres de Abajo en 34 C.E.; recibe el *Libro Rojo de la Frontera del Oeste* en 61 C.E.

Leer SdIA Apéndices.

FRODO BOLSÓN @

Niv: 12. **Raza:** Hobbit Peloso/Albo. **Profesión:** Bribón/explorador. **Hogar:** La Comarca. **Sobrenombres:** el Loco Bolsón, Amigo de los Elfos, Portador del Anillo, Frodo Nuevededos, Héroe. **Características para RM:** Fu-86; Ra-97; Em-92; In-100; Pr-83; Ag-98; Co-100; Me-91; Rz-90; Ad-102. **Características para SA:** FUE-86; AGI-98; CON-100; INT-90; I-100; PRE-83. **Apariencia:** 67.

Bonificaciones por habilidad: Tre35, Mon30, Abr25, A/E76, Per66, Ad45, Coc35, TD30, Dip45, PA25, For25, Derecho45, Lid78, Ora45, E/T35, Red35, Ras35, MA56.

Frodo Bolsón, sobrino de Bilbo Bolsón y, como él, procedente de Bolsón Cerrado en la Cuaderna del Oeste de la Comarca, es el principal héroe de la Guerra del Anillo, pese a figurar entre otros muchos grandes y dedicados héroes. Frodo nació en 2968 T.E., hijo de Drogo Bolsón, bisnieto de Balbo Bolsón, y de la mujer de Drogo, Prímula, la hija menor de Gorbado "Cintura Ancha" Brandigamo de Casa Brandi. A la tierna edad de doce años, Frodo perdió a sus dos progenitores en un accidente náutico. Cuando tenía veintiún años, fue adoptado por Bilbo, que acababa de cumplir noventa y nueve años, y al no estar casado, todavía no tenía un



Frodo

heredero para su considerable hacienda. (Por conveniencia, todo el mundo se refería a Frodo como el sobrino de Bilbo. En realidad, Prímula Tuk era prima de Bilbo y Drogo era primo segundo; Frodo era por tanto primo y primo segundo de Bilbo.) En el trigésimo tercer aniversario de Frodo y el centésimo decimoprimer aniversario de Bilbo, Bilbo abandonó la Comarca y partió hacia Rivendel, dejando toda su hacienda a Frodo, incluido sus objetos mágicos y el Anillo Único del Poder de Sauron. Frodo compartía con Bilbo su vena de sangre de Albo, y sus conocidos le consideraban el heredero del “Loco Bolsón” en todos los aspectos, pues era algo melancólico, solía dar largos paseos, y se sospechaba que dialogaba con los elfos. En 3018 T.E., y a instancias de Gandalf, Frodo adoptó el nombre de señor Sotomonte y se dirigió hacia Rivendel para escapar de los nazgûl. Durante el viaje se encontró con Aragorn, a quien conoció bajo el nombre de Trancos, y estuvo a punto de morir en manos del Señor de los Nazgûl. Una vez en Rivendel, Frodo aceptó la tarea de ser el Portador del Anillo. Tras completar el arduo y peligroso viaje con la ayuda de Samsagaz Gamyi, cuando estaba justo al borde del Monte del Destino, Frodo finalmente sucumbió a la seducción del Anillo Único y lo reclamó para sí mismo. En ese momento, Gollum, que seguía vivo sólo gracias al invencible sentido de la piedad de Frodo, mordió el dedo de Frodo donde estaba el Anillo y se apropió del Tesoro, pero con ello coronó su destrucción mutua, al caer a las profundidades del volcán. Y así se completó la búsqueda, el viaje de Frodo hasta el Monte del Destino para destruir el Anillo Único tuvo éxito, y Sauron y todas sus obras fueron eliminadas.

Frodo volvió de su hazaña menos de un año después de su partida. Pocos de los hobbits que había en la Comarca oyeron hablar jamás de las proezas de Frodo en favor de los hobbits. Más bien, su gratitud fue dirigida hacia Meriadoc y Peregrin, así como hacia Samsagaz, quienes ayudaron a eliminar a Lengua de Serpiente y los demás maléficos sicarios de Saruman durante el Saneamiento de la Comarca. Después, Frodo actuó durante un tiempo como Alcalde de Cavada Grande, pero no pudo soportar el trabajo de la reconstrucción. Durante esos días, estaba mucho más melancólico de lo que los hobbits están normalmente, aunque seguía siendo extremadamente perceptivo con las demás personas, y continuaba ansioso por conocer noticias de tierras distantes. Así, pasó poco más de un año haciendo un trabajo de erudición: completar los volúmenes y las pocas canciones de Bilbo y añadir su propia parte de la Historia del Anillo, la cual tituló “La Caída del Señor de los Anillos y el Retorno del Rey” (tal como los vio la Gente Pequeña; siendo éstas las memorias de Bilbo y Frodo de la Comarca, completadas con las narraciones de sus amigos y la erudición de los Sabios.) Frodo únicamente era superado en habilidades de erudición y lingüísticas por el propio Bilbo. Frodo atravesó el mar cuando cumplió cincuenta y dos años, afirmando que era su recompensa por haber actuado como Portador del Anillo. Todavía permanecía irrecuperablemente herido en mente y espíritu por el tiempo que pasó junto al Anillo, la herida del Rey Brujo y el veneno de Ella-Laraña. No podía permanecer en la Comarca, pero aun así quería ver curada su Tierra Verde de Más Allá. Por eso dejó estas palabras, junto a todas sus posesiones, a Samsagaz: “*Intenté salvar la Comarca, y la he salvado; pero no para mí. Así suele ocurrir, Sam, cuando las cosas están en peligro: alguien tiene que renunciar a ellas, perderlas, para que otros las conserven*” (*SdIA III*, pág. 412).

Frodo dejó tras de sí un legado de dedicación, desinterés, piedad y fuerza que nadie puede igualar. En cierto sentido,

él se perdió a sí mismo para completar la búsqueda, y el mundo ya no podía mantenerle o curarle.

Fechas importantes: nace en 2968 T.E., es adoptado en 2980 T.E., hereda las propiedades de Bilbo en 3001 T.E., escapa de la Comarca y entra en la Guerra del Anillo en 3018 T.E., es Alcalde de Cavada Grande desde Noviembre de 3019 hasta Año Medio de 3020 T.E., atraviesa el mar en 3021 T.E.

Principales objetos de Frodo:

Dardo: Daga élfica equivalente a una espada corta +15. Dardo brilla con un resplandor azul cuando hay orcos a menos de 300 metros; el brillo es más fuerte cuando están a menos de 30 metros, ligero cuando están entre 31 y 150 metros, y apenas perceptible cuando están más lejos. Es exterminadora de orcos.

Cota de malla de mithril: Equivalente a CA CO/17 (-20), aunque no penaliza.

Capa élfica: +20 a la habilidad de A/E.

Vial de Galadriel: Emanar luz cuando es necesario, y cuanto mayor es la oscuridad, más brillante es la luz; elimina el aturdimiento en el portador cuando es descubierto; quema a los aliados de Morgoth, utilizando la tabla de críticos de frío del **Manual de Hechizos**.

El Anillo Único: “el Anillo Gobernante”, “el Único”, una sencilla banda de oro que no muestra signos de erosión, y que cuando es calentado (en una chimenea normal, por ejemplo), revela unas palabras escritas en su interior con la Lengua Negra:

“Ash nazg durbatuluk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatuluk agh burzum-ishi krimpatul.”

Que, traducido, significa:

“Un Anillo para gobernarlos a todos, un Anillo para encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas.”

SdIA I, pág. 76.

Voluntad: el Anillo tiene su propio pseudo-intelecto, pues Sauron infundió en él una gran cantidad de su propia esencia espiritual durante su creación. Como él, se dedica invariablemente a hacer el mal, a realizar objetivos megalomaniacos, y posee una insaciable sed de poder. Puede controlar su tamaño para adaptarse a cualquier portador; pero también puede extenderse intencionadamente para deslizarse del dedo de su portador si lo considera necesario. Su voluntad es incontrolable a menos que el portador se haya entrenado con el Anillo durante un período de tiempo igual a 600 días menos el nivel del portador y supere la resistencia inherente del Anillo, que es de nivel 60. Sin este entrenamiento, el trabajo del Anillo puede ser aleatorio o completamente dirigido hacia sí mismo. Sólo Sauron, su hacedor, tiene un control absoluto sobre él. Con el tiempo, cualquier otro ser sucumbirá a sus propios sentimientos y caprichos interiores menos nobles.

Poderes: como pasa con cualquier artefacto, los dones principales del Anillo Único se ven determinados por la naturaleza y fuerza de su portador. Su práctica más normal es la de aumentar hasta grandes extremos las capacidades de su usuario actual. De esta forma, podría haber convertido a Samsagaz en el mayor de todos los jardineros, a Boromir en un irresistible líder de los hombres, etc. Además de este temible poder, el Anillo Único también:

- atrae a su portador a las profundidades del mundo de los espectros, volviéndole invisible a todos los ojos mundanos, pero brillantemente visible para quienes viven en el mundo de los espectros, como los nazgûl. El portador

también obtiene la habilidad de ver las cosas que son invisibles.

- algunos sentidos se ven aumentados, especialmente el oído, el olfato y la habilidad de ver poderosas fuerzas mágicas y espirituales a una gran distancia.
- reduce enormemente los efectos del envejecimiento, alargando la vida de una persona de forma casi indefinida. Sin embargo, el portador también se ve transformado gradualmente en una criatura de la oscuridad (como por ejemplo, Gollum), y finalmente se convertirá en un espectro, que permanecerá en la línea entre la vida y la no-vida. Este poder tiene efecto por la simple posesión del Anillo, aunque no sea utilizado. La rapidez del proceso de transformación es variable, dependiendo de la frecuencia de uso del Anillo por parte de su portador, su propio carácter y su resistencia mágica innata.
- permite al portador controlar o resistir cualquier objeto hecho con la ayuda del Anillo, como las trampas de Barad-dûr.
- no puede ser destruido de ninguna forma salvo en los fuegos en que fue forjado, los del volcán del Monte del Destino. Si el Anillo Único es destruido, todos los demás Anillos perderán sus poderes, y Sauron y sus nazgûl se convertirán para siempre en espectros impotentes.

Los siguientes poderes sólo pueden ser utilizados por quienes han llegado a dominar el Anillo Único:

- actúa como un multiplicador de sortilegios x18 para todos los reinos y profesiones.
- puede controlar a todos los portadores de los Nueve Anillos del Poder, como los nazgûl (con la excepción de los portadores de los tres anillos utilizados por los señores elfos), sin importar la distancia o cualquier otra circunstancia.
- puede lanzar sortilegios a una distancia triple de la habitual, o a cualquier objetivo que pueda ver, incluso con la ayuda de un artefacto (como los palantiri).
- puede ejercer unos terribles poderes de comando y control, especialmente sobre criaturas malignas que instintivamente temen el Anillo. Frodo consiguió controlar esta faceta justo antes del momento en que perdió su propia voluntad y Gollum causó la destrucción del Anillo.

Leer SdIA I; SdIA II; SdIA III; SdIA Apéndices; Sil. Ver El Reino de Arthedain de ICE, 44.

GOLLUM@

Niv: 15. **Raza:** Hobbit Fuerte/necrófago. **Profesión:** Ladrón/explorador. **Hogar:** Los Campos Gladios, la Puerta de los Trascos. **Sobrenombres:** Sméagol; Trahald (O. "excavador"); Bribón y Adulón. **Características para RM:** Fu-102; Ra-96; Em-24; In-96; Pr-12; Ag-101; Co-99; Me-63; Rz-34; Ad-8. **Características para SA:** FUE-102; AGI-101; CON-99; INT-34; I-96; PRE-12. **Apariencia:** 10.

Bonificaciones por habilidad: Tre110, Nad76, Des56, Abr66, A/E102, Per54, Emb35, Acr45, ConC66, For64, Fre68, Re35, Ras106, Ma76.

Gollum, reconocido como la figura más trágica de toda la Tercera Edad, es una anomalía. Los hobbits avariciosos o violentos son tan extraños que se considera que no existen. Pero el Fuerte Sméagol fue traicionero, codicioso y obsequioso desde el principio, y rápidamente se convirtió en un asesino. El destino atrajo a este pequeño y siniestro individuo hasta el propio Anillo de Sauron, y sus efectos sobre él fueron rápidos y dramáticos. Durante quinientos años, Sméagol vivió con su Precioso, obsesionado por él, en una miserable exis-



tencia. Sin embargo, como Sméagol nunca aprendió cómo hacer uso completo del Anillo Gobernante, nunca cayó bajo la totalidad de la maldición. No podía separarse de él, aunque finalmente, el Anillo le abandonó. Este hecho le maldijo, y el vínculo que los unía le causó la muerte.

Sméagol nació hacia el año 2430 T.E. en un rico y gran clan matriarcal de hobbits que vivía cerca de los Campos Gladios, en las riberas del Anduin. Estos Fuertes, a diferencia del resto de su raza, habían regresado a los Valles del Anduin tras residir durante cierto tiempo en las, a veces difíciles, tierras de Eriador. Sméagol era fuerte, rápido y astuto, y de un modo u otro, estaba destinado a llegar lejos. Pasó su juventud realizando las actividades típicas de su pueblo: pescar y navegar. En una expedición, su amigo y primo Déagol descubrió el Anillo Único en el fondo del Anduin mientras buceaba. El Anillo había reposado en el fangoso lecho del río durante más de 24 siglos, desde que Isildur lo perdiera allí, junto con su vida, en el año 2 T.E. Cuando Déagol regresó a la superficie y le mostró a su amigo el hallazgo, Sméagol se vio inmediatamente abrumado por la codicia hacia aquel objeto, y estranguló a Déagol por él, afirmando que era su regalo de cumpleaños. Al regresar a casa, Sméagol descubrió rápidamente que el don de invisibilidad que proporcionaba el Anillo podía serle muy útil a la hora de cometer pequeños hurtos. El Anillo, como siempre hacía, aumentó la propia naturaleza de Sméagol, en este caso la de un pequeño ladrón. Pero, naturalmente, sus constantes robos le granjearon el odio de toda su comunidad. Además, el Anillo tuvo cierto efecto secundario sobre Sméagol. Hizo que desarrollara un nervioso hábito de producir constantemente desagradables ruidos guturales con la parte posterior de su garganta. La comunidad le bautizó como Gollum debido a estos sonidos guturales. Finalmente, su propia familia se vio obligada a expulsarle de su agujero y de la comunidad.

Vagando en solitario, Gollum halló casualmente una entrada, junto a un arroyo sumergido en las profundidades de las Montañas Nubladas. Por aquel tiempo, ya había llegado a odiar la luz del Sol y de la Luna, y buscaba seguridad en las raíces de las montañas, por debajo de las fortalezas de los orcos en el Paso Alto. Durante los siglos que siguieron, la vida de Gollum fue alargándose radicalmente, y su cuerpo se volvió delgado aunque antinaturalmente fuerte. Pero el Anillo sometió a más aberraciones al extraño y fibroso cuerpo de Gollum. Le crecieron colmillos, y membranas entre los dedos de los pies y de las manos; sus ojos aumentaron de tamaño al verse incrementada su visión nocturna. Sus pies se volvieron muy planos, y sus manos se hicieron anormalmente largas y distendidas. Su visión normal se vio empobrecida pero su oído era excelente, y adquirió la capacidad de trepar como un insecto y nadar como un pez. Pero todos los objetos élficos se volvieron intolerables para él, sus cuerdas ardían en contacto con su piel y sus lembas sabían como arena en su boca. Gollum permaneció en su nido, ganándose miserablemente la existencia, sin abandonar jamás su caverna. Cuando Bilbo tropezó accidentalmente (o, mejor dicho, providencialmente) con el nido de Gollum durante su aterrorizada huida de los orcos, el Anillo le eligió a él, porque sabía que, mientras perteneciera a Gollum, nunca lograría escapar de las bóvedas de las Montañas Nubladas. De esta forma, Bilbo logró escapar de Gollum con el Anillo. El desolado Gollum precisó de tres años para reunir el coraje suficiente para abandonar su caverna y buscar a su precioso pero, cuando lo hizo, removió cielo y tierra durante más de setenta años. Durante este período, poco antes de la Guerra del Anillo, fue capturado por agentes de Sauron, quien por él supo dónde había ido a parar el artefacto. Sauron liberó a Gollum de Mordor, ordenándole que buscara el Anillo para devolvérselo. Más tarde, Gollum fue también capturado por Aragorn, interrogado por Gandalf, y apresado por los elfos del Bosque Negro, quienes le hubieran matado, aunque decidieron tener piedad con aquella patética criatura. Gollum escapó de los elfos durante un ataque orco y decidió continuar su búsqueda del Anillo. Descubrió a Frodo y la Compañía en el exterior de la Puerta Oeste de Moria. Desde entonces, Gollum estuvo siempre cerca del Portador del Anillo, acechando a Frodo desde Lothlórien, bajando el Gran Río, a través de las Eryn Muil, y finalmente hasta la misma tierra de Mordor. En las Eryn Muil, Frodo y Sam capturaron a Gollum. Constantemente, Frodo tuvo la oportunidad y la provocación suficiente para matar a la vil criatura, y más de una vez Sam le urgió a hacerlo. Aun así, Frodo detuvo su mano y piadosamente, dejó vivir a aquel desgraciado. Gollum cooperó, en parte por temor al Portador, pero principalmente para evitar que Sauron recuperara el Anillo. Más tarde, fue Gollum quien delató a los hobbits ante Ella-Laraña, esperando que el monstruo devorase a los dos y después él pudiera recuperar su Precioso. Cuando este plan falló, les acechó durante todo el camino hasta el Orodruin, donde llegó demasiado agotado por su largo viaje como para tender una emboscada en condiciones a Frodo y Sam.

Quizás la más extraña paradoja de toda la historia de la Guerra del Anillo sea que, si Frodo o cualquiera de los demás hubiera matado a Gollum, probablemente toda la Búsqueda del Anillo habría fracasado. Porque al final, el Único logró vencer a Frodo ante el borde de las Grietas del Destino, y finalmente el noble hobbit sucumbió totalmente ante el Mal. Poco antes de llegar a la cumbre, Frodo había adquirido el poder de mando del Anillo, y lo había utilizado con éxito contra Gollum. Esta breve victoria fue, en reali-

dad, un signo de la inminente derrota; porque con su creciente dominio del Único, Frodo se iba viendo más y más dominado por él. Entonces, Samsagaz siguió a Frodo hasta la boca del Sammath Naur, y, mirando hacia arriba, lo vio ensombrecido, enmarcado en los horrendos fuegos del lugar. La propia voluntad de Frodo se rompió y afirmó que, en aquel momento, eligía usar el Anillo en lugar de destruirlo como había intentado. En ese preciso instante, Gollum superó corriendo a Samsagaz, agarró a Frodo y se apoderó de su Precioso mordiendo el dedo donde Frodo llevaba el Anillo. Bailando de júbilo, Gollum se precipitó en las llamas, causando la destrucción del Anillo. En ese momento, Sauron y todas sus obras fueron finalmente eliminadas, y se consiguió la victoria. De este modo, el desgraciado Gollum completó paradójicamente la Búsqueda del Anillo, acabando con el poder de Sauron y salvando al mundo de su noche maléfica más larga. Como Gandalf había afirmado anteriormente en el Concilio de Elrond, *"Pero todavía puede desempeñar un papel que ni él ni Sauron han previsto"* (SdIA I, 355).

Fechas importantes: nace en 2430 T.E., mata a Déagol por el Anillo en 2463 T.E., pierde el Anillo ante Bilbo en 2941 T.E., es capturado y liberado por Sauron en 3017 T.E., capturado por Aragorn, interrogado por Gandalf, aprisionado por los elfos del Bosque Negro y escapa en 3017 T.E., la Guerra del Anillo y su muerte en 3018 T.E.

Principales objetos de Gollum:

El Anillo Único: ver los objetos de Frodo.

Leer SdIA I; SdIA II; SdIA III; SdIA Apéndices; Hobbit. Ver La Puerta de los Tragos de ICE, 33-34.

ISENGRIM TUK (ISENGRIM II)

Niv: 7. Raza: Hobbit Albo. **Profesión:** Guerrero/guerrero.

Hogar: La Comarca. **Sobrenombres:** Vigésimo segundo Thain de la Comarca, Cavadador de Grandes Smials.

Características para RM: Fu-100; Ra-88; Em-96; In-80(5); Pr-93; Ag-89; Co-99; Me-95; Rz-90; Ad-88. **Características para SA:** FUE-100; AGI-89; CON-99; INT-90; I-80; PRE-93. **Apariencia:** 91.

Bonificaciones por habilidad: Mon45, A/E50, Per45, Ad56, Ar62, Dip45, PA20, Lid60, Ora40, E/T45.

Isengrim II, el abuelo de Toro Bramador Tuk, fue el hobbit de mayor tamaño hasta el nacimiento de su nieto. Isengrim, además de ser un gran líder, es famoso por diseñar y construir los maravillosos Grandes Smials en Cavada Grande.

Fechas importantes: nace en 2620 T.E., excavación de Grandes Smials en 2683-2722 T.E., murió en 2722 T.E.

Principales objetos de Isengrim:

NOTA: Las posesiones hereditarias de los thain de la Comarca son regalos hechos por el rey de Arnor, Argeleb II.

El arco del Thain: Arco corto +15, tiene el alcance de un arco largo, y sus flechas provocan daño doble y un crítico de perforación adicional.

El Cetro de la Comarca: Maza +15, provoca un crítico adicional de desequilibrio.

La espada ancha del Thain: Espada corta +15, provoca un crítico adicional de tajo. Es semi-sensitiva; ocasionalmente, puede avisar empáticamente a su portador de la presencia y dirección de alguien no-hobbit a una distancia de ocho metros.

La librea del capitán de la milicia: Cota de malla completa y yelmo, CA CM/16 (-15), niega el 15% de todos los críticos a un portador hobbit, no penaliza.

Leer SdIA III Apéndices.

LOBELIA CİNATİESA SACOVILLA-BOLSÓN

Niv: 5. **Raza:** Hobbit Pelosa. **Profesión:** Bribona/exploradora. **Hogar:** Casadura, Bolsón Cerrado, Casadura. **Sobrenombre:** la Astuta.

Características para RM: Fu-42; Ra-66; Em-23; In-31; Pr-15; Ag-59; Co-70; Me-87; Rz-80; Ad-10. **Características para SA:** FUE-42; AGI-59; CON-70; INT-80; I-31[85]; PRE-15[75]. **Apariencia:** 44.

NOTA: Las características entre corchetes indican que Lobelia sufrió un cambio completo de carácter y personalidad tras su aprehensión por parte de Saruman en las Celdas y el asesinato de su hijo. Las características entre paréntesis deben ser utilizadas a partir de 3019 T.E., y las otras con anterioridad a esa fecha.

Bonificaciones por habilidad: A/E35, Per40, Coc35, Ganchillo15, Tejer25, Acolchar35, TD30, PA30, Fal15, Ora5.

Lobelia Sacovilla-Bolsón (nacida aproximadamente en 2910 T.E. y muerta en 3020 T.E.) fue una hobbit de la Comarca, la mujer de Otho (el primero de los Sacovilla-Bolsón, y primo de Bilbo) y la madre de Lotho (N. del T.: y no de Otho, como figura en la traducción española de la obra de Tolkien; Lobelia era mujer de Otho y madre de Lotho, y fue éste quien se alió con Zarquino a finales de la Tercera Edad, no su padre Otho, como podría interpretarse). Pasó casi toda su vida intentando arrebatar la lujosa hacienda de Bolsón Cerrado a Bilbo y Frodo. Durante sus disputas, la mayoría de los hobbits se pusieron del lado de los Bolsón y contra los Sacovilla-Bolsón debido al agrio carácter de Lobelia. Pero cuando Bilbo desapareció durante un año en su aventura de 2941 T.E., y como en aquellos momentos no tenía heredero, Lobelia y Otho no tardaron en intentar declararle muerto para así recibir la hacienda. Bilbo volvió en 2942 T.E. en un pony cargado de oro, interrumpiendo la subasta que se estaba llevando a cabo sobre las propiedades de su hacienda. Lobelia y su familia intentaron negar su identidad, pero Bilbo demostró que era el mismo que se había ido. Desde ese momento, las disputas con Bilbo continuaron hasta su desaparición en la Fiesta de Despedida en 3001 T.E., cuando les dejó un juego de cucharillas. Por supuesto, en aquel caso fue Frodo quien recibió la hacienda, cuya relación con Lobelia se volvió inmediatamente más tensa. Cuando Frodo finalmente decidió salir de la Comarca por primera vez, dejó la hacienda a Lobelia, quien tuvo finalmente lo que había estado persiguiendo durante casi ochenta años.

A pesar de su mal carácter, los hobbits de la Comarca comenzaron a respetar a Lobelia debido al espíritu indomable que mostró durante la ocupación de la Comarca por parte de Saruman. Durante ese tiempo, Lobelia intentó golpear con su paraguas a un ladrón que la estaba insultando, pero por aquella época ya era demasiado vieja y medía menos de la mitad de lo que había medido antes. Por eso fue apresada en las Celdas Agujeros. Durante su encarcelamiento, su ridiculizado hijo fue asesinado por Lengua de Serpiente, bajo órdenes de Saruman. Cuando Lobelia fue liberada durante la Batalla de Delagua, los hobbits la vitorearon por su coraje, y ése fue el primer y único momento de popularidad en toda su vida. Sin embargo, Lobelia estaba tan desolada por la muerte de su hijo que devolvió Bolsón Cerrado a Frodo y volvió a su hogar en Casadura, donde lloró hasta su muerte en la primavera siguiente. Dejó su hacienda a Frodo para que se encargara de los hobbits sin hogar, especialmente los que quedaron huérfanos tras la ocupación de la Comarca.

Principales objetos de Lobelia:

Paraguas: Paraguas a cuadros +10 (de color naranja, rojo,

púrpura y verde); actúa como un main gauche y provoca unos críticos adicionales diminutos del mismo valor.

Lengua: Lobelia tiene la habilidad innata de irritar y sacar de quicio a casi cualquier persona. Debe considerarse su oratoria como un ataque de nivel 15 que, caso de no ser resistido, sumirá a la víctima en una irritación total. Si falla por más de 50, la víctima entrará en cólera.

Leer SdIA I; SdIA III; Hob.

LOTHO SACOVILLA-BOLSÓN

Niv: 2. **Raza:** Hobbit Peloso. **Profesión:** Bribón/explorador. **Hogar:** Casadura, Bolsón Cerrado. **Sobrenombres:** Granujo, Pequeño Granujo, el Jefe de los Oficiales.

Características para RM: Fu-20; Ra-36; Em-28; In-27; Pr-12; Ag-39; Co-40; Me-47; Rz-40; Ad-12. **Características para SA:** FUE-20; AGI-39; CON-40; INT-40; I-27; PRE-12. **Apariencia:** 22.

Bonificaciones por habilidad: Tre5, A/E20, Per5, Ad15, Hacer Velas15, Dip5, Fal5, PA10, Jug10, Lid15.

Lotho, un hobbit de la Comarca, fue hijo de Otho y de la astuta Lobelia Sacovilla-Bolsón (nació en 2964 y murió en 3019 T.E.), y era primo de Bilbo. Por tanto, Lotho era uno de los parientes más cercanos de Bilbo. Pero Lotho era débil, estúpido, codicioso (casi tanto como su madre), y de una complexión muy endeble. Él y su madre se trasladaron a Bolsón Cerrado en 3018 T.E. al comprársela a Frodo tras su partida. Ese año, Lotho comenzó a mezclarse con rufianes, y a alquilar matones con el dinero procedente de las ventas de hierba para pipa en la Cuaderna del Sur. Peor aún, comenzó a pedir prestada una cantidad imprudentemente alta de hierba para pipa a Saruman de Isengard. Estos matones fueron conocidos como los Hombres del Jefe, y Lotho comenzó a autodenominarse Jefe de los Oficiales tras apresar al Alcalde Will Pieblanco. (Los hobbits seguían prefiriendo llamarle Granujo o Pequeño Granujo debido a su poco afortunada cara.) Utilizando a estos desagradables matones, Lotho dominó la Comarca hasta la llegada de Saruman, con su poder completamente evaporado. Lotho tenía una deuda imposible de pagar con Saruman, y no disponía del poder suficiente para protestar cuando éste llegó. En realidad, la verdadera clave para el mal trato que dio Saruman a la Comarca fue el mismo Lotho. Finalmente, por orden de Zarquino, Lotho fue asesinado por Lengua de Serpiente.

Leer SdIA I; SdIA III.

MARCHO

Niv: 7. **Raza:** Hobbit Albo. **Profesión:** Bribón/explorador. **Hogar:** Bree. **Sobrenombre:** Co-fundador de la Comarca, Capitán de los Albos.

Características para RM: Fu-73; Ra-86; Em-95; In-101; Pr-99; Ag-89; Co-71; Me-94; Rz-97; Ad-90. **Características para SA:** FUE-73; AGI-89; CON-71; INT-97; I-101; PRE-99. **Apariencia:** 96.

Bonificaciones por habilidad: Tre20, Mon25, A/E25, Per35, Ad30, Ev35, Coc35, Dip50, PA35, HF25, For20, Lid50, Ora40, E/T25, Red30, Ras25.

Marcho, el mayor de los dos famosos hobbits que negociaron con el rey de Arnor, Argeleb II, por las tierras de la Comarca, fue un visionario. Había actuado como jefe de los Albos, y él y su hermano Blanco tuvieron el privilegio de dirigir el desfile de pequeños y alegres colonos a través del Puente de los Arbotantes, hasta su nuevo hogar. Los dos hermanos intentaron además controlar y organizar el caos

que transpiraban las tribus de los hobbits una vez trasladadas hasta la Comarca. Pero en este cometido no logró tener mucho éxito, y durante un tiempo, las tribus de hobbits conspiraron e incluso lucharon entre ellas por parcelas de la nueva tierra. Pero es bastante improbable que nadie lo hubiera podido hacer mejor que los hermanos Albos, considerando la tendencia de los hobbits al territorialismo más extremo. Marcho, junto con su hermano Blanco, dio a los hobbits el más memorable de los regalos: un tierra propia, la Comarca. **Fechas importantes:** funda la Comarca en 1601 T.E. (1 C.C.).

Leer SdIA I. Ver El Reino de Arthedain de ICE, pág. 44.

MERIADOC BRANDIGAMO @

Niv: 8. **Raza:** Hobbit Peloso/Albo. **Profesión:** Bribón/explorador. **Hogar:** La Comarca. **Sobrenombres:** Merry, Amigo de los Elfos, Señor de la Casa, Consejero Real del Reino Norte Reunido, Caballero de Rohan, Holdwine, Merry el Magnífico, Kalimac (H. "Alegre").

Características para RM: Fu-99; Ra-100; Em-88; In-98; Pr-90; Ag-101; Co-97; Me-93; Rz-94; Ad-90. **Características para SA:** FUE-99; AGI-101; CON-97; INT-94; I-98; PRE-90. **Apariencia:** 80.

NOTA: Estas características se refieren a Merry tras beber los caldos de los ents y acabar la Guerra del Anillo. Representan a Merry en comparación con el resto de los hobbits. Los modificadores representan las habilidades de Merry en una escala universal.

Bonificaciones por habilidad: Tre15, Mon45, A/E56, Per35, Emb45, Caligrafía45, Escribir45, Dip10, PA15, For15, Lid50, Ora35, Red35, Ras20.

De los dos hobbits más jóvenes de la Compañía del Anillo, Meriadoc fue desde el principio el de naturaleza más entendida y el más maduro. Conocido universalmente como Merry, este joven hobbit fue renombrado por su erudición y por su heroísmo. Nacido en 2982 T.E. en Los Gamos, Merry era el único hijo del Señor de la Casa, Saradoc "Escarpe oro" y su mujer, Esmeralda Tuk. Como Esmeralda era la hermana del Thain Paladin II, Merry era por ello primo de Peregrin "Pippin" Tuk, quien también se convirtió en su mejor amigo para toda la vida. Merry era también primo segundo de Frodo, y compartía los rasgos aventureros de todos los hobbits Albos. Como su nombre indica, Merry poseía un cierto carácter irrepresiblemente optimista (N. del T.: ciertamente, tanto en inglés como en hobbitico, "Merry" significa "alegre").

NOTA: Muchos de los detalles sobre la admisión de Merry en la Compañía son descritos bajo la descripción de Peregrin Tuk, por lo que no los repetiremos aquí.

Cuando la Compañía llegó a Rivendel, Merry demostró su tendencia a la erudición. Pasó horas en las bibliotecas de Imladris, estudiando los mapas de las tierras donde pronto entraría, pero que no había conocido anteriormente. Y durante el mismo viaje, Merry no sufrió la misma cantidad de torpes aunque inocentes errores que realizó su camarada Pippin. Sin embargo, no demostró el poder de su carácter en la lucha hasta mucho después. Ocasionalmente, cometía el error social de perorar sobre sus amplios conocimientos en el momento equivocado, como en el incidente cuando se le ocurrió hablar al Rey Théoden sobre la hierba para pipa mientras Gandalf intentaba avisar al Rey de los inminentes peligros que les rodeaban a todos (*SdIA II*, págs. 220-21). Pero debe mencionarse que, antes de llegar a Minas Tirith, ambos hobbits habían sido vitales para lograr que los ents atacaran Isengard. Junto con Pippin, Merry también bebió los zumos

Merry



de los ents, y ambos fueron los dos hobbits más altos de la historia.

Merry tenía unos gestos, expresiones y carácter acordes con su herencia. Cuando juró servicio al Rey Théoden, se ganó el corazón del viejo rey. El hobbit cabalgó con los Jinetes de Rohan en su épico viaje para liberar a los asediados guerreros de Gondor. Y, finalmente, en los Campos del Pelennor, Merry permaneció junto a Théoden incluso cuando el Señor de los Nazgûl le atacó. En una increíble muestra de coraje, Merry apuñaló al Jefe de los Espectros con su daga, distrayéndole y debilitando sus defensas lo suficiente como para que la doncella guerrera Éowyn decapitara al monstruo. Y así, como se había predicho anteriormente, el espectro no fue muerto "por ningún hombre". En aquel conflicto legendario, Merry fue alcanzado por el soplo negro del Rey Brujo, y estuvo a punto de morir. Sin embargo, la poderosa hierba Athelas, puesta en las manos del rey, Aragorn, logró sacar al hobbit del umbral de la muerte.

Por esas grandes hazañas en favor de los rohirrim, Merry recibió el rango de caballero, y en su lengua le dieron el nombre de "Holdwine". Merry se convirtió en un gran amigo del joven rey Éomer, y se mantuvo en contacto con Rohan durante el resto de su vida, visitándola a menudo y llegando a dominar su lenguaje. Merry percibió las similitudes entre el lenguaje de los rohirrim y el dialecto hobbitico, y escribió un estudio culto titulado *Palabras y Nombres Antiguos de la Comarca*.

Merry desarrolló después una gran experiencia tanto en botánica como en el cómputo de los calendarios. Escribió la obra titulada *Herbario de la Comarca* y la importante *Cronología*, que recopiló en Los Gamos a principios de la Cuarta Edad.

Pero la hazaña que hizo ganar más estima a Merry ante los ojos de su pueblo en la Comarca fue su eficiente liderazgo de la Tropa durante el Saneamiento de la Comarca.

Aunque sus hazañas en lugares lejanos tenían un impacto mayor, los hobbits, al igual que algunos hombres, siempre se preocupan más por sus asuntos provincianos.

Merry sucedió a su padre Saradoc como Señor de Los Gamos, y dos años más tarde fue elegido por el rey Elessar como Consejero Real del Reino Norte, junto con Pippin. Merry se casó con Estela Bolger, quien, como mínimo, le dio el hijo que más tarde heredó el Señorío de la Casa (Es probable que la pareja tuviera muchos más hijos). Finalmente, en 63 C.E., Merry y Pippin decidieron renunciar conjuntamente a sus cargos por su avanzada edad, y así lo hicieron al siguiente año. Ambos abandonaron la Comarca, para no volver nunca. Y antes de cabalgar hasta Gondor, pasaron por Edoras en Rohan, donde Merry pudo saludar a su viejo amigo, el rey Éomer, por última vez. Éomer murió ese mismo otoño, tras muchos años de un benévolo reinado. Los hobbits cabalaron entonces hasta Gondor, donde pasaron sus últimos años viviendo con el rey Elessar en compañía y honor real. Ambos descansaron en los Recintos Sagrados, la Casa de los Reyes.

Fechas importantes: nace en 2982 T.E., Guerra del Anillo en 3018 T.E., Señor de Los Gamos 11-63 C.E., Consejero Real del Reino Norte 13-63 C.E., resignación en 63 C.E., muere aproximadamente en 64 C.E.

Principales objetos de Meriadoc:

Cuerno enano: Éowyn se lo dio a Merry; cuando es soplado, actúa como un sortilegio de nivel 5 de Miedo contra todos los enemigos en un radio de 30 metros, y puede invocar a todos los aliados en un radio de un kilómetro y medio.

Escudo de Rohan: +10 a la BD, lleva el símbolo del caballo blanco.

Daga del Oosternes: +15, utiliza la tabla de espada corta, damasquinada con formas serpentinadas de color rojo y dorado.

Jubón de cuero: 5% de protección contra los críticos en el torso.

Cota de malla: +15 a la BD, llevada por Merry a partir del saneamiento de la Comarca.

Capa élfica: +20 a la habilidad de Acechar/Escondarse.

Leer SdIA I; SdIA III; SdIA Apéndices. Ver El Reino de Arthedain de ICE, pág. 44.

PALADIN II TUK

Niv: 7. Raza: Hobbit Peloso/Albo. **Profesión:** Guerrero (Paladín)/Guerrero. **Hogar:** Las Tierras de Tuk en la Comarca. **Sobrenombres:** 31º Thain de la Comarca, el Indomable, Señor de las Tierras de Tuk, Muro de Piedra, el Valiente.

Características para RM: Fu-99; Ra-99; Em-90; In-98; Pr-98; Ag-100; Co-96; Me-80; Rz-94; Ad-88. **Características para SA:** FUE-99; AGI-100; CON-96; INT-94; I-98; PRE-98. **Apariencia:** 90.

Bonificaciones por habilidad: Mon20, A/E35, Per35, Ad35, Dip35, PA15, HF35, Lid50, Ora40, E/T35, Red35, Ras20, Com20.

Paladin II fue hijo de Adalgrim Tuk y padre de Peregrin. Fue el trigésimo primer Thain de la Comarca (3015 T.E.-13 C.E.). Cuando Lotho Sacovilla-Bolsón reunió a su banda de rufianes, los Hombres del Jefe, Paladin organizó la defensa de las Tierras de Tuk y les rechazó. Fue el único jefe de clan que ofreció resistencia durante la dominación de la Comarca. Los Tuk también se negaron a comprar o vender a los invasores, y les prohibieron entrar en los terrenos del clan, disparándoles si atravesaban los límites. Más tarde, Paladin ofre-

ció las tropas que ayudaron a Peregrin a girar las tornas en la Batalla de Delagua, y después tomó al resto de la Tropa y la llevó a limpiar de rufianes las regiones del sur. Paladin era un hobbit fuerte, indomable y noble. Fue sucedido como Thain por su único hijo Peregrin.

Principales objetos de Paladin:

Consultar la entrada sobre Isengrim II para las posesiones hereditarias de los Thain de la Comarca.

Leer SdIA III.

PEREGRIN TUK @

Niv: 8. Raza: Hobbit Peloso/Albo. **Profesión:** Bribón/explorador. **Hogar:** La Comarca. **Sobrenombres:** Pippin, Amigo de los Elfos, 32º Thain de la Comarca, Consejero Real del Reino Norte Reunido, Caballero de Gondor, Ernil i Pheriannath (por error, "Príncipe de los Hobbits").

Características para RM: Fu-102; Ra-99; Em-80; In-78; Pr-97; Ag-100; Co-99; Me-60; Rz-70; Ad-68. **Características para SA:** FUE-102; AGI-100; CON-99; INT-70; I-78; PRE-97. **Apariencia:** 90.

NOTA: Estas características se refieren a Pippin tras beber los caldos de los ents y acabar la Guerra del Anillo. Representan a Pippin en comparación con el resto de los hobbits. Los modificadores representan las habilidades de Merry en una escala universal.

Bonificaciones por habilidad: Tre25, Mon50, A/E52, Per52, Dip35, PA25, HF35, For15, Lid52, Ora35, E/T15, Red52, Ras25, Com35, CT25.

Peregrin Tuk, conocido universalmente como Pippin, fue un inocente e infantil compañero en la Compañía del Anillo. Era el miembro más joven y menos maduro de la Compañía; ingenuo y curioso, Pippin tenía una facilidad tremenda para



meterse en problemas. Sin embargo, Pippin demostró más tarde su naturaleza heroica.

Pippin nació en Tuckburgo en 2990 T.E., y por tanto era menor de edad (estaba en la veintena) cuando se vio envuelto en los terribles eventos de la Guerra del Anillo. Consiguió, con la ayuda de su primo Merry, convencer a Frodo (su primo segundo) para que les aceptara como compañía en la Búsqueda del Anillo. Merry y Pippin no destacaron demasiado durante el viaje hasta Rivendel, y no justificaron su presencia en la Compañía hasta mucho más tarde. Pero Gandalf siempre había sabido que su fuerza de carácter aparecería en algún momento y justificaría su inclusión en la Compañía del Anillo.

La debilidad de Pippin por desencadenar accidentes desafortunados apareció ya en las primeras etapas del viaje, con resultados desastrosos. En Moria, es muy probable que la piedra arrojada por Pippin a las profundidades del pozo (simplemente por curiosidad, para ver cuál era su profundidad) despertara al balrog y causara la terrible lucha de Gandalf. Pippin y Merry se vieron poco después separados trágicamente de Frodo y Sam (y del resto de la Compañía) en Parth Galen. Desde allí, cruzaron las llanuras de Rohan como cautivos de los orcos de Saruman, de los que escaparon después. Finalmente, entraron en el Bosque de Fangorn, donde hallaron a Bárbol y otros ents, y bebieron los zumos de los ents. Desde allí viajaron hasta Isengard y fueron testigos de su destrucción; y Pippin recuperó la palantir de Orthanc cuando Gríma Lengua de Serpiente la lanzó desde la torre. Más tarde, en Dol Baran, Pippin cometió un segundo error al utilizar accidentalmente la palantir de Isengard. Y al hacerlo, Pippin se expuso a sí mismo y a sus compañeros ante la maléfica voluntad de Sauron. Aun así, esta circunstancia actuó a la larga en favor de la Guerra del Anillo, pues la atención de Sauron fue centrada en el punto equivocado.

Para cuando Pippin llegó a Minas Tirith, Gandalf estaba bastante exasperado. Pero allí, Pippin juró lealtad a Denethor II, Senescal de Gondor, fue nombrado Guardia de la Ciudadela y fue testigo del asedio de la ciudad. En Minas Tirith, Pippin jugó un papel importante a la hora de salvar al valiente Faramir de una muerte segura al avisar a Gandalf y a Beregonde de la locura de Denethor. A continuación marchó con toda la hueste hacia la Puerta Negra y mató a un capitán troll gigante, salvando de esta forma a su amigo Beregonde, hijo de Baranor.

Tras la Guerra, Pippin fue nombrado Caballero de Gondor y se convirtió en mensajero real de Aragorn, convertido ya por entonces en el rey Elessar. Volvió a la Comarca y jugó un papel vital en su reconstrucción. Su cabalgata de toda una noche para traer refuerzos de su padre, el Thain Paladin II, salvó la Batalla de Delagua, y junto con Merry recibió grandes honores por parte del pueblo de la Comarca. Pippin y Merry disfrutaban dando paseos, gozando de su recién adquirido honor, y mostrando las libreas de Gondor y Rohan respectivamente. Tanto Merry como Pippin crecieron hasta una altura enorme, (para los hobbits) tras haber bebido los zumos de los ents. Pippin en particular se destacó como el hobbit más alto de la historia, llegando a medir 1,38 metros.

Pippin se convirtió en Thain de la Comarca en 1434 C.E., poco después de casarse con la señora Diamante de Quiebra Larga, que era descendiente de Toro Bramador Tuk. Ese mismo año, tanto Merry como Pippin fueron nombrados Consejeros Reales del Reino Norte. Pippin llegó a ser uno de los grandes Thain de la Comarca, y mantuvo muchas amistades en Gondor y en los demás lugares donde las había hecho durante la Guerra del Anillo. En 63 C.E., abdicó el car-

go en su hijo Faramir, y abandonó la Comarca para siempre acompañado de Merry. Pasó sus últimos días en compañía de sus amigos en el honorable palacio real del rey Elessar. Al morir, ambos hobbits fueron depositados en la Casa de los Reyes en el Rath Dínen, entre los más grandes señores de Gondor.

Fechas importantes: nace en 2990 T.E., la Guerra del Anillo 3018 T.E., Trigésimo segundo Thain de la Comarca 13-63 C.E., Consejero Real del Reino Norte 13-63 C.E., abdica el cargo 63 C.E., muere aproximadamente en 64 C.E.

Principales objetos de Peregrin:

Capa élfica: +20 a la habilidad de Acechar/Escondarse.

Cota de malla: +15 a la BD, hecha de anillos de acero negro

Yelmo de Gondor: 10% de protección a todos los críticos en la cabeza, tiene alas de cuervo y muestra una estrella de plata incrustada.

Daga del Oesternes: +15, utiliza la tabla de espada corta está damasquinada con formas serpentinadas de color rojo y dorado.

Leer SdIA I; SdIA II; SdIA III; SdIA Apéndices. Ver El Reino de Arthedain de ICE, pág. 44.

SAMSAGAZ GAMYI @

Niv: 9. Raza: Hobbit Peloso. **Profesión:** Explorador/Ladrón. **Hogar:** La Comarca. **Sobrenombres:** Sam, Amigo de los Elfos, Portador del Anillo, Banazir Galbasi, Ban, Alcalde de la Comarca.

Características para RM: Fu-65; Ra-94; Em-98; In-88; Pr-60; Ag-96; Co-90; Me-88; Rz-90; Ad-101. **Característica para SA:** FUE-65; AGI-96; CON-90; INT-90; I-88; PRE-60. **Apariencia:** 55.

Bonificaciones por habilidad: Tre10, Mon10, A/E45, Per35, Act35, Ad35, Coc35, Jardinería68, Poesía50, Dip15, PA10, Lid45, Ora40, Cor25, Red45, Ras25, Com35, CC35.

La lealtad inquebrantable, la amistad y la fidelidad son



los primeros rasgos que surgen en cualquier mente cuando se recuerda al mejor y más devoto amigo de Frodo. La forma original hobbit de su nombre, Banazir, significa “el Simple”. Ciertamente Sam era simple, en el sentido de que sólo tenía un punto de vista, y en que su devoción no tenía ninguna complicación: allá donde fuera Frodo, Sam se veía obligado a seguirle.

Este sirviente del gran Portador del Anillo, que también fue durante un breve periodo de tiempo Portador él mismo, nació en Bolsón Cerrado de la Comarca en 2980 T.E., hijo de una familia de clase obrera. Samsagaz era el quinto hijo de un total de seis. Su familia era jardinera. A diferencia de los Tuk, los Bolsón, u otros hobbits con sangre de Albo en las venas, los Gamyi eran conocidos por ser un clan muy conservador y poco ambicioso. Los hobbits de Hobbiton reconocían a los Gamyi como una familia afable, y todo el mundo admiraba las patatas Gamyi.

El padre de Sam, Hamfast (o “el Tío”), era el jardinero de los Bolsón, los hobbits más ricos del distrito. Sus dos hijos mayores no continuaron la profesión familiar, y fue Sam quien permaneció trabajando con su padre. Juntos, Sam y su padre vivían en el número 3 de Bolsón de Tirada, y pasaban cada uno de los largos días trabajando en las muchas tareas que requiere la buena jardinería.

Sam caía bien a sus amigos de la taberna del Dragón Verde, donde solía tomarse alguna cerveza. Pero ya había caído bajo la influencia de Bilbo, quien le contaba historias y le enseñaba sus cartas. Allí, Sam aprendió a amar a los elfos y sus conocimientos. Así, Sam se convirtió en una especie de hobbit soñador, más interesado en historias sobre lugares lejanos que el resto de sus compañeros.

Cuando Bilbo abandonó la Comarca para siempre, Frodo se convirtió en el jefe de Sam. Actuó de esta forma durante varios años. Finalmente, dos amigos mutuos de Frodo y Sam, Meriadoc y Peregrin, presionaron a Sam para que escuchara la conversación entre Frodo y Gandalf. Sam fue atrapado, y más tarde también Merry y Pippin. Gandalf decidió que los hobbits acompañaran a Frodo por dos razones: 1) para mantener el asunto en secreto, y 2) para proporcionar a Frodo algunos amigos y ayudantes de confianza. Durante la mayor parte de la Guerra del Anillo, la historia de Sam fue la de Frodo, pues apenas se separaron. Tras la terrible separación de la Compañía en Parth Galen, Sam fue el único que acompañó a Frodo. Juntos entraron en la tierra de Sauron, “*esperando encontrar algún camino por el que los grandes no pudieran ir, o no se atrevieran a ir*”.

Sam actuó como Portador del Anillo durante un breve periodo de tiempo, cuando él y su señor se vieron separados por un violento ataque. Frodo había sido envenenado y paralizado por Ella-Laraña, y Sam pensó que estaba muerto. Pero tomó el Anillo Único, jurando acabar con la Búsqueda. Este acto evitó que los orcos se apoderaran del Anillo. Sam también rescató a su señor de la torre de los orcos, utilizando el Anillo y el Vial de Galadriel. Durante ese tiempo, Sam finalmente llegó a experimentar la pesada carga que el Único había significado para Frodo. El Anillo intentó persuadir a Samsagaz para que lo utilizara en beneficio propio, y Sam se vio por instantes como el mayor jardinero de todos los tiempos. Pero rápidamente repudió aquella falsa visión y renunció al Único. De esta forma, ayudó a su señor a llegar hasta el aterrador cenit del Orodruin. Tras una extraña sucesión de circunstancias que llevaron a la destrucción del Anillo, Sam curó y guió a su herido y exhausto señor de vuelta a la seguridad. Por todas estas grandes y heroicas hazañas, los dos hobbits, Frodo y Sam, recibieron grandes honores. El rey mismo se

arrodilló ante ellos. Los cuatro hobbits volvieron entonces a la Comarca para curarla. Sam, Merry y Pippin fueron importantísimos en esa tarea. Sam actuó como alcalde durante siete periodos, y cuidó tanto la tierra que las flores crecieron profusamente, y los frutales casi se caían de tanta fruta como daban. Su primer hijo, llamado Frodo, adoptó el nombre familiar de Jardinero en honor del trabajo de su padre. Samsagaz se casó con Rosa Coto, que le dio trece hijos, siendo la primera Elanor la Hermosa. Durante los muchos años que siguieron, Sam también contribuyó en el *Libro Rojo de la Frontera del Oeste*, y escribió varios poemas. Finalmente, el 22 de Septiembre (el día del cumpleaños tanto de Bilbo como de Frodo) de su centésimo segundo año, y tras la muerte de Rosa, Samsagaz también cruzó el mar. De nuevo se unió a su señor, a quien tanto había amado.

Fechas importantes: nace en 2980 T.E., Guerra del Anillo en 3018 T.E., Alcalde de la Comarca 6-55 C.E., atraviesa el mar en 61 C.E.

Principales objetos de Samsagaz:

Daga del Oesternes: +15, utiliza la tabla de espada corta, y está damasquinada con formas serpentina de color rojo y dorado.

Capa élfica: +20 a la habilidad de Acechar/Escondarse.

Cuerda élfica: Rollo de 25 metros de longitud que puede extenderse hasta llegar a 42 metros, si es preciso; puede aguantar 350 kilos de peso sin romperse; los nudos pueden desatarse a voluntad de su propietario.

Caja de Madera gris: En su tapa hay grabada una runa, la G; dentro hay una semilla de mallorn y tierra del huerto de Galadriel en Lórien, que puede convertir a cualquier jardín en el más fructífero de la Tierra Media.

Leer SdIA I; SdIA II; SdIA III; SdIA Apéndices. Ver El Reino de Arthedain de ICE, pág. 44.

TOBOLD CORNETA

Niv: 7 (10). **Raza:** Hobbit Peloso. **Profesión:** Animista.

Hogar: Valle Largo. **Sobrenombre:** El Viejo Toby.

Características para RM: Fu-58; Ra-82; Em-93; In-98; Pr-60; Ag-91; Co-88; Me-95; Rz-93; Ad-80. **Características para SA:** FUE-58; AGI-91; CON-88; INT-93; I-98; PRE-60. **Apariencia:** 60.

Bonificaciones por habilidad: Tre15, A/E45, Per50, Ad45, Jardinería54, Coc35, Dip35, Lid20, TC35, Ras25, Com25, CC45.

Tobold Corneta, conocido cariñosamente como el Viejo Toby, siempre será recordado como la persona que dio a los hobbits el único pasatiempo con el cual disfrutaban tanto como comiendo: fumar hierba para pipa. Tobold cultivó la planta llamada Galenas en sus jardines (aproximadamente en 2700 T.E.), perfeccionando su aroma y su dureza. Este sencillo trabajo le ha hecho ganarse probablemente más amor entre la Gente Pequeña que todas las épicas hazañas de los héroes involucrados en la Guerra del Anillo. Puesto que, cada día, y después de cada una de las comidas, los hobbits de toda la Comarca se tumban en algún sitio y fuman un poco de “Viejo Toby”, una variedad de hierba para pipa de gran calidad bautizada por el señor Corneta. Y es a él a quien, agradecidos, dedican sus anillos de humo.

NOTA: La variedad conocida como “Viejo Toby” es también conocida como Hoja Valle Largo o Estrella Sureña.

Principales objetos de Tobold:

Desplantador, podador y tijeras: +25 a todas las manio-

bras de jardinería, injertos y cruces de plantas, multiplicador x3 de sortilegios, sólo para animistas.

Habilidades especiales de Tobold:

Resistencia: Puede agacharse para ver plantas, sembrar y cortar durante dieciséis horas al día sin sentir ningún dolor en la espalda. Es el cortador de hierba para pipa más rápido de todos los tiempos.

Sortilegios: 14 PP. Conoce todas las listas básicas para animista hasta nivel 10 y puede utilizarlas hasta ese nivel. Puede utilizar Dominio de las Plantas hasta nivel 20, con un sortilegio de nivel 15, Híbrido, que hace mezclarse y crecer hasta tamaño normal a una planta o hierba híbrida (cruzada) en sólo 7 días. Conoce Artes del Clima y Ley de la Naturaleza hasta nivel 10.

Secreto: Cuando Tobold se vaya a la tumba, sólo unos pocos de sus amigos más íntimos sabrán que tenía cierto tipo de habilidades mágicas, puesto que deseaba ansiosamente promover sus descubrimientos, y mantendrá a todas estas amistades dentro de su propio pueblo. En realidad recibió su don para trabajar con las plantas del istar Radagast, quien también gusta mucho de fumar hierba para pipa.

Leer *SdIA I*; *SdIA II*; *SdIA Apéndices*.

TOLMAN COTO

Niv: 6. Raza: Hobbit Peloso. **Profesión:** (Granjero) Guerrero/Guerrero. **Hogar:** Delagua en la Comarca. **Sobrenombres:** Tom, Granjero Coto.

Características para RM: Fu-97; Ra-88; Em-83; In-88; Pr-98; Ag-86; Co-90; Me-75; Rz-91; Ad-88. **Características para SA:** FUE-97; AGI-86; CON-90; INT-91; I-88; PRE-98. **Apariencia:** 70.

Bonificaciones por habilidad: Tre5, A/E35, Per35, Granjero45, Cuidar Animales35, Coc35, Lid40, TC35, Red35, Com45, CC45.

Tolman Coto era nativo de Delagua y un influyente granjero en el vecindario a quien la gente llamaba Tom o Granjero Coto. Tolman tuvo cinco hijos con Lili Pardo. Él y sus tres hijos menores, Wilcome (Alegre), Arquero (Nick) y Carl (Nibs) se mostraron agresivos y efectivos a la hora de defender la Comarca de los rufianes. Sam consideraba que el Granjero Coto siempre había sido un "tipo con agallas".

Tolman se merecía esta reputación. Estuvo profundamente preocupado por el bien de Sam durante su larga ausencia, y estaba ansioso por dedicarse a limpiar la Comarca. Fue reconocido por todos y seguido como un líder incluso por los hobbits más viejos; y él y sus hijos destacaron en la famosa Batalla de Delagua. Tolman era un hobbit extrañamente fuerte y amable dispuesto a luchar por aquello que amaba. Es lógico que sintiera simpatía por Samsagaz y por el amor que éste sentía por la hija de Tolman, Rosita, quien se convirtió más tarde en la mujer de Sam.

Fechas importantes: nace en 2941 T.E.; participación heroica en la Batalla de Delagua en 3019 T.E.; su hija Rosa se casa con Samsagaz Gamyi en 3020 T.E.; muere en 20 C.E.

Leer *SdIA III*; *SdIA Apéndices*.

4.3 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE PERSONAJES HOBBITS

NOTA: Un gran número de los siguientes hobbits no aparecen en otro lugar que en los extensos árboles genealógicos del Profesor Tolkien en *SdIA Apéndices*, págs. 117-120. Todos los hobbits son hobbits de la Comarca salvo que se especifique lo contrario. Los lectores comprenderán mejor el significado de muchas de estas entradas si están familiarizados con los hobbits del glosario principal, especialmente los que estuvieron involucrados en la Guerra del Anillo: Bilbo y Frodo Bolsón, Samsagaz Gamyi, Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk. Hemos intentado incluir en la mayoría de los hobbits alguna referencia a su significado en su perspectiva genealógica, especialmente cuando se relacionan con hobbits de la Compañía. Al menos, el mero hecho de citar los nombres permitirá a los lectores hacerse una mejor idea de cómo los creaban. Debe entenderse que quienes están relacionados con los Tuk y otras familias distinguidas han recibido un nivel o más (según sus hazañas) que el resto de hobbits comunes (como Hugo Ciñatiesa).

LOS HOBBITS											
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas	
Bandobras Tuk	7	68	CM/13	30	N	N	90ga	85ac	10	Guerrero/guerrero, Toro Bramador.	
Bilbo Bolsón	9	72	CM/17	75	S	N	95ec	60da	30	Explorador/ladrón, Portador del Anillo.	
Blanco	6	63	C/5	40	S	N	75ec	60ac	25	Explorador/bribón, co-fundador de la Comarca.	
Droggo	11	72	CO/17	55	N	N	105da	105da	35	Explorador/ladrón, el Silencioso.	
Elanor Gamyi	5	30	SA/1	5	N	N	15ga	—	10	Animista/astróloga, la Bella.	
Frodo Bolsón	12	79	CM/17	45	N	N	120ec	95ac	25	Explorador/bribón, Portador del Anillo.	
Gollum	15	130	SA/1	60	N	N	125MApr	85MMo	50	Explorador/ladrón, Sméagol.	
Isengrim Tuk	7	62	CM/16	50	S	N	95ec	90ac	20	Guerrero/guerrero, 22° Thain.	
Lobelia Sacovilla-Bolsón	5	42	SA/1	10	N	N	35ma	—	10	Exploradora/bribona, la Astuta.	
Lotho Sacovilla-Bolsón	5	47	CM/13	30	S	N	80ec	70la	10	Explorador/ladrón, "Jefe de los Oficiales".	
Marcho	7	70	C/5	45	S	N	70ec	65ac	30	Explorador/ladrón, co-fundador de la Comarca.	
Meriadoc Brandigamo	8	71	CM/13	20	N	N	95ec	80ac	20	Guerrero/guerrero, Merry.	
Paladin II Tuk	7	67	CM/16	50	S	N	90ec	95ac	20	Guerrero/guerrero, 31° Thain.	
Peregrin Tuk	8	63	CM/13	30	N	N	85ec	95ac	30	Guerrero/guerrero, Pippin.	
Samsagaz Gamyi	9	77	CM/13	45	S	N	85ec	70ac	20	Explorador/ladrón, Portador del Anillo.	
Tobold Cometa	7	53	SA/1	10	N	N	45ga	40da	20	Animista, Viejo Toby.	
Tolman Coto	6	59	C/5	10	N	N	65ec	70ac	20	Explorador/bribón, Granjero Coto.	

NOTA: Las bonificaciones para MovM, relativamente altas, reflejan el sigilo de los hobbits y su habilidad para cubrir distancias cortas de forma sorprendentemente rápida. Cuando se trate de correr una distancia superior a los 30 metros, reducir la MovM del hobbit a la mitad.

ADALDRIDA BOLGER BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Peloso. Fue la mujer de Marmadoc "el Señorial" Brandigamo, y por tanto, una Primera Dama de Los Gamos. Era la tatarabuela de Frodo. *Leer SdLA Apéndices.*

ADALGRIM TUK: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N/M (Nacimiento/Muerte): 2880-2982 T.E. El único hijo de Hildigrim Tuk y primo de Prímula, la madre de Frodo. *Leer SdLA Apéndices.*

ADAMANTA REDONDO TUK: Niv:4. Clan: Peloso. Mujer del famoso Gerontius Tuk y maternal abuela de Bilbo. Su hijo Hildigrim (el tío de Bilbo) fue el progenitor del linaje familiar que engendró a Pippin. *Leer SdLA Apéndices.*

ADELARDO TUK: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2928 T.E.-2 C.E. Primo segundo de Frodo y primo de Bilbo. En la Fiesta de Despedida, Bilbo le dio un paraguas, pues se había llevado muchos sin devolverlos jamás. *Leer SdLA I 57; SdLA Apéndices.*

ALEGRE COTO: Otro nombre de Wilcome Coto.

AMAPOLA REDONDO-BOLSÓN BOLGER: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2944 T.E. La hija del primo de Bilbo, Falco Redondo-Bolsón (por tanto, prima de Bilbo). Se casó con Filiberto Bolger. *Leer SdLA Apéndices, 117.*

AMARANTH BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: 2904-2998 T.E. La segunda hija de Gorbado Brandigamo. Amaranth era tía de Frodo, pues era hermana de la madre de Frodo, Prímula. *Leer SdLA Apéndices.*

ANDISAGAZ "ANDY" CORDELERO: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2923 T.E. Andy fue el primero de los hijos de Cordelero Gamyi, y por ello tío de Samsagaz Gamyi. Andy era cordelero, al igual que su padre, y enseñó a Sam trucos y nudos para hacer con la cuerda. Vivía en Campo del Cordelero. *Leer SdLA I; SdLA II; SdLA Apéndices.*

ANGÉLICA BOLSÓN: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2981 T.E. Una pequeña hobbit bastante atractiva, aunque extremadamente vanidosa, tanto que Bilbo le dejó de regalo un espejo convexo en la Fiesta de Despedida. Angélica era madre de Ponto Bolsón; por tanto, era prima segunda de Bilbo. *Leer SdLA I; SdLA Apéndices.*

ANSON CORDELERO: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2961 T.E. Era hijo de Andisagaz "Andy" Roper. Por ello, probablemente también vivió en Campo del Cordelero y fue cordelero de oficio, como su padre. Era primo de Sam. *Leer SdLA Apéndices.*

ARQUERO "NICK" COTO: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 2986 T.E. El cuarto hijo de Tolman Coto, y el hermano de la mujer de Sam, Rosa. Los Coto defendían la Comarca con sus hachas, su alerta, y una rápida respuesta ante cualquier amenaza. *Leer SdLA III; SdLA Apéndices.*

ASPHODEL BRANDIGAMO TEJONERA: Niv: 2. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: 2913-3012 T.E. Mujer de Rufo Tejonera, hija de Gorbado Brandigamo y hermana de la madre de Frodo, Prímula. *Leer SdLA Apéndices.*

BALBO BOLSÓN: Niv: 5. Clan: Peloso. N: 2767 T.E. Balbo fue un ilustre miembro de la familia Bolsón, sobre todo en lo referente a riqueza, competencia, administración y servicio a la Comarca. Tuvo cinco hijos con su mujer Berila Boffin, y fue tatarabuelo de Bilbo. *Leer SdLA Apéndices.*

BELBA BOLSÓN BOLGER: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2856-2956 T.E. La hija mayor de Mungo Bolsón (el abuelo



de Bilbo), y por tanto tía de Bilbo. Belba se casó con Rudigar Bolger. *Leer SdLA Apéndices.*

BELL GOODCHILD GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. Mujer de Hamfast Gamyi, y madre de Samsagaz Gamyi y sus cinco hermanos. *Leer SdLA Apéndices.*

BELLADONNA TUK BOLSÓN: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2852-2934 T.E. Hija del famoso Gerontius Tuk. Es más conocida por ser mujer de Bungo Bolsón, con quien se casó en torno al año 2880 T.E., dando más tarde a luz a Bilbo el Renombrado como único hijo. Era bastante acaudalada y conocida por su excentricidad. *Leer SdLA Apéndices; Hob.*

BERILAC BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2980 T.E. Hijo de Merimac Brandigamo, y primo de Merry. *Leer SdLA Apéndices.*

BERILA BOFFIN BOLSÓN: Niv: 4. Clan: Peloso. Mujer del ilustre Balbo Bolsón. Fue tatarabuela de Bilbo el Renombrado. *Leer SdLA Apéndices.*

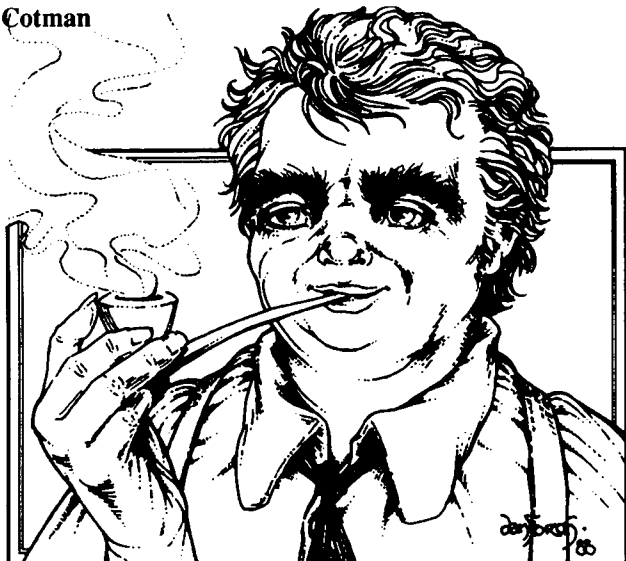
BILBO GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 15 C.E. El décimo hijo de Samsagaz Gamyi, bautizado en memoria de Bilbo el Renombrado. *Leer SdLA Apéndices.*

BINGO BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2864-2960 T.E. Tío de Bilbo y marido de Chica Redondo. Su hijo Falco fue el primero de los Redondo-Bolsón, una ilustre rama familiar de Hobbiton. *Leer SdLA Apéndices.*

BODO GANAPIÉ: Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. Un hobbit de la Comarca, casado con la tía de Bilbo, Linda Bolsón, y padre de Odo Ganapié. *Leer SdLA Apéndices.*

BUCA DE MARJALA@: Niv: 6. Clan: Fuerte. Primer Thain de la Comarca y Fundador de la familia de los Gamoviejo, más tarde llamados Brandigamo. Buca fue un hobbit ilustre, capaz y notable. El cargo de Thain permaneció con los Gamos hasta la fundación de Los Gamos, momento en el que pasó a pertenecer a los Tuk. *Leer SdLA Apéndices.*

Cotman



BUNGO BOLSON: Niv: 4. Clan: Peloso. N/M: 2846-2926 T.E. Marido de Belladonna Tuk (casados aproximadamente el año 2880 T.E.), y constructor del extremadamente lujoso Bolsón Cerrado. Ciertamente, es más recordado como padre de Bilbo Bolsón. *Leer SdIA Apéndices; Hob.*

- C -

CALÉNDULA GAMYI COTO: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2983 T.E. Hija menor de Hamfast Gamyi, y por ello hermana menor de Samsagaz. Caléndula se casó con Tolman Coto, hermano de la mujer de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices 120.*

CAMELIA SACOVILLA BOLSON: Niv: 4. Clan: Peloso. Mujer del tío de Bilbo, Longo Bolsón, y madre de Oto, el primero de los ilustres Sacovilla-Bolsón. *Leer SdIA Apéndices.*

CARL: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2863 T.E. Hijo de Cotar, y un hobbit de la clase obrera, era hermano de Cotman, quien a su vez era tatarabuelo de Rosa Coto, la mujer de Samsagaz Gamyi. *Leer SdIA Apéndices.*

CARL "NIBS" COTO: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2989 T.E. Hijo menor de Tolman Coto, y hermano de Rosa, que se casó con Samsagaz Gamyi. Los Coto defendían la Comarca con sus hachas, su alerta, y una rápida respuesta ante cualquier amenaza. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices.*

CELANDINE BRANDIGAMO: Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. N: 2994 T.E. Única hija y la menor de los retoños de Seredic Brandigamo. Era prima de Frodo y prima segunda de Merry. *Leer SdIA Apéndices.*

CHICA REDONDO BOLSON: Niv: 3. Clan: Peloso. Mujer del tío de Bilbo, Bingo Bolsón. La pareja engendró a Falco Redondo-Bolsón, el primero de los ilustres Redondo-Bolsones. *Leer SdIA Apéndices.*

COLDOMAC TUNELO*: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. Un importante hobbit de Bree, pues era de los más ricos y aventureros. Coldomac fue un hobbit de gran tamaño, llegando a medir casi 1,2 metros de estatura, y solía imaginarse a sí mismo siguiendo los pasos de su abuelo, que dejó a la familia la fortuna que él heredó. Por ello, Coldomac se convirtió en un experto con el arco corto, la historia y los conocimientos élficos. Tenía una gran amistad con los enanos locales, y fue de ellos de quien recibió un magnífico regalo consistente en una cota de mallá y una espada. Probablemente Coldomac no llegara a salir nunca de aventuras, pero era bastante ama-

do en su comunidad, pues siempre estaba dispuesto a ser generoso con quien lo necesitara. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos de ICE, 14.*

CORDELERO GAMYI: Otro nombre de Hobson Gamyi. **COTMAN@:** Niv: 4. Clan: Peloso. N: 2860 T.E. Hobbit de clase obrera de la Comarca, cuyos descendientes fueron los Coto. Su bisnieta Rosa Coto se casó con Samsagaz Gamyi. Era hijo de Cottar. *Leer SdIA Apéndices.*

COTTAR: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 2820 T.E. El progenitor de la familia Coto más antiguo que se recuerda, y que acabó teniendo a Tolman Coto, cuatro robustos hijos y a Rosa Coto, quien se casó con Samsagaz Gamyi. Cottar fue el padre de Cotman (quien dio nombre a la familia Coto) y Carl. *Leer SdIA Apéndices.*

- D -

DÉAGOL: Niv: 3. Clan: Fuerte. M: 2463 T.E. Un hobbit de río procedente de los Campos Gladios. Fue descrito por Gandalf como un ser extremadamente perceptivo, pero no especialmente rápido o fuerte. Estaba pescando con su amigo y primo Sméagol cuando descubrió el Anillo Único del Poder de Sauron en el lecho del Anduin. Cuando se regocijó sobre su hallazgo, Sméagol insistió en que se lo entregara como regalo de cumpleaños. Déagol, que ya había dado a Sméagol un regalo de cumpleaños, se negó a desprenderse del Anillo. Entonces, Sméagol (su nombre significa "secreto") le estranguló y le robó el Anillo. Jamás se halló el cuerpo de Déagol. El resto de la historia de Sméagol está escrita en el glosario, bajo el nombre de Gollum. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices.*

DIAMANTE TUK: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. Mujer de Peregrin Tuk. Diamante era miembro de la familia de los

Dora Bolsón



Tuk del Norte, que residían en Quiebra Larga. Era descendiente de Toro Bramador, a quien Pippin había admirado hacía mucho tiempo. Diamante le dio un hijo, Faramir. *Leer SdLA Apéndices.*

DINODAS BRANDIGAMO: Niv: 2. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: aprox. 2915- aprox. 3010 T.E. Hijo menor de Gorbado Brandigamo, Señor de Los Gamos. Era tío abuelo paterno de Merry, y tío materno de Frodo. *Leer SdLA Apéndices.*

DODERIC BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2989 T.E. Hijo mayor de Serendic Brandigamo. Por tanto, primo de Frodo y primo segundo de Merry. *Leer SdLA Apéndices.*

DODINAS BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: aprox. 2910 T.E.- aprox. 3010 T.E. Cuarto hijo de Gorbado Brandigamo, Señor de los Gamos. Por tanto, tío abuelo paterno de Merry y tío materno de Frodo. *Leer SdLA Apéndices.*

DONAMIRA TUK BOFFIN: Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2856-2948 T.E. Décima hija de Gerontius Tuk, y por ello tía abuela de Frodo. Donamira se casó con Hugo Boffin. *Leer SdLA Apéndices.*

DORA BOLSÓN@: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2902-3006 T.E. Hobbit de la Comarca, hija mayor de Fosco Bolsón. Estuvo presente en la Fiesta de Despedida, donde Bilbo le regaló una canasta de papeles en honor a sus innumerables y largas cartas llenas de consejos. En el momento de la fiesta, tenía noventa y nueve años, siendo la pariente femenina viva más anciana de Bilbo (era su prima segunda) y Frodo (que era su sobrino). *Leer SdLA I; SdLA Apéndices.*

DROGO BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2908-2980 T.E. Drogo fue el hijo mayor (y segundo vástago) de Fosco Bolsón, y primo segundo de Bilbo. Casado con Prímula Brandigamo, Drogo fue un marido de lo más corriente, dentro de lo bueno, a quien le encantaba comer. Frodo fue su único hijo. Drogo y Prímula murieron trágicamente en un accidente de barca en el río Brandivino cuando Frodo sólo tenía doce años. Paradójicamente, el desarrollo de la Guerra del Anillo habría sido enormemente diferente si los padres de Frodo no se hubieran ahogado, y por tanto no hubiese sido aceptado por Bilbo como heredero, de cuya fortuna recibió Frodo el Anillo Único. *Leer SdLA I; SdLA Apéndices.*

DUDO BOLSÓN: Niv: 2. Clan: Peloso. N/M: 2911-3009 T.E. Hijo menor de Fosco Bolsón. Dudo era tío de Frodo,

LOS HOBBITS – A – D										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Adaldrida Brandigamo	4	41	SA/1	10	N	N	20da	10da	15	Terrateniente acomodada.
Adalgrim Tuk	3	42	SA/1	15	N	N	25ec	30ac	20	Terrateniente acomodado.
Adamanta Tuk	4	40	SA/1	10	N	N	15da	–	10	Terrateniente acomodada.
Adelardo Tuk	3	46	SA/1	20	N	N	50ga	45ac	15	Explorador/bribón.
Amapola Bolger	2	24	SA/1	10	N	N	5ga	–	10	Ama de casa.
Amaranth Brandigamo	3	39	SA/1	15	N	N	20ha	15ho	20	Terrateniente acomodado.
Andisagaz Cordelero	3	37	C/5	20	N	N	45lt	50bo	20	Artesano.
Angélica Bolsón	2	30	SA/1	10	N	N	5da	–	15	Artesana.
Anson Cordelero	3	37	C/5	15	N	N	40lt	35bo	20	Artesano.
Arquero Coto	4	49	C/5	25	N	N	60ha	65ac	25	Explorador/bribón.
Asphodel Tejonera	2	28	SA/1	10	N	N	5ga	–	15	Ama de casa.
Balbo Bolsón	5	53	C/5	25	N	N	35ec	30ac	25	Terrateniente acomodado.
Belba Bolger	3	32	SA/1	15	N	N	10da	–	15	Ama de casa.
Bell Gamyi	3	31	SA/1	20	N	N	10ga	–	20	Ama de casa.
Belladonna Bolsón	4	40	SA/1	15	N	N	15da	15ac	15	Terrateniente acomodada.
Berilac Brandigamo	3	39	SA/1	10	N	N	15da	–	10	Terrateniente acomodado.
Berila Bolsón	4	38	SA/1	20	N	N	15ga	5ho	20	Ama de casa.
Bilbo Gamyi	3	45	C/5	20	N	N	35ec	30ac	25	Jardinero.
Bingo Bolsón	3	42	SA/1	15	N	N	25ha	20da	20	Artesano.
Bodo Ganapié	2	33	SA/1	15	N	N	20da	25ho	20	Artesano.
Buca de Marjala	6	62	CM/13	45	S	N	80ec	70ac	25	Explorador/bribón, primer Thain.
Bungo Bolsón	4	47	C/5	20	N	N	40ec	35ac	10	Terrateniente acomodado.
Caléndula Gamyi Coto	3	30	SA/1	20	N	N	10da	–	20	Ama de casa.
Camelia Sacovilla-Bolsón	4	40	SA/1	15	N	N	15da	–	15	Ama de casa.
Carl	3	41	SA/1	25	N	N	45ha	45ac	25	Granjero.
Carl “Nibs” Coto	3	46	C/5	40	S	N	50ha	45ac	20	Explorador/bribón.
Celadine Brandigamo	2	37	SA/1	15	N	N	15da	–	15	Terrateniente acomodada.
Chica Redondo-Bolsón	3	35	SA/1	10	N	N	20ga	–	10	Ama de casa.
Coldomac Tunelo	4	51	CM/13	40	S	N	60ec	65ac	20	Guerrero/guerrero.
Cotman	4	51	C/5	20	N	N	55ha	50ac	20	Granjero.
Cottar	4	47	SA/1	15	N	N	50ga	45ac	15	Granjero.
Déagol	3	42	C/5	20	N	N	55ec	50ac	20	Explorador/ladron.
Diamante Tuk	4	38	SA/1	15	N	N	15da	5ac	15	Terrateniente acomodada.
Dinodas Brandigamo	2	36	SA/1	20	N	N	25ec	25ac	20	Terrateniente acomodado.
Doderic Brandigamo	3	41	SA/1	15	N	N	30ec	20ac	15	Terrateniente acomodado.
Dodinas Brandigamo	4	43	C/5	45	S	N	45ec	45ac	20	Terrateniente acomodado.
Donnamira Tuk Boffin	2	27	SA/1	15	N	N	5da	–	15	Ama de casa.
Dora Bolsón	3	41	SA/1	10	N	N	10da	–	10	Artesana.
Drogo Bolsón	3	40	SA/1	20	N	N	25ec	20ac	20	Terrateniente acomodado.
Dudo Bolsón	2	32	SA/1	15	N	N	20ga	25ho	15	Artesano.

NOTA: Las bonificaciones para MovM, relativamente altas, reflejan el sigilo de los hobbits y su habilidad para cubrir distancias cortas de forma sorprendentemente rápida. Cuando se trate de correr una distancia superior a los 30 metros, reducir la MovM del hobbit a la mitad. Profesiones como granjero, artesano y terrateniente acomodado reflejan fielmente el punto de vista que Tolkien tenía sobre los hobbits. Para SA/RM, tratarlos como exploradores/ladrones.

pues Drogo Bolsón (el padre de Frodo) era su hermano. También era primo segundo de Bilbo. *Leer Sdla Apéndices*

– E –

EGLANTINA BANCOS TUK: Niv: 4. **Clan:** Peloso/Albo. Mujer de Paladin Tuk II, y matriarca de los decididos clanes Tuk. Paladin sirvió como trigésimo primer Thain de la Comarca, y él y los Tuk fueron los únicos que ofrecieron una resistencia seria a los rufianes que entraron en la Comarca durante la Guerra del Anillo. Eglantina fue su Primera Dama y madre de su único hijo, Peregrin “Pippin” Tuk. *Leer Sdla Apéndices.*

ELFSTAN BELINFANTE: Niv: 7. **Clan:** Peloso. N: 34 C.E. Hijo mayor y heredero de Fastred y Elanor, y por tanto nieto de Samsagaz Gamyi. Fue fundador de la línea familiar conocida como los Belinfantes de la Torre, que vivían en las Torres de Abajo en las Colinas de la Torre. Además, fue Guardián de la Frontera del Oeste, un país entregado a los hobbits por el Rey Elessar. Elfstan fue probablemente bautizado en memoria del Rey Elessar, pues su nombre significa “piedra de elfo” en hobbitico. *Leer Sdla Apéndices.*

ERLING: Niv: 3. **Clan:** Peloso. N: 2854 T.E. Hobbit de clase obrera y tercer hijo de Holman el Manoverde. Por ello, figuraba entre los ancestros más lejanos de Samsagaz Gamyi y Rosa Coto. *Leer Sdla Apéndices.*

ESMERALDA TUK BRANDIGAMO: Niv: 3. **Clan:** Peloso/Albo. N: 2936 T.E. Mujer de Saradoc Brandigamo y madre de Meriadoc (“Merry”). Era la hija menor de Adalgrim Tuk, y por tanto tía de Pippin. *Leer Sdla I; Sdla Apéndices.*

ESTELA BOLGER BRANDIGAMO: Niv: 4. **Clan:** Peloso. N: 2985 T.E. Hija de Odovacar Bolger, hermana de Gordo, y mujer de Merry Brandigamo tras la Guerra del Anillo. *Leer Sdla Apéndices.*

EVERARDO TUK: Niv: 2. **Clan:** Peloso/Albo. N: 2980 T.E. Hijo menor de Adelardo Tuk. Por tanto, era primo tercero de Merry y Pippin, y primo segundo de Frodo. A Everardo le gustaba bailar, especialmente con una tal señorita Melilot Brandigamo. Y así lo hicieron en la Fiesta de Despedida. *Leer Sdla I; Sdla Apéndices.*

– F –

FALCO REDONDO-BOLSÓN: Niv: 4. **Clan:** Peloso. N/M: 2903-2999 T.E. Hijo de Bingo Bolsón y Chica Redondo, y por tanto el primero de la estimada línea familiar de los Redondo-Bolsón. Era primo de Bilbo. *Leer Sdla Apéndices.*

FARAMIR TUK: Niv: 6. **Clan:** Peloso/Albo. N: 9 C.E. Hijo de Peregrin Tuk y de la señora Diamante, bautizado en memoria del gran príncipe de Ithilien, a quien tanto admiraba Pippin. Este Faramir sirvió como trigésimo tercer Thain de la Comarca desde 64 C.E. hasta su propia muerte. Se casó con la hija de Sam, Rizos de Oro Gamyi, en 43 C.E., y de esta forma unieron esas dos, por entonces, distinguidas ramas familiares. *Leer Sdla Apéndices.*

FASTOLPH BOLGER: Niv: 3. **Clan:** Peloso. Marido de Pansy Bolsón, y por tanto tío abuelo de Bilbo. *Leer Sdla Apéndices.*

FASTRED DE ENCINAVERDE: Niv: 5. **Clan:** Peloso. Marido de la hija de Samsagaz Gamyi, Elanor la Hermosa, con quien se casó en 31 C.E. El matrimonio dio a luz a Elfstan Belinfante, el fundador de la línea de los Belinfantes, y a una

hija llamada Firiel. En 35 C.E., Fastred se convirtió en el Primer Guardián de la Frontera del Oeste, un país entregado a los hobbits por el Rey Elessar, y la familia se trasladó a las Torres de Abajo en las Colinas de la Torre. *Leer Sdla Apéndices.*

FERDIBRANDO TUK: Niv: 3. **Clan:** Peloso/Albo. N: 2983 T.E. Hijo de Ferdinand Tuk; por tanto, primo segundo de Frodo, primo tercero de Merry y Pippin y primo de Gordo Bolger. *Leer Sdla Apéndices.*

FERDINANDO TUK: Niv: 3. **Clan:** Albo/Peloso. N: 2940 T.E. Padre de Ferdibrand, hijo de Segismundo Tuk, y primo segundo de Frodo. *Leer Sdla Apéndices.*

FERUMBRAS (II) TUK: Niv: 6. **Clan:** Albo. N/M: 2701-2801 T.E. Hijo de Isumbras Tuk, y vigésimo cuarto Thain de la Comarca (2759-2801 T.E.). Ferumbras II fue el hermano mayor del renombrado Bandobras “Toro Bramador” Tuk. *Leer Sdla Apéndices.*

FERUMBRAS (III) TUK: Niv: 5. **Clan:** Peloso/Albo. N/M: 2916-3015 T.E. Hijo de Fortinbras (II) Tuk. Actuó como trigésimo Thain de la Comarca (2980-3015 T.E.). Ferumbras III no se casó, y por tanto no dejó ningún heredero. Por ello, a su muerte el cargo de Thain pasó a su primo segundo Paladin II, padre de Peregrin. *Leer Sdla Apéndices.*

FILIBERTO BOLGER: Niv: 2. **Clan:** Peloso. El marido de Poppy Redondo-Bolsón (que era prima de Bilbo). *Leer Sdla Apéndices.*

FIRIEL: Niv: 4. **Clan:** Peloso. Hija de Elanor “la Hermosa” y de su marido Fastred, y por tanto nieta de Samsagaz Gamyi. Se dice que Firiel heredó buena parte de la increíble belleza, el pelo rubio, la gran fuerza y sabiduría de su madre. *Leer Las Aventuras de Tom Bombadil (N. del T.: todavía no traducido al castellano), pág. 8.*

FLAMBARDO TUK: Niv: 3. **Clan:** Peloso/Albo. N/M: 2887-2989 T.E. Hijo de Isembardo Tuk, y primo de Prímula, madre de Frodo. *Leer Sdla Apéndices.*

FOLCO BOFFIN: Niv: 3. **Clan:** Peloso. Uno de los especiales amigos de Frodo junto con Fredegar Bolger, aunque ninguno de los dos era tan íntimo como lo eran Sam, Merry o Pippin. Aunque Folco era un buen amigo, era evidente que, al igual que el resto de sus conocidos, no era demasiado bueno haciendo equipajes. No se sabe nada de él tras el final de la Guerra del Anillo. *Leer Sdla I.*

FORTINBRAS (I) TUK: Niv: 5. **Clan:** Albo. N/M: 2745-2848 T.E. Hijo de Ferumbras II Tuk, y vigésimo tercer Thain de la Comarca, desde 2801 hasta 2848 T.E. El famoso Gerontius Tuk era hijo de Fortinbras. *Leer Sdla Apéndices.*

FORTINBRAS (II) TUK: Niv: 5. **Clan:** Peloso/Albo. N/M: 2878-2980 T.E. Hijo de Isumbras IV Tuk y vigésimo noveno Thain de la Comarca, desde 2939 hasta 2980 T.E. Fortinbras II era primo de la madre de Frodo, Prímula. *Leer Sdla Apéndices.*

FOSCO BOLSÓN: Niv: 4. **Clan:** Peloso. N/M: 2864-2960 T.E. Marido de Ruby Bolger, primo segundo de Bilbo y abuelo paterno de Frodo. *Leer Sdla Apéndices.*

FREDEGAR “GORDO” BOLGER: Niv: 5. **Clan:** Peloso. N: 2980 T.E. Fredegar, más conocido como “Gordo” (una distinción bastante especial entre los hobbits), era hijo de Odovacar Bolger, primo segundo de Frodo y primo segundo de Pippin. Gordo era un amigo especial, junto con Folco Boffin, aunque ninguno de ellos tan íntimo para Frodo como Sam, Merry y Pippin. Era evidente que tampoco sabía hacer demasiado bien los equipajes. Tras la Guerra del Anillo, al regresar los hobbits de la Compañía se enteraron de que el pobre Fredegar había estado a punto de morir a manos de

los nazgûl. Y más tarde, al resistirse a los rebeldes en los Tejones, fue capturado y aprisionado en las Celdas Agujeros. Después de pasar estos traumas, el sobrenombre "Gordo" no le caía muy bien. Aunque era lo suficientemente intrépido como para tomar ciertas acciones protectoras y agresivas, Fredegar, como la mayoría de los hobbits, no tenía ningún interés en las aventuras intencionadas o prolongadas, y confiaba poco en sus propias habilidades, aunque la lealtad podía hacerle llegar hasta la guerra. Al casarse con Estella, la hermana de Merry, se convirtió en su cuñado. *Leer SdIA I; SdIA III; SdIA Apéndices.*

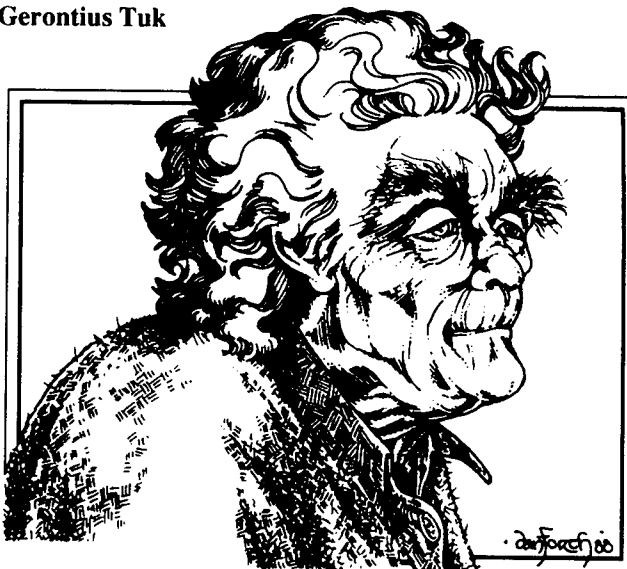
FRODO JARDINERO: Niv: 5. Clan: Peloso. N: 2 C.E. Este Frodo, bautizado en honor de Frodo Bolsón, fue el hijo mayor y segundo varón de Samsagaz Gamyi. Fundó los Jardineros de la Colina en honor a las destacables habilidades horticultoras de su padre, y fue uno de los artífices en conseguir que su familia se hiciera cada vez más importante. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices.*

- G -

GAM ARENAL*: Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. Hobbit de Bree, hijo de Rosa Arenal. Era responsable de la granja familiar. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos de ICE.*

GERONTIUS TUK@: Niv: 7. Clan: Albo. N/M: 2790-2920 T.E. Hijo de Fortinbras I Tuk, buen amigo de Gandalf y vigésimo sexto Thain de la Comarca (2848-2920 T.E.).

Gerontius Tuk



Tuvo doce hijos con Adamanta Redondo, incluyendo a la madre de Bilbo, Prímula, y el bisabuelo de Pippin, Hildigrim. Gerontius se hizo famoso por su longevidad; antes de Bilbo, quien le superó por ocho días (y sin mencionar a Gollum), fue el hobbit más longevo, viviendo exactamente 130 años. Naturalmente, Gerontius era más conocido como "el Viejo Tuk". *Leer SdIA II; SdIA Apéndices; Hob.*

LOS HOBBITS - E - G

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Eglantina Bancos Tuk	4	37	SA/1	20	N	N	15da	5da	20	Terrateniente acomodada.
Elfstan Belinfante	7	65	CM/13	40	S	N	70ec	75ac	20	Explorador/bribón, Segundo Guardián.
Erling	3	41	C/5	15	N	N	30da	35ho	15	Jardinero.
Esmeralda Brandigamo	3	35	SA/1	20	N	N	10da	-	20	Terrateniente acomodada.
Estela Bolger Brandigamo	4	40	SA/1	15	N	N	15da	5ho	15	Terrateniente acomodada.
Everardo Tuk	2	34	C/5	25	N	N	30ec	35ac	25	Explorador/bribón.
Falco Redondo-Bolsón	4	46	SA/1	20	N	N	35ha	20ho	20	Artesano.
Faramir Tuk	6	56	CM/16	50	S	N	85ec	80ac	20	Guerrero/guerrero, 33º Thain.
Fastolph Bolger	3	42	SA/1	20	N	N	35ha	25ho	15	Artesano.
Fastred de Encinaverde	5	54	CM/13	40	S	N	60ec	65ac	20	Explorador/bribón, Primer Guardián.
Ferdibrando Tuk	3	41	SA/1	25	N	N	40ha	45da	25	Explorador/bribón.
Ferdinando Tuk	3	40	C/5	20	N	N	45ec	35ac	20	Explorador/bribón.
Ferumbras (II) Tuk	6	58	CM/16	50	S	N	80ec	85ac	20	Guerrero/guerrero, 24º Thain.
Ferumbras (III) Tuk	5	52	CM/16	45	S	N	65ec	55ac	15	Terrateniente acomodado, 30º Thain.
Filiberto Bolger	2	36	SA/1	15	N	N	25ha	20ho	15	Artesano.
Firiel	4	43	SA/1	25	N	N	25da	-	25	Terrateniente acomodada.
Flambardo Tuk	3	42	SA/1	20	N	N	20da	-	20	Terrateniente acomodado.
Folco Boffin	3	43	C/5	15	N	N	30ga	30ac	15	Granjero.
Fortinbras (I) Tuk	5	51	CM/16	50	S	N	70ec	70ac	20	Guerrero/guerrero, 25º Thain.
Fortinbras (II) Tuk	5	55	CM/16	45	S	N	65ec	60ac	15	Terrateniente acomodado, 29º Thain.
Fosco Bolsón	4	45	SA/1	20	N	N	30ec	25ac	20	Artesano.
Fredegar "Gordo" Bolger	5	56	C/5	40	S	N	55ec	45ac	15	Explorador/bribón.
Frodo Jardinero	5	50	C/5	20	N	N	40ga	35ac	20	Jardinero.
Gam Arenal	2	35	SA/1	15	N	N	25ha	25ac	15	Granjero.
Gerontius Tuk	7	63	CM/16	50	S	N	90ec	85ac	20	Guerrero/guerrero, 26º Thain.
Gilly Rizopardo Bolsón	2	31	SA/1	15	N	N	15ga	-	15	Ama de casa.
Rizos de Oro Gamyi Tuk	4	36	SA/1	20	N	N	10da	10ho	20	Ama de casa.
Gorbadoc Brandigamo	4	46	CM/13	35	S	N	40ec	35ac	15	Terrateniente acomodado.
Gorbulas Brandigamo	3	43	C/5	20	N	N	35ec	30ac	20	Terrateniente acomodado.
Gorhendad Gamoviejo	6	58	C/5	40	S	N	65ec	75ac	20	Explorador/bribón.
Gormadoc Brandigamo	5	52	C/5	35	S	N	60ec	70ac	15	Explorador/bribón.
Grifo Boffin	2	34	SA/1	20	N	N	25ha	25ha	20	Artesano.
Gundabaldo Bolger	3	41	C/5	15	N	N	30ga	30ac	15	Artesano.

NOTA: Las bonificaciones para MovM, relativamente altas, reflejan el sigilo de los hobbits y su habilidad para cubrir distancias cortas de forma sorprendentemente rápida. Cuando se trate de correr una distancia superior a los 30 metros, reducir la MovM del hobbit a la mitad. Profesiones como granjero, artesano y terrateniente acomodado reflejan fielmente el punto de vista que Tolkien tenía sobre los hobbits. Para SA/RM, tratarlos como exploradores/ladrones.

GILLY RIZOPARDO BOLSÓN: Niv: 2. Clan: Peloso. Mujer del primo segundo de Bilbo, Posco Bolsón. *Leer SdIA Apéndices.*

RIZOS DE ORO GAMYI TUK: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 10 C.E. Tercera hija de Samsagaz Gamyi, y esposa del hijo de Pippin, Faramir Tuk. Fue una de las numerosas hobbits cuyo color de pelo era un rubio inusual, nacidas todas durante este período. *Leer SdIA Apéndices.*

GORBADOC "CINTURA ANCHA" BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: 2860-2963 T.E. Hijo de Marmadoc y Señor de Los Gamos. Se casó con Mirabella Tuk, y el matrimonio dio a luz a gran número de niños, entre los cuales figuraban Prímula, la madre de Frodo, y Rorimac, el abuelo de Merry. Gorbado era famoso por su gusto por la comida abundante, lo que dio lugar a su sobrenombre. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices.*

GORBULAS BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2908 T.E. Hijo de Orgulas Brandigamo y primo de Prímula, la madre de Frodo. *Leer SdIA Apéndices.*

GORHENDAD GAMOVIEJO: Niv: 6. Clan: Fuerte/Albo. Fundador de Los Gamos. Originalmente vivía en Marjala, en compañía de su importante familia, pero cruzó el Brandivino en 2340 T.E., trasladándose a la franja de terreno que hay entre el río y el Bosque Viejo, colonizando Los Gamos y construyendo Casa Brandi. En aquel tiempo cambió el nombre de su familia, rebautizándola como los Brandigamo. Sus descendientes fueron los Señores de Los Gamos, y él se consideró como el primero. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices.*

GORMADOC "EXCAVADA" BRANDIGAMO: Niv: 5. Clan: Fuerte/Albo. N/M: 2734-2836 T.E. Uno de los Señores de Los Gamos. Se casó con Malva Cabezón y tuvo muchos hijos con ella, sin figurar el total registrado en ningún libro. Gormadoc fue el retatarabuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices.*

GRANJERO COTO: *Ver Tolman Coto.*

GRANJERO MAGGOT: *Ver Maggot.*

GRIFO BOFFIN: Niv: 2. Clan: Peloso. Marido de Margarita Bolsón, la prima de Frodo. *Leer SdIA Apéndices.*

GUNDABALDO BOLGER: Niv: 3. Clan: Peloso. Marido de la hija de Sadoc, Salvia Brandigamo; por tanto, era nieto político de Gormadoc, el "Excavada". *Leer SdIA Apéndices.*

- H -

HAL ARENAL*: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. Hobbit de Bree, y cuñado de Rosa Arenal. Como su primo Tom Arenas, Hal era un constructor de smials. Tom viajaba a menudo desde la Comarca hasta Bree para ayudar a Hal en los trabajos difíciles o prolongados. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos de ICE.*

HALFAST DE SOBREMONTES: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2972 T.E. Hijo de Halfred, primo de Samsagaz y empleado del Señor Boffin. Halfast era un ardiente cazador de la Cuaderna del Norte, y en una ocasión, tuvo el privilegio de ver un ent. Sin embargo, Halfast también era famoso por exagerar sus relatos, y algunos de sus oyentes dudaron de que en realidad viera un ent. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices.*

HALFRED GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2969 T.E. Segundo hijo de Hamfast Gamyi y hermano mayor de Samsagaz. En lugar de quedarse con su padre y seguir el negocio familiar, Halfred se trasladó a la Cuaderna del Norte. *Leer SdIA Apéndices.*

HALFRED MANOVERDE: Niv: 6. Clan: Peloso. N: 2851

T.E. Hijo mayor del famoso horticultor Holman "el Manoverde", y primero de la familia de los Manoverde (bautizados por supuesto en honor a su padre). Halfred fue un jardinero en Hobbiton. Su primogénito y único hijo, también llamado Holman, pasó el negocio familiar al sobrino nieto de Halfred, Hamfast, el padre de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices.*

HALFRED DE SOTOMONTE: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 2932 T.E. Un residente de Sotomonte en la Cuaderna del Oeste. Halfred fue el hijo mayor de Hobson "Cordelero" Gamyi, y por tanto hermano del padre de Sam, Hamfast Gamyi. *Leer SdIA Apéndices.*

HAMFAST "HAM" GAMYI: Niv: 5. Clan: Peloso. N/M: 2926 T.E.-7 C.E. El más famoso jardinero de Hobbiton, y padre de Samsagaz. Hamfast nació en el seno de una familia de cordeleros, pero amaba más la jardinería. Se casó con Bell Goodchild, y el matrimonio crió un total de seis hijos, incluyendo a Samsagaz. En 2960 T.E., Hamfast se convirtió en el jardinero de los Bolsón en Bolsón Cerrado. Era famoso por sus maravillosas patatas, sus conocimientos botánicos y sus largas charlas. *Leer SdIA I; SdIA III.*

HAMFAST GAMYI: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 11 C.E. Cuarto hijo y séptimo varón de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices.*

HAMFAST DE GAMWICH: Niv: 5. Clan: Peloso. N: 2760 T.E. Fundador de la familia Gamwich, más tarde conocida como los Gamyi. Fue retatarabuelo de Sam. *Leer SdIA Apéndices.*

HAMSON GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2965 T.E. Hijo mayor de Hamfast Gamyi, y por tanto hermano de Samsagaz. No compartía el interés del resto de la familia por la jardinería, y tampoco se quedó a trabajar con Hamfast, como sí hizo Samsagaz. Se trasladó a Campo del Cordelero y trabajó con su tío Andisagaz Cordelero como cordelero. *Leer SdIA Apéndices.*

HANNA VALEORO BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Fuerte/Albo. Primera Dama de Madoc, un Señor de Los Gamos. Fue tatarabuela de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 119.*

HARDING JARDINERO DE LA COLINA: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 80 C.E. Bisnieto de Samsagaz. Era hijo de Holman Jardinero y probablemente vivió en la hacienda familiar de Bolsón Cerrado. *Leer SdIA Apéndices 120.*

HENDING: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2859 T.E. Cuarto hijo de Holman el Manoverde, y por ello tío abuelo de Hamfast Gamyi. *Leer SdIA Apéndices 120.*

HILDA CIÑATIESA BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso. Mujer del primo de Frodo, Seredic Brandigamo. *Leer SdIA Apéndices 119.*

HILDIBRAND TUK: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2849-2934 T.E. Octavo hijo de Gerontius Tuk; por tanto, tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

HILDIFONS TUK: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. N: 2844 T.E. Sexto hijo de Gerontius Tuk, Hildifons es recordado por emprender un viaje, como suele ser normal entre los Tuk, y no regresar jamás. Es posible que Hildifons hallara o fundara una comunidad de hobbits desconocida, o quizás tropezó con un hallazgo más importante (¿las ents-mujeres?) Naturalmente, también cabe la posibilidad, ciertamente más factible, de que le sucediera algún desastre y muriera. Por eso apareció en la Comarca el cliché de "seguir el camino de Hildifons". Este cliché se aplica a cualquiera que comience a actuar de una manera poco hobbit. Hildifons fue tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

HILDIGARD TUK: Niv: 1. Clan: Peloso/Albo. N: aprox 2835 T.E. Segundo hijo de Gerontius Tuk. Hildigard murió cuando todavía era muy joven. *Leer SdIA Apéndices 118.*

HILDIGRIM TUK: Niv: 4. **Clan:** Peloso/Albo. **N/M:** 2840-2941 T.E. Cuarto hijo de Gerontius Tuk. Se casó con Rosa Bolsón y dieron a luz a Adalgrim. El linaje de Hildigrim fue uno de los más prolíficos de todos los descendientes de Gerontius. Era bisabuelo de Merry y Pippin, tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 117, 118.*

HOB “VIEJO GAMMINI” GAMMINI: Niv: 4. **Clan:** Peloso. **N:** 2846 T.E. Hijo de Sabio Gamwich, y por tanto bisabuelo de Samsagaz. También era conocido como “el Cordelero”. Hob se casó con Rowan, la hija de Holman el Manoverde, y como mínimo tuvieron un hijo, Hobson Gamyi. *Leer SdIA Apéndices 120.*

HOB GUARDACERCAS: Niv: 3. **Clan:** Peloso. Un individuo robusto procedente de la Cuaderna del Este que sirvió como guardián durante la mayor parte de su vida. Hob guardó la Puerta del Cerco antes de la Guerra del Anillo y la Puerta del Brandivino durante la tiranía de Saruman sobre la Comarca. Por aquel entonces, Hob era probablemente bastante viejo. Hob era algo lento a la hora de sacar conclusiones, y seguía al pie de la letra todas las órdenes que recibía. *Leer SdIA III.*

HOBSON “CORDELERO” GAMYI: Niv: 4. **Clan:** Peloso. **N/M:** 2885-2984 T.E. Hijo de Hob Gammini. Siguiendo la tradición familiar, Hobson fue un cordelero de Campo del Cordelero, y se le conoce más comúnmente como Cordelero Gamyi. Los Cordeleros y sus descendientes, incluyendo al nieto de Hobson, Samsagaz, eran realmente hábiles a la hora de hacer y deshacer todo tipo de nudos. *Leer SdIA II; SdIA Apéndices 120.*

HOLDWINE: Epíteto que los rohirrim aplicaron a Meriadoc Brandigamo. *Leer SdIA III.*

HOLFAST JARDINERO: Niv: 4. **Clan:** Peloso. **N:** 41 C.E. Hijo de Frodo Jardinero, y por tanto nieto de Samsagaz. El hijo de Holfast fue Harding de la Colina. *Leer SdIA Apéndices 120.*

HOLLY ARENAL*: Niv: 2. **Clan:** Peloso/Albo. Una hobbit de Bree, hija de Rosa Arenal. Como su madre y su hermana Primorosa, Holly era una tejedora muy hábil y su hermosa ropa estampada era muy requerida en todo el distrito. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos de ICE.*

HOLMAN: Niv: 6. **Clan:** Peloso. **N:** 2810 T.E. Conocido como un formidable jardinero, fundó la familia Manoverde. Holman era nativo de Hobbiton, y era llamado Holman el Manoverde. *Leer SdIA Apéndices 120.*

HOLMAN “CAVA LARGA” COTO: Niv: 3. **Clan:** Peloso. **N:** 2902 T.E. Nativo de Delagua, era hijo de Cotman. Holman fue el abuelo de Rosa Coto, que se casó con Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices 120.*

HOLMAN MANOVERDE: Niv: 4. **Clan:** Peloso. **N/M:** 2892-2961 T.E. Como hijo de Halfred Manoverde, compar-tía la habilidad especial que tenía toda su familia con la jardinería. Holman vivió en el Número 3 de Bolsón de Tirada en Hobbiton mientras sirvió como jardinero de Bilbo Bolsón. Más tarde, traspasó todos sus secretos botánicos al padre de Sam Gamyi, Hamfast, que además era primo suyo. Curiosamente, Holman convenció sin quererlo a Gandalf (más aún) de que involucrara a Bilbo en la Búsqueda de Erebor por parte de la Compañía de Thorin Escudo de Roble cuando habló al mago sobre los frecuentes (pero breves) paseos de Bilbo por toda la Comarca en busca de elfos. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices 120; CI.*

HUGO BOFFIN: Niv: 3. **Clan:** Peloso. Un hobbit de la Comarca, marido de Donnadora Tuk; por ello, yerno de Gerontius y tío de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

HUGO CÍÑATIESA: Niv: 2. **Clan:** Peloso. En la Fiesta de

Despedida, Bilbo le regaló una estantería vacía como homenaje a su costumbre de tomar prestados muchos libros y no devolver ninguno. *Leer SdIA I.*

– I –

ILBERIC BRANDIGAMO: Niv: 2. **Clan:** Peloso/Albo. **N:** 2991 T.E. Ilberic era hijo de Serendic Brandigamo, y por tanto primo segundo de Merry y primo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 119.*

ISEMBARDO TUK: Niv: 3. **Clan:** Peloso/Albo. **N/M:** 2847-2946 T.E. Séptimo hijo de Gerontius Tuk; por ello tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

ISEMBOLD TUK: Niv: 4. **Clan:** Peloso/Albo. **N/M:** 2842-2946 T.E. Quinto hijo de Gerontius Tuk, Isembold destacó por ser el progenitor de multitud de descendientes. Quizás llegara a superar el largo linaje de su hermano Hildigrim. Sin embargo, los descendientes de Isembold no fueron tan notables, aunque la mayor parte de ellos poseía la vena aventurera de los Tuk en su sangre. Fue tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

ISENGAR TUK: Niv: 5. **Clan:** Peloso/Albo. **N/M:** 2862-2960 T.E. Hijo menor (el número trece) de Gerontius Tuk. Uno de los más “Tuks” de los Tuk, Isengar se aventuró en el mar siendo muy joven. Aunque no queda casi ningún registro sobre sus aventuras, Isengar fue utilizado por sus congéneres como un ejemplo de los agresivos y curiosos Tuk. Como es bien sabido, muy pocos de los hobbits de la Comarca dominan las vías del mar, así que Isengar vio mucho más mundo que la mayor parte de sus congéneres, y era muy poco hobbit en muchos aspectos. Fue tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

ISENGRIM (III) TUK: Niv: 5. **Clan:** Peloso/Albo. **N/M:** 2832-2930 T.E. Hijo mayor de Gerontius Tuk, tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. Isengrim III fue el vigésimo séptimo Thain de la Comarca (2920-2930 T.E.), pero no tuvo descendientes. Como su hermano menor Hildigard murió joven, el título hereditario pasó a la línea de su tercer hermano, Isumbras IV. *Leer SdIA Apéndices, 118.*

ISUMBRAS I TUK: Niv: 7. **Clan:** Albo. **N:** aprox. 2340 T.E. Decimotercer Thain de la Comarca, y primer Tuk en poseer el cargo. *Leer SdIA Apéndices.*

ISUMBRAS III TUK: Niv: 6. **Clan:** Albo. **N/M:** 2666-2759 T.E. Hijo de Isengrim II Tuk, y por tanto vigésimo tercer Thain de la Comarca (2722-2759 T.E.). Fue padre de Ferumbras II y de Toro Bramador. *Leer SdIA Apéndices 118.*

ISUMBRAS IV TUK: Niv: 5. **Clan:** Peloso/Albo. **N/M:** 2838-2939 T.E. Tercer hijo de Gerontius Tuk, tío de Bilbo y tío abuelo de Frodo. Como el hermano mayor de Isumbras, Isengrim III, murió sin descendientes, y su hermano inmediatamente menor Hildigard murió cuando era bastante joven, el cargo de Thain y el título hereditario recayó sobre Isumbras IV y su linaje. Así que Isumbras IV se convirtió con el tiempo en el vigésimo octavo Thain de la Comarca (2930-2939 T.E.). El cargo de Thain recayó más tarde sobre su sobrino nieto Paladin II, padre de Peregrin, cuando el nieto de Isumbras, Ferumbras III, murió sin casarse y sin dejar heredero. *Leer SdIA Apéndices 118.*

– J –

JOVEN TOM COTO: Típico sobrenombre de Tolman Coto, el hijo mayor del Granjero Tolman “Tom” Coto.

LARGO BOLSÓN: Niv: 4. Clan: Peloso. N/M: 2820-2912 T.E. Tercer hijo (y cuarto niño) de Balbo Bolsón. Tras casarse con Tanta Corneta, Largo concibió a su único hijo, Fosco. Largo era bisabuelo paterno de Frodo y tío abuelo de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

LAURA CAVADA BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. Mujer de Mungo Bolsón, y por tanto abuela de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

LILY PARDO COTO: Niv: 3. Clan: Peloso. La Mujer de Tolman Coto, y madre de sus cinco hijos, incluida Rosa Coto, la mujer de Sam. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices 120.*

LILY BOLSÓN TALLABUENA: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2822-2912 T.E. Hija menor de Balbo Bolsón y mujer de Togo Tallabuena. La familia engendró más tarde un gran número de Tallabuenas. Lily era tía abuela de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

LINDA BOLSÓN GANAPIE: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2862-2963 T.E. Segunda hija (y cuarto retoño) de Mungo

Bolsón, y por ello tía de Bilbo. Se casó con Bodo Ganapié y le dio su único hijo, Odo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

LONGO BOLSÓN: Niv: 4. Clan: Peloso. N/M: 2860-2950 T.E. El segundo hijo (y tercer retoño) de Mungo Bolsón, y así tío de Bilbo. Su matrimonio con Camelia Sacovilla tuvo como fruto a Otho, que fue el primero de los Sacovilla-Bolsón, el clan que disputó con los Bolsón. *Leer SdIA Apéndices 117.*

MADOC "CUELLOTIESO" BRANDIGAMO: Niv: 5. Clan: Fuerte/Albo. N/M: 2775-2877 T.E. El hijo mayor de Gormadoc Brandigamo y Señor de Los Gamos. Madoc se casó con Hanna Valeoro y fue un ancestro de Merry y Frodo. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MALVA CABEZÓN BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Fuerte/Albo. Una hobbit de la Comarca y mujer de Gormadoc Brandigamo, el primer Señor de Los Gamos. *Leer SdIA Apéndices 119.*

LOS HOBBITS - H - L										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Hal Arenal	3	43	SA/1	20	N	N	30ga	25ho	20	Artesano.
Halfast de Sobremonte	3	39	C/5	25	N	N	25ec	40ac	25	Artesano.
Halfred Gamyi	3	41	SA/1	15	N	N	30ha	20ho	15	Artesano.
Halfred Manoverde	6	56	C/5	20	N	N	45ha	35ac	20	Jardinero.
Halfred de Sobremonte	4	45	SA/1	20	N	N	35da	40bo	20	Artesano.
Hamfast Gamyi	5	47	C/5	15	N	N	40ha	30ha	15	Jardinero.
Hamfast Gamyi	4	51	SA/1	20	N	N	30ha	25ac	20	Jardinero.
Hamfast de Gamwich	5	52	SA/1	15	N	N	35ec	30ac	15	Artesano.
Hamson Gamyi	3	46	C/5	15	N	N	25ga	30bo	15	Artesano.
Hanna Brandigamo	4	38	SA/1	10	N	N	10da	-	10	Terrateniente acomodada.
Harding Jardinero de la Colina	4	45	C/5	20	N	N	30da	25da	20	Jardinero.
Hending	3	44	C/5	20	N	N	30ga	25ho	20	Jardinero.
Hilda Brandigamo	3	33	SA/1	15	N	N	10da	-	20	Ama de casa.
Hildibrand Tuk	3	42	SA/1	20	N	N	25da	20da	20	Terrateniente acomodado.
Hildifons Tuk	4	49	C/5	25	N	N	60ec	65ac	25	Explorador/bribón.
Hildigard Tuk	1	29	SA/1	15	N	N	10ga	-	15	Terrateniente acomodado.
Hildigrim Tuk	4	47	C/5	20	N	N	35ec	40ac	20	Terrateniente acomodado.
Hob Gammini	4	44	SA/1	20	N	N	30da	35bo	20	Artesano.
Hob Guardacercas	3	46	CE/10	35	S	Br/Gr	50la	45la	15	Explorador/bribón.
Hobson Gamyi	4	45	C/5	20	N	N	40lt	40bo	20	Artesano.
Holfast Jardinero	4	47	SA/1	20	N	N	50ec	50ac	20	Explorador/bribón.
Holly Arenal	2	25	SA/1	15	N	N	5da	-	15	Artesana.
Holman	6	57	C/5	20	N	N	40ga	35ac	20	Jardinero.
Holman Coto	3	42	SA/1	10	N	N	30ha	30ac	10	Granjero.
Holman Manoverde	4	47	SA/1	20	N	N	30da	35da	20	Jardinero.
Hugo Boffin	3	41	SA/1	15	N	N	25ec	30ac	15	Artesano.
Hugo Cifñatiesa	2	29	SA/1	10	N	N	15da	-	10	Erudito.
Iberic Brandigamo	2	36	SA/1	15	N	N	25ec	20ho	15	Terrateniente acomodado.
Isembardo Tuk	3	40	SA/1	20	N	N	30ec	35ac	20	Terrateniente acomodado.
Isembold Tuk	4	50	C/5	20	N	N	45ec	50ac	20	Explorador/bribón.
Isengar Tuk	5	54	C/5	25	N	N	55ec	60da	25	Explorador/bribón.
Isengrim (III) Tuk	5	52	CM/16	45	S	N	60ec	55ac	15	Guerrero/guerrero, 27º Thain.
Isumbras (I) Tuk	7	64	CM/16	50	S	N	65ec	65ac	20	Guerrero/guerrero, 13º Thain.
Isumbras (III) Tuk	6	59	CM/16	45	S	N	65ec	55ac	15	Guerrero/guerrero, 23º Thain.
Isumbras (IV) Tuk	5	53	CM/16	50	S	N	55ec	60ac	20	Explorador/bribón, 28º Thain.
Largo Bolsón	4	44	SA/1	20	N	N	35ha	30ha	20	Artesano.
Laura Bolsón	3	34	SA/1	10	N	N	10da	-	10	Ama de casa.
Lily Coto	3	38	SA/1	15	N	N	15da	-	15	Ama de casa.
Lily Tallabuena	3	39	SA/1	15	N	N	10ga	-	15	Ama de casa.
Linda Ganapié	3	32	SA/1	20	N	N	15da	5da	20	Ama de casa.
Longo Bolsón	4	46	C/5	20	N	N	40ec	35ac	20	Artesano.

NOTA: Las bonificaciones para MovM, relativamente altas, reflejan el sigilo de los hobbits y su habilidad para cubrir distancias cortas de forma sorprendentemente rápida. Cuando se trate de correr una distancia superior a los 30 metros, reducir la MovM del hobbit a la mitad. Profesiones como granjero, artesano y terrateniente acomodado reflejan fielmente el punto de vista que Tolkien tenía sobre los hobbits. Para SA/RM, tratarlos como exploradores/ladrones.

MARGARITA BOLSÓN BOFFIN: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2950 T.E. La mujer de Grifo Boffin, e hija del tío de Frodo, Dudo Bolsón. Por tanto, era prima segunda de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

MARGARITA GAMYI: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2972 T.E. La hija mayor de Hamfast Gamyi, y por tanto hermana de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices 120.*

MARGARITA GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 12 C.E. La cuarta hija (y octavo retoño) de Samsagaz Gamyi. Fue bautizada en memoria de su tía, la hermana de Sam. *Leer SdIA Apéndices 120.*

MARMADAS BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2943 T.E. El hijo de Gorbulas Brandigamo, y por lo tanto primo segundo de Frodo y primo segundo de Merry. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MARMADOC “DOMINANTE” BRANDIGAMO: Niv: 5. Clan: Fuerte/Albo. N/M: 2817-2910 T.E. El hijo de Madoc Brandigamo y Señor de Los Gamos. Se casó con Adaldrida Bolger y tuvo cuatro hijos. Marmadoc fue el tatarabuelo de Merry y el bisabuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MARROC BRANDIGAMO: Niv: 5. Clan: Fuerte/Albo. N: aprox. 2780 T.E. El hijo menor del gran Gormadoc Brandigamo. Se dice que tuvo muchos descendientes. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MAY GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2928 T.E. La primera hija (y tercer retoño) de Hobson Gamyi, y por lo tanto hermana de Hamfast y tía de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices 120.*

MAY GAMYI: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2976 T.E. La segunda hija (y cuarto retoño) de Hamfast Gamyi, y por lo tanto la hermana mayor de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices 120.*

MELILOT BRANDIGAMO: Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. N: 2985 T.E. La hija menor de Marmadas Brandigamo. En la Fiesta de Despedida demostró su amor por el Repique de Campanas, una vigorosa danza con cascabeles. Le gustaba bailar la especialmente con un tal Señor Everardo Tuk. Melilot era prima tercera de Merry y tenía la misma edad que la mujer de Merry, Estela. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices 119.*

MENEGILDA ORORO BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. La mujer de Rorimac Brandigamo, y la madre de Saradoc y Merimac. Era, por lo tanto, la abuela de Merry. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MENTHA BRANDIGAMO: Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. N: 2983 T.E. La hija mayor de Marmadas Brandigamo, y prima tercera de Merry. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MERIMAC BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2942 T.E.-9 C.E. El segundo hijo de Rorimac Brandigamo, y por lo tanto tío de Merry. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MERIMAS BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2981 T.E. El hijo de Marmadas Brandigamo, y por lo tanto primo tercero de Merry. *Leer SdIA Apéndices 119.*

MERRY GAMYI: Niv: 5. Clan: Peloso. N: 6 C.E. El segundo hijo (y cuarto retoño) de Samsagaz Gamyi. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices 120.*

MILO MADRIGUERA (N. del T.: y no “Tejonera”, como aparece en la página 119 de los Apéndices de SdIA): Niv: 2. Clan: Peloso/Albo. N: 2947 T.E. El hijo de Rufo Madriguera y la hermana de Prímula, Asphodel Brandigamo; por lo tanto, era primo de Frodo. En la Fiesta de Despedida, Bilbo le dejó como regalo una pluma de oro y una botella de tinta, una chanza por lo tendencia de Milo a no responder nunca las cartas. Milo se casó con la prima tercera de Frodo, Peonia Bolsón. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices 117, 119.*

MIMOSA BUNCE BOLSÓN: Niv: 2. Clan: Peloso. La mujer del tío abuelo de Bilbo, Ponto Bolsón. La hija de Mimosa, Rosa, se casó con el bisabuelo de Merry y Pippin, Hildigrim Tuk. *Leer SdIA Apéndices 117.*

MINTO MADRIGUERA: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2996 T.E. El hijo menor de Milo Madriguera, y por lo tanto primo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 117, 119.*

MIRABELLA TUK BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2860-2960 T.E. La hija menor de Gerontius Tuk. Se casó con Gorbodoc Brandigamo, Señor de Los Gamos, y engendró siete hijos con él, incluyendo a Rorimac (el Viejo Rory), el abuelo de Merry, y Prímula, la madre de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118, 119.*

MORO MADRIGUERA: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2991 T.E. El segundo hijo de Milo Madriguera, y por lo tanto primo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

MOSCO MADRIGUERA: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2987 T.E. El hijo mayor de Milo Madriguera, y por lo tanto primo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

MUNGO BOLSÓN: Niv: 4. Clan: Peloso. N/M: 2807-2900 T.E. El hijo mayor de Balbo Bolsón. Se casó con Laura Cavada y tuvo cinco hijos con ella, siendo el mayor Bungo, el padre de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

MYRTLE MADRIGUERA: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2993 T.E. La única hija (y tercer retoño) de Milo Madriguera, y por lo tanto prima de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

– N –

NICK COTO: También conocido como Arquero Coto.

NOB: Niv: 2. Clan: Peloso. Un hobbit de Bree, y criado de la Posada del Poney Pisador. Llevaba la comida a los huéspedes de la posada, y aunque era insultado y menospreciado por su amo, Nob era un sirviente muy rápido, atento y apto. Consiguió que los hobbits de la compañía se sintieran rápidamente muy a gusto. Nob trabajaba durante muchas horas, sirviendo comidas desde el desayuno hasta las últimas de las cenas. Nob todavía trabajaba en la posada al finalizar la Guerra del Anillo, y seguía siendo acosado y ridiculizado por su jefe. *Leer SdIA I; SdIA III.*

– O –

ODO GANAPIÉ: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2904-3005 T.E. El hijo de Bodo Ganapié y Linda Bolsón. En la Fiesta de Despedida, él y otros Ganapié insistieron en ser mencionados como Ganapiés (en lugar de Ganapié) cuando se hallaran presentes en gran número. Odo era primo de Bilbo. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices 117.*

ODOVACAR BOLGER: Niv: 3. Clan: Peloso. El marido de la prima segunda de Frodo, Rosamunda Tuk, y padre de Fredegar Bolger, un buen amigo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices 118.*

VIEJO TUK: Epíteto de Gerontius Tuk.

OLO GANAPIÉ: Niv: 2. Clan: Peloso. N/M: 2947 T.E.-14 C.E. El hijo de Odo Ganapié, y por lo tanto primo de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices 117.*

ORGULAS BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N: 2868 T.E. El hijo menor de Marmadoc Brandigamo, el padre de Gorbulas Brandigamo y tío bisabuelo de Merry. *Leer SdIA Apéndices 119.*

OTHO SACOVILLA-BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. N/M: 2910-3012 T.E. El hijo del tío de Bilbo, Longo Bolsón, y Camelia Sacovilla. Otho fue, por lo tanto, el fundador y

progenitor de los Sacovilla-Bolsón, el clan que sostuvo una larguísima disputa con el resto de los Bolsón. Otho es más conocido por ser el marido de la maliciosa Lobelia Cifñatesa, que fue la autoritaria líder de la familia. Otho era principalmente una herramienta sin cerebro de Lobelia; en realidad, era un hombre de voluntad débil que estaba dominado por sus sucias ambiciones. Su hijo Lotho vivió y murió trágicamente, lleno del veneno de su madre. Otho se volvió tan dañino como su mujer de lengua viperina, y murió odiado antes de la Guerra del Anillo. Otho es recordado como un hobbit que era pequeño no sólo en estatura, sino también en corazón, mente y carácter. *Leer Sdla I; Sdla Apéndices, 117.*

– P –

PENSAMIENTO BOLSÓN BOLGER: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2812 T.E. La segunda hija de Balbo Bolsón, y la

tía abuela de Bilbo. Se casó con Fastolph Bolger. *Leer Sdla Apéndices, 117.*

PERLA TUK: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. N: 2975 T.E. La hija mayor de Paladin II Tuk, y por lo tanto la hermana mayor de Pippin y prima segunda de Frodo. *Leer Sdla Apéndices, 118.*

PEONIA BOLSÓN BOLGER: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2950 T.E. La hija menor de Posco Bolsón, prima segunda de Bilbo y prima tercera de Frodo. Se casó con Milo Tejonera y tuvieron cuatro hijos. *Leer Sdla Apéndices, 117, 119.*

PERVINCA TUK: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. N: 2985 T.E. La tercera hija de Paladin II Tuk, y por lo tanto la hermana mayor de Pippin y prima segunda de Frodo. *Leer Sdla Apéndices 118.*

PIMPINELA TUK: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. N: 2979 T.E. La segunda hija de Paladin II Tuk, y por lo tanto la hermana mayor de Pippin y prima segunda de Frodo. *Leer Sdla Apéndices, 118.*

LOS HOBBITS – M – P

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Madoc Brandigamo	5	51	CM/13	35	S	N	45ec	40ac	15	Terrateniente acomodado.
Malva Brandigamo	5	45	SA/1	15	N	N	25da	–	15	Terrateniente acomodada.
Margarita Boffin	2	27	SA/1	20	N	N	5da	–	20	Ama de casa.
Margarita Gamyi	2	30	SA/1	20	N	N	10da	5ho	20	Artesana.
Margarita Gamyi	3	29	SA/1	20	N	N	5da	5ho	20	Artesana.
Marmadas Brandigamo	3	41	C/5	20	N	N	30ec	35ac	20	Terrateniente acomodado.
Marmadoc Brandigamo	5	55	CM/13	40	S	N	55ec	45ac	20	Explorador/bribón.
Marroc Brandigamo	5	50	C/5	15	N	N	40ec	35ac	15	Terrateniente acomodado.
May Gamyi	3	34	SA/1	10	N	N	10da	–	10	Artesana.
May Gamyi	2	24	SA/1	15	N	N	10ga	–	15	Artesana.
Melilot Brandigamo	2	22	SA/1	20	N	N	5da	5da	25	Terrateniente acomodada.
Menegilda Brandigamo	4	41	SA/1	10	N	N	15da	–	10	Terrateniente acomodada.
Mentha Brandigamo	2	26	SA/1	15	N	N	5da	–	15	Terrateniente acomodada.
Merimac Brandigamo	3	42	C/5	20	N	N	30ec	35ac	20	Terrateniente acomodado.
Merimas Brandigamo	3	40	SA/1	15	N	N	25ec	30ac	15	Terrateniente acomodado.
Merry Gamyi	5	53	C/5	40	S	N	60ec	65ac	20	Explorador/bribón.
Milo Madriguera	2	31	SA/1	15	N	N	25ga	25ac	15	Artesano.
Mimosa Bunce Bolsón	2	27	SA/1	10	N	N	5da	–	10	Terrateniente acomodada.
Minto Madriguera	2	36	SA/1	15	N	N	20ga	25ho	15	Artesano.
Mirabella Tuk Brandigamo	4	36	SA/1	15	N	N	20da	10ac	15	Terrateniente acomodada.
Moro Madriguera	3	42	SA/1	20	N	N	25ga	35ac	20	Artesano.
Mosco Madriguera	3	40	SA/1	1515	N	N	30ga	30ac	15	Artesano.
Mungo Bolsón	4	46	SA/1	20	N	N	30ec	35ac	20	Artesano.
Myrtle Madriguera	2	25	SA/1	10	N	N	10ga	–	10	Artesano.
Nob	2	37	SA/1	20	N	N	30da	20ho	20	Sirviente.
Odo Ganapié	3	45	C/5	15	N	N	25ha	30ac	15	Artesano.
Odovacar Bolger	3	41	SA/1	15	N	N	25da	35ho	15	Artesano.
Olo Ganapié	2	33	SA/1	10	N	N	25ga	20ac	10	Artesano.
Orgulas Brandigamo	3	44	C/5	20	N	N	35ec	30ac	20	Terrateniente acomodado.
Otho Sacovilla-Bolsón	3	34	SA/1	10	N	N	30ha	25ac	10	Artesano.
Pansy Bolsón Bolger	3	32	SA/1	10	N	N	10da	–	10	Ama de casa.
Perla Tuk	4	39	SA/1	15	N	N	20da	10ho	15	Terrateniente acomodada.
Peonia Bolsón Madriguera	2	23	SA/1	10	N	N	10ga	–	10	Ama de casa.
Pervinca Tuk	4	38	SA/1	10	N	N	20da	–	10	Terrateniente acomodada.
Pimpinela Tuk	4	37	SA/1	15	N	N	15da	5da	15	Terrateniente acomodada.
Pippin Gamyi	4	50	C/5	20	N	N	45ga	50ac	25	Explorador/bribón.
Polo Bolsón	3	39	SA/1	15	N	N	30ha	30ac	15	Artesano.
Ponto Bolsón	4	43	SA/1	10	N	N	35ha	25ac	10	Artesano.
Ponto Bolsón	3	46	SA/1	15	N	N	30ga	35ho	15	Artesano.
Porto Bolsón	3	46	SA/1	15	N	N	25ha	35ac	15	Artesano.
Posco Bolsón	3	41	SA/1	20	N	N	30ga	25ac	20	Artesano.
Primorosa Gamyi	4	36	SA/1	10	N	N	20da	–	10	Artesana.
Primorosa Arenal	3	31	SA/1	15	N	NN	15ha	10ho	15	Artesana.
Prímula Bolsón	3	34	SA/1	20	N	N	15da	–	20	Terrateniente acomodada.
Prisca Bolger	2	22	SA/1	10	N	N	10ga	–	10	Ama de casa.

NOTA: Las bonificaciones para MovM, relativamente altas, reflejan el sigilo de los hobbits y su habilidad para cubrir distancias cortas de forma sorprendentemente rápida. Cuando se trate de correr una distancia superior a los 30 metros, reducir la MovM del hobbit a la mitad. Profesiones como granjero, artesano y terrateniente acomodado reflejan fielmente el punto de vista que Tolkien tenía sobre los hobbits. Para SA/RM, tratarlos como exploradores/ladrones.

PIPPIN GAMYI: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 8 C.E. El quinto hijo de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

POLO BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. N: aprox. 2860 T.E. El hijo del tío abuelo de Bilbo, Ponto. La hermana de Polo, Rosa, se casó con el bisabuelo de Pippin. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

PONTO BOLSÓN: Niv: 4. Clan: Peloso. N/M: 2816-2911 T.E. El tercer hijo de Balbo Bolsón, y por lo tanto tío abuelo de Bilbo. Ponto tuvo dos hijos con su mujer Mimosa Bunce, siendo la más importante Rosa, que se casó con el tío abuelo de Pippin, Hildigrim Tuk. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

PORTO BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2948 T.E. El segundo hijo del primo segundo de Bilbo, Posco Bolsón. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

POSCO BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2902 T.E. El hijo de Polo Bolsón, y primo segundo de Bilbo. Posco se casó con Gilly Rizopardo, y fue el padre de tres hijos. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

PRIMOROSA GAMYI: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 14 C.E. La novena hija de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

PRIMOROSA ARENAL*: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. Una hobbit de Bree, hija de Rosa Arenal. Al igual que su madre y su hermana Holly, era una tejedora enormemente hábil y su ropa bellamente cosida era muy buscada en el distrito. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos, de ICE.*

PRÍMULA BRANDIGAMO BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: 2920-2980 T.E. La hija menor de Gorbado Brandigamo, la mujer de Drogo Bolsón, y la madre de Frodo. Ella y Drogo se ahogaron trágicamente en el río Brandivino en un accidente de bote. Paradójicamente, la historia de la Guerra del Anillo habría sido enormemente diferente si los padres de Frodo no se hubieran ahogado, y por lo tanto no hubiera sido adoptado ni se hubiese convertido en el heredero de Bilbo, de quien recibió el Anillo. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices, 117, 119.*

PRISCA BOLSÓN BOLGER: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2906 T.E. La segunda hija de Polo Bolsón, y por lo tanto prima segunda de Bilbo. Se casó con Wilibaldo Bolger. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

- R -

RANUGAD: (H. "Quédate en casa"). Otro nombre de Hamfast.

REGINARD TUK: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2969 T.E. El hijo mayor de Adelardo Tuk, y primo segundo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices, 118.*

ROBIN GAMYI: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 19 C.E. El duodécimo hijo de Samsagaz Gamyi. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

ROBIN MADRIGUERA: Niv: 3. Clan: Peloso. Robin había ocupado el cargo de Oficial porque era un trabajo sencillo, pero cuando Lotho Sacovilla-Bolsón se alzó con el poder, Robin abandonó Hobbiton a regañadientes y se convirtió en parte de la Tropa de la Cuaderna del Este. Sam se refirió a Robin llamándole "botarate". Aunque a Robin le gustaba el interior de una taberna tanto como a cualquier otro y odiaba la tiranía de Lotho, lo único que hizo fue pensar silenciosamente lo que podría hacer para deponer al Jefe, ya que tenía demasiado miedo como para hacer nada. Finalmente, cooperó de forma reluciente con los hobbits de la Compañía al ayudarles en su acercamiento a la maltrecha Comarca. *Leer SdIA III, 372-375.*

RORIMAC "PADRE ORO" BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: 2902-3008 T.E. Más co-

nocido como el Viejo Rory, Rorimac era tío de Frodo, y Señor de Los Gamos. Se casó con Menegilda Ororo y tuvieron dos hijos, uno de los cuales era el padre de Merry, Saradoc. Rory era perspicaz, pero le interesaban más la comida y el vino que la mayoría de las cosas. En la Fiesta de Despedida, Bilbo le regaló una docena de botellas de Viejo Los Vientos (un fuerte vino rojo de la Cuaderna del Sur) como agradecimiento por su gran hospitalidad. *Leer SdIA I 59; SdIA Apéndices, 119.*

ROSA BOLSÓN TUK: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2856 T.E. La hija de Ponto Bolsón, la mujer de Hildigrim Tuk y la madre de Adalgrim. Por lo tanto, era la bisabuela de Peregrin. *Leer SdIA Apéndices, 117, 118.*

ROSAMUNDA TUK BOLGER: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2938 T.E. La hija de Segismundo Tuk y prima segunda de Pippin. Se casó con Odovacar Bolger y tuvieron dos hijos, Fredegar y Estela. Fredegar fue un buen amigo de Frodo y Estela se casó más tarde con Merry. *Leer SdIA Apéndices, 118.*

ROSA: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2862 T.E. La hija menor de Holman el Manoverde. Fue la mujer de Cotman y la madre de Holman Coto. Rosa fue, por lo tanto, la bisabuela de la mujer de Samsagaz, Rosa. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

ROSA COTO GAMYI: Niv: 5. Clan: Peloso. N/M: 2984 C.E.-61 C.E. La segunda hija de Tolman Coto. Se casó con Samsagaz y fue la madre de sus trece hijos. A veces la llamaban Rosita. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices, 120.*

ROSA GAMYI: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 4 C.E. La tercera hija de Samsagaz Gamyi. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices, 120.*

ROSA ARENAL*: Niv: 4. Clan: Peloso/Albo. Una hobbit de Bree, la viuda de Gamwich Arenal, y por lo tanto la matriarca de la familia hobbit más rica del distrito. Tuvo cuatro hijos, y era conocida por ser la mejor tejedora de toda la zona. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos de ICE.*

ROSA ARENAL*: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. Una hobbit de Bree y la hija menor de Rosa Arenal. Ayudaba a su madre y sus hermanas en el taller familiar, y su increíble destreza a la hora de coser era muy apreciada. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos.*

ROWAN: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2849 T.E. La hija mayor de Holman el Manoverde, la mujer de Hob Gammini, y la madre de Hobson Gamyi. Por lo tanto, era la bisabuela de Sam. *Leer SdIA Apéndices 120.*

RUBY BOLGER BOLSÓN: Niv: 2. Clan: Peloso. La mujer de Fosco Bolsón y la abuela paterna de Frodo. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

RUBY GAMYI: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 17 C.E. El undécimo retoño de Samsagaz Gamyi. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

RUDIGAR BOLGER: Niv: 3. Clan: Peloso. El marido de Belba Bolsón y, por lo tanto, el tío de Bilbo. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

RUFO MADRIGUERA: Niv: 2. Clan: Peloso. El marido de la hermana de Prímula, Asphodel Brandigamo, y por lo tanto un tío de Frodo. *Leer SdIA Apéndices, 119.*

- S -

SABIO GAMWICH: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2800 T.E. El hijo de Hamfast de Gamwich. Se trasladó a Campo del Cordelero y probablemente adoptó el segundo oficio tradicional de la familia, el de cordelero. Sabio era el tatarabuelo de Samsagaz. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

SADOC BRANDIGAMO: Niv: 4. Clan: Fuerte/Albo. N: 2779 T.E. El segundo hijo de Gormadoc "Excavada"

Brandigamo, que fue el primer Señor de Los Gamos. *Leer SdIA Apéndices, 119.*

SALVIA BRANDIGAMO BOLGER: Niv: 3. Clan: Fuerte/Albo. N: 2826 T.E. La tercera hija de Sadoc Brandigamo, y mujer de Gundabaldo Bolger. *Leer SdIA Apéndices, 119.*

SANCHO GANAPIÉ: Niv: 2. Clan: Peloso. N: 2990 T.E. El hijo de Odo Ganapié y primo de Bilbo. Tras la Fiesta de Despedida, Frodo descubrió a Sancho curioseando en la despensa de Bilbo, en busca de la legendaria montaña de oro de Bilbo. Frodo forcejeó con Sancho y le echó a la fuerza de Bolsón Cerrado. *Leer SdIA I; SdIA Apéndices, 117.*

SARADAS BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Fuerte/Peloso/Albo. N/M: 2908-3007 T.E. El tercer hijo de Gorbado "Cintura Ancha" Brandigamo, y por lo tanto, tío abuelo de Merry. *Leer SdIA Apéndices, 119.*

SARADOC "ESPARCE ORO" BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2940 T.E.-11 C.E. El hijo de Rorimac Brandigamo, y un Señor de Los Gamos (3008 T.E.-11 C.E.). Con ese cargo se ganó su sobrenombre, que se refería a sus pobres dotes de administración. Se casó con la tía de Pippin, Esmeralda Tuk, y engendraron un hijo, Meriadoc. *Leer SdIA Apéndices, 117, 118.*

SEREDIC BRANDIGAMO: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N: 2948 T.E. El marido de Hilda Cifñatiesa y el hijo de Saradas Brandigamo. Era primo de Merry y primo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices, 119.*

SEGISMUNDO TUK: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. N/M: 2890-2991 T.E. El hijo de Hildibrand Tuk, primo de la madre de Frodo, Prímula, y abuelo del amigo de Frodo, Fredegard Bolger. *Leer SdIA Apéndices, 118.*

– T –

TANTA CORNETA BOLSÓN: Niv: 3. Clan: Peloso. La mujer de Largo Bolsón, que fue el tío abuelo de Bilbo y bisabuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

TED ARENAS: Niv: 3. Clan: Peloso. Nativo de Hobbiton, Ted era hijo de un molinero, y destacó por su escepticismo hacia las realidades fantásticas de la Tierra Media: dragones, ents, e incluso elfos. Según los registros del profesor Tolkien, es obvio que este escepticismo era moralmente reprensible. Pero no obstante, Ted llegaba a burlarse rápidamente incluso de los más fiables narradores de historias antes que creer dichos relatos. De esta forma, llegó a afirmar incluso que tanto Bilbo como Frodo eran unos farsantes. Más tarde se convirtió en compañero de Lotho Sacovilla-Bolsón durante la horrenda dominación de la Comarca por parte de Lotho, y llegó a ayudar a los agentes de Saruman. Durante ese periodo, Lotho construyó un molino más grande para Ted, una construcción que no hizo otra cosa que contaminar todo el Agua (N. del T.: un arroyo cercano a Hobbiton), llegando incluso a afectar al Brandivino. Ted intentó avisar al Jefe y sus hombres de la llegada de las fuerzas de los hobbits de la Compañía, pero era demasiado tarde como para que Lotho pudiera hacer nada. No se sabe qué hizo durante el resto de su vida, pero se podría decir que, o bien permaneció en la Comarca absolutamente marginado, o bien tuvo que partir hacia climas más hospitalarios. Hay pocas posibilidades de que alguien tan estrecho de mente pudiera hacer cambiar su carácter para bien. *Leer SdIA I; SdIA III.*

TOGO TALLABUENA: Niv: 3. Clan: Peloso. El marido de Lily Bolsón; por lo tanto, era tío abuelo de Bilbo y tío bisabuelo de Frodo. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

TOLMAN "JOVEN TOM" COTO: Niv: 4. Clan: Peloso.

N: 2980 T.E. El hijo mayor del granjero Tolman "Tom" Coto; su sobrenombre le distinguía y diferenciaba de su más influyente padre. El Joven Tom sirvió como Ayudante del Alcalde de la Comarca durante el año 22 C.E. mientras Samsagaz se encontraba visitando Gondor. El Joven Tom era el hermano mayor de la esposa de Sam, Rosa Coto. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

TOLMAN "TOM" GAMYI: Niv: 5. Clan: Peloso. N: 21 C.E. El hijo menor de Samsagaz Gamyi. El nombre del niño refleja el tremendo respeto y gratitud que sentía Sam por el Granjero Coto (su suegro), y por el hijo de Tolman, el Joven Tom. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

TOM COTO: Sobrenombre de Tolman Coto.

TOM ARENAL*: Niv: 3. Clan: Peloso/Albo. Era un hobbit de Bree y constructor de smials al igual que su primo Hal Arenal. A menudo viajaba para ayudar a Hal en trabajos largos o costosos. *Ver Bree y las Quebradas de los Túmulos de ICE.*

– W –

WILCOME "WILL" COTO: Niv: 3. Clan: Peloso. N: 2946 T.E. El segundo hijo de Holman Coto y el hermano menor del Granjero Coto. Por lo tanto, era el tío de la mujer de Sam, Rosa. *Leer SdIA Apéndices, 120.*

WILCOME "ALEGRE" COTO: Niv: 4. Clan: Peloso. N: 2984 T.E. El tercer hijo del Granjero Tolman Coto, bautizado en honor de su tío. Al igual que su padre y sus hermanos, fue un robusto hobbit que respondía rápida y agresivamente a cualquier problema contra la Comarca. Era uno de los hermanos de la mujer de Sam, Rosa Coto. *Leer SdIA III; SdIA Apéndices, 120.*

WILICALVO BOLGER: Niv: 2. Clan: Peloso. N/M: aprox. 2900-3000 T.E. El marido de Prisca Bolsón, y por lo tanto el cuñado de Posco Bolsón. *Leer SdIA Apéndices, 117.*

WILLIE BANCOS: Niv: 3. Clan: Peloso. M: 3019 T.E. Un desafortunado hobbit de la Comarca que murió en el conflicto entre los habitantes de Bree y el perverso Bill Helechal y sus amigos. Willie fue descrito como un buen amigo que será recordado, y aparentemente actuó valientemente en el conflicto en el cual perdió la vida. *Leer SdIA III.*

WILL PIEBLANCO: Niv: 4. Clan: Peloso. Will era más conocido como el Alcalde de Cavada Grande (cargo que ostentó desde 3013 T.E. hasta 7 C.E.). Tuvo la mala suerte de ser el primer hobbit capturado en las Celdas Agujeros por Lotho Sacovilla-Bolsón y sus "Hombres del Jefe". Sin embargo, Will tuvo bastante suerte, ya que por aquel entonces, los Hombres del Jefe todavía no tenían la costumbre de golpear y maltratar descaradamente a sus prisioneros, de forma que Will sufrió un trato menos malo que la mayor parte de los prisioneros. Antes de esa experiencia, Will era el hobbit más gordo de toda la Cuaderna del Oeste, y era conocido como el Viejo Pastel Enharinado. Este sobrenombre se lo ganó cuando el techo del Agujero de la Ciudad se hundió y dejó a Will cubierto de yeso. Emergió completamente blanco, y tan gordo como siempre. Sin duda, su obesidad estaba alimentada por su "pesada" responsabilidad de presidir innumerables banquetes. Tras la liberación de Will, Frodo actuó durante un año como ayudante del Alcalde, llevando a cabo sus funciones requeridas hasta que Will hubo recuperado su gordura. Normalmente, a Will se le llamaba Viejo Will a secas. *Leer SdIA I 220; SdIA III; SdIA Apéndices.*

LOS HOBBITS – R – Y										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Reginard Tuk	3	44	C/5	20	N	N	40ec	45ac	20	Explorador/bribón.
Robin Gamyi	4	47	SA/1	15	N	N	30ha	40ac	15	Artesano.
Robin Madriguera	3	46	C/5	15	N	N	30ec	30ac	15	Explorador/ladrón, Oficial.
Rorimac Brandigamo	5	51	CM/13	40	S	N	55ec	50ac	20	Explorador/bribón.
Rosa Bolsón Tuk	3	32	SA/1	10	N	N	10da	–	10	Terrateniente acomodada.
Rosamunda Tuk Bolger	3	30	SA/1	15	N	N	10da	5ho	15	Terrateniente acomodada.
Rosa	3	36	SA/1	10	N	N	10ga	–	10	Ama de casa.
Rosa Coto Gamyi	5	44	SA/1	15	N	N	20ha	–	15	Ama de casa.
Rosa Gamyi	4	39	SA/1	15	N	N	15ga	–	15	Artesana.
Rosa Arenal	4	37	SA/1	10	N	N	10da	5ho	10	Artesana.
Rosa Arenal	3	36	SA/1	15	N	N	10da	–	15	Artesana.
Rowan	3	35	SA/1	10	N	N	10ga	–	10	Ama de casa.
Ruby Bolger Bolsón	2	23	SA/1	10	N	N	5ga	–	10	Ama de casa.
Ruby Gamyi	3	31	SA/1	15	N	N	10da	5ho	15	Artesana.
Rudigar Bolger	3	44	SA/1	20	N	N	30ha	30ac	20	Artesano.
Rufo Madriguera	2	34	C/5	15	N	N	25ga	20ho	15	Artesano.
Sabio Gamwich	3	39	SA/1	15	N	N	30ec	40bo	15	Artesano.
Sadoc Brandigamo	4	49	C/5	20	N	N	35ec	40ac	20	Terrateniente acomodado.
Salvia Brandigamo Bolger	3	37	SA/1	10	N	N	10da	–	10	Ama de casa.
Sancho Ganapié	2	32	SA/1	15	N	N	30ga	35ac	20	Explorador/ladrón.
Saradas Brandigamo	3	46	C/5	20	N	N	30ec	25ac	15	Terrateniente acomodado.
Saradoc Brandigamo	3	46	CM/13	40	S	N	45ec	45ac	15	Explorador/bribón.
Seredic Brandigamo	3	42	C/5	15	N	N	30ec	40ac	20	Terrateniente acomodado.
Segismundo Tuk	3	47	C/5	20	N	N	35ec	35ac	20	Terrateniente acomodado.
Tanta Corneta Bolsón	3	35	SA/1	10	N	N	10da	–	10	Ama de casa.
Ted Arenas	3	43	C/5	15	N	N	35ga	40ac	15	Explorador/ladrón.
Togo Tallabuena	3	42	SA/1	20	N	N	25ha	20ha	20	Artesano.
Tolman Coto	4	46	C/5	20	N	N	45ha	50ac	25	Explorador/bribón.
Tolman Gamyi	5	51	C/5	15	N	N	40ga	45ac	15	Granjero.
Tom Arenal	3	40	SA/1	10	N	N	35ga	40ho	10	Artesano.
Wilcome Coto	3	38	C/5	15	N	N	35ha	35ac	15	Granjero.
Wilcome Coto	4	47	C/5	20	N	N	45ha	45ac	20	Explorador/bribón.
Wilcalvo Bolger	2	36	SA/1	15	N	N	20da	25ac	15	Artesano.
Willie Bancos	3	44	C/5	20	N	N	45ec	40ho	20	Explorador/bribón.
Will Pieblanco	5	50	CE/10	15	S	N	60ec	50ac	-10	Explorador/bribón.

NOTA: Las bonificaciones para MovM, relativamente altas, reflejan el siglo de los hobbits y su habilidad para cubrir distancias cortas de forma sorprendentemente rápida. Cuando se trate de correr una distancia superior a los 30 metros, reducir la MovM del hobbit a la mitad. Profesiones como granjero, artesano y terrateniente acomodado reflejan fielmente el punto de vista que Tolkien tenía sobre los hobbits. Para SA/RM, tratarlos como exploradores/ladrones.

5. LOS ENANOS

Sobrenombres: Khazâd; Naugrim; el Pueblo Menguado o la Gente Menguada; Nogothrim o Noegyth (S. sing. “Nogoth”); Gonnhirrim; Hadhod; Pueblo de la Montaña; Gente de la Montaña; Pueblo Oscuro; Pueblo de Aulë; etc.

Tras la creación de Arda y sus continentes, Eru (el “Único”) decidió poblar la Tierra Media con sus Hijos. Eligió a los elfos como los Primeros Nacidos y advirtió a sus sirvientes, los valar, de su plan. A su vez, ellos comenzaron a preparar el mundo en los largos años anteriores a la Llegada.

Pero Aulë, Herrero de los Valar, se impacientaba. Deseaba que los Hijos de Eru despertaran para poder enseñarles sus conocimientos y obras, y lentamente, esa pasión iba consumiendo sus pensamientos. Finalmente, Aulë no pudo aguantar más, y, en secreto, creó unos Hijos propios. Talló los Siete Padres de los Enanos a partir de la tierra y la piedra, y los moldeó hasta darles la forma que Eru había descrito vagamente. Al hacer esto, se desvió del plan de Eru, pues la forma de los Hijos era incierta para Aulë, y los enanos nacieron como son ahora: bajos y robustos, fuertes e incansables, fieros y orgullosos.

Pero no puede engañarse al Único, y Aulë no pudo ocultar durante mucho tiempo sus creaciones. En el momento en

que los Padres Enanos despertaban y Aulë comenzaba a darles el don de la lengua, Eru habló a Aulë y le recordó que los valar no podían crear. Todas las cosas que crea un vala son parte del ser de ese vala, y no pueden pensar o actuar fuera de los pensamientos de su hacedor; por ello, los enanos estaban atados a Aulë. El Herrero nunca había deseado ese señorío, y no deseaba molestar a Eru, por lo que reconoció su locura y se arrepintió.

Como parte de su arrepentimiento, Aulë se dispuso a destruir sus propias creaciones, pero Eru aceptó a los enanos en la forma en que fueron contruidos, al igual que sus propios Hijos. El Único les dio una vida y una voluntad, y después sumió a los Siete Padres en un profundo sueño en las estancias donde se les había dado forma. Allí yacieron, en las profundidades de las montañas de la Tierra Media, esperando su momento. Aunque los elfos llegaran más tarde, seguirían siendo los Primeros Nacidos.

5.1 LAS TRIBUS DE LOS SIETE PADRES

Años después del nacimiento de los elfos, los Siete Padres de los Enanos despertaron y salieron al mundo junto con sus Siete Tribus. Comenzaron a explorar su nueva tierra, hallando cosas de enorme belleza. Durante esos movimientos erran-

tes, algunas Tribus optaron por asentarse en maravillosos hogares bajo las alturas de la Tierra Media, mientras que otros viajaron en busca de hermosuras aún mayores. Aunque son una raza sin gracia física, los enanos siempre han sabido apreciar los objetos espléndidos y magníficos, y esta pasión les lleva a buscar nuevas riquezas.

De esta forma, los Pueblos siguieron sus propios caminos. Los Siete Reyes Enanos discutieron por el territorio y los senderos que deberían tomar en busca de lugares más hermosos donde residir. De las tres tribus que marcharon hacia el noroeste de Endor, la de Durin I (el Inmortal) dejó el sendero en las Montañas Nubladas; las demás continuaron hasta las Montañas Azules, más allá de Eriador.

5.11 HISTORIA DEL PUEBLO DE DURIN

Durin I fue el Primer Padre de los Enanos y su Casa es la más antigua de las Siete. Por ello, era el primero entre iguales cuando los Pueblos se reunían. Las tres tribus que llegaron al flanco este de las Montañas Nubladas a principios de la Primera Edad siguieron su mandato y avanzaron hasta el valle del Río Celebrant, hacia el Paso del Cuerno Rojo para cruzar la cadena montañosa. Escalando el escarpado abismo, llegaron hasta los frescos estanques de Kibilnala, que alimentaban el río; y acamparon en el valle que rodeaba el lago.

Una mañana, Durin se levantó y exploró el valle superior, donde, en un saliente protegido por la roca, yacía un pequeño lago estrecho. A pesar de la dificultad que ello implicaba —y el hecho de que el lago estaba sólo unos cientos de metros por encima de los estanques—, Durin sintió necesidad de refrescarse, y se inclinó para beber agua del lago. La superficie del lago era como el cristal, y su brillo le atrajo. Sin embargo, mientras bajaba sus manos, se detuvo maravillado: el reflejo que lanzaba la superficie acuática era la suya, pero sobre su cabeza aparecía una “Corona de Siete Estrellas”.

Durin consideró la visión como un signo de que el valle era el lugar desde el cual podría gobernar su reino. Volvió al campamento y anunció que se quedarían allí. Su huésped se reunió en torno a él, y se enviaron exploradores a las alturas superiores al valle. Hallaron la boca de una caverna en la ladera montañosa, tras la cual se encontraba un vasto complejo de cámaras naturales ricamente dotadas. Durin eligió ese sitio como su hogar y lo llamó Khazad-dûm, la “Mansión de los Enanos”.

El Pueblo de Durin se reunió en torno a su Rey, pero las demás tribus decidieron seguir adelante. Sabían que la riqueza de Khazad-dûm no sería dividida de forma justa, pues no era esa la costumbre enana; ni tampoco se sentían cómodos los Pueblos viviendo los unos entre los otros. Todos salvo el Pueblo de Durin cruzaron el Paso del Cuerno Rojo, abandonando a sus hermanos en el valle sagrado.

LA FUNDACIÓN DE LA MANSIÓN DE DURIN

Durin llamó al estanque encantado Kheled-zaram, el “Lago de Cristal”; de ahí el término en oestron (común) de Lago Espejo. Se erigió un obelisco de piedra en el punto en que vio por primera vez la “Corona de Durin” y, hasta el día de hoy, sea la hora que sea y provenga la luz de donde provenga, aún pueden verse las Siete Estrellas en el agua. Pero ninguna cara se verá reflejada en el Lago Espejo.

Como el valle que rodeaba al Lago de Cristal se veía ensombrecido por los tres grandes picos del Monte Nuboso, el Cuerno Rojo y el Cuerno de Plata, se le dio el nombre de Azanulbizar, que significa “Valle de los Arroyos Sombríos” (Valle del Arroyo Sombrío). Durin consideró tanto el valle como el lago la entrada, y la parte más oriental de su nuevo

reino. Los enanos de Durin tallaron entonces unas escaleras de caracol a lo largo de la ladera del Cuerno de Plata para conectar el Valle del Arroyo Sombrío con Khazad-dûm. Se construyó un porche que miraba al este en la cima de la escalinata, y se erigieron dos enormes puertas de acero para proteger las Grandes Puertas (Puerta del Este), la única entrada por entonces hacia los salones enanos.

Con el paso de los años, Khazad-dûm se fue extendiendo más y más al oeste por debajo del Cuerno de Plata. Los soportes naturales de piedra caliza, granito y alabastro fueron esculpidos hasta adoptar la forma de maravillosas columnas, las cámaras y grutas se convirtieron en enormes salones, algunos asimétricos y naturales, otros proporcionados formalmente. Los enanos suavizaron los retorcidos pasajes y los embaldosaron con piedras finamente talladas. Unas majestuosas escalinatas conectaban el complejo, descendiendo hasta las profundidades o elevándose hacia las cimas de los cielos. Los artesanos de Durin crearon alfombras, tapices, estandartes y cortinas doradas para proteger las habitaciones. Joyas y piedras semi-preciosas acentuaron los relieves y se incrustaron realizando enormes fuentes e imponentes estatuas. Los ingenieros enanos contuvieron las salvajes corrientes y cascadas, esculpiendo maravillosos canales de piedra para transportar el agua a los subterráneos más secos. Torres fantásticas y ventanas profundamente excavadas reunían el aire exterior y daban la bienvenida a los rayos del sol y la luna. Muchos matices en mármol negro y cristalina obsidiana adornaban las paredes, y la mansión entera se llenó con la ondulante luz de cientos de lámparas de cristal.

LOS ENANOS DE BELEGOST Y NOGROD

Mientras el Pueblo de Durin trabajaba para crear Khazad-dûm, las dos tribus que habían seguido hacia adelante a través de las Montañas Nubladas cruzaron las extensiones de Eriador y fundaron sus propias moradas entre los picos de las Ered Luin orientales (S. “Montañas Azules”). Sus excavaciones se convirtieron en las ciudades hermanas de Nogrod y Belegost. No mucho después de su llegada, los enanos de Belegost encontraron a los elfos sindarin de la región. Este primer encuentro entre enanos y Primeros Nacidos fue cauto, pero creó un vínculo entre los de Belegost y los elfos grises del rey Thingol. El comercio entre las dos razas floreció y los enanos (a quienes los elfos llamaban naugrim, o “pueblo menguado”) llegaron a ser reconocidos por su dominio de la piedra y el metal. Las forjas de Belegost dieron al mundo la primera cota de malla, y sus artesanos excavaron el refugio de Thingol en Menegroth.

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

Pero las diferencias entre los elfos y los enanos no interfirieron en su alianza contra el Enemigo Negro, Morgoth. Los ejércitos enanos y sus armas resultaron ser un instrumento eficaz en la lucha contra la oscuridad; mucha sangre de naugrim se derramó en muchas batallas, y su presencia a menudo resultó decisiva. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables, el señor enano Azaghâl de Belegost condujo a sus guerreros contra las llamas del ejército de dragones de Morgoth. Endurecidos por los fuegos de la tierra y el calor de sus propias enormes forjas —y portando yelmos que les cubrían la cabeza por completo, con máscaras horribles graba-

das en sus caras—, los enanos resistieron la furiosa embestida de los dragones. Azaghâl se enfrentó a Glaurung, e hirió al Padre de los Dragones, pero la bestia mató al príncipe enano (Azaghâl era el hijo mayor del rey Dwálin). Su valor, sin embargo, inspiró a los inflexibles enanos, que obligaron a huir a sus madrigueras al herido Glaurung y a su descendencia.

EL ORIGEN DE LA DISPUTA ENTRE LOS ENANOS Y LOS SINDAR

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

Debido a su dominio absoluto del acero, la piedra y las gemas, los herreros de Nogrod realizaban ocasionalmente trabajos para los señores de los elfos. El collar llamado Nauglamír fue la más grande de tales creaciones, y los sucesores de los reyes élficos de los Noldorin lo portaron. Sin embargo, a finales de la Primera Edad, llegó a manos del Rey Thingol de los sindar. Thingol poseía uno de los tres omnipotentes Silmarils (Joyas del Poder) —la que había sido arrebatada a Morgoth—, y quería que la joya fuese engastada en el collar. Así, contrató a algunos artesanos de Nogrod, esperando que pudieran modificar su propio y grandioso diseño, porque en aquellos días, algunos de estos herreros trabajaban y residían en habitaciones separadas dentro de la propia mansión de Thingol en Menegroth. Codiciando tan importante Joya, los enanos asesinaron a Thingol y robaron la pieza. Fueron perseguidos, y todos ellos menos dos murieron. Los vengativos sindar recuperaron el Silmaril y lo llevaron de regreso a Menegroth.

Los enanos que escaparon volvieron a su hogar en Nogrod y contaron a sus parientes que sus compañeros habían sido asesinados por órdenes de Thingol. Sin saber la verdad y en contra de los ruegos de cautela por parte de los enanos de Belegost, el ejército de Nogrod se armó y se puso en marcha hacia Menegroth. Saquearon el hogar de los elfos y se llevaron el silmaril.

Los enanos de Nogrod regresaron rápidamente a su hogar, pero el aviso de sus acciones viajó más rápidamente, y un ejército de elfos, hombres y ents cayó sobre ellos en el vado de Sarn Athrad. Las hachas de los enanos no fueron capaces de detener la colérica venganza de sus perseguidores, y los naugrim fueron masacrados. Finalmente, el Señor de Nogrod cayó muerto y el Silmaril fue arrojado al río Ascar. Una frágil paz prevaleció, pero desde ese momento en adelante, los enanos y los sindar han estado siempre enemistados.

Años más tarde, el ejército de los valar derrocó a Morgoth y el noroeste de la Tierra Media se hundió. El desastre cayó sobre sus pueblos mientras la cataclísmica Gran Batalla arrasaba gran parte de la tierra. La mayor parte de Beleriand se hundió en el mar; los terremotos y el fuego destruyeron Nogrod y Belegost. Los enanos supervivientes huyeron hacia el oeste hasta Eriador y empezaron a vagar a la deriva. Finalmente, se unieron al Linaje de Durin en Khazad-dûm, llevándoles sus conocimientos memorizados y su eterno odio hacia los sindar. Su llegada llenó el hogar de Durin y puso a prueba el temple de sus habitantes. Se inició una época de construcción y minería sin igual en los anales de la historia de la raza enana.

LOS AÑOS DORADOS DE LA SEGUNDA EDAD

Los límites de Khazad-dûm se ampliaron regularmente al norte y al oeste durante los primeros setecientos cincuenta

años de la Segunda Edad. Con martillos y azadones, con ferocidad y fuego, los enanos derribaron cada obstáculo y desenterraron una aparentemente interminable riqueza mineral. Con el paso de los siglos, se llegó a alcanzar la mayoría de la piedra de la parte superior del Cuerno de Plata. En todas partes, los naugrim cavaban inexorablemente; la roca se esculpía y modelaba como soporte; las cavernas y fisuras se convertían en salas y pasadizos; las venas que permanecían bajo la tierra entregaban metales, tanto preciosos como prácticos. La mansión era grande, pero llegó a ser todavía mayor.

Los elfos también prosperaron durante esta época libre de problemas, pues quienes sobrevivieron a la Caída de Morgoth construyeron nuevos reinos en Lindon (lo que quedaba de Beleriand) y en el oeste de Eriador. Los asentamientos noldor comenzaron a comprar materias primas al Pueblo de Durin poco después del final de la Primera Edad, y surgieron rutas de comercio. Las caravanas con las mercancías de los enanos salían de las Grandes Puertas de Khazad-dûm y ascendían el sendero de la escalinata que transcurría por el valle del Arroyo Sombrío y por encima del Paso del Cuerno Rojo. Tras descender a las colinas de Eregion, hacían su camino hacia el oeste cruzando las planicies salvajes de Eriador, alcanzando finalmente su destino en las Colinas de la Torre, o en los Puertos Grises. Los elfos pagaban por estos cargamentos con joyas preciosas y bienes elaborados.

Con el tiempo, muchos de los noldor (elfos profundos) viajaron hacia el este, hasta las estribaciones occidentales de las Montañas Nubladas, y algunos se establecieron a lo largo de las rutas comerciales de Eregion. Estos elfos vivieron amigablemente junto al Linaje de Durin, pues no existía animosidad entre los noldor y los naugrim. El comercio aumentó, promoviendo todavía más la minería enana.

En torno al año 700 S.E., los ingenieros enanos extendieron sus minas de hierro y plata al límite norte del Cuerno de Plata y descubrieron una veta de un metal completamente nuevo. Podía producir aleaciones más resistentes, ligeras y fuertes que el acero, pero era tan maleable como el cobre. Lo llamaron “plata verdadera”, o “mithril” (S. “brillo gris”) en lengua élfica, porque brillaba y no perdía el brillo o se debilitaba al ser trabajado. Ningún metal poseía la combinación en sus propiedades de fuerza y belleza, y ninguno causó tanta demanda. Los ya ricos enanos de Khazad-dûm se hicieron más ricos todavía.

El descubrimiento del mithril provocó una emigración noldo a Eregion. Vinieron en busca del nuevo material para sus maravillosas artesanías, y vivieron en unas ciudades élficas menores, construyendo una gran ciudad en la confluencia de los ríos Sirannon y Glanduin. El mithril entusiasmó a los siempre curiosos noldor, elfos que rivalizaban —y a menudo sobrepasaban— con los enanos en el arte de la herrería. Las joyas de los noldor eran preciosas y requerían los mejores materiales. El mithril era una recompensa que no podían ignorar.

Pocas décadas después de encontrar el mithril, el Pueblo de Durin había completado un camino subterráneo por debajo del Cuerno de Plata que conectaba su ciudad con las minas del reino élfico de Eregion. La Puerta del Oeste de Khazad-dûm se abrió, y los bienes que permanecían en los almacenes y forjas de los noldor no tuvieron que viajar más por la larga ruta sobre el Paso del Cuerno Rojo. Khazad-dûm se extendió por las Montañas Nubladas. Las obras élficas y los objetos enanos fluyeron libremente y la ciudad de los enanos llegó a ser conocida por su cada vez más opulento esplendor. Fue verdaderamente una época dorada.

LA EMIGRACIÓN DE LOS ELFOS DE THRANDUIL

A principios del año 800 de la Segunda Edad, apareció una amenaza para la amistad entre el Pueblo de Durin y el pueblo de Eregion. Los elfos sindar del reino de Lindon del rey Thranduil emigraron a las tierras de los noldor y residieron entre los elfos profundos. Partiendo del oeste de Eriador en busca de un nuevo reino, trajeron consigo los antiguos recuerdos del Pesar del Nauglamir, el Saqueo de Menegroth y la Batalla de Sarn Athrad. Como todos los enanos, el Linaje de Durin nunca olvidaba ningún favor o desfavor, ni abandonaban fácilmente ningún rencor bien nutrido, así que los ocho siglos transcurridos desde los sucesos de la Primera Edad no borraron la sospecha y el odio entre enanos y sindar.

Los orgullosos noldor aceptaron cortésmente a la gente de Thranduil, pero la llegada de los sindar simplemente ofendió a los enanos. Los naugrim redujeron su comercio con Eregion y rehusaron comerciar con los elfos grises. Por primera vez, las disputas con los noldor llegaron a ser un problema, y las disensiones se extendieron.

Los líderes de Eregion —principalmente Celebrimbor, Galadriel y el sinda Celeborn (el marido de Galadriel)— creyeron que la armonía había desaparecido y la amenaza para la paz aumentó día a día. Presionaron a Thranduil para que trasladase a su gente fuera de Eregion y buscara un nuevo hogar. Sus palabras tuvieron efecto, y Thranduil convocó un concilio entre los sindar. Puesto que el pueblo de los elfos grises se sentía subyugado entre los más poderosos elfos profundos, acordaron partir, y alrededor del año 850 S.E., los sindar cruzaron el Paso del Cuerno Rojo en busca de un territorio que pudieran llamar propio. (Finalmente, acabaron viviendo en el norte del Bosque Negro.)

Cuando los elfos grises de Thranduil se fueron, las relaciones entre Khazad-dûm y Eregion mejoraron, pero nunca alcanzaron de nuevo un estado de amistad. Los enanos mantuvieron la distancia y, aunque la hostilidad desapareció totalmente, la sospecha y la incertidumbre permanecieron. Las costumbres de los naugrim normalmente no incluían la cooperación y la concordia, y su propia debilidad traicionó al Pueblo de Durin. A partir de este día, la llegada de Thranduil se recordó como una señal de la fidelidad noldor. Los enanos no olvidaron los “tiempos oscuros”.

EL SEÑOR DE LOS DONES Y LOS ANILLOS DEL PODER

En los trescientos cincuenta años que siguieron a la época del éxodo de Thranduil de Eregion, elfos y enanos continuaron construyendo sus reinos y comerciando cuidadosamente cuando la necesidad se presentaba. Prevalció un equilibrio inestable; la paz reinaba. Entonces, Annatar, el desconcertante “Señor de los Dones”, apareció en Eregion. Annatar parecía bueno y sabio, y predicaba que, con ayuda, los noldor podrían construir una tierra tan bella como cualquiera en cualquier lugar. Sus palabras sedujeron a los elfos profundos, porque amaban su reino y la Tierra Media, pero anhelaban la belleza de las Tierras Imperecederas del Extremo Oeste. Como los enanos, amaban a Aulë y se regocijaban con la creación de objetos de poder y elegancia.

Annatar estaba versado en grandes conocimientos y dio asombrosos presentes a los herreros de Eregion. Las habilidades de los elfos profundos alcanzaron cotas inapreciables y su líder, Celebrimbor, creyó todas y cada una de las palabras del Señor de los Dones. Los seguidores de Galadriel y Celeborn abogaron por la moderación, pero no aquietaron los deseos de sus hermanos. La situación acabó con un cisma, y el pueblo de Galadriel decidió dejar Eregion y viajar hasta Lórinand (más tarde llamado Lórien), al este de las

Montañas Nubladas. Galadriel solicitó pasar a salvo a través de Khazad-dûm, y a la Dama de la Luz se le permitió conducir a su gente a través de la carretera de los enanos. Mientras tanto, los herreros de Celebrimbor continuaron trabajando atentamente junto a su nuevo maestro, y la prosperidad floreció en Eregion. Los disidentes se habían ido y todo iba bien, salvo por el hecho de que Annatar era realmente Sauron, el Señor Oscuro y el sirviente más sublime del Mal que representaba Morgoth.

Finalmente, Sauron persuadió a los noldor de Eregion para que creasen los Anillos del Poder, y los herreros trabajaron durante muchos años bajo su guía. Forjaron Nueve Anillos, y luego Siete más. Diez años más tarde, Celebrimbor completó los Tres Anillos Élficos, realizados con sus propias manos, y que poseían un poder aún mayor.

Los enanos observaron estos nuevos sucesos cuidadosamente y consideraron los temores de Galadriel. No flaqueaban nunca, les desagradaban y temían las cosas que no conocían y experimentaban escaso consuelo con la presencia de Annatar. El rey Durin III, preocupado por los poderosos anillos, mandó enviados a Celebrimbor. El señor de los elfos comprendió las necesidades de su vecino, y deseaba mantener la amistad con los naugrim. Por eso, dio a Durin III el primero y más importante de los Siete Anillos.

El regalo agradó a Sauron, porque el Oscuro planeaba controlar a todos aquellos que tuvieron los Anillos del Poder y, de esta forma, dominar a todos los Pueblos Libres de la Tierra Media. Durin III era el Rey de Khazad-dûm, el más poderoso de los enanos vivos, y Sauron estaba sediento de la riqueza del reino del señor de los enanos. El Señor Oscuro se retiró a Mordor para completar la tarea de crear el mayor de los Anillos.

Cerca de una década después de su regreso a la tierra negra, Sauron forjó en secreto el Anillo Único en los fuegos del Orodruin (el Monte del Destino). Era el Anillo Gobernante, nacido del mismo conocimiento que creó a los otros, y, con él, el Oscuro se convirtió en el Señor de los Anillos. Pero cuando se lo colocó en el dedo, Celebrimbor descubrió la situación del mundo y ordenó que los Tres Anillos fueran retirados de la circulación. Sauron se enfureció, pues sus instrumentos no podían mantener su dominio sobre aquellos que no los llevaran puestos. Aún peor, descubrió que era incapaz de controlar al rey de los enanos, que todavía portaba uno de los Siete. Durin III, como todos los naugrim, era difícil de apresar y no se sometió a su dominio.

LA GUERRA Y EL NOMBRE DE MORIA

Nueve décadas pasaron mientras el Señor Oscuro reunía su ejército y se preparaba para la guerra. Entonces, en el año 1693 S.E., los ejércitos se precipitaron fuera de Mordor y cruzaron el Anduin, dirigiéndose hacia el oeste. Celebrimbor reaccionó enviando los Tres Anillos hacia la seguridad de Lindon, donde el rey Gil-galad poseía un reino. Los sirvientes de Sauron invadieron Eregion cuatro años más tarde. Tanto los noldor de Eregion como los enanos de Khazad-dûm se prepararon para resistir la embestida, pero el terror y la furia del asalto resultó imparable. Los guerreros enanos se negaron a abandonar los protectores confines de su ciudad, mientras que los elfos profundos luchaban contra los ejércitos del Señor Oscuro a través de los barrancos y las colinas cubiertas de acebos de Eregion. Durante el día, los noldor resistían las oleadas de despiadados humanos; por la noche, las filas que les acometían estaban formadas por incontables orcos y trolls. Las hordas de Sauron atravesaron y tomaron al asalto la ciudad de Ost-in-Edhil. Buscando re-

fugio para su asediado pueblo, Celebrimbor mandó enviarlos a Durin III.

El rey de los enanos rehusó abrir la Puerta del Oeste a los elfos, al igual que había denegado los guerreros para la defensa de Eregion. La ruta de fuga estaba cerrada, y los noldor murieron en medio de una carnicería. Celebrimbor luchó hasta el fin, pero Sauron y sus orcos capturaron, torturaron y ejecutaron al Maestro de los Herreros. Después de saquear los tesoros y estancias de la Mansión de los orfebres, el Maligno se hizo con seis de los Siete Anillos, y con los Nueve Anillos del Poder. Eregion se convirtió en un yermo, el reino élfico desapareció para siempre. Los pocos supervivientes huyeron hacia el norte hasta Rhudaur, donde su líder—Elrond, hijo de Eärendil—fundó el refugio de Imladris (Rivendel). El secreto de los Tres Anillos Élficos se fue con ellos, y se le negó a Sauron su más ansiada recompensa.

Tras la fútil persecución de la compañía de Elrond, las fuerzas del Señor Oscuro se volvieron contra un ejército de los enanos de Durin y los elfos de Lórien. La maligna horda venció y alcanzó la Puerta del Oeste de Khazad-dûm, pero, una vez más, las puertas estaban cerradas. El ejército de Sauron dio media vuelta y asoló todo Eriador. Un año más tarde, los peores miedos del Señor de los Anillos se hicieron realidad. Después de cinco años de dilación, un ejército númenóreano desembarcó en los Puertos Grises y colaboró en la afortunada defensa de Lindon. Desde ese momento, los númenóreanos navegaron hacia el sur y anclaron en Lond Daer, en la desembocadura del río Gwathló. A esto siguió una serie de batallas, en las cuales los Altos Hombres de Númenor—aliados con los elfos de Gil-galad de Lindon y los guerreros de Galadriel en Lórien—barrieron a los sirvientes de Sauron de la faz de Eriador. Gracias a esto, la Tierra Media disfrutó de paz durante ciento cuarenta años.

Hay leyendas que dicen que el Anillo del Poder de Durin III le afectó a la hora de ignorar los ruegos de Celebrimbor. Pudieron haber surgido miedos irracionales sobre la división de la riqueza de Khazad-dûm, con o sin la intervención de Sauron. Las historias de los enanos, sin embargo, sostienen que el rey de los enanos actuó por interés de su gente, sabiendo que la defensa de Eregion sería infructuosa y que la ciudad de los enanos estaba demasiado en peligro como para arriesgarse a abrir las puertas. La caótica migración de refugiados elfos podría haber traído la perdición. En cualquier caso, Durin III negó la ayuda cuando se necesitaba, y los elfos nunca le perdonaron ni a él ni a su raza. De ahí en adelante, la mayoría de los elfos sostuvieron un odio prolongado contra el Pueblo de Durin. (Sólo los elfos de Lórien, los seguidores de Galadriel, mantuvieron la amistad con los enanos.) Los demás llamaron a Khazad-dûm “Moria”, el “Abismo Negro”.

EL DESTINO DE LOS SIETE ANILLOS DE LOS ENANOS

Aunque con el final de la Guerra entre los elfos y Sauron terminó una era de confusión, los enanos denominan a todo el resto de la Segunda Edad con el apelativo de los “Años Malditos”. Sauron se retiró a Mordor y lentamente curó sus heridas. Reinaba con calma, pero la malicia del Señor Oscuro todavía estaba al acecho.

A pesar de su reposo, el Maligno alcanzó a los enanos poco después de su retirada de Eriador. La fuerza directa había fallado, así que decidió aplicar otros métodos de control. Agentes portando los seis anillos que quedaban de los Siete Anillos de Poder se acercaron a los reyes enanos hermanos de Durin. Sauron esperaba que los Anillos le permitirían influir en los enanos, pero los Señores de los enanos, como

Durin III, no se sometieron a la voluntad del Aborrecido. De nuevo, los khazâd frustraron los planes de los sirvientes de la oscuridad. De esta forma, todos los enanos se ganaron el odio imperecedero del Señor de los Anillos. Sauron se enfureció, y maldijo a toda la raza de los enanos, resolviendo que un destino especial caería sobre los naugrim.

La maldición resultó ser lenta, insidiosa y efectiva. Los enanos resolvieron impedir que Sauron dominara a las Siete Tribus, pero los Anillos del Poder todavía inflamaban los peores deseos de los reyes de los enanos. Con el tiempo, su fascinación por la artesanía y los objetos preciosos llegó a convertirse en una obsesión que se trocó en una avidez por el oro, la plata y las joyas. La riqueza y el poder se convirtieron en el centro de la vida de los enanos, y aquellos que denegaban a los naugrim tales riquezas se convertían en sus enemigos. Algunas Tribus cavaron más hondo en la tierra, mientras que otras abandonaban sus hogares en busca de tesoros mayores. Cada vez más, los enanos luchaban con sus vecinos y se peleaban entre ellos mismos. Durante esta época, los señores de los enanos poseían los Anillos hasta la muerte, los necesitaban sobre todas las cosas, porque sin ellos todo parecía pálido y sin valor.

Los enanos estuvieron preocupados durante el resto de los Años Malditos y, con esto, el propósito de Sauron se cumplió. Mientras los elfos y los hombres luchaban contra la Oscuridad de Sauron, los ejércitos de los enanos marchaban hacia remotas tierras en busca de nuevos tesoros. Los sucesos del mundo no tenían importancia para ellos. Númenor colonizó y conquistó vastas tierras en la Tierra Media sólo para caer presa de las maquinaciones del Oscuro. El continente de los altos hombres se hundió, traicionado por el orgullo y tragado por el Gran Mar de Eru. Pero todos sus hijos Fieles sobrevivieron y construyeron los reinos de Arnor y Gondor en la Tierra Media. Poco después, se aliaron con los elfos y aplastaron al Señor de los Anillos, finalizando de esta forma la Segunda Edad. Gran número de Pueblos Libres perdieron sus hogares y vidas, pero durante todo el tiempo, los orgullosos y feroces enanos acumulaban riquezas y permanecían reclusos en sus protegidas estancias.

Al amanecer la Tercera Edad, Endor estaba de nuevo en paz. Desafortunadamente, sin embargo, la fortuna de los enanos cambió, y una ola de calamidades se cebó sobre los ricos naugrim. Bestias salvajes, en particular dragones, asediaron y atacaron muchos de los tesoros de los enanos. La codicia les condujo a nuevas disputas familiares, y las tribus se volvieron frecuentemente las unas contra las otras. Uno tras otro, los enanos de las Siete Casas fueron robados, maltratados y obligados a abandonar sus refugios y convertirse en nómadas. Incluso los Anillos del Poder cayeron en desgracia ya que, a mediados de la Tercera Edad, muchos ya se habían perdido. Las llamas de los dragones consumieron algunos; otros simplemente desaparecieron.

LA LLEGADA DEL BALROG

Sólo el pueblo de Durin escapó a las aflicciones y privaciones de sus hermanos. Protegidos por las inexpugnables puertas de Moria, trabajaron durante tres milenios, cavando, esculpiendo y fortificando su temible dominio. Los constructores añadieron y fortalecieron las majestuosas escalinatas y elevadas torres; los artesanos labraron suntuosas estancias; los mineros hicieron pozos más al norte y al oeste, y siempre a más profundidad bajo tierra por debajo de los tres picos. La ciudad llegó a comprender siete niveles; las minas se extendían a través de muchos más.

La familia de Durin amasó riqueza más allá de toda com-

presión durante estos largos días, en su mayor parte porque poseían la única fuente conocida de mithril en toda la Tierra Media. La demanda de este exquisito metal era alta y, debido a su veta de mithril, Moria se extendió hasta llegar bajo el Cuerno Rojo. A cada año que pasaba, el mithril se hacía más difícil de extraer, y por eso mismo, más valioso. Las excavaciones progresaron incesantemente hasta que los enanos desencadenaron un terror que les expulsó fuera de las minas.

Fue en la época de Durin VI cuando los mineros enanos dieron con una fisura natural, un profundo abismo que parecía no tener fin. Dentro se encontraba la horrible criatura que se convertiría en la Perdición de Moria y el Daño de Durin. Aquel objeto de horror era un balrog, un “demonio de poder” que había escapado a la caída de su señor Morgoth en la Primera Edad, huyendo para salvarse. Escondido en las profundidades de un abismo, permaneció apartado del mundo durante casi cincuenta y cuatro siglos.

Una vez desenterrado, el balrog perdió poco el tiempo. Se puso en pie, llevando un formidable látigo y una espada llameante tan grande como un hombre. Los mineros enanos primero se quedaron quietos, poseídos por un abyecto terror; pero cuando el demonio de fuego se aproximó, huyeron aterrorizados, sólo para morir en una carnicería como pequeños animales llevados al matadero. Aquellos que sobrevivieron avisaron al rey Durin VI, y una guardia de élite llevó a cabo sucesivas salidas contra el intruso. Este bravo grupo de guerreros impidió que el balrog entrara en el interior de la ciudad, pero la resistencia les costó la vida a todos. El enemigo de los enanos deshizo sus líneas, matando al rey y despachando a los nobles partidarios en medio de una furiosa conflagración. Cuando el fuego disminuyó, los cuerpos de los enanos yacían esparcidos por toda la Estancia de Baraz.

Náin I sucedió a su padre como rey de Moria, e inmediatamente emprendió la defensa de la ciudad. Los enanos estaban dispuestos a vengar las pérdidas y librar al reino de la cruel criatura. Sin embargo, sus robustas defensas y valiente carácter demostraron no ser de ninguna utilidad contra el balrog, porque la bestia era un maia maligno, un espíritu nacido antes del tiempo y que poseía los dones de las Tierras Imperecederas. Cuando el Demonio del Poder tomó por asalto la ciudad de los enanos a principios del año siguiente (1981 T.E.), masacró a Náin y a su guardia real y aplastó a los defensores. El pueblo de Durin huyó a la Puerta Este de Moria, rindiendo la ciudad al cruel legado de Morgoth.

Conducidos por el rey Thráin I, los desplazados enanos vagaron a través del valle del Anduin y Rhovanion (las Tierras Ásperas) durante dieciocho años antes de encontrar un nuevo hogar. Terminaron su largo viaje en Erebor, la “Montaña Solitaria”, en el nacimiento del río Celduin. En las cavernas evocadoras de las de Moria, los enanos excavaron un nuevo asentamiento y complejo de minas. Erebor proporcionó un lugar ideal, porque era una fortaleza natural y servía como una fuente de hierro y gemas. Además, la familia de Durin estableció rápidamente relaciones comerciales con los cercanos asentamientos de hombres del norte en Valle y en Esgaroth en el Lago Largo. La tribu sobrevivió y floreció, aunque la ciudad de Erebor nunca se aproximó a la belleza o esplendor de Moria.

LA HISTORIA DE THROR

Mientras se construía la ciudad de Erebor, la mayoría del Pueblo de Durin vagaba hacia el norte y el este. Muchos de estos enanos aventureros buscaban riquezas semejantes a las de Khazad-dûm y perdieron la esperanza en los filones de la Montaña Solitaria. En lugar de esto, comenzaron a construir

minas en las Ered Mithrin (S. “Montañas Grises”), una región rica en plata. Las colonias de los enanos les siguieron pronto, y en 2210 T.E., el rey Thorin I cambió su hogar desde Erebor hasta un lugar en las Montañas Grises.

Otros enanos construyeron minas al este, particularmente en las Colinas de Hierro (S. “Eryn Engrin”). Allí trabajaron en paz durante casi cuatrocientos años. Entonces, en el año 2859 T.E., una gran tragedia cayó sobre las ciudades de los enanos en las Ered Mithrin. Despertados por las constantes excavaciones en las montañas, los dragones vinieron desde el sur, desde el Brezal Marchito de las Montañas Grises, y lo arrasaron todo a su paso. Mataron al rey Dáin y expulsaron a los enanos de sus ciudades construidas en cavernas. Los naugrim se retiraron de todos los asentamientos en las montañas al final del siguiente año. El rey Thrór se llevó a la mayoría de ellos de regreso a Erebor, pero algunos emigraron a la seguridad de las Colinas de Hierro. Ciento ochenta años más tarde, el dragón Smaug el Dorado voló hacia el sur, hasta la Montaña Solitaria. El gran dragón convirtió Valle en una pila de escombros humeantes y aniquiló todo un ejército de enanos. Los enanos de Erebor huyeron, y todo el Pueblo de Durin se reunió en las Eryn Engrin.

Cansado del mundo y con la esperanza de encontrar un nuevo hogar permanente, el rey Thrór rehusó permanecer en las Colinas de Hierro durante poco más que unos meses. Seguido por un pequeño grupo de seguidores, partió en una expedición de veinte años que le llevó infructuosamente por todos y cada uno de los caminos de Rhovanion. Con las manos vacías, los errantes enanos giraron hacia el sur y llegaron a las Tierras Brunas al suroeste de Eriador en el año 2790 T.E.

Por esta época, Thrór se dio cuenta de que el Anillo de Durin le había urgido para que siguiera adelante en una aventura desesperada, y las indicaciones del Anillo consumían todos sus pensamientos. El rey se preocupaba por la seguridad de su pueblo y entregó el Anillo de los enanos a su hijo más vigoroso, Thráin II. Cuando le pasó el don, habló derrotado por el tiempo y las circunstancias:

“Puede que esto sea el fundamento de una nueva fortuna para ti, aunque parece improbable. Pero se necesita oro para hacer oro.”

SdIA Apéndices, pág. 75.

Poco después, Thrór abandonó su compañía, llevando a su viejo sirviente Nár como único acompañante.

El segundo viaje de Thrór le llevó al norte, y luego al este sobre el Paso del Cuerno Rojo hasta el Valle del Arroyo Sombrío. Su meta era Moria. Viejo, desesperado y algo enloquecido, el rey esperaba explorar o refundar la ciudad perdida. Al menos, deseaba disfrutar de sus maravillas.

Cualesquiera que fuesen sus motivos, Thrór encontró su final allí. Nár comprendió su locura y abandonó la misión, advirtiéndole a su amigo, pero el rey perseveró y entró por las abiertas puertas de la Puerta del Este. Fue la última vez que Thrór fue visto con vida.

El viejo Nár se quedó atrás y esperó durante días, hasta que el sonido de cuernos y un griterío salvaje le despertó. Arrastrándose desde su escondite, vio como un cuerpo sin cabeza era arrojado a las escalinatas. Detrás, cara abajo, yacía una cabeza. El aterrorizado enano subió y descubrió que era el cuerpo de Thrór, y que la cabeza había sido ultrajada y marcada con una runa al fuego donde se leía “Azog”. De repente, desde la oscuridad de la puerta escuchó la voz del señor de los orcos que había asesinado a su rey. Nár huyó.

LA GUERRA CONTRA AZOG Y LOS ORCOS

El viejo enano llevó las noticias a Thráin II, y durante siete días, el nuevo rey meditó tristemente en silencio. Después, el señor de los enanos se puso de pie y declaró la guerra para vengar la muerte de su padre. Las palabras de Thráin viajaron por toda la tierra, y le llevó tres años reunir el ejército unido de los enanos. Cuando las huestes se reunieron en el año 1793 T.E., fue la más grande reunión de enanos desde los Días Antiguos.

La Gran Guerra entre los enanos y los orcos, una extraña y sangrienta lucha, se desencadenó por todas las Montañas Nubladas durante seis largos años. Hasta el día de hoy, los enanos lloran y los orcos tiemblan con su mera mención. Con el grito de guerra "¡Azog!", los ejércitos de los enanos saquearon cada madriguera que pudieron encontrar, dirigiéndose siempre hacia el sur al paso de Cirith Gundabad. Un odio enérgico espoleaba a los enanos hacia Moria, el hogar que buscaban tan amargamente. Sin embargo, la progresión fue lenta, ya que la mayoría de las batallas se libraban en las profundidades de la tierra. (Aunque los naugrim perseguían a los orcos allá donde pudieran encontrarlos.) Tribus enteras eran borradas en refriegas campales, mientras que los enanos perseguían a los otros como animales a través del agreste paisaje de las montañas.

Finalmente, en un día sin sol en la oscuridad del invierno, los enanos alcanzaron el Valle del Arroyo Sombrío y marcharon valle arriba hacia la Puerta del Este de Moria. Cuando se aproximaban, vieron la horda de orcos de Azog en formación sobre las laderas y escalinatas superiores, pero los naugrim continuaron avanzando hacia adelante con singular ardor. Aguantaron los cánticos y las flechas que les lanzaban con desprecio y cuidadosamente cambiaron de posición pasado el Arroyo Sombrío. Entonces, el ejército de Thráin vislumbró Khazad-dûm y dejó escapar un grito atronador. Aunque les sobrepasaban en número, se precipitaron a la batalla con atrevida ferocidad. Los enanos no escatimaron esfuerzos; con hachas y azadones, martillos y mayales, segaron a los orcos como si fueran trigo y subieron por las laderas hacia las puertas. Las horas pasaban y la lucha continuaba sin disminuir hasta que, en el momento crítico de la derrota de los orcos, un joven llamado Dáin (Pie de Hierro) cercenó la cabeza de Azog con un hacha roja. Lo que quedaba del ejército orco se dispersó, y los exaltados naugrim buscaron y encontraron durante horas a la mayoría de ellos. La Batalla de Azanulbizar había terminado. Apenas la mitad de los enanos sobrevivieron, pero la Gran Guerra terminó y la ofensa de Thrór se había limpiado.

LA PÉRDIDA DEL ANILLO DE DURIN

Las pérdidas de la guerra convencieron al rey Thráin II de que tenía demasiado pocos guerreros para conservar Moria. Con el Daño de Durin vivo y esperando en el interior, temía otra batalla, así que decidió no entrar en la ciudad. Como la cantidad de cuerpos imposibilitaba un entierro adecuado, los enanos fueron a los bosques y derribaron árboles para hacer piras funerarias. Quemaron a los muertos, reunieron su equipo y se fueron cada uno por su camino, dejando el Valle del Arroyo Sombrío desprovisto de bosque para siempre.

Dáin condujo a muchos de los enanos de regreso a las Colinas de Hierro, pero otros se dispersaron de nuevo. Thráin no pudo reprimir su ansia de ver mundo, y regresó con una compañía a las Tierras Brunas. Poco después, cruzaron Eriador y construyeron un nuevo hogar en la parte oriental de las Montañas Azules, no lejos de los sitios donde antaño

se alzaban Nogrod y Belegost. Allí, los enanos hallaron minas de hierro y se fueron multiplicando lentamente.

Desafortunadamente, había poca riqueza en las Ered Luin, y las reflexiones sobre las palabras de Thrór respecto al Anillo y su necesidad de oro llegó a hacer que el rey se obsesionara por el oro. Aunque permaneció en el exilio de las Ered Luin hasta el año 2841 T.E., Thráin II se fue impacientando e inquietando. Sus pensamientos le hicieron llegar a necesitar oro, y decidió regresar a las Estancias de Erebor. Reuniendo un grupo, el rey se aventuró hacia el este.

Poco después de su partida, los aventureros se encontraron con la desgracia. Los lobos siguieron su rastro, y los malignos crebain seguían y vigilaban sus movimientos. Sin embargo, los aventureros tardaron poco tiempo, cruzando Eriador y las Montañas Nubladas a comienzos de otoño y vadeando el Gran Río cuando las hojas comenzaban a caer. Sin embargo, una vez en Rhovanion, su suerte cambió. Los orcos frenaron todos sus intentos de regresar hacia el norte, y las desgracias se multiplicaron. Vagaron durante casi cuatro años hasta que, una oscura y lluviosa noche, buscaron abrigo en los límites del Bosque Negro. Al amanecer, los compañeros de Thráin descubrieron que su rey había desaparecido.

Los agentes de Sauron condujeron a Thráin ante su Señor Oscuro, que por entonces residía en Dol Guldur. El Maligno lanzó inmediatamente al rey a una húmeda y malsana prisión donde murió cinco años más tarde. Justo antes de su muerte, el señor de los enanos recibió una visita secreta del mago Gandalf (el Gris) pero, por entonces, Sauron ya había recuperado el Anillo de Durin. Así finalizó el largo y noble reinado de Thráin II, la última víctima de la maldición del Anillo. Su hijo Thorin (Escudo de Roble) fue coronado rey del Pueblo de Durin ese mismo año.

LA BÚSQUEDA DE EREBOR DE THORIN II

Thorin II ascendió al trono como un enano en el exilio, sin hogar propio para su linaje ni un Anillo que heredar. Continuó los trabajos de su padre, y los enanos de las Montañas Azules prosperaron, pero nunca olvidó la búsqueda de Thráin para hacer regresar a Erebor al Linaje de Durin. Thorin anhelaba matar a Smaug y reclamar la riqueza robada a su casa.

Los años pasaron, y llegó el momento en que, al regresar de un viaje del este, el rey Thorin se encontró con Gandalf en una posada de Bree. A partir de allí se unieron y, en 2941 T.E., Thorin condujo una compañía compuesta por enanos, Gandalf y el Hobbit, Bilbo Bolsón, de regreso a la Montaña Solitaria. Una vez allí, entraron en Erebor y despertaron a Smaug el Dragón de su inactividad. La enfurecida bestia destruyó los campos de los alrededores, pero una flecha le derribó cuando atacaba la cercana Ciudad del Lago. Desafortunadamente, a la compañía de Thorin no se le permitió un respiro tras el fallecimiento de Smaug, porque una fuerza de elfos marchó sobre Erebor reclamando los tesoros escondidos del dragón. Bardo, matador del dragón, uno de los hombres de Ciudad del Lago, condujo otro ejército más con una meta similar. Thorin fue asediado en la Montaña Solitaria mientras esperaba la ayuda de los enanos de las Colinas de Hierro.

Al mismo tiempo, un ejército de orcos, lobos y huargos entró en escena. Liderado por Bolg de Gundabad (hijo de Azog), señor de los orcos, luchó contra los ejércitos combinados de los Pueblos Libres: los elfos, los hombres de Bardo, la compañía de Thorin y los enanos de Dáin II de las Colinas de Hierro. De esta forma, en la Batalla de los Cinco Ejércitos, las fuerzas aliadas derrotaron al ejército de Bolg con la ayu-

da de las Águilas Gigantes y Beorn, el multiforme hombre del norte. Thorin murió a las puertas de Erebor, pero su sueño prevaleció. Dáin II fue coronado rey y el Pueblo de Durin se volvió a concentrar en la Montaña Solitaria.

BALIN Y EL REGRESO A MORIA

La Compañía de Thorin incluía a Balin, un enano guerrero que acompañó a Thráin en su última misión. Como todos los enanos que sobrevivieron a la batalla contra Bolg, Balin estaba excitado por la refundación de Erebor, pero su entusiasmo engendró con el tiempo el deseo de buscar la reconstrucción de la Casa de Durin hasta sus últimas consecuencias. Balin deseaba librar a Moria del balrog.

Tuvo su oportunidad en 2989 T.E., cuando el nuevo reino se había asentado y un gran número de sus enanos estaba dispuesto a seguirle a Khazad-dûm y construir una colonia en las antiguas estancias. Ese mismo año, el grupo de Balin marchó hacia el sur al Valle del Arroyo Sombrío y entró sin oposición por la Puerta del Este. Todo estaba tranquilo dentro de Moria, así que los bien provistos naugrim comenzaron a restaurar la ciudad. Coronaron a Balin rey de Khazad-dûm —el primero que no era también Señor del Pueblo de Durin—, quien estableció un hogar permanente y vigilante.

Poco después de la fundación del reino de Balin, orcos, trolls y otras bestias se reunieron en las profundidades de Moria y atacaron la colonia enana. Los enanos rechazaron el asalto, pero eso fue sólo el comienzo; durante los siguientes cinco años, las bestias malignas hostigaron a los naugrim y debilitaron sus fuerzas. Insidiosamente, el lazo se estrechó en torno al asentamiento cuando más y más criaturas de la Oscuridad respondían al desafío. Un gran Kraken, el “Guardián del Agua”, llegó al río Sirannon y represó su corriente, creando allí una laguna que cerraba la Puerta Oeste de Moria. A cada mes que pasaba, el Pueblo de Balin se retiraba más, hasta que, al final, estuvieron completamente rodeados. Los acosados enanos se vieron sin otro recurso que luchar por una vía de escape. Moviéndose hacia el este, lucharon por llegar hasta la Puerta del Este, pero nunca alcanzaron su meta. Una enorme horda de orcos les encontró justo dentro de la entrada e hicieron retroceder a los naugrim tras una sangrienta escaramuza. Los orcos hirieron a Balin y los enanos se retiraron hacia el norte, a la santificada Cámara de los Registros (la Cámara de Mazarbul). Balin murió mientras los magullados naugrim se preparaban para la defensa final. Justo cuando un guardia enano sellaba su cripta mortuoria de piedra, la hueste de orcos atacó. Ningún enano sobrevivió. Moria era de nuevo territorio de la Oscuridad.

EL FINAL DE LA TERCERA EDAD

Veinticinco años después de la última resistencia de Balin, durante los últimos meses de la Guerra del Anillo (3019 T.E.), la Comunidad entró en Moria. Portando el Anillo Único, se propusieron cruzar a través de las Montañas Nubladas en secreto; por eso, eligieron la otrora honorable carretera de los enanos. Su llegada señaló el comienzo de una nueva era en Khazad-dûm.

La historia es bien conocida, porque ha sido registrado por Frodo en el Libro Rojo de la Frontera del Oeste. Desde Eregion, el grupo pasó a través de la Puerta del Oeste de la ciudad. Era invierno, y la falta de lluvias, unida a los largos años que habían pasado sin demasiada humedad, habían hecho que la laguna del Guardián estuviera lo suficientemente baja como para permitirles deslizarse casi sin molestarle. El Guardián les atacó en vano, y la Comunidad escapó a través de las Puertas de Durin.

Aunque oscura y lúgubre, Moria estuvo tranquila durante todo el primer día y medio de viaje de la Comunidad. Sus guardianes no despertaron ante la intrusión hasta que un imprudente hobbit (Peregrin Tuk) lanzó una piedra al pozo. Dos descansos y muchas horas después, la alarma sonó en las profundidades inferiores, y aparecieron los orcos de Moria, conducidos por un gran troll. La Compañía comprendió su situación mientras resistía en la Cámara de los Registros, reviviendo el destino de Balin. Los tambores orcos se movieron con ellos mientras huían hacia el sur, y luego al este, hacia la Puerta del Este. Mientras cruzaban el Puente de Durin se encontraron con el balrog, y allí Gandalf resistió ante él mientras los demás escapaban por las Grandes Puertas y descendían al Valle del Arroyo Sombrío. El Mago luchó con el Daño de Durin, y entonces el Puente se quebró bajo ellos. Cayeron hasta los más profundos Sótanos Inferiores y lucharon a través de Moria durante diez días antes de que el espíritu del balrog —y el cuerpo de Gandalf— perecieran.

Con la muerte del balrog, los malignos defensores de Moria se volvieron vulnerables. Aun después de la caída de Sauron, el Pueblo de Durin no hizo planes inmediatos para la refundación de la Mansión de los enanos. Dáin II murió a manos de los Orientales ante las puertas de Erebor. Aunque el Linaje sobrevivió a la batalla, la Casa disminuyó de nuevo. El nuevo rey, Thorin III, decidió dar descanso a su pueblo. Creyó que Moria seguía siendo un premio esquivo, que sería ganado cuando el Pueblo de Durin fuera más fuerte. El señor de los enanos juró que, una vez restaurado, Khazad-dûm nunca volvería a ser abandonado.

5.12 LAS TRIBUS MENORES

Aunque el Pueblo de Durin era el más anciano y noble de los linajes enanos, las otras seis tribus de los naugrim también merecen ser mencionadas. Conforman los linajes de los demás Padres de los Enanos originales: Bávor (el Rápido), Dwálin, Thrár (el Frío), Thelór, Drúin (el Orgulloso) y Barin (el Marcado).

El pueblo de Bávor fue el primero en abandonar su tierra natal. Se aventuraron hacia el sur y construyeron sus hogares en las Montañas Amarillas (Q. “Orolanari”; S. “Ered Laranor”; K. “Mablád”). Se separaron rápidamente en tres facciones tras el asesinato de Bávor. El mayor de estos grupos excavó los enormes complejos de Baruzimabûl, la gran fortaleza que los hombres del sur conocen como la “Llama Negra”.

LOS ENANOS DE BELEGOST Y NOGROD

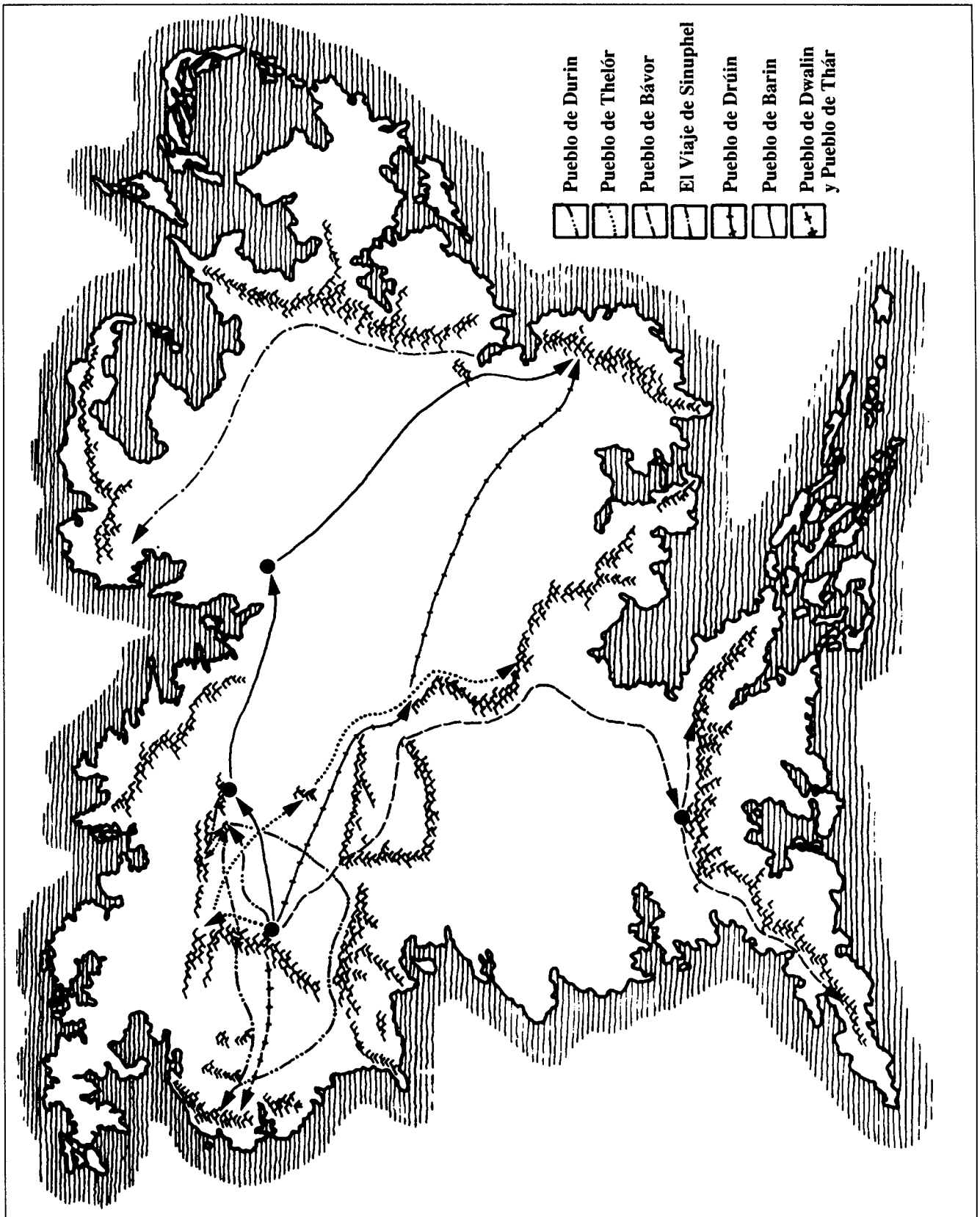
Dwálin y Thrár condujeron a sus pueblos hacia el Noroeste, en busca de las míticas riquezas de las Montañas Azules. Sus linajes se encontraron con la tragedia, ya que se vieron envueltos en las guerras entre el Enemigo Negro y los elfos de Beleriand. Dwálin y el sobrino de Thrár, Thrúr, sobrevivieron para sacar a sus seguidores de las batallas y escapar finalmente a los ataques de Morgoth. Aunque ambos reyes enanos gozaron de largas vidas, la Tercera y Cuarta Tribus de los Khazâd siguieron siendo pequeñas durante toda la Segunda y Tercera Edad.

El Pueblo de Dwálin erigió la maravillosa ciudad de Gabilgathol, que los sindar llaman Belegost (S. “Fortaleza Poderosa”; O. “Grandeburgo”). Se encontraba situada al norte de la Orod Dolmed (S. “Montaña de la Cabeza Húmeda”). La tribu de Thrár se asentó en Tumunzahar, la gran fortaleza de Nogrod (S. “Mina enana”). Situada al sur de Belegost, su puerta se encontraba justo por debajo del borde oriental del Cirith Ascar (S. “Paso Impetuoso”; también “Cirith Rath-

lóriel”). La ciudad se hallaba por encima de la carretera enana que atravesaba el paso y bajaba hacia el Sarn Athrad (S. “Vado de Piedras”) en el río Gelion. Esta ruta comercial bien mantenida corría hacia el norte a lo largo del flanco oriental de las montañas y conectaba las dos ciudades enanas.

Los enanos de Dwálin ayudaron a los noldor, resistiendo la embestida de los ejércitos de Morgoth. La valerosa resis-

tencia de los naugrim de Belegost durante la Batalla de las Lágrimas Innumerables –la Quinta Batalla de la Primera Edad– permitió a los Pueblos Libres evitar una aniquilación segura a manos de Glaurung el Dragón. Dwálin perdió a su hijo Azaghâl en la refriega, y los Hijos de Fëanor se hicieron aliados suyos rápidamente. Más tarde, el rey enano intentó interceder en favor de los elfos cuando los sindar y los



enanos de Nogrod se comenzaron a atacarse entre ellos en disputa por la posesión del fabuloso Nauglamír.

LA LUCHA POR EL NAUGLAMIR

El Nauglamír era un collar enojado de incomparable valor reformado por los herreros enanos de Nogrod por encargo del rey sinda, Elu Thingol (Elwë) de Doriath. Thingol quería colocar en el exquisito centro del Nauglamír un Silmaril, una de las Grandes Joyas de Eänon. Sin embargo, cuando el rey élfico descendió a las estancias de los herreros de Menegroth y pidió examinar el collar, se encontró con que los enanos se mostraban reacios a deshacerse del Nauglamír. Elwë se enfrentó a los Khazâd, menospreciando a su raza y exigiéndoles que entregaran el collar y abandonaran Doriath. Los herreros enanos respondieron matando al monarca sinda y huyeron hacia Nogrod con el Nauglamír.

Los elfos persiguieron a los naugrim y les fueron cazando a medida que huían hacia el este en dirección a las Montañas Azules. Pocos de los enanos lograron cruzar el Aris hasta llegar a Estolad; la mayor parte murieron bajo las ramas del Bosque de Region. Los sindar recuperaron el Nauglamír y lo devolvieron a la Reina Melian.

Los herreros enanos supervivientes volvieron a Nogrod, donde dijeron al rey Thrár que Thingol había ordenado asesinar a sus hermanos. Encolerizados, los desolados enanos de Nogrod declararon la guerra a los sindar de Doriath. Como ya se ha mencionado, Dwálin de Belegost intentó mantener la paz, pero no lo consiguió. La hueste de Thrár se armó y marchó hacia Doriath. Cruzando el Aros y avanzando sin obstáculos hasta las puertas de Menegroth, se enfrentaron al ejército sinda encabezado por el capitán de Thingol, el poderoso señor élfico conocido como Mablung. Los khazâd aplastaron a los defensores élficos, mataron a Mablung ante las puertas de la Tesorería y saquearon y arrasaron la ciudad.

Pero los elfos se vengaron de su derrota en las Mil Cavernas. Uniéndose a los onodrim (ents), los sindar atacaron a los victoriosos enanos a medida que los naugrim marchaban hacia su casa. La subsiguiente refriega tuvo lugar en Sarn Athrad, donde las fuerzas de Thrár fueron aniquiladas y los tesoros robados de Doriath cayeron en las frescas aguas del río Ascar (que desde entonces fue conocido como el Rathlóriel, o "Lecho Dorado"). Beren, el capitán del ejército sinda, mató a Thrár el Frío y arrebató el Nauglamír al caído señor enano.

Así finalizó la breve guerra entre los sindar y los enanos de Nogrod. Fue una triste historia que engendró la eterna animosidad entre los khazâd y los elfos grises, y que estuvo a punto de condenar a toda la Tercera Tribu de los naugrim. Thrár y sus hijos perecieron, y el manto del liderazgo pasó al joven sobrino de Thrár, Thrúr.

El nuevo rey miró a su vecino Dwálin en busca de ayuda a la hora de reconstruir su pueblo, y ciertamente el Pueblo de Thrár sobrevivió; sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de que el cataclismo que acompañó a la caída de Morgoth obligara a la Tercera y Cuarta Tribus a abandonar sus antiguas ciudades. Irónicamente, los enanos de Belegost sufrieron en mayor medida cuando los terremotos y las crecidas alcanzaron sus murallas. Aunque cada tribu escapó a la destrucción y finalmente volvió a asentarse en las Ered Luin, los linajes enanos de Dwálin y Thrár eran muy pequeños en número al alborar la Segunda Edad.

EL PUEBLO DE THELÓR

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

Durante un tiempo, vivieron en el Monte Gundabad, en el norte de las Montañas Nubladas, pero un conflicto con el Pueblo de Durin y los ataques repetidos por parte de los orcos del norte les fueron moviendo hacia el este. Se asentaron en las Montañas de Rhûn, donde prosperaron durante cerca de siete siglos; sin embargo, una vez más las intrigas entre los enanos acabaron con su paz. Una disputa entre el rey Thelór XIV y su hermano Thúlin tuvo como resultado una breve y sangrienta guerra civil. Thúlin mató a su enormemente orgulloso (incluso para los enanos) señor y reclamó el trono. Él fue, a su vez, asesinado por la hija de Thelór, Thris, cuyo hijo Threlin se hizo rey.

Threlin trasladó los restos del Pueblo de Thelór más al sur a principios de la Tercera Edad. Estableció un reino centrado en las cavernas conocidas como Námagalûz. Situada en las Ered Harmal, la puerta de esta rica fortaleza se abría hacia el este, por encima de las aguas de Heb Araan y no muy lejos de las tierras Chey. Era la mayor ciudad enana en el centro de Endor.

LA FUNDACIÓN DE RUURIK

Las dos últimas tribus, las de Drúin el Orgulloso y Barin el Marcado, se asentaron en el este de Endor. Allí, tras permanecer separadas durante más de siete siglos, se unieron de nuevo y reclamaron la protegida tierra marítima que llamaban Ruuriik.

Los enanos de la Tribu de Drúin fundaron el reino de Ruuriik en 700 S.E. Ruuriik era una tierra bien dotada. Eru la había dotado generosamente de todo aquello que los enanos apreciaban: las montañas eran escarpadas, altas y rodeadas por un gran estanque, a su vez fértil y lleno de los bajos árboles tumarkhazâd. La tierra y la piedra eran ricas en oro y minerales preciosos, mientras que las colinas estaban pobladas por una bestia adecuada para el gusto de sus habitantes: el fiero kharhd.

NOTA: El tumarkhazâd es un arbusto de pradera que sólo se encuentra en Ruuriik. Crece hasta una altura de unos 4,6 metros. Asombrosamente uniformes en apariencia, estos árboles enanos fueron cuidadosamente atendidos por el Pueblo de Drúin para que sus ramas inferiores crecieran en línea recta. Los miembros de diferentes tumarkhazâd se entrelazaban, formando de esta forma una bóveda que se encuentra casi a un metro y medio de distancia del suelo. Este curioso árbol, que es resistente al fuego, crece en torno al estanque fluvial Faliudukûm y permite a los naugrim moverse rápidamente a cubierto. Lo que es más importante, los bosques de tumarkhazâd impiden el viaje a las criaturas de mayor tamaño.

El kharhd es una criatura peluda de patas cortas lejanamente relacionada con el bisonte. Se pueden encontrar en los oscuros bosques de tumarkhazâd, y sólo miden entre 90 y 105 centímetros en la cruz, pudiendo moverse con mucha facilidad a través de estos especiales bosques. Los enanos los utilizan como bestia de carga, y algunos de ellos han sido domados para ser utilizados como monturas. Tienen dos cuernos curvos y afilados, que utilizan para defenderse y desafiarse entre ellos por el dominio de la manada. Los kharhd son animales omnívoros.

Conducidos por Balli el Áspero, los naugrim establecieron su capital en las cavernas de Akhuzdah (Ahulë), en las faldas de las montañas situadas en la zona sudoeste del Gran Valle. Fue llamada Tumunamahall en homenaje a Mahal (Aulë), y consistía en un complejo de siete pisos construido siguiendo el ejemplo de Khazad-dûm. Los artesanos de Balli se dieron cuenta rápidamente de que el sitio era ideal para un soberbio complejo de cavernas que constituyera la capi-

tal. Después de todo, la zona no sólo poseía incontables vetas minerales, sino que era atravesada por docenas de ríos subterráneos. Balli tuvo pocos problemas para convencer a su señor, el rey Drúin el Joven, para que se movieran hacia el este desde las colinas de Burskadekdar hasta llegar a la Tierra Amurallada.

Tumunamahál conformaba un enorme complejo de cavernas al cual se podía acceder por dos entradas. Una era una puerta en la Torre de Drúin el Joven, una enorme representación de una tumba enana situada en un elevado cañón llamado la Grieta de Drúin. Ésta, la entrada principal, conducía a una escalera de caracol que descendía a través de un hueco hasta la ciudad subterránea. La otra entrada se encontraba en el flanco oeste de las Montañas del Viento (S. "Ered Gwaen"; Q. "Orosúli"). Un túnel de 75 kilómetros de longitud conectaba esta entrada secreta con el nivel inferior de Ahulë.

LAS DOS TRIBUS DEL ESTE

Sólo siete años después de la fundación de Tumunamahál, una segunda tribu enana llegó a Ruuriik. Llegaron con la esperanza de asentarse en la zona norte de la Tierra Amurallada, ya que su señor, el envejecido Barin, Rey del Norte, había propuesto que su hija Bís se casara con el rey Drúin. Emocionado ante la perspectiva de casarse con la inteligente, brillante y hermosa Bís, Drúin entregó rápidamente a Barin un feudo que cubría casi la mitad de Ruuriik. Barin juró lealtad a su anfitrión a cambio de las tierras, y su Pueblo recibió toda las tierras al norte del Faliodukûm. En 714 S.E., el Linaje de Barin ya dominaba todo el terreno al norte del rápido arroyo que divide la Tierra Amurallada.

Las tribus de Barin y Drúin el Orgullosos no tardaron mucho en prosperar, a pesar de las ocasionales incursiones de las tribus Fale al oeste y de los sirvientes de los Kanks de Rúartar. Los dos linajes enanos coexistían, comerciando y

LA BÚSQUEDA DEL ESPEJO

En los primeros días de Ruuriik, cuando los cielos eran grises y las aguas de color negro como el acero, llegó un emisario. Dicho consejero era un hombre cuya estatura y modales agradó a todos los que se encontraron con él, e incluso los suspicaces señores de Ahulë le prestaron gran atención. Su nombre era Anasa Wem.

Anasa Wem venía de un pueblo conocido como los Arklu-shen. Portaba el mensaje de que su pueblo estaba iniciando una larga migración desde su hogar sagrado en las tierras de los lagos del Lejano Norte. Pidió ayuda y comprensión por parte de Drúin el Orgullosos y preguntó si los enanos permitirían a su pueblo asentarse en los valles de las Ubaya Orocarni. Dicha petición fue expuesta en el Concilio del Espejo en el Templo de Aulë, y fue aprobada por el grueso de los enanos del Rey del Norte. Anasa Wem depositó ante el concilio su espada, que brillaba con tonos de plata y azul, y juró que su pueblo jamás haría negocios con los enemigos de los enanos, y que tampoco lucharía jamás contra los enanos o sus amigos. Entonces entregó la hoja a Drúin y se despidió.

Los Arklu-shen se asentaron como habían prometido y fundaron una vibrante (aunque tosca) sociedad en las alturas de los valles de su tierra escogida. Comerciaron con los enanos y firmaron tratados con los sucesores de Drúin. A medida que pasaban los años, ambas sociedades prosperaron. Y durante todos aquellos años, ninguno de los dos grupos trató al otro con malicia, y muchos secretos fueron intercambiados entre sus señores.

Cuando Múar llegó desde el norte, muchos pueblos huyeron hacia el sur y buscaron refugio en las extensas tierras de los Arklu-shen. Tales multitudes estaban dispuestas a luchar por su propia seguridad y causaron un brote de pequeñas luchas que más tarde serían conocidas como las Guerras del Lago Viejo. Los Arklu-shen se retiraron a los valles más altos que les habían pertenecido desde hacía tanto tiempo; los demás se asentaron en las tierras bajas. Estos últimos pagarían caro por su elección. Los ejércitos de Múar, terroríficas hordas en continuo movimiento, barrieron a tales pueblos recién situados y les masacraron a todos. Pocos sobrevivieron. Sólo los Arklu-shen escaparon a aquel horror abrumador.

El reino de Ruuriik tuvo mucha menos suerte durante aquellos años, y pronto sufrió la misma embestida que habían sufrido los pueblos de Ralian y el bajo Ubaya. Múar, con la ayuda de su horda y la hueste de bestias malignas encabezadas por Fuingurth el Extraño, aplastó las defensas en el Camino Saltarín, y arrasó toda la Tierra Amurallada. Ahulë fue asaltado, y las numerosas minas del reino fueron tomadas o asediadas durante los primeros meses de lucha.

Fue durante esa época cuando Druhar y Drús (también llamados Zigilûk y Azalidûm) se reunieron en consejo con los dos reyes, y decidieron que el Espejo de Aulë debería ser llevado fuera de su tierra a un lugar más seguro, y que todo conocimiento sobre su funcionamiento o existencia debería ser escondido a las mentes de los vivos. El Martillo del Norte se había perdido, y su tierra estaba casi condenada.

Zigilûk era el guardián del Templo de Aulë, y era una de las catorce personas en todo el mundo que había conocido la verdadera naturaleza del Espejo de Mithril, el primer regalo de Aulë. Se decía que podía permitir a los enanos ver a sus hermanos de otras tierras, y que les permitiría entrar en cualquier reino de piedra en el que desearan entrar. Además, contenía los secretos de los Enanos Ancianos de los Días Antiguos, y fue la herramienta que enseñó sus habilidades a las primeras generaciones de los hijos de Aulë. El Martillo era un objeto poderoso y sagrado, y como tal debía ser protegido.

A Zigilûk se le confió la protección del Legado. Partió con otros seis señores enanos y se dirigió hacia el norte a través de las montañas. Deteniéndose en Shen-Ubatya, decidió permanecer entre los descendientes del "fiable" Anasa Wem. Cuando partió, iba acompañado de diez de los Arklu-Shen (conocidos más tarde como Ubain). Juntos, llevaron las posesiones más preciadas de su pueblo en un viaje hacia el norte hasta llegar al lugar que sería conocido como el "hogar de un tiempo imperecedero". Lo que ocurrió a continuación no se sabe. Pero quedó una pista. Los humanos eran guiados por Anasa Fef, el nieto de Anasa Wem, y aquella era su búsqueda para encontrar el foco sagrado de su pueblo y para volver a fundar el reino.

floreciendo por detrás de las barreras montañosas que las protegían de los asuntos de los hombres. Fue durante esta época que Barin III estableció un gran templo en la entrada de la Grieta de Drúin. Este monumento, que se dice fue construido con la bendición del mismo Mahal, podía verse desde el Gran Valle y servía de puesto de guardia y guía para los enanos de Ruuriik. Barin III llamó a la estructura Khalarazûm y diseñó el interior de forma que se asemejase a la legendaria Mansión de Nacimiento de los Siete Padres. Siglos después, cuando el “Desterrado” huyó hacia el oeste y Múar amenazó el reino, las Llaves de Ahulë se guardaron dentro de Khalarazûm, ya que las piedras del templo estaban fundidas entre ellas con basalto imperecedero, y la estructura parecía eterna.

LA LLEGADA DE MÚAR

Cuatrocientos cuarenta y tres años después de la fundación de Ruuriik, Múar –antiguo general de Morgoth en Uab y Uax– apareció en Ralian. Los rumores llegaron inmediatamente a la corte de Báin, gran rey de Ruuriik, rumores que hablaban de un gigante que se había apoderado de los lagos boscosos situados al noroeste de las Orosúli. No tenía ni idea de que los umli de Urd habían despertado a un Valarauko de su sueño. Ciertamente, Múar era un balrog.

Al finalizar el año 1143 S.E., Múar había subyugado a las tribus fale de Ralian, y en los siguientes años el Rey Demonio luchó contra los horl y los enanos de Ruuriik. Chorthul IV de Womawas Drus pagó al Rey Demonio un precio para asegurar la paz en los Womaw. La horda de Múar conquistó Horl y Fenfenen, pero no consiguió abrirse paso a través de las montañas para llegar a Ruuriik. La guerra se convirtió en un asedio, con los enanos bien acomodados en su seguro aislamiento.

LA CONQUISTA DE RUURIK

Sin embargo, en 1157 S.E., Múar consiguió engañar a los enanos utilizando una ilusión extraña y traicionera. Se apoderó de las cavernas de Akhuzdah y se abrió camino hasta Ahulë, matando al rey Fulla en la Batalla de la Rodilla. El rey Barin III murió luchando ante las puertas de su hogar en Radimbragaz. Todo Ruuriik fue incendiado; sólo el refugio del Pueblo de Barin en Khazad-madûr escapó a la completa destrucción.

Separados y sin líder, los miembros del Linaje de Drúin estuvieron a punto de desaparecer completamente. Los restos de la tribu vagaron hacia el oeste, conducidos por el viejo tío de Fulla, Róin. El Pueblo de Barin tuvo mejor suerte, aunque el rey Drárin (el Necio) pereció en un asalto en vano contra la guardia de trolls de Múar cerca de Brûl Faliodukûm. Drunin el Exterminador de Orcos restauró el orden en Khazad-madûr e invitó a los supervivientes de Radimbragaz a que entraran en la seguridad de los salones atestados de la mina sagrada. Las últimas acciones de Drunin en las montañas, protegiendo la entrada de Khazad-madûr, permitieron a los refugiados enanos escapar al ejército septentrional de Múar. El relato de la valiente resistencia de Drunin fue registrado por un cronista avar que fue testigo de la debacle.

“No se veía a Drunin por ningún sitio. Cuando el humo se aclaró, Grun (II) permanecía de pie, estupefacto; su hijo mayor había sido consumido por las llamas corporales de la aterradora criatura. Sólo los chillidos aterrados de los destrozados enanos le mantenían en un estado sobrio. Pero era demasiado tarde. La maltrecha línea de defensa cedió a la embestida; habían rechazado incontables ataques aquella noche, pero fueron vencidos en espíritu. El agotamiento y el horror

devastaron a los acosados enanos. El ejército que por la mañana contaba con miles de soldados se encontraba compuesto por entonces por apenas un centenar de guerreros rotos.

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

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

El trágico relato de la caída de Ruuriik acabó siglos más tarde, ya que el linaje de Gurn mantuvo al Pueblo de Barin protegido dentro de las bóvedas de las Ered Gwaen. Al mantener aquel aprisionamiento autoimpuesto, la oculta tribu logró sobrevivir a los desastres causados por el Rey Demonio. A medida que pasaban los años, el asedio de Múar finalizó y los enanos comenzaron a salir cautelosamente hacia el exterior. Finalmente, los naugrim comenzaron a buscar ayuda.

En 2741 S.E., Fulla, heredero del Linaje de Drúin, condujo a un séquito de enanos y hombres en un viaje hasta Khazad-madûr con la esperanza de averiguar la forma de derrotar a Múar. Fulla quería liberar a la Tribu de Barin. Sin embargo, y sin tener intención de hacerlo, su llegada proporcionó accidentalmente a Múar una vía de entrada a la fortaleza enana. Múar mató al Señor Dáin y a su hijo Báin, pero el animista enano Balli Mano de Piedra mató al balrog antes de que aquel día se volviera fatídico. El temible reinado del Rey Demonio sobre Ruuriik había terminado. Un año más tarde, Fulla y su amigo Balli condujeron una expedición que recuperó Akhuzdah (Ahulë) y expulsó fuera de Ruuriik a los últimos sirvientes del Rey Demonio. El victorioso señor enano fue coronado con el nombre de Fulla VII, Rey de Ruuriik, en Yule del año 2742 S.E.

5.13 NATURALEZA DE LOS ENANOS

Todos los enanos son descendientes de los Siete Padres, los primeros señores moldeados por el vala Aulë. Nacidos de los pensamientos de Aulë, llevarán por siempre muchos de los amores y odios del propio Herrero. Los elfos y los humanos atribuyen su naturaleza al gran esquema de Eru, y fueron creados para formar parte del “Equilibrio de las Cosas”. El comportamiento de los enanos, sin embargo, refleja las costumbres del Herrero de los Valar, ya que Eru respetó los pensamientos de su sirviente cuando éste dio vida y voluntad a los enanos. Por lo tanto, los naugrim llaman a Aulë Mahal (Kh. “Hacedor”); el dador de vida, escultor de montañas y señor de los oficios.

LA EDAD DEL MARTILLO

La Edad del Martillo fue la época más gloriosa de Ruuriik. Comenzó con la ascensión al trono de Naug Zigildûm I en 100 T.E. y duró casi 1000 años. Durante esta era, los enanos del reino fueron capaces de extender sus dominios hasta las montañas que rodeaban al fértil valle que antiguamente era suyo, y volvieron a abrir las grandes minas de sus ancestros. La ciudad de Ahulë, recuperada en 3201 S.E. de las manos de Morclax de Anglclax, floreció y su población mostró tener dotes para el trabajo de la piedra y el metal. La "ciudad abierta" de la pradera, y a su vez puerto, conocida como Fullagrod, fue reconstruida con diseño de Núis, y se convirtió en un modelo de cultura khazâd que jamás será olvidado. Los ejércitos enanos, bajo el mando de Airr y Balli (segundo y tercer hijo de Naug y Núis) aplastaron a las hordas de Dwar de Waw en las Siete Campañas del Espejo Mortal y liberaron a la región de Ralian de los invasores jendiar y horl. Durante todo el reinado de Naug, se fundó una gran biblioteca de conocimientos y artes que fue mantenida en secreto dentro de las mansiones de la Ciudad de Mahal. Eran tiempos de crecimiento y alegría; eran tiempos de enormes riquezas.

Núis, la hermosa mujer de Naug, era responsable de gran parte del legado atribuido a su marido. Su gracia era legendaria, y fue heredada por sus siete retoños. Se convirtió en un símbolo de fuerza cultural y ordenó reconstruir siete ciudades, cada una dedicada a los templos de piedra. La obsesión de Núis por los ritos y rituales provocó un florecimiento de la piedad dentro de la Sexta y Séptima Tribus (los Pueblos de Drúin y Barin), y dio fuerza a los guerreros de Naug durante todas las batallas en las que se vio sumido el reino. Núis también descubrió y tradujo los siete textos de Balli Mano de Piedra, y reinició la búsqueda de la semimítica "Primera Piedra", un monolito que se dice había proporcionado a Aulë la sangre de los khazâd. Bajo su guía, siete grandes guerreros-montaraces recibieron sendos martillos de piedra "creados por el Espejo" y fueron enviados en busca de los "Pozos de Utumno".

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

LA BÚSQUEDA DEL MARTILLO

Naug nació de la unión entre Orí y el Señor enano Galin (conocido como Galin Drúinakh), el viejo bastardo llamado "Druhr" por el pueblo de su mujer. Como en el matrimonio se mezclaban los linajes de las dos casas de Ruuriik, el joven Naug ocupaba un lugar especial en los corazones (si es que los enanos tienen realmente corazones) y las mentes de los de su pueblo.

Galin era el séptimo de la Segunda Línea de Señores de Ahulë, y servía como consejero del Rey de las Dos Casas de Ruuriik, Fulla XIV. La suya era una posición que muchos envidiaban, pero a la que pocos podían aspirar; sólo el Señor de Fullagrod estaba por encima suyo en el Concilio de la Casa de Drúin el Orgullosa. Era fuerte y muy viejo. Incluso en los días del Nuevo rey (Fulla XIII), ya tenía aspecto gris y encorvado, circunstancia que llevó a algunos enanos a llamarle Galin el Marchito. Puede que ya hubiera pasado la llamada de la muerte y quizá hubiera cumplido tres siglos de vida, en el momento en que engendró al menor de sus hijos en 3400 S.E. Llamó Naug a su último hijo. El joven enano sería conocido más tarde como Naug de la Mansión del Espejo.

El rey Fulla XIV ascendió al trono de Ruuriik en 1 T.E., y reemplazó al asesinado hijo de Fulla el Nuevo rey, el desafortunado Balin. Ascendió a un trono de poder e influencia, pero carecía de la autoridad necesaria para sentarse entre las demás

casas de Thisulë. Su dominio fue cuestionado repetidas veces, y tenía dificultades para retirar a los señores de sus ciudades una vez llegaba el momento adecuado. Bralin de Ruurumakh desafió su posición, ya que no descendía directamente de Fulla VII, y no podía demostrar que el Martillo del Norte cantaría si estuviera en sus manos. (En realidad, y debido a que el Martillo del Norte se había perdido, ningún señor podía reclamar el trono con todos los derechos.)

Cuando Fulla XIV eligió a Galin como señor de Tumunamah, hubo un gran descontento. El señorío de Ahulë significaba un lugar en las criptas reales de los Viejos Subterráneos y un asiento en el Khalarazûm, y permitía a un Señor poseer una llave de los "Caminos Inferiores", los senderos subterráneos que interconectaban toda la extensión de Ruuriik. Galin era anciano y sabio, eso seguro, pero carecía de experiencia con el poder y la autoridad. No era más que un novato dentro del mundo de la política. Sin embargo, él fue el escogido, y se trasladó a Ahulë el año 7 T.E. Así comenzó la amistad entre los dos viejos señores de la casa de Drúin.

Mientras vivía en Ahulë, Galin estaba seguro y no tenía problemas, reforzando su hegemonía sobre los valles montañosos más cercanos. Luchó por volver más rígida la seguridad de su gran ciudad y colocó una guardia especial en la Puerta Trasera. Por el año 10 T.E., se sentía lo suficientemente seguro como para iniciar su servicio al rey e intentar asegurar las siete herramientas que necesitaba su Casa. Cada una de ellas debía ser considerada cuidadosamente y sería un secreto bien guardado hasta llegar a un momento en el que estuviesen completamente seguras en manos de los enanos. Cada una de ellas confería autoridad, y todas significaban poder.

Galin tuvo siete hijos. Los seis primeros fueron Zigum, Balin, Furin, Gurin, Orin y Druhar, todos nacidos de su unión con Bori. Sin embargo, ella fue asesinada, y él se casó de nuevo, trayendo al mundo a Naug. La madre de Naug era Orí, una enana de la Casa de Barin, y se decía que era la más sabia de su pueblo, la bisnieta de Balli Lenguáspira. Era de una extraña estirpe cuyos espíritus parecían mirar a menudo hacia Aulë. Naug mostró no ser una excepción, y rápidamente se embarcó en ciertos estudios sobre las artes de detección y conocimiento de la piedra. Sus amigos decían que se escabullía de los combates debido a su pequeño tamaño (sólo medía 1,20 metros de estatura), pero otros conocían la verdadera razón. (Un cronista cruel podría decir en la actualidad que en realidad era un cobarde.) En realidad, Naug se aislaba para aprender como superar las restricciones de su mente enana. Llegó a dominar los varios dialectos del khuzdul y se acostumbró a percibir las cosas de la forma en que lo hacían los avari.

Galin encargó a cada uno de sus hijos una misión, y ninguno de los jóvenes debía saber los objetivos de sus hermanos. Sólo se les confiaba la gran importancia de sus misiones, y el hecho de que el mismo rey deseaba que logran el éxito a tiempo. Todos fueron enviados y se les dijo que no volvieran con las manos vacías. *"El destino descansa sobre los siete pilares de piedra"*, dijo Galin, *"y deberíais sentirnos orgullosos de servir a la causa de vuestra raza"*. Infatigables, cada uno de ellos siguió las órdenes de su padre.

La búsqueda de Naug debía ser la más grande. Como era el hijo menor, su misión llegó la última y bien podría haber sido la más peligrosa por su dificultad potencial y sus posibles consecuencias. Debía encontrar el Martillo del Norte. El retorno del Martillo devolvería el poder al reino y permitiría al rey recuperar los secretos que hacía largo tiempo habían abandonado Ruuriik. Proporcionaría a Fulla XIV la autoridad necesaria para completar los deseos de su moribundo abuelo. Nada agradaía más al viejo enano que la estabilidad de un rey que sabía podía devolver la fortaleza a Ruuriik de nuevo. Así que envió a su séptimo hijo en busca de la mayor arma de su pueblo.

Aulë concibió a los khazâd durante la rebelión de Morgoth, cuando éste se declaró Señor de la Tierra Media. Con el miedo en la mente, el Herrero moldeó a sus hijos para resistir el Mal del Enemigo Negro. Los enanos nacieron como una raza fuerte y vigorosa. Son vulnerables a la codicia pero al mismo tiempo son resistentes como la piedra, obstinados pero prácticos, lentos para el amor pero rápidos en la amistad. Ninguna raza es tan dura, ni tan resistente al hambre, al dolor o la fatiga. Los naugrim pueden resistir los viajes más largos sin quejarse, y soportar el calor y el frío sin vacilar.

Los enanos también sienten un profundo amor entre ellos mismos. Aunque las Siete Tribus se separaron poco después de su despertar y se desperdigaron por la Tierra Media, han permanecido unidas. Un enano trata a los de su raza como hermanos y a los no enanos como seres inferiores que, de una manera u otra, son una amenaza constante. Su sangre es densa y profundos los lazos que los unen. Cierran los tratos con extremo cuidado pero, una vez hechos, los mantienen por encima de todo. El viejo dicho es cierto: *“Nunca hubo un amigo que hiciese un favor a un enano, ni un enemigo que le hiciese un mal, que no se viese recompensado por entero.”* Aunque los naugrim son rápidos para la discusión—incluso entre su propia Casa—y sufren de envidia como todos los demás Pueblos Parlantes, protegerán a los de su misma sangre de enemigos exteriores con furia incontenible. Acudirán a cualquier llamada a las armas por su raza.

Los khazâd tienen una reputación universal de dureza, sentido del pragmatismo, franqueza y honor. Son exteriormente fríos, y aman más las cosas y los mecanismos fabricados por sus manos que las cosas que respiran y viven. La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas, ya que los enanos, quizá más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los enanos son generalmente bajos, rechonchos y fuertes. Miden entre 120 y 150 centímetros de estatura y tienen unas extremidades muy robustas. Su constitución les permite llevar grandes cargas y soportar tremendos esfuerzos y castigos; es normal que los enanos lleguen a recorrer grandes distancias en poco tiempo con poco o ningún descanso. Sólo los orcos rivalizan con su habilidad para soportar el trabajo y su firmeza ante las adversidades.

Al igual que los orcos, los enanos temen las aguas abiertas y al vala Ulmo, y normalmente no saben nadar. Aun así, Aulë se encargó de que fueran virtualmente inmunes a las llamas y al hielo, ya que desde su llegada se han visto sometidos al frío de las montañas y al calor de las profundidades de la tierra. Aunque esta resistencia ha disminuido con el paso del tiempo, todavía es parte del carácter de los enanos. Los enanos son conocidos por su ciclo vital de 200-400 años y su resistencia al dolor y a la enfermedad.

Los naugrim tienen el cabello oscuro, los ojos hundidos y una complexión robusta. Debido a su gran cantidad de enemigos y su constante exposición a los elementos, prefieren las ropas pesadas y hacen uso frecuente de sólidas armaduras metálicas. Los enanos varones llevan casi siempre barba larga, a diferencia de las hembras, que las llevan más cortas. Esta aparente falta de variedad tiene su motivo. Los enanos adoptaron rápidamente una apariencia exterior uniforme, fiera y severa como una útil fachada protectora, y todavía mantienen una fuerte división entre sus estilos público y privado. Cuando viajan, los enanos llevan capas con capucha, frecuentemente con bufandas o máscaras, causando así con-

fusión entre las demás razas. Sin embargo, incluso al viajar cada Casa tiene una sutil apariencia propia. Sus coloridas ropas varían considerablemente de tribu a tribu, incluso sus capuchas son tintadas para indicar las alianzas y el origen de cada individuo.

ACTITUD

Los enanos son sobrios, tranquilos, posesivos y desconfiados, tenaces, introvertidos y, a menudo, muy codiciosos. Esta personalidad les ha llevado a retirarse a fortalezas rodeadas de ricas vetas de hierro y metales preciosos. Allí extraen minerales y crean obras de magnífica artesanía, y al mismo tiempo vigilan sus tesoros con una cautela próxima a la paranoia. Al igual que su Hacedor, son fabulosos herreros y no tienen igual en el trabajo de la piedra. Los objetos enanos son a menudo de una belleza aturdidora, pero la parte práctica prima en toda su artesanía. Su actitud también afecta su modo de ver la magia: los enanos conocen sortilegios y encantamientos, pero generalmente desprecian los métodos de los elfos y otros conjuradores, prefiriendo usar estos poderes en la fabricación de objetos físicos permanentes. Jamás se ha oído hablar de magos entre los enanos.

También se conoce a los khazâd por su poder militar. Están soberbiamente equipados y son inflexibles en sus propósitos, luchan sin cuartel y nunca retroceden. Prefieren armas contundentes tan duras y brutales como los mismos enanos: ballestas pesadas, hachas, martillos y mazas de guerra. Llevando armaduras pesadas y yelmos de aspecto cruel (con viseras o máscaras) que semejan terroríficas bestias cornudas, una fuerza de guerreros enanos presenta un perfil perturbador y formidable.

LAS ENANAS

Los enanos son relativamente poco fértiles y tienen pocas mujeres, así que pocos son los que se casan y menos aún los que tienen hijos. Apenas un tercio de la población está formado por enanas, y muchos de ellos desean parejas que no pueden tener. Menos de un tercio de los enanos se casan, porque los naugrim se emparejan de por vida y no se unen con alguien que no deseen por encima de todo lo demás. Como la mayoría de las joyas raras, las enanas son camufladas y obsesivamente protegidas de forma muy diferente a como lo son las hembras de las demás razas.

Afortunadamente, los naugrim son amantes de las artes. Muchos no llegan a enamorarse de nadie jamás, de forma que no necesitan ninguna unión marital. Esta fascinación introspectiva, que hace que las artes y la creación les absorban por completo, proporciona estabilidad a una raza fácilmente separable por la envidia y el resentimiento.

Las enanas son orgullosas. Fieras defensoras de sus derechos, son iguales a los enanos en todos los aspectos, salvo en el de la guerra. Los enanos no les imponen ningún tipo de restricción en cuanto a rango o movilidad, aunque viajan menos que los enanos. Requieren moradas seguras para dar a luz a su descendencia, así que muchas permanecen protegidas del resto del mundo. En realidad, las enanas son tan remota y raramente reconocidas que algunos dudan de su existencia. Estas falsas leyendas se ven fortalecidas por su voz y su cuerpo, muy semejante al de los varones. Incluso en la actualidad, hay muchos hombres que creen que los enanos “crecen de las piedras”.

EL LENGUAJE KHUZDUL

Cuando están en público o en el exterior, los enanos hablan oestron, la “lengua común”. Usan este idioma con flui-

dez, ya que es su segunda lengua y lo utilizan como principal medio para comunicarse con los demás. La necesidad les obliga a aprender el habla de los demás, y esto ha hecho de los naugrim unos excelentes lingüistas. Algunos son consumados habladores de los dialectos de los hombres, mientras que otros son hábiles con las lenguas de los elfos.

Entre ellos, los enanos hablan el khuzdul, un idioma secreto conocido prácticamente por nadie salvo por ellos. Esta lengua es adecuada para la voz cavernosa de los enanos, ya que tiene profundos matices tonales. Se caracteriza por unas consonantes ásperas y por el uso de unas estructuras definidas de dos o tres consonantes para nominar conceptos comunes. Por ejemplo, las estructuras del tipo “K(h)-Z-D” se refieren a raíces de palabras relacionadas con los enanos o cosas esenciales para la identidad enana (por ejemplo, “Khazâd”=“enanos”; “Khazâd”=“enano”; “khuzdul”=“lengua enana”).

Los naugrim escriben utilizando las Angerthas Moria, una variante de la escritura asistemática basada en runas angulares conocida como las Cirth. Como las runas son permanentes y públicas por naturaleza, los enanos adoptan las influencias escritas con mucha más frecuencia que las alteraciones orales. El khuzdul ha cambiado muy poco con el tiempo, puesto que es un idioma sagrado de conocimientos, y no una lengua de uso cotidiano.

CULTOS Y RITOS

Este énfasis en conservar las viejas costumbres también afecta a la religión de los enanos. Son generalmente supersticiosos, y sus rituales son exactamente iguales a como lo eran poco después de su primer despertar. Los difuntos son siempre enterrados en la piedra, ya sea en una cripta o bajo un túmulo. Jamás descansan bajo tierra normal o en cualquier otra substancia que no sea la piedra de la cual se creó la raza. Cuando el tiempo o las circunstancias impiden un entierro adecuado, los naugrim caídos se colocan en una pira y son incinerados.

Los enanos adoran a Aulë (Mahal) y acuden a él cuando están preocupados o en momentos de necesidad. Todas sus creencias básicas giran en torno a su persona y a la creación de los Siete Padres. Por este motivo, los enanos consideran el número “7” como esencial, incluso sagrado. La leyenda de su origen mantiene que Aulë creó a siete Señores y, por lo tanto la raza está compuesta por siete Casas.

Este concepto crea el dogma de que cada Casa es un linaje con un espíritu común que impregna a la familia y les ata. De alguna forma, los naugrim se ven a sí mismos como parte de siete almas mayores. Veneran a sus ancestros por encima de cualquier cosa, con la excepción de Aulë su hacedor, y creen que la raíz viva de su espíritu familiar reside en cada rey enano.

EL PUEBLO DE DURIN

Ninguna de las Casas de los khazâd está por encima del Pueblo de Durin. Son el linaje más antiguo y más noble, ya que trazan su línea hasta el primero de los Siete Padres. Su antiguo espíritu, junto con el papel que jugó la Tribu en la historia, hace de la Casa de Durin la tribu con más experiencia y la primera entre sus envidiosos iguales.

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

Por el contrario, los naugrim de la Primera Casa se diferencian de sus hermanos en aspectos menos obvios que la estatura. Los miembros de la Tribu de Durin dejan crecer libremente sus barbas durante toda su vida, y las llevan en dos trenzas con objetos decorativos prendidos en ellas. Después meten los extremos en sus cinturones, dejándolos sueltos cuando hacen movimientos repentinos. Muchos también trenzan su largo cabello, y en ambos casos, emplean unos diseños muy elaborados propios de cada familia.

El Pueblo de Durin también utiliza un verdugo distintivo coloreado en lugar de una capa con capucha. La mayor parte carecen de adornos; por el contrario, muestran tintes brillantes y sólidos para embellecer líneas de otro modo sin gracia. Usan antifaces o máscaras cosidas a los verdugos para cubrir o proteger sus caras. (Las enanas emplean muchas coberturas.) Los enanos de Durin llevan sus verdugos sobre la ropa enana tradicional: un justillo de cuero o una túnica de lana, una camisa de lana o lino, unos pantalones ajustados y unos zapatos de una pieza o botas. Cuando están activos o de viaje, estos naugrim llevan pesadas botas de cuero y una capa o chal sujetos por un adornado broche. Dado su amor por la artesanía, toda su ropa está bien tejida y generosamente remarcada con refinados remates y recargados adornos. Los Señores enanos se visten con ropas todavía más lujosas y frecuentemente añaden borlas de oro o plata a las puntas de sus gorros.

El linaje de Durin es famoso por su música vibrante. Aunque todos los enanos aman las canciones y relatan sus historias secretas sólo por su gusto lírico, el Pueblo de Durin cuida sus canciones con un fervor poco común. Este énfasis viene de una larga convivencia con los elfos, en particular con los sindar de Beleriand, los noldor de Eregion y los variados habitantes de Lórien. El Pueblo de Durin raramente viaja o trabaja sin cantar historias sobre la grandeza de los enanos. Puesto que las palabras normalmente están en oestron o en una lengua élfica, su música tiene un ritmo diferente a las demás, pero los mensajes son casi siempre enanos.

No es de extrañar que los naugrim de la Primera Casa sean también los mejores constructores de buenos instrumentos musicales. Prefieren las flautas y los cuernos, porque sus cortos dedos no se adaptan fácilmente a los instrumentos de cuerda. El uso de tambores y otras piezas de percusión les da cierta variedad, pero a los khazâd no les importa mucho la diversidad. Por el contrario, se regocijan con tonos simples y cortos, ya sean vocales o notas salidas del corazón de un noble instrumento musical.

De la misma manera que es rápido para cantar, el Pueblo de Durin también lo es para otras acciones. Incluso cuando se relajan, comen, beben o fuman en pipa. Cuando no están construyendo objetos, están jugando con ellos. Es esta pasión la que dio lugar a la inmensidad de Moria, es este mismo impulso impaciente el que hace que los naugrim vaguen cuando no tienen más salas que labrar. Por lo tanto, uno raramente se encuentra a alguien de la Primera Casa de viaje sin un bastón de caminante, un enano ansioso por probar su fuerza, habilidad o conocimiento.

Sin embargo, el Pueblo de Durin se pierde ocasionalmente en pensamientos, y se recuestan para pensar en las penalidades y heridas de su Tribu. Las leyendas de Moria son muchas veces el punto de partida de estas divagaciones, pero muchos piensan en el espíritu de la Tribu. Ningún Señor enano es tan temido o respetado como Durin I, “el Inmortal”. El Primer Padre, hacedor de la Tribu, fundador de Khazad-dûm, Durin es un símbolo venerado cuya sangre fluye tanto por las venas como por los pensamientos de su descendencia.

Durin I vivió muchos años más que los enanos normales, y después de un tiempo su pueblo llegó a decir de él que era inmortal; de ahí su nombre. Sin embargo, la verdad no es esa. Esta historia habla del espíritu de Durin. Un versión extraída de la “Lápida de las Tierras Brunas” dice lo siguiente:

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

Así está escrito que habrá siete Durin, y que Durin VII será el “Último Rey”. Es una historia tan vieja como el Pueblo de Durin, que siempre les ha animado en su modo de ver las cosas. En muchos aspectos, explica el extraño sentido del destino que ha permitido a la Tribu prevalecer ante increíbles adversidades. Ninguna tribu de los khazâd se ha enfrentado con tantos obstáculos o con tan enormes barreras. A diferencia de sus hermanos, la Línea de Durin se ha aferrado a su futuro, a pesar de la Maldición del Anillo y de la debilidad de los enanos por la fortuna y las posesiones. Los sacrificios con efectos a largo plazo han marcado a menudo la elección de su camino, y parecen ser algo intrínseco para ellos. De todos los naugrim, los de la Primera Casa son los más especiales.

TECNOLOGÍA DE LOS ENANOS

Con la ayuda de los valar, la sociedad élfica de las Tierras Imperecederas (Aman) creó las mejores obras hechas por los Hijos de Eru. Sin embargo, en la Tierra Media sólo los enanos pueden reclamar la supremacía como los mejores artesanos. Las construcciones enanas, especialmente las subterráneas, no tienen rival ni en fuerza ni en tamaño, y de todos los legados de los naugrim, ninguno supera a Moria.

La fascinación de los enanos por los objetos inanimados nacidos de la artesanía está presente en todos los niveles de sus pensamientos y sociedad. Siempre activos, siempre están haciendo algo, ya sea reparando o mejorando una vieja obra, o construyendo algo nuevo. Su devoción única por fatigarse canaliza muchas de sus energías físicas y mentales en los trabajos manuales. De ahí la constante preocupación de los enanos por la tecnología. La cultura enana abarca a unos ingenieros, albañiles, herreros, científicos, trabajadores y guerreros, cuyo vigor no puede encontrarse en ningún otro sitio. No es de sorprender que los naugrim sean la raza tecnológicamente más avanzada de la Tierra Media.

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

Los utensilios fabricados en Moria alcanzan los precios más altos, ya que los herreros enanos de Khazad-dûm son considerados los mejores de su raza. El legado de los descendientes del Linaje de Nogrod, combinado con los muchos años de intercambio cultural con los noldor de Eregion, proporciona a los herreros de Moria una valiosa experiencia y conocimientos en metalurgia y magia. Sus seguras moradas añaden una importante atmósfera de estabilidad y continui-

dad, ya que los naugrim necesitan de lugares protegidos para su laboriosa dedicación. Entre los enanos, el tiempo y el temperamento son ingredientes de la máxima importancia, como también lo son el fuego y el mineral.

Sus elaboradas y enormes herrerías producen gran cantidad de herramientas y piezas necesarias para producir complicadas máquinas. Con una gran cantidad de acero de gran calidad y otros metales especiales, y con su gran pasión por los artilugios mecánicos, los ingenieros enanos pueden llegar a componer fenomenales artefactos que reducen el esfuerzo y pueden llevar a cabo operaciones impensables en cualquier otro sitio. Todo tipo de sencillas máquinas como poleas, palancas, contrapesos, cables enrollados, carros con ruedas, trineos, aparejos y hélices son muy comunes. Allí donde se necesitan, se construyen combinaciones de estos mecanismos, que en ocasiones llegan a ser enormemente complejas y sofisticadas. La mayor parte de estos mecanismos están situados en las minas, herrerías, talleres y salones de los señores, o en áreas de gran importancia estratégica.

Incluso sin la riqueza de sus maravillas técnicas, las fortalezas enanas están dotadas de una legión de objetos mágicos o encantados, artefactos de Poder. Los naugrim no producen muchos magos puros, pero muchos están dotados de la habilidad para conjurar hechizos o encantamientos. Siendo Maestros de Alquimia o del Poder para manipular objetos inanimados, estos enanos son normalmente ingenieros o herreros capaces de crear valiosos objetos con propiedades peculiares o místicas. Tales objetos realizan trabajos milagrosos, o tienen cualidades exaltadas. Son por lo tanto apreciados, y a los que los hacen se les da un alto rango en una sociedad tan orientada hacia la artesanía. Algunos de los trabajos más importantes son los siguientes.

Las Piedras de Luz son gemas mágicas y transparentes que contienen un “fuego” mágico interno. Este “brillo” reside en el corazón de la gema, y está coloreado por el aura de su receptáculo. Rayos entrecruzados de diversos colores se mezclan para formar otros matices en el color de forma que, con una adecuada combinación de Piedras de Luz y colocándolas cuidadosamente, los enanos puedan lograr casi cualquier efecto que deseen. Además, las gemas más grandes dan una luz más brillante, que puede eclipsar o dominar a las más pequeñas. La vida de una Piedra de Luz depende de la habilidad y poder de su constructor. Algunos Maestros Artesanos son capaces de encantar gemas que brillan durante décadas, incluso una vida entera, aunque la mayor parte pierden intensidad y se extinguen al cabo de pocos años.

Otro tipo de piedra mágica, aunque mucho menos numeroso, es fijado en lugares estratégicos en la mayor parte de las fortalezas enanas, en particular en entradas especiales o escaleras, o en el interior de túneles restringidos. Son llamadas “Vigilantes de Piedra” (o simplemente “Vigilantes”), y tienen el aspecto de unas hermosas estatuas con ojos de vidrio. Cada una es una creación individual basada en bestias horribles o monstruosas extraídas de historias o leyendas. Como tales, poseen una apariencia sorprendente e incluso terrorífica, aunque siguen siendo piezas de una exquisita artesanía, herencia de los cinceles diestros y gentiles de los enanos.

La mayor parte de los Vigilantes están hechos de alabastro, pórfido, mármol u ónice, pero algunos están hechos de piedra más tosca, como el granito o el basalto. Su tamaño o forma determina a veces el material utilizado por el escultor, ya que pueden pesar entre unos pocos kilos y varias toneladas, y algunos tienen delicados salientes. Generalmente, todos están hechos de un material uniforme; só-

lo sus ojos son diferentes. El interior de sus cuencas está hecho de laen o gemas pulimentadas.

Por supuesto, son los ojos los que perciben las cosas, y los de los Vigilantes sirven para eso. Donde estén colocados, están atentos a todo lo que pase ante ellos. Entonces actúan según su propósito. Algunos tienen ojos que brillan con fuerza para avisar a la guarnición de Moria o para cegar a los intrusos; otros acumulan el aire y emiten sonidos graves como el de un cuerno o una flauta; y otros se mueven para impedir el paso o asustar al incauto. Sin embargo, incluso los Vigilantes móviles están limitados a una función determinada. No se parecen a las verdaderas piedras animadas, los Hombres Púkel de los woses.

Las Runas-llave son casi siempre placas metálicas hechas de aleaciones de mithril o acero de gran calidad. Los cerrajeros normalmente las diseñan como anillos lisos o placas que encajan con tiradores o pomos, pero unos pocos se parecen a refuerzos de hierro. La superficie de la Runa-llave tiene relieves con símbolos mágicos—runas mágicas de las Angerthas Moria—, normalmente una protuberancia o una marca esculpida. Estos símbolos son el negativo de las hendiduras de algunas paredes o Puertas enanas. Cuando el relieve de la runa encaja perfectamente en la hendidura, la cerradura mágica que mantiene cerrada la puerta enana se abre.

ARTESANÍA GUERRERA DE LOS ENANOS

El gusto de los naugrim por los objetos físicos va más allá de una simple predisposición por las máquinas y los objetos mágicos. A los enanos les encanta la actividad, que es la razón de su pasión por el esfuerzo, y de todos sus pasatiempos, la lucha es uno de sus favoritos.

Esto no quiere decir que a los naugrim les encante matar; más bien, disfrutan en las contiendas, o en el deporte de la guerra. Un simulacro o una pelea de lucha libre les parece bien, de manera que estas competiciones son frecuentes, especialmente durante banquetes y fiestas. Además, su entrenamiento militar incluye rigurosas peleas cuerpo a cuerpo simuladas y combates exhaustivos. Los enanos se toman muy en serio los retos, incluso los más inocentes.

En caso de guerra, los khazâd simplemente cambian las reglas del juego y encaran a sus enemigos con resolución. Fríos, eficientes, no se retiran nunca y terminan la disputa rápida y metódicamente, sin merced, piedad ni cuartel. Aunque los enanos son emocionales, en el fragor de la batalla canalizan sus pasiones. Cada gramo de energía es dirigida contra su enemigo, hasta que no queda oposición. Los naugrim sólo se lamentan después del combate.

Mientras un enano se prepara mental y físicamente para el combate, los herreros trabajan para asegurarse de que esté bien equipado. Sobresalen en esto, ya que las armerías enanas suelen estar soberbiamente provistas, y el comercio con las herramientas de guerra añade considerables riquezas a los cofres de los reyes enanos. Lo que es más importante, los herreros producen armas de acero noble y aleaciones de mithril hechas a medida para el tamaño del guerrero y sus necesidades.

Los enanos prefieren tres tipos de armaduras. En Moria predominan las cotas de malla, las armaduras de escamas y las armaduras de láminas. Cada uno de estos tipos de armadura es utilizado para hacer holgados petos, camisolas, camisas ajustadas y polainas. A menudo, lo que un guerrero elige o recibe es una cuestión de preferencia; sin embargo, su equipo depende de su rango y responsabilidades. Esto es especialmente cierto cuando la disponibilidad depende de la demanda comercial, algo que ocurre a menudo en Moria.

La inclinación de los enanos por una armadura lo más completa posible se traduce en un amor por los yelmos cerrados y las grebas pesadas. En realidad, no les queda más remedio; su afición por el combate cuerpo a cuerpo hace que estas vestimentas sean imprescindibles. Casi todos los guerreros llevan yelmos y la mayoría, algún tipo de grebas. Como resultado, un grupo de enanos está casi totalmente cubierto cuando se encuentra enfrascado en un enfrentamiento.

Esta completa protección oscurece al enano como individuo, y resulta ser un problema para los independientes y orgullosos naugrim. Así pues, para poder identificarse entre sí, emplean una decoración significativa, especialmente en la superficie de sus escudos, grebas y yelmos. Los enanos hacen uso frecuente de tintes de cuero de vivos colores y crestas de plumas, y se adornan con placas de grebas talladas. Los khazâd también llevan yelmos decorados de manera que se parecen a las cabezas de bestias crueles y grotescas. Con cuernos enrollados y exagerados rasgos, estos yelmos tienen una apariencia turbadora, casi atemorizante. De hecho, una hueste de enanos enyelmados puede ser una visión terrorífica.

Con frecuencia los enanos llevan escudos como complemento de su armadura. Algunos son cuadrados, rectangulares, ovalados o romboides, pero la inmensa mayoría son redondos. Pero cualquiera que sea su forma, son fuertes y comparativamente grandes. Los escudos de Moria, con su diámetro de entre 75 y 100 centímetros, resultan adecuados para elfos y para hombres. Un enano con una estatura entre 120 y 150 centímetros maneja uno como si fuera una pared móvil.

Para embellecer y reforzar el escudo, sobre su cara se colocan placas o dibujos de metal. Representaciones de extraños animales o frisos rúnicos son las favoritas de los enanos. Independientemente del diseño, el dibujo rodea una protuberancia en el centro que cubre el agujero para el asa principal. Esta protuberancia circular a veces tiene forma de animales pero la mayoría son pinchos o están cubiertas de runa.

Por su excelente armadura y su total falta de sutileza, los enanos utilizan armamento “ofensivo” más que defensivo. En combate, los naugrim confían en su fuerte armadura y escudos para desviar los ataques o absorber el impacto de los golpes. Tan sólo en contadas ocasiones empleará un enano su arma para parar; por el contrario, le gusta cargar y llevar la iniciativa del combate. La variedad de ballestas pesadas y armas con mango—hachas, azadones, martillos, mazas—refleja esta obsesión y acentúa su postura agresiva. Muchas de estas armas son de dos manos, una muestra más de la audacia enana, además de sugerir la doble función y los orígenes mineros de sus herramientas de guerra.

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

Tras esta bastante simple filosofía táctica de los naugrim se esconde una organización militar algo sofisticada. Básicamente, los enanos concentran su fuerte infantería pesada en unidades cerradas. Entonces, a menos que las posibilidades sean muy desfavorables, atacan con un furioso asalto frontal.

Los ballesteros abren fuego y protegen la retaguardia con lanzas o hachas de guerra. Su Guardia de Batalla de élite, con los escudos levantados y las armas listas, avanza en si-

lencio, sus mazas, martillos y azadones brillando con una ira vengativa. Los Hachas, que usan hachas de guerra de una o dos manos, se mueven junto a ellos protegiendo los flancos y alejando a la molesta caballería o a la infantería que trate de rodearlos con pequeños contragolpes o andanadas de hachas arrojadas. A medida que la legión de enanos se aproxima a la línea enemiga, rompen a cantar o lanzan su grito de guerra y cargan con una ferocidad sin igual. Luchando con orden y cortando con una fantástica precisión, atraviesan al enemigo hasta que éste cae o huye. Se aprovecha cualquier brecha, todo obstáculo es aplastado, hasta que el campo de batalla es suyo.

Esta metódica carga se dirige tradicionalmente al corazón de la fuerza enemiga, sea el Señor con su guardia o algún tesoro valioso. De esta forma, los khazâd rompen la moral del enemigo con rapidez, independientemente de la situación. Tal táctica suele tener éxito porque, al estar excelentemente acorazados y soberbiamente entrenados, los naugrim son capaces de atravesar cualquier formación de combate. Sin igual en el combate y resistentes a los proyectiles, son capaces de masacrar incluso a los mayores oponentes si los bandos están parejos. Esto, por supuesto, es debido a la firme dedicación al combate de los enanos. Si los naugrim se encuentra en medio de una batalla, no retroceden ni dan cuartel. O mueren o su enemigo es aniquilado.

COMERCIO DE LOS ENANOS

A pesar de su belicosidad, los naugrim prefieren tratar a los demás en términos más bien civilizados. Mensajeros de los enanos viajan hasta las cortes de Fornost en Arthedain y Minas Anor en Gondor, y los correos realizan el camino entre la Puerta del Este y Lórien con frecuencia. Los emisarios en las demás Mansiones enanas reivindican las necesidades de la Primera Casa.

La mayor parte de estos esfuerzos diplomáticos giran en torno al comercio, ya que los enanos nunca firman tratados y sólo hacen la guerra cuando su tribu o su raza se encuentra en peligro. Las mansiones enanas son autosuficientes y son protegidas con recelo. Pero debido a su hambre por amasar una riqueza cada vez mayor y a sus extraordinarios recursos, los khazâd disfruta del buen comercio. Son duros comerciantes que disfrutan con cualquier discusión que tenga que ver con dinero o mercancías valiosas, y la abundancia de su artesanía precisa de un mercado fuerte.

5.14 GLOSARIO DE PERSONAJES ENANOS

Como hay tantos enanos importantes mencionados o recordados en las canciones y leyendas de la Tierra Media, hemos escogido un número limitado de personajes en los que nos centraremos con cierto detalle. Los demás son descritos brevemente en la sección que sigue a ésta. Los khazâd aquí descritos son ejemplos excepcionales de enanos que influyeron en la historia o que jugaron papeles vitales en su cultura y su tiempo. En cierto sentido, los enanos descritos a continuación constituyen el alto e inigualable listón con el que se miden todos los miembros del Pueblo de Durin.

NOTA: Los personajes marcados con un “*” son puras creaciones de ICE y no se encuentran dentro de los trabajos del Profesor Tolkien. Los que tienen un “@” junto a sus nombres están dibujados en las páginas de esta obra.

AZAGHÂL

Niv: 21. **Raza:** Enano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Belegost. **Sobrenombres:** el Temerario; la Hoja de Dwálin.

Características para RM: Fu-98; Ra-90; Em-70; In-79; Pr-84; Ag-78; Co-92; Me-94; Rz-89; Ad-77. **Características para SA:** FUE-98; AGI-78; CON-92; INT-91; I-79; PRE-84. **Apariencia:** 70.

Bonificaciones por habilidad: Tre74; Des78; Abr82; Per65; Run75; DC75; ConC83; Qui68; Art85; Jug68; Med90; Her96; TP101; Ras78; Com55; CoT86.

Azaghâl, un Señor enano de Belegost, era el primogénito del rey Dwálin, Señor de la Tercera Casa de los naugrim. Como heredero de su padre y señor de la guerra, lideró a la Hueste de Belegost en la lucha contra Morgoth durante la Primera Edad. Azaghâl luchó e hirió al temible dragón Glaurung durante la Nirnaed Arnoediad, la “Batalla de las Lágrimas Innumerables” (473 P.E.). Glaurung mató a Azaghâl en el desastroso combate, pero el valiente enano logró al menos herir al enorme gusano.

Leer Sil.

BALIN

Niv: 28. **Raza:** Enano (Casa de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Erebor; más tarde Khazad-dûm. **Sobrenombre:** Balin hijo de Fundin.

Características para RM: Fu-95; Ra-92; Em-74; In-95; Pr-71; Ag-89; Co-96; Me-94; Rz-87; Ad-79. **Características para SA:** FUE-95; AGI-89; CON-96; INT-89; I-95; PRE-70. **Apariencia:** 80.

Bonificaciones por habilidad: Tre78; Des85; Abr87; Per68; Run81; DC88; ConC85; Qui78; Art79; Jug85; Med92; Her88; TP83; Ras73; Com45; CoT82.

Balin gobernó Moria durante cinco años (2989-94 T.E.) como el autoproclamado “Rey de Khazad-dûm”. Originalmente fue un seguidor del rey Thráin II durante la Guerra entre Enanos y Orcos, pero escapó cuando su señor fue capturado por los servidores del Nigromante en 2845 T.E. Entonces se convirtió en seguidor del hijo de Thráin, Thorin Escudo de Roble.

En 2941 T.E., Balin luchó junto al rey Thorin II (como uno de los famosos Trece Enanos) en su victoriosa batalla para recuperar Erebor. El triunfo enano en la Batalla de los Cinco Ejércitos permitió a los naugrim restablecer el “Reino Bajo la Montaña” enano, una gran fortaleza de los enanos que había sido abandonada por los khazâd tras la llegada de Smaug el Dragón. En aquella época, Balin forjó una amistad poco usual con Bilbo Bolsón.

Dáin Pie de Hierro sucedió a Thorin Escudo de Roble tras la muerte de este último en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Balin estaba desconsolado por la pérdida de su amigo y no se llevaba bien con Dáin, de forma que se asentó en Erebor con sus seguidores en vez de acompañar al rey a las Colinas de Hierro. Sin embargo, incómodo e incansable, Balin decidió abandonar completamente a los seguidores de Dáin en 2989 T.E. Ese año condujo una expedición para recuperar Khazad-dûm. Allí reunió una colonia de enanos, pero en 2994, los orcos atacaron el reino de Balin. Balin pereció luchando contra los orcos fuera de las Grandes Puertas de Moria. Cayó en el famoso Valle de Azanulbizar, donde doscientos años antes se había librado la mayor de todas las batallas de la Guerra entre Enanos y Orcos.

Balin fue enterrado en la Cámara de Mazarbul (la Cámara de los Registros de la Antigua Moria, en el Séptimo Nivel), que había sido su salón del trono.

Leer Hob; SdIA I; SdIA Apéndices. Ver Moria de ICE 23, 25-26.

BALLI MANO DE PIEDRA*

Niv: 23. **Raza:** Enano (Casa de Drúin el Orgullosa). **Profesión:** Animista. **Hogar:** Burskadekdar; más tarde Ruuriik. **Sobrenombres:** Balli Mano de Piedra; Balli el Desinteresado; Exterminador de Demonios; Balli el Atractivo; Balli Misericordioso; Daño de Múar.

Características para RM: Fu-85; Ra-83; Em-94; In-100; Pr-91; Ag-79; Co-67; Me-99; Rz-98; Ad-100. **Características para SA:** FUE-85; AGI-79; CON-67; INT-99; I-100; PRE-91. **Apariencia:** 93.

Bonificaciones por habilidad: Tre70; Des65; Abr72; Per78; Run86; DC78; ConC82; Qui83; Art79; SD45; Jug75; Med89; Her78; TP74; Ras71; Com87; CoT72.

Balli Mano de Piedra nació en el norte de las Ered Luin (S. "Montañas Azules") en el año 2680 S.E. Bautizado como Balli el Áspero, su vida corrió paralela a la del Fundador de Ruuriik, ya que en 2741 S.E., el joven animista enano ayudó a refundar el gran "Reino del Este" enano. Gran amigo de los elfos y los hombres, e impulsor oculto de los éxitos del rey Fulla VII, este magro y atractivo animista ayudó a unir y fortalecer las Dos Tribus de Dwálin y Barin.

La historia de la primera etapa de la vida de Balli es confusa, pero se sabe que dejó las Montañas Azules siendo aún joven, acompañando a su amigo, el rey Fulla de la Casa de Dwálin, en su épico viaje de regreso a casa desde su exilio en el oeste, que duró treinta años. Aunque Balli era de la Línea de Barin, el Rey del Norte, su familia estaba emparentada con los reyes del Pueblo de Dwálin, y Balli y Fulla crecieron juntos y rápidamente se hicieron buenos amigos. Balli aconsejó a Fulla, ya que sus objetivos eran los mismos: esperaban encontrar y resucitar Ruuriik, la tierra de sus ancestros.

Balli y Fulla llegaron a Ruuriik en 2741 S.E. Allí encontraron a los maltrechos descendientes del Pueblo de Barin, los parientes de Balli, que estaban virtualmente prisioneros en las excavaciones de las montañas del norte de Ruuriik. El temible balrog Múar gobernaba Ruuriik y amenazaba su supervivencia.

Desafortunadamente, Múar engañó a Balli y Fulla para que le ayudaran a entrar en la fortaleza enana, y el Demonio de Fuego exterminó a docenas de naugrim e hirió a Fulla. Sin embargo, Balli rezó a Mahal y, de alguna forma, mató milagrosamente al temible balrog. Durante la lucha, un mago bajo el dominio de Múar lanzó un encantamiento que convirtió en piedra la mano derecha de Balli. Este inesperado giro en los acontecimientos dio nacimiento al sobrenombre del estoico enano.

Tras vencer al balrog, Balli y su tribu sufrieron una terrible venganza. Tras ser capturado por los hombres salvajes de Ralian, que servían al nazgûl conocido como Khamûl el Oriental, Balli se negó a revelar la situación de la entrada secreta al inaccesible reino enano de Ruuriik. El encolerizado nazgûl ordenó capturar y matar ante los mismos ojos de Balli a docenas de miembros del Pueblo de Balli. Pero Balli no traicionaría a su pueblo. El Oriental rugió de ira, y llamó a su legión de asesinos, mandándoles recorrer toda la Tierra Media (incluso hasta el Oeste) y matar a todos los que hubieran ofrecido algo al desinteresado enano, aunque hubiese sido un trozo de pan o una copa de agua. Cada asesino, o "Exterminador", debía decir "¡En el nombre de Balli!" al matar a su víctima, y Balli era testimonio de la marcha de cada asesino. Pero el enano seguía negándose a hablar. Entonces Khamûl ordenó profanar a los ancestros de Balli y sus tumbas. Pero el enano no hablaría. Finalmente, el árbol plantado bajo el trono-trampa de Balli acabó empalando al

enano, un fin agónico para su antaño triunfante vida (y un panorama anormalmente divertido para Khamûl).

La lección de la larga e importante vida de Balli es obvia: el desinterés, al igual que el egoísmo, tiene sus límites. Los orgullosos y valientes enanos de Ruuriik tienen un dicho respecto al mérito de las gestas inútiles: "*costoso como el silencio de Balli*". Un gran coste, ciertamente.

Principales objetos de Balli:

Lámpara: Sumando de sortilegios +7 para Canalización. Puede quemar cualquier hierba, despidiendo un humo que causa los efectos de la hierba en todos los que se encuentren en un radio de 1,5 metros. Puede ser utilizada (una vez al año, y después de 1-10 asaltos de meditación) para invocar la "presencia de Mahal (Aulë)", proporcionándole al portador una bonificación +70 a todas sus acciones durante 1-20 asaltos. Mide 9 centímetros de largo y está hecha de oro con damasquinado de plata y mithril; está unida a una cadena de mithril, y Balli la lleva colgada del cuello.

Martillo: Martillo +25 exterminador de orcos forjado en Khazad-dûm (Moria).

Botas: Botas de Caminar Sobre las Aguas, que permiten al portador andar sobre aguas tranquilas como si estuviera caminando a -25.

Poderes especiales de Balli:

Sortilegios: 69 PP. La BO para los sortilegios de base es de 23; la BO para los sortilegios dirigidos es de 45. Balli conoce todas las listas de animista y Canalización Abierta hasta nivel 20 (SA), o bien todas las listas de clérigo y Canalización Cerrada hasta nivel 20 y tres listas de Canalización Abierta hasta nivel 10 (RM).

BIFUR

Niv: 11. **Raza:** Enano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Montañas Azules; más tarde Erebor.

Características para RM: Fu-88; Ra-79; Em-51; In-72; Pr-67; Ag-86; Co-87; Me-82; Rz-75; Ad-81. **Características para SA:** FUE-88; AGI-79; CON-87; INT-78; I-72; PRE-67. **Apariencia:** 68.

Bonificaciones por habilidad: Tre58; Des75; Abr77; Per60; Run71; DC68; ConC72; Qui72; Art70; Jug76; Med68; Her78; TP73; Ras65; Com65; CoT73.

Bifur, un seguidor de Thorin Escudo de Roble, era un miembro (que tocaba el clarinete) de la famosa Compañía que desafió el poder de Smaug el Dorado. Vivió en Erebor, la Montaña Solitaria, tras la muerte de Smaug y la consiguiente victoria en la Batalla de los Cinco Ejércitos en 2941 T.E. Bifur fue cariñosamente recordado por los hobbits como uno de los cuatro enanos que entraron rodando en el smial de Bilbo Bolsón a los pies de Gandalf, iniciando de esa forma una gran aventura.

Leer Hob; SdIA I.

BOFUR

Niv: 10. **Raza:** Enano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Montañas Azules; más tarde Erebor.

Características para RM: Fu-81; Ra-75; Em-50; In-70; Pr-64; Ag-76; Co-80; Me-77; Rz-72; Ad-79. **Características para SA:** FUE-81; AGI-76; CON-80; INT-74; I-70; PRE-65. **Apariencia:** 66.

Bonificaciones por habilidad: Tre56; Des72; Abr74; Per56; Run67; DC68; ConC71; Qui64; Art65; Jug66; Med61; Her74; TP71; Ras64; Com56; CoT72.

Al igual que su compañero Bifur (descrito más arriba), Bofur fue un miembro (que también tocaba el clarinete) de Thorin y Compañía. Aunque era descendiente de los enanos de Khazad-dûm, Bofur no era de la línea de Durin. Tras la muerte de Smaug en 2941 T.E., Bofur vivió en Erebor.

Leer Hob; SdIA I.

BOMBUR @

Niv: 6. **Raza:** Enano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Montañas Azules; más tarde Erebor.

Características para RM: Fu-91; Ra-35; Em-55; In-60; Pr-44; Ag-16; Co-90; Me-75; Rz-73; Ad-45. **Características para SA:** FUE-91; AGI-16; CON-90; INT-74; I-60; PRE-55. **Apariencia:** 36.

Bonificaciones por habilidad: Tre12; Des52; Abr44; Per67; Run64; DC11; ConC41; Qui65; Art56; Jug64; Med45; Her53; TP51; Ras24; Com45; CoT42.

Con sus compañeros Bifur y Bofur y Thorin Escudo de Roble, el obeso Bombur cayó en la vida de Bilbo Bolsón (y encima de su felpudo), tocó su tambor, y las leyendas de los hobbits nunca volvieron a ser las mismas. El patoso enano estuvo a punto de ahogarse en su viaje; su rescate le costó muy caro al grupo, ya que estuvieron a punto de morir de hambre, cargando y cuidando a Bombur en lugar de forrajear en busca de comida por el Bosque Negro.

A pesar de ser descendiente de los enanos de Khazad-dûm, Bombur no era de la línea de Durin. Tras la muerte de Smaug en 2941 T.E., Bombur vivió en Erebor, en lo que uno sólo podría calificar de una residencia enorme, ya que más adelante, se llegaron a necesitar seis enanos para mover a Bombur de aquí a allí.

Leer Hob; SdIA I.

BORIN

Niv: 17. **Raza:** Enano (Casa de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Montañas Grises; más tarde Erebor. **Sobrenombre:** Borin, segundo hijo de Náin II.

Características para RM: Fu-91; Ra-87; Em-71; In-85; Pr-70; Ag-82; Co-90; Me-84; Rz-81; Ad-72. **Características para SA:** FUE-91; AGI-82; CON-90; INT-82; I-85; PRE-70. **Apariencia:** 74.

Bonificaciones por habilidad: Tre74; Des81; Abr81; Per65; Run76; DC79; ConC75; Qui64; Art72; Jug69; Med58; Her68; TP63; Ras63; Com55; CoT72.

Borin, un enano de la línea de Durin, vivió con la comunidad de las Montañas Grises hasta 2590 T.E., cuando se unió a Thrór (su sobrino) en Erebor, donde se guardaba la magnífica Piedra de Arca. Guardada como el "Corazón de la Montaña", esta gran gema se perdió en el ataque de Smaug en 2770 T.E. y fue más tarde recuperada por Bilbo Bolsón en 2941 T.E., tras la muerte del dragón dorado.

Borin vivió desde 2450 T.E. hasta 2711 T.E.

Leer SdIA Apéndices.

DAIN I

Niv: 17. **Raza:** Enano (Casa de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Montañas Grises.

Características para RM: Fu-94; Ra-81; Em-64; In-82; Pr-66; Ag-78; Co-91; Me-84; Rz-77; Ad-72. **Características para SA:** FUE-84; AGI-78; CON-89; INT-79; I-82; PRE-65. **Apariencia:** 71.

Bonificaciones por habilidad: Tre78; Des80; Abr81; Per61; Run70; DC76; ConC75; Qui70; Art74; Jug74; Med67; Her72; TP73; Ras70; Com65; CoT72.

Bombur



Rey del Pueblo de Durin durante sólo cuatro años (desde 2585 T.E. hasta 2589), Dáin I sufrió la indignidad de perder su vida a las puertas de su propio palacio de las Montañas Grises. Él y su hijo Frór fueron asesinados por un dragón de frío cuyo nombre no se ha sabido hasta el día de hoy.

Leer SdIA Apéndices.

DÁIN II (PIE DE HIERRO)

Niv: 28. **Raza:** Enano (Casa de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Colinas de Hierro. **Sobrenombre:** Pie de Hierro.

Características para RM: Fu-101; Ra-96; Em-64; In-84; Pr-77; Ag-96; Co-100; Me-91; Rz-84; Ad-90. **Características para SA:** FUE-101; AGI-96; CON-100; INT-87; I-84; PRE-77. **Apariencia:** 78.

Bonificaciones por habilidad: Tre81; Des86; Abr83; Per76; Run81; DC85; ConC84; Qui84; Art81; Jug82; Med87; Her84; TP86; Ras82; Com75; CoT86.

Rey del Pueblo de Durin durante casi ochenta años (desde 2941 hasta 3019 T.E.), Dáin II vivió más de dos siglos. Era un valiente y renombrado guerrero que mató al rey orco Azog en la Batalla de Azanulbizar en 2799 T.E. Seis años más tarde, se convirtió en Señor de los enanos de las Colinas de Hierro, las mesetas que se encuentran al este de Erebor. Dáin II condujo un ejército para rescatar al sitiado rey enano Thorin II en 2941 T.E. y comandó una fuerza de enanos contra un ejército de orcos y huargos en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Tras la muerte de Thorin en aquella batalla, Dáin II se convirtió en Rey bajo la Montaña (de Erebor). Dáin II, un amado y benevolente gobernante, cayó en combate durante la Guerra del Anillo, mientras protegía el cuerpo de su amigo humano muerto, el rey Brand de Valle, de ser profanado.

Principales objetos de Dáin Pie de Hierro:

Hacha: Hacha +35 exterminadora de orcos forjada en Nogrod en las Montañas Azules durante los últimos días de la Primera Edad.

Escudo: Un escudo oval de protección +25 hecho de ithil-naur con un símbolo de Luz Repentina tallado en su parte delantera, permite a su portador mandar (3 veces al día) brillar al escudo con una deslumbrante luz que hará que todos los que se encuentren en un diámetro de 5 metros (y que miren en dirección al escudo) hagan una TR contra Esencia. Caso de fallar la TR, la víctima quedará aturdida durante 1 asalto/10 puntos de fallo de la TR (es decir, si la víctima falla por 26 la TR, quedará aturdida durante tres asaltos).

Martillo: Martillo +30 exterminador de trolls forjado en Khazad-dûm (Moria).

Botas: De color marrón oscuro, son Botas de Hierro, que permiten al portador pegar una patada a un enemigo como si su pie fuera una maza.

Capa: Capa de protección +10. Es resistente al agua y al aire, y proporciona una bonificación +10 a las TRs y la CA del portador.

Leer Hob; SdIA Apéndices; ver El Bosque Negro.

DURIN @

Los Años Antiguos

Niv: 49. **Raza:** Enano (Fundador de la Casa de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Khazad-dûm. **Sobrenombres:** el Padre; Primer Rey.

Características para RM: Fu-105; Ra-102; Em-96; In-104; Pr-97; Ag-104; Co-105; Me-101; Rz-98; Ad-77.

Características para SA: FUE-105; AGI-104; CON-105; INT-100; I-104; PRE-97. **Apariencia:** 97.

Bonificaciones por habilidad: Tre151; Des136; Abr133; Per126; Run121; DC102; ConC184; Qui45; Art111; Jug65; Med85; Dip70; Her134; TP136; Ras132; Com73; CoT126.

Los Años Posteriores

Niv: 77. **Raza:** Enano (Fundador de la Casa de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Khazad-dûm. **Sobrenombre:** el Inmortal.

Características para RM: Fu-104; Ra-99; Em-105; In-104; Pr-99; Ag-100; Co-106; Me-103; Rz-99; Ad-93.

Características para SA: FUE-104; AGI-100; CON-106; INT-101; I-104; PRE-99. **Apariencia:** 100.

Bonificaciones por habilidad: Tre181; Des186; Abr183; Per176; Run181; DC102; ConC184; Qui95; Art181; Jug95; Med145; Dip85; Her184; TP186; Ras182; Com78; CoT186.

Durin I, el más reverenciado de todos los enanos, despertó entre las nieblas de los Días Antiguos, cuando los Barbiluengos comenzaban a removerse inquietos, y viajó hasta Azanulbizar, el ancho y hermoso valle al este de las Montañas Nubladas. Era un peregrino solitario, y bautizó intrépidamente el valle. Cautivado por la belleza de un lago claro como el cristal al que llamó Kheled-zâram (el Lago Espejo), Durin experimentó una visión: una corona de siete estrellas giraba en torno a su cabeza, aunque estaba a plena luz del día. La Corona de Durin, como llaman los enanos a este halo, es conocida y respetada por todos los enanos. En el sitio donde tuvo lugar la visión se eleva un desgastado pilar de piedra, la Piedra de Durin, otro lugar reverenciado por todos los khazâd.

Cerca del lugar, Durin fundó el gran reino enano de Khazad-dûm (o Moria), dando forma a las cavernas situadas sobre el lago según su gusto, y reunió a su lado a muchos

Barbiluengos. En la Segunda Edad, Durin y sus herreros llevaron a cabo una hazaña sin igual en toda la Tierra Media: la construcción de la Escalera Interminable y, en su cúspide, la Torre de Durin. Esta interminable escalinata de caracol, tallada en la roca viva, constituía una asombrosa construcción formada por más de mil peldaños, desde las profundidades de las cavernas hasta la cúspide del Cuerno de Plata.

Durin vivió tanto tiempo que muchos creían que era inmortal. Pero no lo era. Pero tras su muerte, cinco de los herederos de la Segunda y Tercera Edad se han parecido tanto a Durin I que han adoptado su nombre, ya que muchos enanos creían ser una reencarnación del primer Durin.

Principales objetos de Durin:

Hacha: Esta poderosa y gran reliquia se perdió por dos veces. Tras ser abandonada Moria en 1981 T.E., el hacha permaneció oculta en una cámara, aparentemente sin ser descubierta por el balrog. La expedición de Balin descubrió el hacha en 2989, pero la perdió sólo cinco años más tarde, cuando la colonia de Balin fue masacrada por los orcos. El paradero del Hacha de Durin sigue siendo un misterio.

Escudo: Armadura y escudo +20. Catorce símbolos enanos (sortilegios) adornan el escudo; los sortilegios pueden ser lanzados siete veces al día y deben ser leídos en khuzdul del modo en que están inscritos en el escudo. Los símbolos incluyen Luz Repentina, Alivio del Aturdimiento III, Oración y Resistencia en un radio de 5 metros, así como otros sortilegios de Canalización.

Martillo de los Subterráneos: Martillo de guerra +30 que puede viajar a las manos del portador a una distancia máxima de 260 metros, y que causa daño doble.

Leer SdIA I; SdIA Apéndices; ver Moria de ICE.

Durin I



FULLA III*

Niv: 18. **Raza:** Enano (Casa de Barin, Rey del Norte). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** las Colinas de Hierro; más tarde las Montañas Grises.

Características para RM: Fu-100; Ra-92; Em-69; In-77; Pr-83; Ag-96; Co-98; Me-98; Rz-82; Ad-81. **Características para SA:** FUE-100; AGI-96; CON-98; INT-85; I-77; PRE-83. **Apariencia:** 80.

Bonificaciones por habilidad: Tre84; Des80; Abr78; Per73; Run81; DC73; ConC84; Qui62; Art81; Jug62; Med80; Her84; TP86; Ras75; Com68; CoT80.

Fulla, el Señor Enano de la pequeña rama occidental del Pueblo de Barin, se consideraba a sí mismo como un rey. Era descendiente de Balli Mano de Piedra, el animista enano que partió hacia el este en 2711 S.E. Al igual que todos los herederos “directos” de Balli, Fulla fue bautizado con el nombre del mejor amigo de Balli.

Fulla fue un renombrado exterminador de orcos que gobernó un par de ciudades enanas (Azanulinbar y Barak-shat-hur) en las Colinas de Hierro a mediados de la Tercera Edad. Tras su muerte, sus descendientes gobernaron sus dominios en el valle superior del Carnen hasta la llegada del Pueblo de Durin en 2770 T.E.

Principales objetos de Fulla III:

Armadura: Coraza +10 (CA CO/20) que se lleva como si fuera una cota de malla (CA CM/15) y añade +10 a las TRs del portador.

Hacha de combate: Un hacha +15 exterminadora de escudos que, si es parada en combate (es decir, si no hace ningún daño), ataca al escudo del oponente con un ataque de nivel 7. Caso de fallar la TR, el escudo del oponente será partido por la mitad.

Cuerno de Miedo: Cuerno de dragón con damasquinado de plata, oro y ónice. Cuando es soplado, permite hacer a todos los enanos que lo oigan una TR contra sortilegios como si fueran de nivel 20. Ataca a todos los demás individuos en un radio de 300 metros (designado por el portador) como un sortilegio de Miedo de nivel 20. Se puede utilizar tres veces al día.

Ballesta pesada: El cargador de siete pivotes recarga automáticamente el arma cada medio asalto. Se tardan tres asaltos en recargar el cargador.

Martillo de Retorno: Martillo de Retorno +30. (Fulla tiene una BO de 90 con esta arma).

Ver El Bosque Negro de ICE.

FULLA VII*

Niv: 25. **Raza:** Enano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Ruuriik (en el este de Endor). **Sobrenombre:** Fulla Mano de Piedra.

Características para RM: Fu-94; Ra-56; Em-100; In-97; Pr-86; Ag-56; Co-100 (más tarde 48); Me-98; Rz-98; Ad-91. **Características para SA:** FUE-94; AGI-56; CON-100 (más tarde 48); INT-98; I-97; PRE-84. **Apariencia:** 12.

Bonificaciones por habilidad: Tre44; Des64; Abr18; Per79; Run87; DC13; ConC76; Qui52; Art21; Jug32; Med60; Her24; TP26; Ras55; Com78; CoT47.

Herederio de la Línea de Drúin, el robusto y hogareño Señor Fulla condujo una expedición de enanos hacia el este en 2711 S.E. El grupo avanzó hacia el este, partiendo de las Montañas Azules y deteniéndose en las Colinas de Hierro durante el camino. Su viaje duró treinta años, pero finalmente (en 2741 S.E.), llegaron a su destino: la fortaleza enana de Khazad-madûr en Ruuriik.

El objetivo de Fulla era librar a la tierra de sus ancestros en Ruuriik del balrog, Múar, y liberar a la Tribu de Barin del abrazo mortal del espíritu de fuego. Durante aquella lucha, Múar entró en la fortaleza enana y mató al Señor Dáin y a su hijo antes de que Balli el Animista matara al poderoso balrog. Fulla resultó herido en el combate, pero siguió siendo una poderosa influencia sobre su pueblo.

A finales de 2741 S.E., Fulla y Balli habían acabado con el horrible reinado del Rey Demonio y recuperado por completo los reinos enanos. Limpiaron la antigua capital subterránea de Ahulë (Akhuzdah) de orcos y comenzaron a reconstruir sus antiguos dominios. Tras un gran regocijo, y después de que la música de las flautas, violines y tambores resonara en los salones, el heroico señor enano fue coronado como Fulla VII, rey de Ruuriik. Como tal, Fulla se convirtió en señor de las Dos Tribus de la Tierra Amurallada: el Pueblo de Drúin y el Pueblo de Barin.

Fulla, amigo de toda la vida de Balli Mano de Piedra, exterminador del balrog, adoptó el sobrenombre “Mano de Piedra” en homenaje a su compañero y consejero, que fue capturado y ejecutado más tarde por el nazgûl Khamûl. El Pueblo de Fulla comenzó a mostrarse más reticente a negociar con y ayudar a los extraños tras la muerte de Balli, y el rey Fulla, que vivió hasta los 212 años, murió convertido en un triste enano amargado.

Principales objetos de Fulla VII:

Armadura: Coraza +40 (CA CO/20) que se lleva como cota de malla (CA CM/15), añade +20 a todas las TRs del portador.

El Martillo del Norte: Ver Naug Zigildûm.

Martillo Demonio: Ver Naug Zigildûm.

Anillo de Invocación: Ver Naug Zigildûm.

Cinturón de dagas: Ver Naug Zigildûm.

GIMLI @

Niv: 8 (21 tras la C.E.). **Raza:** Enano (del Pueblo de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Erebor, la Montaña Solitaria. **Sobrenombre:** “Amigo de los Elfos”; “Portador del Rizo”; “Hijo de Glóin”.

Características para RM: Fu-99; Ra-94; Em-77; In-98; Pr-74; Ag-92; Co-100; Me-98; Rz-91; Ad-83. **Características para SA:** FUE-99; AGI-93; CON-100; INT-94; I-98; PRE-74. **Apariencia:** 84.

Bonificaciones por habilidad: Tre72; Des76; Abr73; Per71; Run77; DC76; ConC73; Qui62; Art71; Jug58; Med68; Her72; TP67; Ras55; Com58; CoT72.

Gimli, un valioso miembro de la Compañía del Anillo (3018-19 T.E.), era hijo de Glóin, de la colonia de la Montaña Solitaria. Su tío Oin y su padre habían acompañado a Thorin Escudo de Roble a Erebor en el año 2941 T.E., junto con otros once enanos, Gandalf y Bilbo Bolsón, para matar a Smaug y reclamar el Reino bajo la Montaña. (Su lucha se narra en el libro de Bolsón. “*Historia de una Ida y una Vuelta*”). Por lo tanto, las impresionantes hazañas de Gimli no deberían sorprendernos.

Tras la muerte de Smaug y la reconstrucción del reino enano bajo Erebor, Glóin se hizo con el liderazgo de su pueblo. Escogido como emisario para Elrond, cuya amistad los enanos deseaban, Glóin partió junto a su hijo, Gimli. De esta forma, el joven enano se unió a la Comunidad y se convirtió en el primer miembro de su raza en ver los árboles del Naith de Lórien desde los Días de Durin, un honor extraordinario. Durante la misión, Gimli trabó amistad con Legolas y con la Dama Galadriel, que se vio tan conmovida por la



devoción del enano que le dio tres dorados mechones de su propio cabello, un tesoro de gran valor y un símbolo de amistad entre las dos diferentes y a menudo hostiles razas.

A diferencia de muchos de sus hermanos enanos, Gimli sobrevivió a la Guerra del Anillo y fue nombrado Señor de las Cavernas Resplandecientes (de Aglarond, en el Abismo de Helm). Demostró ser un valioso aliado para los hombres de Rohan y Gondor, así como para los elfos de Elrond.

Una entrada del Libro Rojo sobre la Cuarta Edad afirma que Gimli navegó hacia el oeste más allá del mar junto a Legolas tras la muerte de Elessar (Aragorn II) en 120 C.E. Este honor único le fue otorgado a un enano que poseía una gran compasión y anticipación, así como coraje y tenacidad.

Principales objetos de Gimli:

Hacha: Hacha +25 exterminadora de escudos y orcos forjada en Erebor antes de 1977 T.E. y mejorada en las Montañas Azules. Si golpea a un escudo, el portador del escudo debe hacer una TR (a su nivel), y caso de fallarla, el escudo quedará partido por la mitad.

Escudo: Escudo +30 de Conocimiento, permite al portador averiguar la naturaleza de cualquier arma que golpee su superficie.

Martillo: +20, golpea como un mayal.

Botas: De color marrón oscuro, permiten Correr sobre Piedra.

Capa: Capa de Ocultación +15. A prueba de agua y viento, proporciona al portador una bonificación +15 en las maniobras de Acechar y Escondarse.

Leer SdIA I; SdIA II; SdIA III; SdIA Apéndices; ver El Bosque Negro de ICE.

NÁIN I

Niv: 21. **Raza:** Enano. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Moria (Khazad-dûm). **Sobrenombre:** Último Rey de Khazad-dûm.

Características para RM: Fu-99; Ra-84; Em-72; In-88; Pr-70; Ag-82; Co-90; Me-88; Rz-81; Ad-74. **Características para SA:** FUE-99; AGI-82; CON-90; INT-85; I-88; PRE-70. **Apariencia:** 78.

Bonificaciones por habilidad: Tre76; Des80; Abr77; Per67; Run73; DC78; ConC75; Qui68; Art73; Jug68; Med70; Her78; TP77; Ras73; Com68; CoT79.

Hijo de Durin VI, Náin I gobernó las estancias superiores de la gran fortaleza enana de Khazad-dûm (Moria) en 1980 T.E.; los Subterráneos pertenecían al maléfico espíritu de fuego de la Primera Edad conocido como el balrog, que había matado a su padre. Justo un año después de su ascensión al trono, Náin I fue también asesinado por el Terror, y sus seguidores abandonaron la antaño elegante y antigua mansión a manos del balrog y otros seres malévolos menores.

Principales objetos de Náin I:

Armadura: Coraza +20 (CA CO/20) que se lleva como cuero (CA C/6). Tiene tallados 14 símbolos enanos en el escudo; ver los objetos principales de Durin I para más detalles.

Escudo: Coraza +20 (CA CO/20) que se lleva como cuero (CA C/6). Tiene tallados 14 símbolos enanos en el escudo; ver los objetos principales de Durin I para más detalles.

Martillo de Durin III: Martillo de guerra +30 que inflige daño doble y puede moverse hacia su portador a una distancia máxima de 260 metros.

Leer SdIA Apéndices. Ver Moria de ICE.

NAUG ZIGILDÛM*

Niv: 28. **Raza:** Enano (del Pueblo de Barin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Ruuriik. **Sobrenombres:** el Martillo; el Señor del Espejo.

Características para RM: Fu-99; Ra-91; Em-49; In-96; Pr-63; Ag-100 (más tarde 26); Co-98; Me-77; Rz-94; Ad-34. **Características para SA:** FUE-99; AGI-100; CON-98; INT-66; I-96; PRE-63. **Apariencia:** 92.

Bonificaciones por habilidad: Tre92; Nad45; Mon25; A/E90; Per70; Run25; Can10; Emb14; Lin4; MA35; DA65; DC18; Acr35; Act15; Con30; Coc35; Bai45; DV35; PA55; For45; Med65; Mus20; Nav85; Cor70; Sen45; CC80; Red30; Ras90; Com70; Mañ60; Zam30; Art45; Dip78.

Naug Zigildûm era el hijo de Orí y el señor enano Galin Drúinakh. Se convirtió en rey de Ruuriik en 100 T.E. y gobernó la Tierra Amurallada en los confines más orientales de Endor hasta su muerte en 280 T.E. Su reinado marcó los inicios de la Edad del Martillo en el este.

Como el matrimonio de los padres de Naug simbolizaba la unión de las Dos Tribus de Ruuriik, el joven Naug gozó de gran popularidad desde el principio de su especial vida. El padre de Naug, Galin, el segundo Señor de Ahulë y consejero jefe del rey Fulla XIV de Ruuriik, era el viejo y sabio tío de Báror, el Señor del Pueblo de Barin. La madre de Naug, Orí, la sobrina favorita del rey Fulla, era la hija de Fullin.

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

superior dentro de Utumno. La mayor parte de las Estancias sobrevivieron a la destrucción de Utumno en la Primera Edad. Fueron parcialmente restauradas por los sirvientes del nazgûl Hoarmûrath de Dír a finales de la Segunda Edad, quien utilizó las cuevas para esconder el encantado Espejo de Mithril. Arrebatado al señor enano Zigilûk junto con el Martillo del Norte, el Espejo era supuestamente un regalo de Mahal (Aulë) y por lo tanto era sagrado para los naugrim.

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

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

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

Principales objetos de Naug:

El Martillo del Norte: Martillo de Retorno +35 del Rey del Norte; uno de los Siete Martillos de las Siete Tribus de los naugrim.

- Alcance variable: 23 metros contra enanos; 46 metros contra hombres y elfos; 230 metros contra orcos y razas gigantes; 460 metros contra dragones.
- Detecta dragones, fuentes de mal y fuentes de magia a 230 metros de distancia.
- Controla la “Tierra de Arda” a 5 metros de distancia (23 metros si el portador se encuentra en Ahulë).
- Proporciona al portador una bonificación +35 a la Presencia y a las TRs.
- Puede almacenar siete sortilegios de Canalización.
- Cualquier día puede convertirse en un martillo exterminador de dragones que permite al portador lanzar un Rayo Ígneo una vez al día o convertirse en un arma sagrada que:
- Permite al portador hacer las TRs contra Canalización Malvada como si fuera de nivel 77;
- Reduce a la mitad los efectos de los ataques de fuego contra el portador;
- Permite al portador comprender el khuzdul;
- Permite a todos los que se encuentran a 5 metros de distancia hacer las TRs contra miedo como si fueran de nivel 35;
- Cura al portador siete puntos de vida por asalto.

Martillo Demonio: Martillo +15 exterminador de demonios con un alcance de 30 metros (sin penalización por distancia) que vuelve al portador un asalto después de ser arrojado.

Anillo de Invocación: Sumando de sortilegios +3 para Canalización hecho de mithril y con damasquinado en marfil rojo. El anillo puede invocar a un “Héroe” enano de nivel 21 cada día. Este guerrero ilusorio encantado luchará junto al portador del anillo durante 2-20 asaltos, ignorando los aturdimientos y las heridas con hemorragia.

Cinturón de dagas: Cinturón hecho de piel de buey blanco con damasquinado en plata que proporciona al portador un +5 a la BD. El cinturón contiene siete dagas:

- Daga de Retorno +10 con un alcance de 100 metros (sin penalización por distancia);

- Daga +10 exterminadora de gigantes;
- Daga +10 exterminadora de trolls;
- Daga de Retorno +15 con un alcance de 70 metros (sin penalización por distancia);
- Daga +15 exterminadora de gatos;
- Daga +15 exterminadora de orcos;
- Daga de Retorno +20 con un alcance de 30 metros (sin penalización por distancia).

RÁLIN*

Niv: 21. **Raza:** Enano (del Pueblo de Dwálin). **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** el Nan Naugrim en el oeste de las Ered Luin. **Sobrenombre:** Segundo de los Siete Señores del Martillo de Piedra.

Características para RM: Fu-99; Ra-98; Em-87; In-99; Pr-89; Ag-100; Co-100; Me-88; Rz-91; Ad-98. **Características para SA:** FUE-99; AGI-100; CON-100; INT-90; I-99; PRE-89. **Apariencia:** 89.

Bonificaciones por habilidad: Tre91; Nad55; Mon70; Des107; Abr77; A/E87; Per85; Run49; B/V49; Can77; Emb28; Lin7; MA77; Acr35; Ev49; ConC91; Con49; Dip77; PA77; For91; Lid77; Nav49; Her49; TP49; E/T77; Ras91; Com49; CoT49; Mañ35; CT35.

Rálin nació en Zragathol, en las Ered Luin, en torno al año 3380 S.E. Era el segundo hijo del rey Rúlin, y estaba destinado desde su nacimiento a ser el Segundo de los Siete Señores del Martillo de Piedra. Según las leyendas enanas, el Martillo, también conocido como el Gran Martillo de Piedra, era un regalo de Mahal (Aulë) a Dwálin, el rey de la Segunda Tribu de los khazâd (y más tarde señor de Belegost). Era uno de los Siete Martillos de las Siete Tribus. (Otro de estos símbolos encantados era el Martillo del Norte, descrito anteriormente.)

Como señor del Pueblo de Dwálin durante los últimos años de la Segunda Edad, la búsqueda obligaba a Rálin a reunir las siete piezas del Martillo. Tras años de búsqueda y vagabundeo, su camino se cruzó y se unió con el de una banda formada por varios miembros de los Pueblos Libres, entre los que se encontraba el medio elfo bardo, Randae Linvairë (ver **STM II**); la media elfa bruja, Chinta Kari; y el montaraz womaw, Tash Enámó.

En los años que siguieron a este extraño encuentro de extraños compañeros, Rálin reunió las piezas restantes del Gran Martillo de Piedra. Entonces jugó un papel vital en el gran esfuerzo que llevó al grupo a eliminar el terrible legado de Ungoliant conocido como Eägoth (“Enemigo de la Existencia”), así como la destrucción de los tres magos avari: Ardanien, Mourmaelgax y Jírdfos.

Rálin siguió siendo Señor del Martillo de Piedra y Señor Guardián de las Ered Luin hasta el fin de sus días, en los primeros años de la Tercera Edad.

Principales objetos de Rálin:

El Gran Martillo de Piedra: El Martillo de Piedra, uno de los Siete Martillos de las Siete Tribus de los naugrim, es un martillo de guerra hecho de laen azulado que fue pasando a lo largo de la línea de reyes del Pueblo de Dwálin. Se puede dividir en siete piezas: mango, base, cabeza, guarda, cruz, primera gema y segunda gema. Todos los poderes, excepto su bonificación básica de combate de +35, funcionan sólo si el portador es un enano.

Necesita como mínimo el mango, la base y la cabeza para funcionar como un martillo de guerra +35 que puede ser arrojado a una distancia de 23 metros sin penalizadores y que vuelve (mediante una *Luenga Puerta*) a las manos del

portador tras golpear. Su bonificación es de +77 contra servidores de la “esencia de la oscuridad encarnada”. Hace daño séptuple contra criaturas super grandes “realmente maléficas”. Su alcance es de 230 metros contra grandes bestias, señores y “enemigo realmente maléficos”. Detecta trolls, balrogs, mal, poder, mithril y furia a una distancia de 230 metros. Puede “almacenar” hasta 7 sortilegios de Canalización.

Sus otros poderes van apareciendo gradualmente a medida que se le añaden las otras cuatro piezas:

- **Guarda:** lo convierte en un arma sagrada; +50 a las TRs contra “miedo” de todos los aliados que se encuentren en un radio de 23 metros; multiplicador x7 PP, los sortilegios lanzados mientras se empuña el martillo infligen al enemigo una penalización de -35 en sus TRs si su “espíritu” puede morir.
- **Cruz:** el portador hace las TRs como si fuera de nivel 77. Puede arder en llamas (como una Bola de Fuego) hasta siete veces al día (el portador es inmune); reduce el daño en puntos de vida de cada ataque recibido por el portador en 7 puntos.
- **Primera gema:** +35 a todas las TRs de todos los “aliados” en un radio de 5 metros; se convierte en un arma exterminadora de dragones +32 bajo mando; vuelve al portador inmune a todo tipo de fuego natural y reduce a la mitad el daño sufrido por el portador por fuegos mágicos; detecta dragones y demonios en un radio de 2300 metros.
- **Segunda gema:** controla la tierra de Arda a una distancia de 2300 metros de su centro (un punto específico escogido por el portador que no puede cambiar hasta que el portador muera); proporciona una distancia de lanzamiento de 2300 metros contra criaturas que hayan golpeado al portador hace menos de 7000 horas; y permite al portador hablar quenya.

Poderes especiales de Rálin:

Sortilegios: 42 PP. La BO para los sortilegios de base es de 21; la BO para los sortilegios dirigidos es de 30. Conoce todas las listas básicas para montaraz hasta nivel 20 y todas las listas de Canalización Abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas de Canalización Cerrada hasta nivel 5 (RM).

Objetos de menor importancia de Rálin:

Cota de mithril: Cota de malla hecha de mithril +20, se lleva como CA CM/13 per protege como CA CO/19.

Escudo: Escudo completo +25, puede lanzar Esfera de Protección V (con un radio de 10 metros) siete veces al día.

Yelmo: +21 a las TRs contra sortilegios de Canalización.

THORIN II

Niv: 27. **Raza:** Enano (del Pueblo de Durin). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Erebor; más tarde las Tierras Brunas; más tarde las Ered Luin. **Sobrenombre:** Thorin Escudo de Roble.

Características para RM: Fu-92; Ra-88; Em-79; In-85; Pr-82; Ag-92; Co-91; Me-89; Rz-86; Ad-82. **Características para SA:** FUE-92; AGI-92; CON-91; INT-87; I-85; PRE-82. **Apariencia:** 84.

Bonificaciones por habilidad: Tre84; Des86; Abr82; Per79; Rum83; DC80; ConC84; Qui78; Art83; Jug74; Med79; Her88; TP82; Ras83; Com70; CoT86.

Señor del arpa dorada y tenaz guerrero, Thorin II nació en 2746 T.E. Era el hijo mayor del rey enano Thráin II. A la edad de veinticuatro años, él y su familia fueron ignominiosamente expulsados de Erebor por Smaug; vivieron como exiliados en las Tierras Brunas hasta 2790 T.E. A la edad de 53 años, luchó intrépidamente en la Batalla de Azanulbizar, donde se ganó el sobrenombre de “Escudo de Roble” al utilizar una rama de roble como garrote y como escudo mientras iba derribando orcos. Tras aquella victoria debilitadora, Thráin II se trasladó con sus seguidores hasta las Montañas Azules (S. “Ered Luin”). Cuando su padre desapareció en un viaje a Erebor en 2845 T.E., Thorin II fue coronado Rey del exiliado Pueblo de Durin.

Durante cerca de un siglo, Thorin II cuidó de su pueblo, aumentando su número y riqueza. Entonces, en 2941 T.E., decidió embarcarse en una búsqueda para arrebatar Erebor a Smaug y reclamar el botín del dragón como el suyo propio. Ayudada por Gandalf, la expedición de Thorin y Compañía tuvo éxito, pero Thorin II (el recién coronado Rey bajo la Montaña) fue muerto poco después en la Batalla de los Cinco Ejércitos, blandiendo despiadadamente la hoja élfica Orcrist hasta que cayó. Sus últimas palabras para Bilbo

LOS ENANOS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Azaghâl	21	131	CO/19	50	S15	(Br/Gr)	145mg	125ha	0	Guerrero/guerrero, señor enano de la Casa de Dwálin.
Balin	28	177	CO/20	65	S15	(Br/Gr)	200mg	177bsp	10	Guerrero/guerrero, Rey de Moria. Del Pueblo de Durin.
Balli	23	135	CE/10	55	S25	Br	95mg	80da	0	Animista/clérigo, “Mano de Piedra”, “Exterminador de Múar”.
Bifur	11	109	CM/14	25	N	(Br/Gr)	140ha	100bsp	5	Guerrero/guerrero, del Pueblo de Dwálin y la Compañía de Thorin.
Bofur	10	105	CM/14	25	N	(Br/Gr)	135ha	105bsp	5	Guerrero/guerrero, del Pueblo de Dwálin y la Compañía de Thorin.
Bombur	6	60	CM/12	10	N	N	80ha	65ma	0	Guerrero/guerrero, del Pueblo de Dwálin y la Compañía de Thorin.
Borin	17	125	CO/20	65	S15	(Br/Gr)	160ha	100la	5	Guerrero/guerrero, seguidor de Thrór en las Montañas Grises.
Dáin I	17	135	CO/20	65	S20	(Br/Gr)	170ha	110la	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Durin.
Dáin II	28	149	CO/20	65	S25	(Br/Gr)	180ha	110la	5	Guerrero/guerrero, rey de la Línea de Durin en las Colinas de Hierro.
Durin I	49	177	CO/20	77	S20	(Br/Gr)	232mg	200mg	10	Guerrero/guerrero, Padre de la Casa de Durin.
Durin I (posterior)	77	147	CO/20	67	S20	(Br/Gr)	222mg	190mg	0	Guerrero/guerrero, Padre de la Casa de Durin.
Fulla III	18	143	CO/20	15	N	(Br/Gr)	170hc	130bsp	5	Guerrero/guerrero, Señor del Pueblo de Barin en el oeste (T.E.).
Fulla VII	25	161	CO/20	85	S20	(Br/Gr)	170hc	145mg	0	Guerrero/guerrero, rey; refundó Ruuriik (2741 S.E.).
Gimli	8	125	CM/13	60	S30	N	130ha	85acp	5	Guerrero/guerrero, miembro de la Compañía del Anillo.
Gimli (posterior)	21	147	CO/19	60	S30	(Br/Gr)	210ha	100acp	0	Guerrero/guerrero, “Amigo de los elfos”, Señor de Aglarond.
Náin I	21	150	CO/20	77	S20	(Br/Gr)	200mg	177mg	10	Guerrero/guerrero, “el Minero”. Rey de la Línea de Drúin.
Naug	28	181	CO/20	40	N	(Br/Gr)	220mg	210mg	0	Guerrero/guerrero, rey de Ruuriik (100-280 T.E.).
Rálin	21	135	CO/19	80	S25	(Br/Gr)	177mg	177ac	10	Montaraz, Señor de la Casa de Dwálin. Guardián del Martillo.
Thorin II	28	175	CO/20	77	S15	(Br/Gr)	175ha	165bsp	10	Guerrero/guerrero, “Escudo de Roble”, rey del Pueblo de Durin.

NOTA: Los nombres en negrita indican a los Siete Padres, o Fundadores, de las Siete Casas. Las reliquias del Fundador de una Casa de los enanos suelen ir pasando por las manos de cada rey de la Línea.

Bolsón, alabando su coraje y sabiduría, constituyen una de las despedidas más conmovedoras de la historia de la Tierra Media. Thorin II fue enterrado bajo la Montaña Solitaria con la Piedra de Arca de Thráin, una brillante gema blanca de incalculable valor, colocada sobre su pecho. Sobre su tumba fue colocada Orcrist, brillando con su vívido fulgor azul ante la cercanía de orcos.

Dáin Pie de Hierro sucedió a Thorin II como rey de los enanos de Erebor.

Principales objetos de Thorin II:

Orcrist (S. "Cuchilla de trasgos"): Espada ancha mágica élfica +30 hecha de la aleación de mithril conocida como it-hilnaur (S. "Fuego lunar"). Una de las dos espadas gemelas forjadas por los elfos de Gondolin en la Primera Edad, Orcrist fue rescatada de la guarida de los trolls de piedra de Eriador por Thorin Escudo de Roble. Al igual que su hermana, Glamdring, la hoja de la espada brilla con una resplandeciente luz azul cuando hay trolls u orcos en las cercanías (brillo suave cuando están a menos de 300 metros, brillo más potente cuando están a menos de 30 metros). Sólo hace pifia con una tirada sin modificar de 01.

Piedra de Arca: Una brillante gema blanca de incalculable valor, la Piedra de Arca fue enterrada junto con Thorin bajo Erebor en 2941 T.E. En 2770 T.E., Smaug el Dorado se había apoderado de la valiosa joya tras expulsar a los enanos de su hogar en Erebor.

Leer Hob; SdIA Apéndices. Ver Moria de ICE.

5.15 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE PERSONAJES ENANOS

NOTA: La siguiente es una serie de descripciones cortas que cubren la mayoría de los personajes enanos conocidos en la Tierra Media. Las consiguientes tablas detallan sus características. Un "*" junto al personaje indica que está creado por ICE, mientras que un "@" indica que el personaje está dibujado.

– A –

AZAGHAL MARTILLO ROJO*: Niv: 12. Azaghal Martillo Rojo fue el nieto de Zigli (Ryk), el aventurero hermano de Fulla III (Señor de la rama del Pueblo de Barin que se asentó en las Colinas de Hierro durante la Segunda Edad). Aunque era un hábil guerrero, es más recordado como líder y diplomático. Azaghal gobernó la ciudad de Barak-shathur (situada al este de las fuentes del río Carnen), y sirvió como enviado de su pueblo a Khazad-dûm en 1580 T.E. Se hizo rápidamente amigo de Durin III, rey de la Primera Casa de los naugrim. Ver *El Bosque Negro* de ICE.

– B –

BÁIN*: Niv: 15. Báin fue el cuarto rey de Ruuriik y el quinto Señor de la Casa de Drúin. Hijo de Bróin el Torpe (o Bróin el Eco), Báin gobernó a los enanos de la Línea de Drúin durante 56 años con paz y sabiduría. Su mayor hazaña fue la de establecer un comercio regular con los hombres del este.

BÁIN II*: Niv: 17. Báin II fue el séptimo rey de la Primera Línea de la Casa de Drúin, y el sexto rey de Ruuriik. Hijo de

Thalin y padre de Fulla, Báin II gobernó Ruuriik durante casi sesenta años, rechazando con contundencia una invasión por parte de las tribus horl a principios de la Segunda Edad.

BÁIN III*: Niv: 14. Báin III fue el hijo de Dáin el Enemigo de los Clérigos (del Pueblo de Drúin) y era públicamente odiado por sus liberales actitudes con respecto a los avari. Ciertamente, era un amigo de los elfos, y más tarde viajó por gran parte del este de Endor en compañía de los elfos.

BÁIN VII*: Niv: 25. Rey de la Línea de Drúin a finales de la Tercera Edad, es más conocido por haber renovado los vínculos de Ruuriik con los womaw del nordeste de Endor y por haber logrado la victoria en el Gran Ataque de 3017-19 T.E. Báin VII lideró entonces a su pueblo en el camino hacia la Cuarta Edad, forjando amistades con los hombres del este tras la caída de Sauron y Khamûl. Gobernó sabiamente y con gran fervor, inspirando a su inquieto pueblo para que hiciera las paces con sus vecinos.

BALIN*: Niv: 13. Tercer hijo de Thalin, Balin nunca se recuperó de la envidia de sus hermanos, el gran señor Róin y el rey Báin II, que odiaban a su vacilante hermano menor. Sin embargo, Balin no estaba embargado por el deseo de gobernar Ruuriik, y se dedicó a forjar armas más fuertes y más ligeras, aunque el éxito le diera la espalda, al igual que todas las mujeres. Murió solo a los 149 años de edad a mediados de la Segunda Edad.

BALRIM*: Niv: 12. Hijo de Frúhar y padre de Dáin el Enemigo de los Clérigos, Balrim fue un conspirador con bastante poco éxito que intentaba deponer a Fulla II. Pese a ser encarcelado de cuando en cuando, logró vivir 200 años y dejó una fortuna considerable a Dáin.

BALLI OJO DORADO*: Niv: 15. Hijo de Dralin, Señor de la Línea de Drúin, Balli codiciaba la riqueza y el poder tanto que parecía haber inventado ese pecado. Era un pensador brillante y un orador apasionado, y condujo una expedición a las Montañas, donde, a su avanzada edad (unos 150 años), logró descubrir oro y mithril. Desde entonces se dijo que su "ojo", o visión, era dorado, y su familia vivió rica durante siglos.

BALLI EL ÁSPERO*: Niv: 14. Balli el Áspero fue un señor enano respetado en la Tribu del rey Drúin el Orgullosa. Era un líder aventurero que es recordado por haber fundado el reino enano de Ruuriik en los confines más orientales de Endor. Sus expediciones desde Burskadekdar en 700 S.E. tuvieron como resultado el hallazgo de un túnel secreto que conducía a la Tierra Amurallada, y Balli se convirtió en la primera persona que contempló el Gran Valle acurrucado entre las Montañas del Viento y el Mar Oriental. Al volver a la corte del rey Drúin el Joven, convenció sabiamente a su mentor para que estableciera su reino en aquel protegido valle.

BALLI II*: Niv: 12. Balli (II) Ojo de Plata fue el hijo de Dralin y el nieto de Thráin el Vagabundo (N. del T.: no confundir con Thráin II, padre de Thorin Escudo de Roble). Fue bautizado en recuerdo de Balli el Áspero, pero su sobrenombre proviene de su legendaria intuición para encontrar plata. Fue Balli II quien descubrió las tres mayores venas de plata en las Montañas del Viento, que estaban convenientemente situadas en el reino natal de Balli, Ruuriik.

BALLI III*: Niv: 13. Hijo del próspero Balli Ojo Dorado y padre del obeso Bofur el Jadeante, Balli III fue un poderoso señor que abogaba por anular las relaciones con los hombres y los elfos. Sus manías xenofóbicas gobernaron Ruuriik durante siglos.

BARIN, REY DEL NORTE*: Niv: 35. También conocido como Barin el Marcado, Barin Rey del Norte fue el Padre de la Séptima y Última Casa de los naugrim. Condujo a su

pueblo hacia el norte a finales de la Primera Edad, pero trasladó a la tribu al este, donde ayudaron a domar la remota tierra montañosa conocida como Ruuriik. En 707 S.E., la hija de Barin, Bís, se casó con el rey Drúin el Joven, uniendo de esta forma las dos tribus de enanos del este. A su vez, Barin recibió las praderas como feudo propio. Juró lealtad a su nuevo yerno, Drúin el Joven, quien dio al Rey del Norte el nombre de Primer Vasallo. Su hijo, Barin II, ayudó a convertir la fortaleza enana de Ruuriik en una colonia viable.

BARIN II*: Niv: 27. Hijo de Barin Rey del Norte y segundo rey de la Casa de Barin, Barin II gobernó el norte de Ruuriik desde 721 S.E. hasta 814 S.E. Fue un gobernante sabio y apasionado.

BARIN III*: Niv: 21. Último rey de la Primera Línea de la Casa de Barin, Barin III fue el último señor enano en gobernar el norte de Ruuriik. Fue abrasado hasta morir mientras luchaba contra el balrog Múar ante la Puerta de Radimbragaz (su hogar) en 1157 S.E.

BÁVOR*: Niv: 45. Bávor fue el Padre de la Segunda Casa de los naugrim. Durante los primeros días de la Segunda Edad, condujo a su pueblo hasta el Lejano Sur de Endor. Los enanos mablâd del sudoeste de las Montañas Amarillas son descendientes del Pueblo de Bávor.

BÍS*: Niv: 14. Bís, la elegante, hermosa y hábil hija del anciano rey Barin (Rey del Norte), se casó con el rey Drúin de la otra tribu del este y unió a las dos en un reino en Ruuriik, en 707 S.E. Bís fue una renombrada arquitecta cuyo primogénito, Thorin, se convirtió en el segundo rey de Ruuriik.

BOFUR EL JADEANTE*: Niv: 7. Bofur fue una desafortunada figura de la Línea de Drúin el Orgullosa. Grotescamente gordo de nacimiento, Bofur estuvo condenado a llevar una vida sedentaria y corta (para un enano). Era un jugador formidable que una vez perdió y más tarde ganó la inmensa fortuna de su familia en una sola noche.

BOHÓR*: Niv: 11. Uno de los tres hijos de Fulla, Bohór fue el débil vínculo hereditario en la poderosa familia gobernante de la Línea de Drúin. Bohór, un tipo pequeño y sencillo con una nariz constantemente torcida hacia una parte

de su hinchada y enojada cara, nunca encontró su lugar en Ruuriik. Murió sólo y arruinado.

BRÓIN*: Niv: 16. También conocido como Bróin el Eco, Bróin el Torpe fue el hijo de Thrórín y el tercer rey de Ruuriik (859-899 S.E.). Sólo gobernó durante cuarenta años antes de caer en un abismo de las Montañas del Viento. Las leyendas dicen que está enterrado donde Naug perdería más tarde el Martillo del Norte.

BURIN*: Niv: 14. Un clérigo dedicado y señor de la Línea de Barin, Burin llevó una vida de esteta. Era un maestro artesano que creó las Tres Mazas del Viento en torno al año 1055 S.E. Burin sucedió a su hermano Darim en el trono de la Séptima Casa de los enanos en 1011 S.E. Gobernó el norte de Ruuriik durante 92 años.

BURIN EL TENUÉ*: Niv: 14. Hijo de la intrépida doncella enana Drús II y del señor Gurn II, Burin nació a finales de la Tercera Edad, hijo de unos padres poderosos e influyentes. Luchó por abrirse camino y, a la edad de cincuenta años, logró independizarse y estableció una exitosa compañía de comercio. Su hija, Drús III, fue una de las reverenciadas Guardianas del Martillo.

– D –

DÁIN*: Niv: 13. Hijo de la doncella enana Grís y nieto de Barin III, Dáin de la Jarra pasó toda su vida haciendo cerveza. Vivía en el Nan Naugrim en las Montañas Azules, donde creó la Hidromiel de Barin en 1300 S.E.

DÁIN EL ENEMIGO DE LOS CLÉRIGOS*: Niv: 16. Hijo de Balrim, un señor de la Línea de Drúin, Dáin era enemigo de todas las costumbres antiguas. Cuestionaba la semi-divinidad de Mahal y se peleaba con los demás enanos exiliados que residían cerca de su casa en las Montañas Azules.

DÁRAM*: Niv: 13. El único hijo de Drárin el Necio, Dáram murió luchando junto a su padre durante la Caída de Ruuriik en 1157 S.E.

LOS ENANOS – A-B

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Azaghal	12	124	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	135mg	100bsp	5	Guerrero/guerrero, señor menor de las Colinas de Hierro.
Báin	21	177	CO/20	60	S20	(Br/Gr)	190mg	160ha	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Drúin.
Báin	15	115	CO/20	50	S15	(Br/Gr)	170mg	105la	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Drúin. Hijo de Bróin.
Báin II	17	125	CO/20	55	S20	(Br/Gr)	185mg	145ha	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Drúin. Hijo de Thalin.
Báin III	14	119	CE/10	35	S5	Br	100ha	80acp	10	Montaraz, "Amigo de los elfos". Del Pueblo de Drúin.
Báin VII	25	163	CO/20	65	S25	(Br/Gr)	190ma	185mg	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Drúin en la Cuarta Edad.
Balin	13	110	CM/15	45	S15	(Br/Gr)	160ha	100la	5	Guerrero/guerrero, del Pueblo de Drúin. Tercer hijo de Thalin.
Balli	15	139	CO/19	50	S15	(Br/Gr)	175ha	110ho	5	Guerrero/guerrero, "Ojo Dorado". Del Pueblo de Drúin.
Balli el Aspero	14	127	CO/18	40	S10	Br	170ha	115ho	0	Guerrero/guerrero, Fundador de Ruuriik. Del Pueblo de Drúin.
Balli II	12	102	CE/9	40	S10	N	80ha	75ac	10	Montaraz, "Ojo de Plata". Del Pueblo de Drúin.
Balli III	13	114	CE/10	35	S10	Br	95ha	85ho	5	Montaraz, del Pueblo de Drúin. Hijo de Balli Ojo Dorado.
Balrim	12	113	CE/10	30	S5	Gr	75ha	60la	10	Montaraz, hijo de Frúhar. Anillo, multiplicador x3 PP. 24 PP.
Barin	35	130	CO/20	90	S40	(Br/Gr)	215mg	210mg	10	Guerrero/guerrero, "El Marcado". Padre de la Séptima Casa.
Barin II	27	115	CO/20	70	S25	(Br/Gr)	195mg	175mg	5	Guerrero/guerrero. Heredero de Barin Rey del Norte.
Barin III	21	120	CO/20	65	S20	(Br/Gr)	180mg	165la	5	Guerrero/guerrero. Último Rey del norte de Ruuriik.
Bávor	45	193	CE/12	40	S45	(Br/Gr)	180mg	160mg	15	Montaraz, "El Rápido". Padre de la Segunda Casa.
Bís	14	95	SA/1	15	N	(Br/Gr)	55ec	30ho	15	Animista/sanadora, hija del rey Barin. 28 PP.
Bofur	7	65	CM/12	15	N	N	80ha	60ma	0	Guerrero/guerrero, "El Jadeante". De la Línea de Drúin.
Bohór	11	100	CM/13	20	N	(Br/Gr)	120ha	90bsp	0	Guerrero/guerrero, de la Línea de Drúin, hijo de Fulla II.
Bróin	16	112	CO/20	65	S15	(Br/Gr)	150ha	100la	0	Guerrero/Guerrero, rey del Pueblo de Drúin.
Burin	14	97	C/6	40	S	Gr	60ma	35ho	5	Animista/clérigo, maza sumando de sortilegios +4 para Canalización. 28 PP.
Brúin el Tenué	14	114	C/5	35	S	N	50ma	20ho	10	Animista/alquimista, de la Línea de Drúin. 42 PP.

NOTA: Los nombres en negrita indican a los Siete Padres, o Fundadores, de las Siete Casas. Las reliquias del Fundador de una Casa de los enanos suelen ir pasando por las manos de cada rey de la Línea.

DARIM*: Niv: 9. Llamado el Daño de los Lobos, Darim mató a toda una manada de lobos hambrientos cuando sólo tenía siete años de edad. Murió en una crecida que barrió todo el Valle de Faliodukûm en Ruuriik en 1011 S.E. Su hermano Burin le sucedió como rey de la Casa de Barin y señor del norte de Ruuriik.

DARIN: Niv: 16. Hijo de Farin y padre de Rúin, este señor de la Línea de Barin no consiguió convertirse ni en guerrero ni en explorador, pero al menos tuvo cierto éxito en el comercio. Mantuvo un floreciente comercio con los hombres del este, tratando con armas, alimentos e hidromiel.

DÍS@: Niv: 7. Nacida en 2760 T.E., Dís fue una doncella real enana de la Línea de Durin. Hermana de Thorin Escudo de Roble, era la única hija de Thráin II y más tarde se convirtió en madre de Fili y Kili, héroes muertos en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Dís es la única doncella enana del Pueblo de Durin que es mencionada con cierta importancia en sus registros. *Leer SdIA Apéndice 86, 87.*

DÓM*: Niv: 15. Hijo de Thrír III y rey antes que su hermano Báin III, Dóm gobernó brevemente Ruuriik en el este de Endor después de 1640 T.E. Como falleció tras una larga enfermedad, su hermano, el ambicioso Báin, maestro de las pociones, ascendió al trono mirado con cierta suspicacia, pero nunca se demostró nada tangiblemente.

DÓR*: Niv: 8. Hijo de Kalin y padre de Dwáin, Dór nunca logró superar los prejuicios que sufre un enano sin espíritu militar. Murió, triste y solo, a la edad de 145 años.

DORI: Niv: 7. De la Casa de Durin, Dori fue uno de los trece enanos que componían Thorin y Compañía, la exitosa expedición que expulsó a Smaug fuera de Erebor (N. del T.: tanto que le mataron) y se apoderó de su botín en 2941 T.E. Dori también luchó en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Satisfecho con tocar su flauta y comer bien, Dori se retiró a Erebor poco después. *Leer Hob; SdIA I; SdIA Apéndice 87.*

DRALIN*: Niv: 11. Hijo de Thráin el Vagabundo (de la Línea de Drúin), Dralin pasó toda su vida en Ruuriik, donde sirvió de mensajero del rey a la corte de la Casa de Barin.

DRARIN EL NECIO*: Niv: 14. De la Línea de Barin, Drarin fue el séptimo rey de la Séptima Casa de los naugrim. Gobernó el norte de Ruuriik en el este de Endor y fue contemporáneo del heroico Drúin el Exterminador de Orcos en el siglo XII de la Segunda Edad. Durante la guerra contra el balrog Múar, y al enfrentarse a la masacre de su tribu, el rey Drarin condujo a sus guerreros a un asalto imposible para capturar la guardia de trolls cerca de Brûl Faliodukûm. Su hueste fue aniquilada y Drarin y su hijo Dáram fueron mutilados en el ataque (1157 S.E.).

DRARIN EL SABIO*: Niv: 11. Un historiador temprano de su propio pueblo, Drarin registró la historia de las dos tribus del este antes de su muerte en 102 S.E. Drarin, un favorito de los reyes a quienes sirvió, aconsejó también a los gobernantes de Ruuriik, llegando a servir a tres reyes.

DRÚHAR EL GUERRERO DEL ALBA*: Niv: 18. Drúhar el Guerrero del Alba fue el hijo de Barin II y el tercer rey de la Casa de Barin (814-99 S.E.). Drúhar, un feroz guerrero de la Segunda Edad, mató a una docena de orcos y hombres del este en la Batalla de las Puertas. Su epíteto se originó por la predilección de Druhar por atacar a sus enemigos al alba, cuando se levantaban o iban a coger sus armas. Murió diez años más tarde, emboscado por los orcos en el exterior de Ruuriik.

DRÚHAR II*: Niv: 9. Abandonado por los restos del masacrado Pueblo de Drúin (tras la traición de Múar en 1157 S.E.), este noble de la Línea de Barin engendró a Glein y luchó heroicamente en la Batalla del Paso en 1240 S.E., ma-



tando a diez orcos con su hacha y su espada. Su nieto, Drúin el Exterminador de Orcos, vengó la matanza de 1157 S.E.

DRÚIN*: Niv: 15. Drúin, otro señor enano que sufrió durante el asedio y la quema de Ruuriik en 1157 S.E., engendró a un hijo, Drúin II, y luchó valientemente en los largos y oscuros Años de la Traición. Se dice que Drúin, un líder militar experimentado, daba arengas extremadamente conmovedoras que inspiraban a sus tropas para lograr importantes hazañas heroicas.

DRÚIN EL LOCO*: Niv: 13. Este señor enano, de sobrenombre adecuado, e hijo de Náin el Minero, luchó contra todos sus enemigos y la mayor parte de sus amigos. Los registros de su época (mediados de la Tercera Edad) indican que Drúin el Loco mató al menos a una docena de hermanos enanos de lo que imaginaba habían mancillado su honor, atacando a algunos de ellos mientras comían o libaban hidromiel.

DRÚIN EL ORGULLOSO*: Niv: 37. Jefe de la Línea de Drúin (de los enanos menores del este), Drúin el Orgullosos fue el Padre de la Sexta Casa de los naugrim. Durante los primeros años de la Segunda Edad, condujo a su pueblo hacia el este a través del Anduin y hasta el sur de Ruuriik, para llegar a las tierras chey. Cuando murió allí en torno al año 673 S.E., su hijo Drúin trasladó su Casa más al este, llegando finalmente a asentar la Línea en Ruuriik.

DRÚIN EL JOVEN: Niv: 25. Drúin nació en las tierras chey en torno al año 625 S.E. y condujo a su pueblo hacia el este tras la muerte de su padre en 673 S.E. Fue el segundo rey de la Casa de Drúin. Fundador del Reino Amurallado de Ruuriik, Drúin siguió a Balli y guió intrépidamente a su tribu hacia su nuevo hogar en las alturas de las montañas. Drúin el Joven se casó con Bís y fue el orgulloso padre de dos doncellas, Grís y Nurís, algo extremadamente raro. A cambio de la mano de Bís, Drúin entregó a su anciano suegro, el rey Barin, un feudo que cubría la mitad norte del reino de Ruuriik

Barin fue desde entonces conocido como Primer Vasallo y el rey del norte de Ruuriik.

DRUIN II*: Niv: 14. Hijo de Drúin y rey del norte de Ruuriik durante menos de tres días, Drúin II se convirtió en señor de la Casa de Barin cuando el rey Drarin el Necio pereció luchando en Brûl Faliodukûm. Fue un intrépido guerrero que guió a su ejército contra los orcos y trolls que vivían en las Montañas del Viento, perdiendo sólo una batalla, la última que libró. Murió luchando contra Múar el balrog, en 1157 S.E.

DRÚNIN EL EXTERMINADOR DE ORCOS*: Niv: 17. Drúnin, valiente guerrero y salvador de su tribu y su tierra natal, mató a una docena de orcos en la Batalla de la Caída, en 1148 S.E. Desde ese momento, se dedicó a reunir los maltrechos restos de las dos tribus y los condujo a la seguridad de la mina sagrada situada en el corazón de la quemada y arrasada fortaleza enana de Ruuriik. Drúnin cayó en una emboscada en 1152 S.E., muerto por un grupo de orientales y orcos.

DRÚIS*: Niv: 7. Drúis fue una hermosa doncella enana de la Casa de Barin que descubrió el Secreto del Norte en 1639 T.E. Era una portentosa exploradora que llevó a cabo la revisión del mapa de la cordillera septentrional de las Montañas del Viento.

DRÚS II (EL INTRÉPIDO)*: Niv: 15. Un tenaz guerrero exterminador de orcos, Drús II gobernó la Línea de Barin en Ruuriik durante cincuenta y seis años, hasta que una trampa para osos colocada por los humanos le partió en dos en el año 909 S.E. Anteriormente, se había enfrentado sólo con su hacha y su escudo a una docena de guerreros fale, manteniéndolos a raya mientras su pueblo huía en busca de refugio.

DRÚS III*: Niv: 10. Guardiania del Martillo y Señora de Khazad-madûr, Drús III fue una de las últimas gobernantes

del gran reino del este. Drús, una osada y astuta clériga, nunca dudó de la fuerza de su tribu, y quedó absolutamente desolada cuando su pueblo fue masacrado en la Segunda Edad.

DURIN II: Niv: 14. Durin II gobernó Khazad-dûm en la Segunda Edad, a partir del año 700. Se piensa que ya era rey cuando se construyó la encantada Puerta Oeste de Moria, construida por Narvi y sus artesanos enanos para incrementar el comercio entre los enanos y los elfos de Eregion. *Leer Sdla I; ver Moria de ICE.*

DURIN III: Niv: 35. Rey de Khazad-dûm en la Segunda Edad, Durin III gobernaba a los enanos cuando Celebrimbor forjó los Anillos del Poder en torno al año 1500. Como regalo, Durin III recibió el más poderoso de los siete anillos enanos por parte de los elfos, que le consideraban su amigo. A pesar de no poder ser dominados o controlados por el Anillo Gobernante de Sauron, los enanos cayeron no obstante presas de la codicia y, como raza, sufrieron un declive de poder y perdieron su gracia con el paso del tiempo. (Para los principales objetos de Durin III, consultar la entrada de Durin I.) *Leer Sdla Apéndices. Ver Moria de ICE.*

DURIN VI: Niv: 28. Nacido en 1731 T.E., este rey de Khazad-dûm vivió en una relativa paz hasta el año 1980, cuando sus excavaciones bajo el Caradhras en busca de vetas de mithril liberaron al balrog. El maléfico espíritu mató a Durin VI, y al año siguiente, a su hijo, Náin I. Moria fue abandonada por los enanos tras la muerte de Náin. *Leer Sdla Apéndices 87. Ver Moria de ICE.*

DURIN VII: Niv: 17. Último rey del Pueblo de Durin, Thorin (III) Yelmo de Piedra de Erebor se proclamó Durin VII y gobernó a su maltrecha raza de forma desoladora durante los albores de la Cuarta Edad. Los enanos creen que Durin VII fue en realidad la séptima y última encarnación de Durin el Inmortal. *Leer Sdla Apéndices 87. Ver Moria de ICE.*

LOS ENANOS – D

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Dáin	13	105	CM/14	35	S10	Br/Gr	135ha	80ho	0	Explorador/bribón, cervecero e hijo de Grfs.
Dáin	16	120	CO/20	65	S15	(Br/Gr)	155ha	105la	5	Guerrero/guerrero, "Enemigo de los Clérigos" del Pueblo de Drúin.
Daram	13	106	CM/13	40	S10	N	125ha	85la	5	Explorador/bribón, único hijo de Drárin el Necio.
Darim	9	72	SA/1	20	N	N	90hc	75ho	20	Montaraz, "Daño de los lobos". De la Casa de Barin.
Darin	16	115	CM/14	50	S10	N	130ha	85la	5	Guerrero/guerrero, hijo de Farin y padre de Drúin.
Dís	7	125	CM/13	55	S10	N	105ha	80la	0	Guerrera/guerrera, Doncella Real de la Casa de Durin.
Dóm	15	120	CM/14	65	S15	(Br/Gr)	135ha	95la	5	Guerrero/guerrero, hijo de Thrír, rey (1640-70 T.E.).
Dór	8	102	CM/15	60	S15	(Br/Gr)	125ha	80la	0	Guerrero/guerrero, hijo de Kalin y padre de Dwáin.
Dori	7	96	CM/14	35	S5	Gr	120ha	85ac	5	Guerrero/guerrero, de la Casa de Durin y la Compañía de Thorin.
Dralin	11	117	CM/15	55	S10	(Br/Gr)r	125ha	90la	5	Guerrero/guerrero, hijo de Thráin el Vagabundo.
Drarin	14	139	CO/20	50	S15	(Br/Gr)	130ha	85la	-5	Guerrero/guerrero, "el Necio". Rey de Ruuriik.
Drarin	11	108	CM/14	55	S10	(Br/Gr)	110ha	90la	0	Guerrero/guerrero, "el Sabio". Historiador de la Casa de Barin.
Drúhar	18	125	CO/20	65	S20	(Br/Gr)	145ha	110la	5	Guerrero/guerrero, "el Guerrero", exterminador de orcos.
Drúhar II	9	119	C/8	35	S5	(Br/Gr)	125ha	105la	-5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Barin.
Drúin	37	185	CO/20	95	S45	(Br/Gr)	225mg	220mg	0	Guerrero/guerrero, "el Orgullosa". Padre de la Casa de Drúin.
Drúin	25	164	CO/20	80	S45	(Br/Gr)	195ha	185mg	5	Guerrero/guerrero, "el Joven". Fundador de Ruuriik.
Drúin	12	126	CM/15	40	S10	(Br/Gr)	125ha	115mg	5	Guerrero/guerrero, padre de Drúin II; líder militar.
Drúin	13	131	CO/18	5	N	Br	140hc	115la	0	Guerrero/guerrero, "el Loco". De la Línea de Drúin.
Drúin II	14	149	CO/19	35	S5	(Br/Gr)	160ha	145la	5	Guerrero/guerrero, hijo de Drúin y rey de Ruuriik.
Drúnin	17	130	CO/20	65	S15	(Br/Gr)	145ha	115la	5	Guerrero/guerrero, "Exterminador de orcos". Señor del Pueblo de Barin.
Drúis	7	59	CE/10	10	N	Br	75ha	50ho	10	Montaraz, doncella enana del Pueblo de Barin.
Drús II	15	110	CO/20	40	S5	(Br/Gr)	105ha	80la	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Barin.
Drús III	10	85	CM/13	35	N	N	45ha	35mg	0	Guerrera/guerrera, "Guardiana del Martillo de Barin".
Durin II	14	120	CO/20	77	S20	(Br/Gr)	177mg	177bsp	5	Guerrero/guerrero, rey de la Casa de Durin.
Durin III	35	177	CO/20	77	S20	(Br/Gr)	220mg	190mg	10	Guerrero/guerrero, rey de la Casa de Durin.
Durin VI	28	177	CO/20	77	S20	(Br/Gr)	210mg	180mg	10	Guerrero/guerrero, rey de la Casa de Durin.
Durin VII	17	125	CO/20	70	S15	(Br/Gr)	165mg	145mg	10	Guerrero/guerrero, "Ultimo Rey" del Pueblo de Durin.
Durí la Jinete	13	85	CM/13	45	N	(Br/Gr)	100mg	75la	0	Exploradora/bribona, doncella enana de la Línea de Drúin.
Dwáin	12	95	CM/13	55	N	N	75mg	65la	0	Animista/alquimista. De la Línea de Drúin. 24 PP.
Dwalin	9	100	CM/14	60	N	(Br/Gr)	90mg	75la	0	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y la Compañía de Thorin.
Dwálin	43	191	CO/20	40	N	(Br/Gr)	230hc	225mg	0	Guerrero/guerrero, Padre de la Tercera Casa.

DURÍ LA JINETE*: Niv: 13. Durí, una habilidosa jinete cuyo soberbio dominio de los caballos quedó inmortalizado en los Pergaminos de las Dos Tribus, sirvió como mensajera del Pueblo de Drúin mientras vivían en el oeste. Fue amiga de Gil-galad de Lindon, quien regaló su primer caballo a la doncella enana.

DWAIN*: Niv: 12. Hijo de Dór y padre de Rúrin Señor de los Riscos, Dwáin fue un vanidoso e indolente señor que no dejó ningún legado importante.

DWALIN: Niv: 9. Segundo hijo de Fundin, Dwalin nació en 2772 T.E., y fue uno de los pocos enanos que formaban parte de Thorin y Compañía que sobrevivió hasta ver el amanecer de la Cuarta Edad. Tras la limpieza de Erebor, Dwalin se quedó a vivir allí. *Leer Hob; SdIA Apéndices 87.*

DWÁLIN: Niv: 43. Dwálin fue el Padre de la Tercera Casa de los naugrim. Durante la Primera Edad, condujo a su pueblo hasta las Montañas Azules (S. "Ered Luin"). Allí, al este de Beleriand, fundó la ciudad de Belegost.

- F -

FALIN*: Niv: 18. Falin, un enano de sangre noble y espíritu militar que vivió a mediados de la Tercera Edad, quería derrocar al rey Báin e ideó una intriga para poner en una situación embarazosa al rey enano y de esta forma, socavar su poder y prestigio. *Ver Moria de ICE.*

FARIN, HIJO DE BORIN: Niv: 17. Nacido en 2560 T.E., Farin era el hijo de Borin y engendró a Fundin y a Gróin antes de morir en 2803 T.E. Farin fue el primero de la renovada línea de Reyes bajo la Montaña. *Leer SdIA Apéndices 87.*

FARIN, HIJO DE DRUS*: Niv: 10. Primo del rey Gurn y señor del Pueblo de Barin, Farin fue un señor del norte de Ruuriik. Murió luchando contra los orcos en 884 S.E.

FÍLI@: Niv: 14. Nacido en 2859 T.E., Fíli vivió una corta (para lo que es normal entre los enanos) pero heroica vida. De la Línea de Durin, el violinista Fíli se enorgulleció al nombrar a su madre Dís y llamaba "tío" a Thorin II. En la Batalla de los Cinco Ejércitos, Fíli y su hermano Kíli fueron muertos por los orcos mientras intentaban evitar valientemente que el cuerpo de Thorin fuera profanado. *Leer Hob; SdIA Apéndices 87.*

FLÓI: Niv: 10. Flói, un guerrero y exterminador de orcos especialmente fiero, fue alcanzado por una flecha orca y murió en la batalla librada en el exterior de las Puertas de Moria en 2989 T.E. El guerrero había seguido a Balin hasta allí en un fatídico intento de librar a la región de los seres maléficos, y en ese esfuerzo perdió la vida. Flói fue enterrado en un lugar de honor junto al Lago Kheled-zâram (el Lago Espejo), ya que por aquel entonces los enanos de Balin no tenían acceso a las cámaras mortuorias del interior de Khazad-dûm. *Leer SdIA I.*

FRÁR: Niv: 11. Frár viajó también con Balin para recuperar los salones de Khazad-dûm de los sucios orcos y trolls que los habitaban. Al igual que muchos de sus compañeros, Frár fue muerto en la batalla del Puente de Durin en 2994 T.E., sólo cinco años después de que la colonia hubiera proclamado a Balin "Señor de Moria". El incidente quedó registrado en el famoso Libro de Mazarbul. *Leer SdIA I.*

FRERI*: Niv: 12. Hermano de Drús, Freri gobernó la Línea de Barin, en Ruuriik, a principios de la Segunda Edad. Fue muerto por los Orientales durante una incursión en el año 112.

FRERIN DE EREBOR: Niv: 14. Frerin, un guerrero enano de sangre real, fue el hijo menor de Thráin II. Frerin, hermano de Thorin Escudo de Roble y Dís, escapó de Erebor con su familia en 2770 T.E. durante el ataque de Smaug el



Dorado. Desde entonces él, como tantos de su pueblo, vivió en un desolador exilio. En la batalla de Azanulbizar (en 2799 T.E.), Frerin cayó muerto junto a Fundin mientras capitaneaban el primer asalto sobre los orcos que habitaban Moria. *Leer SdIA Apéndices 87.*

FRERIN DE RUURIK*: Niv: 13. Un Guardián del Martillo y señor de Khazad-madûr, Frerin pereció a mediados de la Segunda Edad a manos de Ulthug el Exterminador.

FRERIS: Niv: 10. Hija de Róin, Freris se casó con Fulla y dio a luz a Fulla II Esquiva Tormentas, muy conocido en su tribu de Ruuriik. Se dice que Freris era la doncella enana más bonita en cinco siglos, y su astucia y conducta fueron celebradas en muchas canciones y poemas.

FRÓR: Niv: 16. De sangre real, Frór fue el segundo hijo de Dáin I. Frór fue muerto junto a su padre, que era rey de la colonia de las Montañas Grises, por un gran dragón de frío a las puertas de su enorme mansión en 2589 T.E. No mucho tiempo después, los enanos de las Montañas Grises se trasladaron en busca de un clima más hospitalario. *Leer SdIA Apéndices 87.*

FRÚHAR*: Niv: 16. Hijo del señor enano Guhr II, Frúhar engendró a Balrim. Este noble de la Línea de Drúin es más conocido por sus poemas y canciones, algunos de los cuales han permanecido en el folclore de Ruuriik hasta el día de hoy.

FULLA*: Niv: 17. Fulla fue el octavo rey de la Primera Línea de la Casa de Drúin y el séptimo rey de Ruuriik. Fue el hijo mayor de Báin II. Fulla gobernó a su tribu durante casi ochenta años (914-993 S.E.) antes de abdicar en favor de su hijo, Fulla II Esquiva Tormentas.

FULLA II ESQUIVA TORMENTAS*: Niv: 18. Un poderoso e inteligente guerrero, Fulla II continuó la Línea de Drúin durante cerca de un siglo, entregando el control de la tribu a su hijo Thrír en 1095 S.E. Fue el octavo rey de Ruuriik y el noveno señor de la Casa de Drúin. Fulla II tenía una increíble facilidad para predecir las tormentas y se dice que

nunca una tormenta inesperada le cogió en tierras abiertas, un don extraño en las salvajes y montañosas regiones en las que vivió y gobernó.

FUNDIN: Niv: 15. Al igual que casi todos los guerreros enanos de la Tercera Edad, Fundin cayó en combate. Hijo de Farin (de la Línea de Durin), tuvo como hijos a Dwalin y Balin, y cayó muerto por los orcos en la Batalla de Azanulbizar en 2799 T.E. *Leer SdIA Apéndices 87.*

– G –

GÁIN*: Niv: 10. El traicionero y venal capitán de los guardias de Moria en 1640 T.E., Gáin, acompañó a un grupo de aventureros con la esperanza de recuperar las reliquias y demás tesoros escondidos en las profundidades de Khazad-dûm. *Ver Moria de ICE.*

GIMLIN EL TONTO*: Niv: 11. Gimlin, un antiguo gobernante de la Línea de Barin en el este de Endor, optó por atacar a los orcos y los trolls de las Montañas del Viento en sus cavernas, “mientras dormían”. Nunca se encontró su cuerpo.

GLEIN*: Niv: 12. Hijo de Drúhar II, Glein gobernó como rey del norte de Ruuriik y Señor de la Casa de Barin desde 1032-1103 S.E. Cayó a manos de los Orientales de Fale en la Batalla del Musgo, en 1103 S.E.

GLEIN II*: Niv: 14. Hijo de Gurn II, el Señor Superviviente, Glein conoció pronto el sabor de la derrota, en la Batalla de las Rocas Vivientes (cerca de las puertas de Ruuriik), en 1157 S.E. Fue rodeado por montones de orcos y terriblemente descuartizado, pero consiguió guardar el desfiladero mientras sus seguidores se retiraban a un lugar seguro.

GLÓIN: Niv: 13. Rey del Pueblo de Durin en las Montañas Grises (desde 2283 hasta 2385 T.E.), Glóin era el hijo de Thorin I. (No confundirle con Glóin, hijo de Gróin, que vivió hasta la Cuarta Edad.) *Leer SdIA Apéndices 87.*

GLÓIN HIJO DE GROIN@: Niv: 16. De la Línea de Durin, Glóin acompañó valientemente a Thorin Escudo de Roble en su intento por arrebatar Erebor a Smaug en 2941 T.E. Tras sobrevivir a la batalla, Glóin se hizo rico e influyente entre los de su pueblo, y en 3018 T.E., viajó (junto a su hijo Gimli) hasta Rivendel, donde asistió al concilio de Elrond y la Dama Galadriel. *Leer Hob; SdIA I; SdIA Apéndices 87.*

GLORIN*: Niv: 14. Cuarto hijo de la famosa doncella Grís Sangre Mixta, este noble de la Línea de Drúin nunca encontró su lugar entre los combativos y militares elementos de la élite gobernante de Ruuriik. Glorin es más recordado por haber mantenido una estable y provechosa relación comercial con los hombres durante los primeros años de la Segunda Edad.

GLORIN ULTIMO REY*: Niv: 14. Como su nombre indica, Glorin fue el último rey de la Primera Línea de la Casa de Barin en Ruuriik. Tras suceder al rey Drárin el Necio en 1157 S.E., murió luchando contra el rey demonio Múar. Su reinado duró sólo una semana. Afortunadamente, su diezmada tribu sobrevivió, pero en unos números muy reducidos.

GRÍS SANGRE MIXTA: Niv: 8. Grís, una doncella enana nombrada en numerosas canciones e historias, era la hija de Drúin el Joven, gobernante y héroe de la Segunda Edad en Ruuriik. Engendró a cuatro hijos, de los cuales ninguno estaba destinado a gobernar a su pueblo. Poseía un inmenso talento, y aconsejó a su marido sabiamente. Era la hermana de Nuris, Nár y el rey Thrórin.

GRÓIN: Niv: 11. De la Línea de Durin, Gróin era el hijo de

Farin y engendró a Òin y Glóin. Gróin vivió en la Tercera Edad, desde el año 2671 hasta el año 2923. *Leer SdIA Apéndices 87.*

GROLIN*: Niv: 7. En 1640 T.E., Grolin, un traidor que adoptaba el papel de un bufón cortesano entre los normalmente austeros enanos, sirvió al noble y violento enano Falin, que ansiaba derrocar al rey Báin (a quien el propio Grolin se parecía enormemente). *Ver Moria de ICE.*

GROR: Niv: 15. También de la Línea de Durin, Gror fue el hijo menor de Dáin I, y más adelante fue padre de Náin. Gror fue el fundador de la fortaleza enana de las Colinas de Hierro, en 2590 T.E., y fue el abuelo de Dáin (II) Pie de Hierro. *Leer SdIA Apéndices 87.*

GULLA*: Niv: 14. Hijo de Gurin (de la Línea de Drúin), este señor enano desafió a Báin por el control de la tribu y su ejército en los primeros años de la Segunda Edad. Perdió la discusión, y se sometió a un destino más tranquilo, muriendo de fiebre cerebral a la edad de 145 años.

GURA III*: Niv: 18. Hijo de Glein II, Gura III gobernó Ruuriik durante 55 años. De la Línea de Barin, Gura volvió a fortificar la ciudadela enana de las montañas y mantuvo a raya a los orcos y los trolls que habían atacado las puertas durante eras. Murió postrado en el lecho a los 132 años de edad.

GURH II*: Niv: 15. Hijo de Thráin el Vagabundo, Señor de la Línea de Drúin, Gurth II fue padre de Frúhar a principios de la Tercera Edad. El guerrero Gurh, todo un líder dentro de la sociedad de Ruuriik, luchó contra gigantes y orcos y llegó a vivir 194 años. Murió atendiendo su jardín rocoso situado cerca de la Puerta Oculta.

GURIM*: Niv: 11. Hijo de Dáram, Gurim era el heredero legítimo al trono de la Línea de Barin. Cuando era niño, fue obligado a abandonar Ruuriik durante la guerra con Múar en 1157 S.E. Su padre y su madre acompañaron al Pueblo de Drúin hacia el oeste hasta las Montañas Azules. Gurim sólo vivió 80 años, siempre con el corazón roto.



Glóin
hijo de Groin

GURIN*: Niv: 12. Hijo de la famosa doncella enana Grís Sangre Mixta, Gurin desafió, junto con sus tres hermanos, al rey Bróin por el control de los enanos del este en Ruuriik durante 100 años. Era un gran soldado y herrero, y demostró ser un diplomático bastante irracional. Gurin fue el padre de Gulla.

GURN*: Niv: 10. Hijo de Drúhar, Gurn gobernó a la tribu enana de Barin durante un breve periodo de la Segunda Edad.

GURN II*: Niv: 15. También llamado el Señor Superviviente, Gurn fue un noble señor enano que condujo al Pueblo de Barin hasta Khazad-madûr durante los últimos días de la Caída de Ruuriik (1157 S.E.). Su fuerza y vigilancia permitieron a los enanos sobrevivir a numerosos asaltos por parte de los ejércitos de Múar. Los aprisionados restos del Pueblo de Barin permanecieron en Khazad-madûr hasta mucho después de la muerte de Gurn, en 1180 S.E. Era un respetado clérigo, y también uno de los Guardianes del Martillo.

– K –

KALIN*: Niv: 15. Segundo hijo de la famosa doncella enana Grís Sangre Mixta, Kalin se unió a su hermano mayor Dáin cuando intentó derrocar de forma sangrienta al rey Bróin de Ruuriik. El orgulloso y combativo Kalin, de la Línea de Drúin, no tuvo éxito en el golpe de estado, y pasó varios años aprisionado en su propia casa, entrando en la Segunda Edad encarcelado. Kalin fue padre de Dór y murió a causa de las heridas hechas por los orcos en 1430 S.E.

KÍLI: Niv: 12. De la Línea de Durin, el violinista Kíli y su

hermano Fíli se unieron a Thorin (su tío) y Compañía y murieron en la Batalla de los Cinco Ejércitos (en 2941 T.E.) evitando que el cuerpo de su líder caído fuera profanado por los orcos y sus huargos. *Leer Hob; SdIA Apéndices 87.*

KURI: Niv: 9. Kuri, que en el corazón era un artista, desapareció en las Montañas del Viento en 1210 S.E., buscando el tono apropiado de gris para un trabajo en piedra que quería realizar. Fue el desafortunado hijo de Freri.

– L –

LÍLI: Niv: 7. Líli, un enano de la Casa de Barin, traicionó a su primo Balli revelando la estrategia de combate de Balli a los agentes de Khamûl el Nazgûl. Por su parte, Khamûl capturó a Balli. Líli fue más tarde juzgado por el rey Fulla Mano de Piedra, que mató al traidor con un golpe de su propio martillo.

LÓNI: Niv: 14. Lóni, un enano de la Montaña Solitaria, acompañó a Balin hasta Khazad-dûm en 2989 T.E. y fue muerto por los orcos cinco años más tarde mientras defendía el Puente de Durin de las hordas de trasgos. *Leer SdIA I.*

– N –

NÁIN: Niv: 12. Hijo de Grór (de la Casa de Durin), Náin fue el padre de Dáin Pie de Hierro. En la Batalla de Azanulbizar, en 2799 T.E., Náin desafió a Azog, el jefe de

LOS ENANOS – F-G

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Falin	18	147	CO/20	65	S20	(Br/Gr)	160mg	110ha	0	Explorador/bribón. Traicionero miembro de la Casa de Durin.
Farin	17	141	CO/20	20	S15	(Br/Gr)	160hc	125bsp	5	Guerrero/guerrero. Hijo de Borin. De la Casa de Durin.
Farin	10	111	CE/9	10	N	N	80mg	65la	10	Montaraz, hijo de Drús. Rey del Pueblo de Barin.
Fíli	14	122	CM/14	35	N	N	110hc	95mg	0	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y de Thorin y Compañía.
Flói	10	117	CM/13	10	N	N	125hc	105bsp	5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y de Balin y Compañía.
Frár	11	123	CM/15	5	N	(Br/Gr)	130hc	115bsp	5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y de Balin y Compañía.
Freri	12	112	CM/13	45	S10	(Br/Gr)	110hc	95bsp	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Barin.
Frerin	14	115	CO/20	55	S15	(Br/Gr)	125hc	110bsp	5	Guerrero/guerrero, señor de la Casa de Durin en Erebor.
Frerin	13	111	CO/20	50	S10	(Br/Gr)	115hc	100bsp	5	Guerrero/guerrero, Guardián del Martillo en Ruuriik.
Freris	10	85	CM/13	35	N	N	85mg	65mg	0	Guerrero/guerrero, de la Línea de Drúin; Reina de Ruuriik.
Frór	16	119	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	120hc	110bsp	5	Guerrero/guerrero, segundo hijo de Dáin I.
Fruhar	16	127	CO/20	45	S10	(Br/Gr)	125hc	110bsp	5	Guerrero/guerrero, hijo de Guhr II y padre de Balrim.
Fulla	17	138	CO/20	50	S10	(Br/Gr)	140hc	125bsp	5	Guerrero/guerrero, rey de la Línea de Drúin.
Fulla II	18	146	CO/20	S15	60	(Br/Gr)r	145hc	130bsp	10	Guerrero/guerrero, "Esquiva Tormentas", rey del Pueblo de Drúin.
Fundin	15	134	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	130hc	120bsp	5	Guerrero/guerrero, hijo de Farin, padre de Balin.
Gáin	10	125	CO/20	65	S15	(Br/Gr)	140ma	85la	10	Guerrero/guerrero, del Pueblo de Durin. Capitán de la guardia de Monia.
Gimlin	11	130	CO/20	45	S15	(Br/Gr)	135ha	95mg	5	Guerrero/guerrero, "el Tonto", rey del Pueblo de Barin.
Glein	12	135	CO/20	45	S10	(Br/Gr)	130ha	90mg	10	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Barin.
Glein II	14	144	CM/13	45	S10	N	145ha	100bsp	10	Guerrero/guerrero, de la Línea de Barin.
Glóin	13	133	CO/20	50	S15	(Br/Gr)	140ha	105bsp	1'	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Durin en las Montañas Grises.
Glóin	16	150	CM/14	60	S20	Br/Gr	170ha	100bsp	10	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y Thorin y Compañía.
Glorin	14	137	CM/14	55	S15	Gr	155ha	110bsp	10	Guerrero/guerrero, cuarto hijo de Grís, de la Línea de Drúin.
Glorin	14	148	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	165ha	115la	15	Guerrero/guerrero, "Último Rey" de la primera Línea del Pueblo de Barin.
Grís	8	105	CM/14	35	N	NN	90ma	80ha	5	Guerrero/guerrero, "Sangre Mixta", de la Casa de Drúin.
Gróin	11	119	CM/15	40	S10	(Br/Gr)	135ha	110bsp	5	Guerrero/guerrero, señor enano de la Línea de Durin.
Grolin	7	100	CM/13	30	N	N	90ma	80ha	15	Guerrero/guerrero, pretendiente de la Casa de Drúin.
Grór	15	153	CO/19	45	S15	(Br/Gr)	160ha	125ac	5	Guerrero/guerrero, fundador de la fortaleza enana de las Colinas de Hierro.
Gulla	14	144	CM/14	40	S10	Br/Gr	145ma	125bsp	5	Guerrero/guerrero, señor enano de la Línea de Drúin.
Gura III	18	157	CO/20	50	S15	(Br/Gr)	160ha	115mg	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Barin.
Gurh II	15	163	CM/15	20	N	(Br/Gr)	155hc	135ho	5	Guerrero/guerrero, "Exterminador de Gigantes" de la Casa de Drúin.
Gurim	11	116	CO/20	40	S10	(Br/Gr)	105ha	85bsp	5	Guerrero/guerrero, rey exiliado del Pueblo de Barin.
Gurin	12	128	CM/15	35	S10	(Br/Gr)	100ha	90bsp	0	Guerrero/guerrero, señor enano de la Línea de Barin.
Gurn	10	122	CO/19	20	N	(Br/Gr)	120ma	80mg	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Barin.
Gurn II	15	159	CO/20	40	S10	(Br/Gr)	150ha	145mg	5	Guerrero/guerrero, Señor Superviviente, Guardián del Martillo.

los orcos, a combate singular, muriendo en el intento. Como venganza, el hijo de Náin decapitó a Azog y condujo a la victoria a la hueste enana de las Colinas de Hierro, entrando en Khazad-dûm. *Leer SdIA Apéndices 87.*

NÁIN EL MINERO: Niv: 17. Segundo hijo del rey Thrórín, Náin gobernó el reino de Ruuriik (en el este de Endor) tras la repentina muerte de su hermano, Bróin el Eco. Obsesionado por descubrir oro y mithril en las Montañas del Viento, Náin pasó media vida dedicado a dicho objetivo, descubriendo más bien poco de valor. Incapaz de encontrar esposa, se lamentó durante veinte años antes de morir en la Segunda Edad.

NÁIN II: Niv: 17. Rey del Pueblo de Durin desde 2488 hasta 2585 T.E. vivió y gobernó en las Montañas Grises, justo después de la fundación de la colonia en Erebor. Fue una raza entre los regentes enanos, ya que no murió en el campo de batalla, sino postrado en el lecho, a la edad de 247 años. *Leer SdIA Apéndices 87.*

NÁLI: Niv: 14. Náli, un fiero guerrero, dejó la Montaña Solitaria y viajó junto a Balin hasta Khazad-dûm en 2989 T.E., donde fue muerto más tarde en combate contra los orcos mientras defendía el Puente de Durin. *Leer SdIA I.*

NÁR*: Niv: 14. Segundo hijo del rey Drúin el Joven, Nár creció en las enormes cavernas de Ruuriik bajo el dominio de su hermano mayor, Thrórín, que finalmente llegaría a gobernar el reino enano. Nár, un inteligente exterminador de orcos y orientales, murió en combate en el año 112 de la Segunda Edad. (No se le debe confundir con Nar, el compañero de Thrór.)

NÁR AMIGO DE THRÓR: Niv: 11. Nár, un viejo compañero de confianza del rey Thrór, fue expulsado sin contemplaciones por los orcos que habitaban Khazad-dûm para avisar a los enanos de las noticias del brutal asesinato de Thrór en las garras de Azog. El lanzamiento del cuerpo sin cabeza del rey desde las Grandes Puertas de Moria fue la causa de la Guerra entre enanos y orcos, que comenzó en 2793 T.E. y duró seis años, causando el declive del Pueblo de Durin como raza. *Ver SdIA Apéndices.*

NARVI: Niv: 15. Un escultor de la piedra en la Segunda Edad, Narvi talló las magníficas Puertas de Durin, en la Puerta Oeste de Khazad-dûm. Hecha de ithildin (derivado del mithril), la puerta había sido encantada por el herrero élfico Celebrimbor, que amablemente talló en ella el nombre de Narvi. *Leer SdIA I.*

NORI: Niv: 11. De la Casa de Durin, Nori fue un miembro del famoso grupo de doce enanos, Thorin y Compañía. Partieron en 2941 T.E. para arrebatar Erebor a Smaug, y con la muerte del Dragón Dorado y la victoria en la Batalla de los Cinco Ejércitos, lograron el éxito en su misión. El flautista Nori permaneció en las recapturadas estancias enanas de Erebor y vivió cómodamente, respetado como guerrero y aventurero. *Leer Hob; SdIA Apéndices 87.*

NURÍS*: Niv: 8. Nurís, una esbelta y hermosa doncella enana, fue una de las dos hijas de Drúin el Joven; la otra fue Grís Sangre Mixta. Para desesperación de su padre, Nurís nunca se casó, ya que se consideraba con mucho la enana más hermosa de toda la historia, y por lo tanto una buena elección para los más atractivos de los hombres. Desafortunadamente, ninguno la hizo caso, y murió sola y sin hijos a la edad de 127 años a principios de la Segunda Edad.

— O —

ÓIN: Niv: 13. Nieto de Thorin I, del Pueblo de Durin, Oin fue rey de los enanos de las Montañas Grises desde 2385 T.E. hasta 2488 T.E., año en que murió. Este rey enano no debe ser confundido con el Óin posterior, compañero de Thorin Escudo de Roble. *Leer SdIA Apéndices 87.*

ÓIN: Niv: 12. Óin, el hijo mayor de Gróin, vivió más de 200 años en la Tercera Edad. Miembro de Thorin y Compañía, permaneció en Erebor tras la muerte de Smaug en 2941 T.E. y fue padre de Gimli Amigo de los Elfos (N. del T.: craso error de la edición original, el verdadero padre de Gimli fue Glóin). En 2989 T.E., acompañó a Balin a Khazad-dûm. Cinco años más tarde, Óin fue muerto por un Vigilante en el agua, en la fortaleza infestada de orcos que por aquellos entonces era conocida como Moria.

ORI: Niv: 13. El flautista Ori fue uno de los doce compañeros de Thorin en su famosa expedición para expulsar a Smaug de la Montaña Solitaria y apropiarse del botín del dragón. Más tarde, Ori viajó a Khazad-dûm junto con Balin y Óin, en 2989 T.E. Murió como un héroe en 2994 T.E., defendiendo la Cámara de Mazarbul, asesinado por una hueste de orcos mientras registraba los últimos y valientes esfuerzos de la expedición en el Libro de Mazarbul, lectura obligatoria para cualquier enano. *Leer Hob; SdIA I; SdIA Apéndices 87.*

LOS ENANOS – K-R

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Kalin	15	150	CO/20	55	S15	(Br/Gr)	145ha	135ho	10	Guerrero/guerrero, traidor al Pueblo de Durin.
Kíli	12	124	CM/14	40	S10	(Br/Gr)	125ha	115ho	5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y Thorin y Compañía.
Kuri	9	114	CM/13	15	N	N	110ha	85mg	10	Guerrero/guerrero, artesano de la Línea de Barin.
Líli	7	77	CM/13	45	S10	N	70ma	70bsp	-10	Explorador/bribón, traicionó a Balli Mano de Piedra.
Lóni	8	110	CM/14	55	S10	Br/Gr	95ha	75ho	10	Guerrero/guerrero, del Pueblo de Durin y Balin y Compañía.
Náin	12	128	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	125ha	110bsp	5	Guerrero/guerrero, rey de la Línea de Durin en las Colinas de Hierro.
Náin II	17	146	CO/20	60	S15	(Br/Gr)	140ha	110mg	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Durin hasta 2585 T.E.
Náli	12	134	CM/15	45	S10	(Br/Gr)	125ha	105bsp	5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y de Balin y Compañía.
Nár	9	118	CM/15	35	S10	(Br/Gr)	110ha	90bsp	5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin. Compañero de Thrór.
Nár	11	137	CM/15	45	S15	(Br/Gr)	120ha	110mg	10	Guerrero/guerrero, segundo hijo de Drúin el Joven.
Narvi	14	49	C/6	20	N	Gr	70ha	35ha	20	Animista/alquimista. Escultor de la Puerta Oeste de Moria.
Nori	11	100	CO/20	35	S10	(Br/Gr)	110ha	95bsp	5	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y Thorin y Compañía.
Nurís	8	65	CM/13	15	N	N	60mg	45mg	-5	Guerrera/guerrera, doncella enana del Pueblo de Drúin.
Óin	12	105	CO/20	40	S10	(Br/Gr)	115ha	105bsp	5	Guerrero/guerrero, rey de los enanos de las Montañas Nubladas.
Óin	6	88	CM/14	35	S5	Br/Gr	105ha	85ho	0	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y Thorin y Compañía.
Ori	7	94	CM/14	35	S5	Br/Gr	110ha	105bsp	10	Guerrero/guerrero, de la Línea de Durin y Thorin y Compañía.
Rúrin	9	121	CO/20	50	S10	(Br/Gr)	115ha	105bsp	10	Guerrero/guerrero, "Señor de los Riscos", hacedor de armaduras del Pueblo de Drúin.

RÚRIN SEÑOR DE LOS RISCOS: Niv: 15. Rúrin, hijo de Dwáin, un noble enano de la Línea de Drúin, llevó una existencia solitaria, experimentando para crear la armadura perfecta para su tribu en peligro de extinción. Su vital trabajo fue interrumpido por guerras con orcos, gigantes e incluso un balrog, pero lo reanudó, y en el momento de su muerte a mediados de la Segunda Edad, casi había logrado el éxito. El colapso del reino de Ruuriik arruinó la continuación de esta meticulosa investigación, que se perdió en las cámaras donde Rúrin pasó la mayor parte de sus 158 años.

THALIN*: Niv: 17. Hijo del rey Báin de Ruuriik, Thalín gobernó a las tribus orientales de los enanos durante más de un siglo en la Segunda Edad, a través de una era de escaramuzas con sus vecinos humanos y guerra abierta con los orcos y los orientales nativos de la región. Thalín engendró a Báin II, Róin y Balin.

THELÓR: Niv: 39. Thelór fue el Padre de la Quinta Casa de los naugrim. Al principio de la Segunda Edad, condujo a su pueblo hacia el norte, donde se asentaron brevemente en el pico que más tarde se convertiría en el Monte Gundabad. Más tarde trasladó a su pueblo hacia el este, hasta las Montañas de Rhûn. Thelór fue muerto durante una lucha con su hermano Thúlin.

THORIN I: Niv: 19. Rey del Pueblo de Durin durante cien años (su reinado comenzó en 2190 T.E.), Thorin I condujo a un contingente de enanos desde Erebor hasta el norte de las Montañas Grises, donde se convirtió en el primer rey de dicha colonia. Murió en 2289 T.E.. *Leer SdIA Apéndices*, 87.

THORIN III: Niv: 21. Rey del Pueblo de Durin en Erebor tras la caída de Sauron, y héroe guerrero de la Guerra del Anillo, Thorin Yelmo de Piedra (como se le conocía) gobernó a su raza en su camino por la Cuarta Edad. Nació en 2866 T.E. *Leer SdIA Apéndices* 87.

THRÁIN I: Niv: 18. Rey del Pueblo de Durin durante más de 200 años (1981-2190 T.E.), Thráin el Viejo (como era llamado por Thráin II) llevó a los enanos de Khazad-dûm hasta Erebor, donde, en 1999 T.E., fundó el Reino bajo la Montaña. En las profundidades de la Montaña Solitaria, Thráin I descubrió la Piedra del Arca, una reliquia de la Casa de Durin que más tarde se perdería ante el asalto de Smaug y sería recuperada por Bilbo Bolsón. *Leer Hob; SdIA Apéndices*.

THRÁIN II: Niv: 19. Rey del Pueblo exiliado de Durin durante sesenta años (2790-2850 T.E.), Thráin II condujo a los enanos contra los orcos y los huargos durante su guerra (entre 2793 y 2799 T.E.); perdió un ojo en la fatídica Batalla de Azanulbizar. Dominado por la codicia y el ansia de poder, Thráin II abandonó las Montañas Azules con sus seguidores en 2841 T.E., dirigiéndose hacia la Montaña Solitaria. En 2845, tras años de vagabundear sin objetivo, el valiente pero vanidoso rey fue apresado por los orcos en el Bosque Negro y aprisionado en Dol Guldur. Le fue arrebatado su Anillo del Poder, el último de los Siete, y fue torturado durante cinco años, aunque Thráin II logró heroicamente entregar la Llave de Erebor y un mapa de la Montaña Solitaria a Gandalf antes de morir en 2850 T.E. Era el hijo de Thrór, y fue padre de Thorin Escudo de Roble, Frerin y Dís. *Leer Hob; SdIA I; SdIA Apéndices*.

THRÁIN EL VAGABUNDO*: Niv: 16. Thráin el Vaga-

bundo, que no debe ser confundido con los posteriores reyes de la Tercera Edad, fue el hijo de Drúin el Loco, un señor de la Línea de Drúin en el este de Endor. Pasó la mayor parte de su vida adulta (80 años) buscando un feudo más seguro para su tribu. Thráin murió luchando contra los orcos en las Montañas del Viento, en la Segunda Edad.

THRÁR: Niv: 43. Thrár fue el Padre de la Cuarta Casa de los naugrim. Al igual que Dwálin, condujo a su pueblo hacia el oeste hasta las Montañas Azules (S. “Ered Luin”) durante la Primera Edad. Allí, al este de Beleriand, fundó la ciudad de Nogrod (K. “Tumunzahar”). Thrár y sus hijos murieron luchando contra los sindar y los onodrim en la Batalla de Sarn Athrad. Su sobrino Thrúr se convirtió en el segundo rey del Pueblo de Thrár.

THRELIN: Niv: 27. Threlin fue el tercer rey de la Quinta Casa de los naugrim. Ascendió al trono después de que su madre Thrís matara a su tío Thúlin.

THRÍR III*: Niv: 18. Hijo de Fulla Hacha Larga y rey de los enanos de Ruuriik durante 75 años, Thrír III reconoció la creciente amenaza que había contra su tribu a mediados de la Tercera Edad. Fue lo suficientemente sabio como para mantener un ejército potente, y engendró a Dóm antes de morir en 1640 T.E.

THRÍS: Niv: 14. Thrís fue la hija de Thelór, el padre de la Quinta Casa de los naugrim. Mató al hermano de Thelór, Thúlin, después de que éste matara a su padre. Su hijo mayor, Threlin, se convirtió en el tercer rey del Pueblo de Thelór.

THRÓR: Niv: 14. Thrór, un longevo rey del Pueblo de Durin, gobernó a su pueblo exiliado durante más de 200 años, hasta 2790 T.E. En 2590 T.E., Thrór abrió el camino desde las Montañas Azules, donde los dragones amenazaban su existencia. Smaug les echó a él y a sus seguidores de Erebor en 2770 T.E.; veinte años más tarde, Thrór volvió a Khazad-dûm, donde murió y fue mutilado a manos de Azog y compañía, iniciando la Guerra entre Enanos y Orcos. Su mapa de la Montaña Solitaria ayudaría posteriormente a Gandalf y Bilbo y los enanos en su expedición para vencer a Smaug y recuperar Erebor. *Leer Hob; SdIA Apéndices*.

THRÓRIN II*: Niv: 14. Un señor de la Casa de Drúin en el este, Thrórin era el hijo de Bofur y el hermano de la heroica doncella enana, Durí la Jinete. Thrórin no dejó un recuerdo tan conmovedor. Era un administrador competente pero gandul, y contempló ociosamente cómo el reino de Ruuriik se hundía alrededor suyo al enfrentarse a maléficas criaturas y a la obstinada negativa de los enanos a pedir ayuda a los hombres o a los elfos. Murió a mediados de la Segunda Edad, bajo el reinado de Thrír.

THRÚR: Niv: 28. Thrúr fue el segundo rey de la Cuarta Casa de los naugrim. Condujo a los restos de su pueblo fuera de Nogrod a finales de la Primera Edad. Thrúr sucedió a su tío Thrár como rey después de que este último muriera en la Batalla de Sarn Athrad.

THÚLIN: Niv: 30. Thúlin fue el segundo rey de la Quinta Casa de los naugrim. Subió al trono tras matar a su hermano Thelór en una pelea, y fue a su vez asesinado por su sobrina Thrís (la hija de Thelór).

THURIN*: Niv: 10. Hermano de Thrír y segundo hijo de Fulla II, Thurin y su otro hermano, Bohór, apoyaron desde la sombra varios intentos por derrocar a su hermano, rey de Ruuriik durante tres cuartos de siglo. Fue desterrado en varias ocasiones, aprisionado e ignorado. Era un guerrero bastante débil, y no es demasiado recordado en los relatos y canciones enanas.

TÍLI: Niv: 7. El anciano y tembloroso Tíli, un enano de Khazad-dûm, fundó una expedición en 3000 T.E. para re-

descubrir (¡y reclamar!) los grandes tesoros enanos ocultos en Moria. Llegó a trazar toscos croquis y ofrecer grandes cantidades de oro a cambio de la recuperación de las riquezas de Khazad-dûm. Ver *Moria de ICE*.

5.2 LOS NOEGYHT NIBIN

Sobrenombres: los enanos mezquinos; Nibin Nogrim (S.); Nibin-noeg (S.); Ta-Fa-Nilch (dunael); Cam-Pryf-yer (beffraen, "Gusanos encorvados"); Byan-Hager-Barf-yer (beffraen, "Pequeños feos barbudos").

Los noegyht nibin son una rama menor de los khazâd, desterrados de las grandes ciudades enanas del este en los días antiguos. Confundidos por los elfos de Beleriand con maléficas creaciones de Morgoth, los noegyht nibin fueron cazados y masacrados durante muchos años. Ese tiempo de persecución permanece recordado en lo más profundo de sus corazones, y de él surgió su odio y amargura hacia todos los quendi. Sólo las tribus de los orcos fueron más marginadas y perseguidas que las de los enanos mezquinos.

HISTORIA DE LOS NOEGYHT NIBIN

Mucho tiempo antes de que el Enemigo Negro fuera liberado de sus cadenas para caminar por las colinas de Valinor, un señor enano de la ciudad de Tumunzahar involucró a su clan en una disputa. Su nombre era Brór Puñogrís, y la causa de la pelea era el gran martillo de guerra conocido como Morsereg. Muchas bestias malignas había matado mientras estaba en manos del abuelo de Brór, From, y muchas más en manos de su padre, Zrim. Brór ansiaba la poderosa arma, aunque su hermano mayor, un enano mago llamado Brórin, ganó el derecho a poseerla tras la muerte de su tío. Brór pidió el martillo como regalo, ya que Brórin no era un gran guerrero, pero el mago se negó, enojado. Brór se lo pidió de nuevo, y Brórin abofeteó a su hermano mientras murmuraba una maldición. Entonces, su sangre de Puñogrís le subió a la cabeza, y mató a su hermano mayor con un sólo puño de su mano cerrada.

Entre la tristeza y la furia, Brór fue desterrado de Tumunzahar. Los hijos de su hermana, Orn, Zorn y Fóli, par-

tieron con él. Sus compañeros, Khîm, Zrór e Ibír también dejaron la ciudad. La más apenada de todos, la hija de la hermana de Brór, Thíst, siguió a los exiliados hasta las tierras salvajes. Pasó mucho tiempo antes de que la madre de Thíst dirigiera una sola palabra a Brórin o alguno de sus hijos.

Entonces, Puñogrís y sus compañeros viajaron hacia el oeste durante muchos meses, en busca de un lugar donde refugiarse que pudiera convertirse en su hogar. Finalmente, un día de invierno en el que la luz de Telperion brillaba pálidamente en el frío horizonte de occidente y la escarcha cubría de plata el suelo, los exiliados acamparon en la confluencia de los ríos Ringwil y Narog. Thíst vagabundeó algo más que sus compañeros en busca de una soledad largo tiempo deseada, y descubrió una entrada a las cavernas de piedra caliza que había allí. Columnas de marfil y el más pálido damasco se elevaban en formas retorcidas y aflautadas hasta unirse con el pulimentado mármol del techo abovedado. Unas piedras cruzadas, translúcidas y opalescentes como una concha, cubrían los resplandecientes muros. Oscuros estanques esclarecidos por el silencio y la tranquilidad reflejaban la grandeza de los palacios con columnas y las anchas avenidas. Brór detuvo su destierro allí.

Nulukkizdin se llamó este palacio subterráneo. Lentamente, con cautela, sus pasajes se fueron ensanchando, sus cámaras se hicieron más accesibles, sus tesoros se liberaron de la noche que sufría bajo las colinas. A medida que avanzaba el trabajo, otros enanos desterrados se unían a la comunidad de Brór. Con ellos traían relatos de altos y hermosos enemigos cuyos ojos brillaban como estrellas y cuyos arcos disparaban flechas mortales desde las sombras de los bosques. Muchos enanos habían caído bajo las armas élficas, sin llegar a alcanzar nunca la seguridad de las cavernas.

Los sindar, observando la conducta furtiva de los exiliados y notando su extrañamente achaparrada estatura, les habían confundido con creaciones del Enemigo Negro, quizás una variación de los orcos. Los elfos persiguieron despiadadamente al pueblo de Brór, decididos a eliminar esa última amenaza para sus hogares. No fue hasta que los enanos de Tumunzahar y Gabilgathol enviaron mensajeros formales a Elu Thingol que los sindar no supieron quiénes eran los khazâd y se dieron cuenta de su error. El conocimiento llegó tarde, y los Nibin-noeg (el primer nombre dado a los pros-

LOS ENANOS – T										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Thalin	17	145	CO/20	45	S10	(Br/Gr)	145ha	110bsp	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Drúin.
Thelór	39	187	CO/20	80	S40	(Br/Gr)	220ma	210mg	0	Guerrero/guerrero, "el Triste". Padre de la Quinta Casa.
Thorin I	19	161	CO/20	25	N	(Br/Gr)	185hc	135mg	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Durin durante 100 años.
Thorin III	21	160	CO/20	60	S15	(Br/Gr)	190mg	177bsp	5	Guerrero/guerrero, "Yelmo de Piedra", rey de la Línea de Durin.
Thráin I	18	155	CO/20	50	S10	(Br/Gr)	165ha	120mg	0	Guerrero/guerrero, "el Viejo". Rey, fundó Erebor.
Thráin II	19	150	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	165ha	125bsp	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Durin en la guerra contra los orcos.
Thráin	16	141	CE/11	40	S5	(Br/Gr)	155ha	120bsp	10	Montaraz, "el Vagabundo". Del Pueblo de Drúin.
Thrár	41	189	CO/20	45	N	(Br/Gr)	225hc	210mg	0	Guerrero/guerrero, "el Frío". Padre de la Cuarta Casa.
Threlin	27	162	CO/19	70	S40	(Br/Gr)	195ma	185mg	0	Guerrero/guerrero, tercer rey del Pueblo de Thélór.
Thrír	17	150	CO/20	60	S15	(Br/Gr)	165ha	125bsp	5	Guerrero/guerrero, segundo rey de la segunda línea del Pueblo de Drúin.
Thrír III	18	151	CO/19	60	S20	(Br/Gr)	175ha	145mg	0	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Drúin (1565-1640 T.E.).
Thrís	14	130	CM/15	25	N	(Br/Gr)	160ag	120ho	5	Guerrero/guerrero, "Vengador", del Pueblo de Thelór.
Thrúr	28	164	CO/20	40	N	(Br/Gr)	200hc	190mg	0	Guerrero/guerrero, segundo rey del Pueblo de Thrár.
Thrór	14	155	CO/20	55	S10	(Br/Gr)	155ha	135bsp	5	Guerrero/guerrero, rey del Pueblo de Durin en el exilio.
Thrórin II	14	147	CO/20	35	S10	(Br/Gr)	155ha	125mg	0	Guerrero/guerrero, rey de la Línea de Drúin.
Thurin	10	118	CM/14	25	N	N	120ha	110ho	-5	Guerrero/guerrero, aspirante al trono de la Casa de Drúin.
Thúlin	30	163	CO/19	70	S40	(Br/Gr)	205ma	200ho	5	Guerrero/guerrero, "Usurpador", segundo rey del Pueblo de Thélór.
Tíli	7	77	CM/13	45	S10	N	70ma	70bsp	-10	Montaraz, cartógrafo de la Línea de Durin.

critos por el pueblo de Thingol) nunca perdonaron a los elfos su ansia por matar, ni sintieron en sus corazones ningún tipo de piedad por nadie de los quendi.

Finalmente, los noegyth nibin (nombre más tardío dado a los exiliados por los sindar) abandonaron Nulukizdin en favor de unos palacios más secretos por debajo de Sharbhum o Amon Rûdh. Allí iban y venían como querían, sin ser molestados ni observados en absoluto. Reclusivos y cada vez más desdeñosos con los extranjeros, fueron disminuyendo, perdiendo sus habilidades para la herrería y la magia, y olvidando el poder y la majestad de su pasado. La comunidad se fragmentó: clanes en conflicto partieron para vivir en pequeños poblados boscosos, para conseguir sobrevivir de forma magra con lo que podían extraer de los bosques. Finalmente, llegaron a merecerse su nombre: los enanos mezquinos.

Siglos más tarde, mucho tiempo después de que los valar situaran el Sol y la Luna en el cielo, sólo tres enanos mezquinos moraban todavía bajo Amon Rûdh: Mîm y sus hijos, Khîm e Ibûn. Durante una rara expedición de forrajeo en busca de raíces al bosque, se encontraron con Turin Turambar y su banda de forajidos. El vigilante de Turin les dio el alto, pero los enanos mezquinos se escabulleron en la noche, esperando evitar un encuentro más largo con los humanos. Los forajidos los persiguieron, y uno de ellos, llamado Adrog, disparó flechas a las figuras de capas grises que perseguían. Ibûn y Khîm sacaron distancia a sus perseguidores y volvieron rápidamente a sus salones ocultos, pero Mîm, viejo y débil, fue capturado. A cambio de su vida, el enano mezquino aceptó compartir su hogar con los forajidos, que necesitaban un refugio urgentemente.

A la mañana siguiente, Mîm no guió a la banda de Turin por ningún camino marcado, sino por un sendero sólo conocido por sus signos secretos y las costumbres antiguas. Mucho después de acabar el día, entraron en Bar-en-Danwedh, la Casa del Rescate, como llamó Mîm desde entonces a su caverna. Ibûn recibió a su padre con malas noticias: Khîm había muerto a causa de las heridas de flecha recibidas; no todos los disparos de Androg habían errado. Entonces, la piedad asomó en el corazón de Turin, y prometió una compensación en oro a Mîm, como muestra de su pesar, aunque no pudiera alegrar el desolado corazón del enano mezquino. Así fue bautizada Bar-en-Danwedh.

Mientras el invierno traía nieve y helados vientos hasta Amon Rûdh, Turin habló mucho tiempo a solas con Mîm, llegando a conocer muy bien la raza de los enanos mezquinos, y trabó amistad con esta vieja y olvidada reliquia de raza. La peor de las tormentas del invierno trajo también a Beleg Cúthalion al refugio de la caverna. Con él trajo el Yelmo-dragón de Dor-lómin, con la esperanza de convencer a Turin para que abandonara su vida como proscrito. Turin no aceptó volver a Doriath, pero abandonó sus largas charlas con Mîm, y, al llegar la primavera, se puso de nuevo el Yelmo de Hador. Muchos individuos sin objetivo ni líder le buscaron y se unieron a su creciente compañía de guerreros. Y el odio de Mîm hacia los elfos, en particular a este Beleg, fue creciendo en silencio. Se sentaba durante muchas horas con Ibûn en las más profundas sombras de su casa, sin pronunciar palabra. Turin adoptó un nuevo nombre: Gorthol, el "Yelmo Terrible". Pero Morgoth rió, ya que el hijo de Húrin volvía a revelar su posición gracias al yelmo, y el Enemigo envió espías que rodearan Amon Rûdh.

Cuando Mîm e Ibûn salieron una vez más para recoger raíces en los bosques, fueron capturados por los orcos. Por segunda vez, Mîm prometió guiar a sus enemigos hasta su

escondido hogar en las cavernas. De esta forma fue traicionado Bar-en-Danwedh. Los orcos entraron por la noche, sin ser descubiertos, y mataron a muchos de la compañía de Turin mientras dormían. Unos pocos, que huyeron por una escalera interior, lograron salir hasta la cima de la colina y lucharon allí hasta que cayeron. Los orcos lanzaron una red sobre Turin y se lo llevaron enredado en ella.

A medida que el alba iluminaba la ensangrentada y silenciosa colina, Mîm salió de las sombras de su caverna para contemplar la masacre. Pero no todos los que allí yacían estaban muertos: Beleg el Elfo le devolvió la mirada al enano mezquino. Entonces, enloquecido por un odio largo tiempo contenido, Mîm cogió la espada de Beleg de donde yacía e intentó clavar su punta en el elfo caído. Sin embargo, y pese a estar gravemente herido, Beleg era un poderoso guerrero. Arrebató la espada al débil y viejo enano y le amenazó. Gritando, Mîm abandonó la cima de la colina. Nunca volvió a Amon Rûdh.

Durante muchos años, Mîm vagabundó por las landas, comiendo raíces y bayas extraídas del suelo cubierto de brezos. Su peregrinación bajo el sol descoloró su pelo gris blanuzco, y los vientos hicieron brotar más arrugas en su anciano rostro. El enano mezquino se arrastró hasta las saqueadas cavernas de Nargothrond después de que el dragón Glaurung las hubiera abandonado. Allí descansó, manoseando el oro y las gemas y esperando que la vejez pusiera fin a sus días. Nadie quería arrebatarse sus tesoros ni echarle de allí, ya que temían al dragón y no se atrevían a ir a su guarida.

Entonces llegó alguien que se detuvo justo en el umbral: Hurin, hijo de Galdor. Mîm desafió al extraño, pero Hurin no entendió el derecho que tenía el enano mezquino a hacerlo. Mîm declaró que sus ancestros habían construido las Mansiones de Nulukizdin mucho antes de que los noldor hubieran atravesado el mar, y que, como último miembro de su pueblo, había vuelto para recuperar lo que era suyo. Cuando Mîm recordó en voz alta la traición hacia su hijo Turin Turambar, Hurin mató al enano mezquino ante las mismas puertas de Nargothrond. Así quedó registrado que el último de los enanos mezquinos murió en la ignominia.

Pero Mîm no fue el último de su raza. Con un saco de comida y otros bienes, su hijo Ibûn dejó Amon Rûdh menos precipitadamente que su padre. También viajó por los yermos durante cierto tiempo; pero la previsión de Ibûn hizo más cómodo su viaje. Se reunió con Mîm en Nargothrond tras años de vagabundear. Pero Ibûn fue más sabio que su padre, y se quedó sólo el tiempo suficiente como para reclamar su herencia, que consistía en un montón de joyas dignas del rescate de un rey elfo, antes de partir de las cavernas malditas. Buscó al pueblo de su madre y les persuadió para que abandonaran su poblado de los bosques y buscaran un hogar más aislado. El clan se separó por varias disputas durante el viaje, yendo la mitad hacia el este, para asentarse en Cameth Brin, en las tierras de lo que sería Rhudaur. Ibûn continuó hacia el sur, llegando al Rast Vorn en el futuro reino de Cardolan. Ninguna colonia prosperó demasiado, y ambas pusieron punto final a los días de la raza de los noegyth nibin de forma amarga e innoble.

NATURALEZA DE LOS NOEGYTH NIBIN

Los enanos mezquinos son probablemente los más feos de todos los pueblos hablantes, salvo los criados por el Enemigo. Son bajos en estatura, midiendo más o menos como un hobbit Peloso (90-120 cm.); sus cabezas son desproporcionadamente grandes, sus extremidades torcidas y nu-

dosas, y caminan encorvados. A menudo, sus finas barbas están enredadas, llenas de migas, ramitas, cáscaras de nuez y otras porquerías.

Su personalidad no es mucho más atractiva. Los enanos mezquinos están retorcidos por el odio y la amargura, y se ven a sí mismos como una raza menospreciada y marginada por todo el mundo, en especial lo elfos. Evitan a los extraños siempre que les es posible, deslizándose por las sombras con un sigilo inusual si se ven obligados a salir de sus moradas subterráneas. Sus tratos con los extranjeros se caracterizan por su suspicacia, irritabilidad y rencor. Pocos pueden decir que hayan hecho reír de verdad a un enano mezquino.

Los enanos mezquinos son mucho menos habilidosos en el trabajo del metal y de la piedra que los khazâd de sangre pura, pero pueden hacer grandes hazañas si se les da tiempo. Compensan esta pérdida con un excelente conocimiento y cultivo de hierbas; aunque sea desabrida, una curandera de los noegyth nibin casi siempre puede salvar a su paciente de la muerte por enfermedad si es avisada a tiempo. Los enanos mezquinos también destacan a la hora de rastrear, forrajear y esconderse en los bosques. Los ciervos, conejos, ardillas y zorros no se dan cuenta casi nunca del paso de un noegyth nibin si éste se mueve con cuidado.

Al igual que los khazâd, los enanos mezquinos no han producido ningún mago puro, pero tienen cierta habilidad a la hora de infundir encantamientos en objetos inanimados canalizando poder. A diferencia de los khazâd, no han forjado grandes artefactos. Más bien, fabrican pociones triviales, amuletos de la suerte y talismanes contra muertos vivos. Estos últimos son su especialidad. Los más potentes de estos artefactos no sólo protegen de fantasmas y espectros, sino que permiten al portador comandar a los muertos vivos a voluntad.

Los noegyth nibin suelen vestir con un tabardo que les llega a las rodillas encima de una corta túnica (hasta media pierna), pantalones o calcetines de lana, y botas de ante bordadas con cabello de cabra o lino, y con nueces, semillas o trozos de pedernal colgando. Sobre este atuendo, los hombres se ponen una chaqueta sin mangas tejida con hilo de bronce, tripa de gato o ramas de sauce, además de un yelmo con un cuerno plateado. Las mujeres suelen llevar un cinturón trenzado de piel y lino adornado con guijarros, y se cubren el cabello con un griñón. Su arma más típica es un cuchillo largo que llevan envainado en una bota.

Los enanos mezquinos han conservado las prácticas funerarias de sus ancestros, enterrando a los muertos únicamente en piedra, sea en una cripta subterránea, bajo un montón de rocas en la superficie, o dentro de una sencilla urna. La reverencia que sienten por sus ancestros ha aumentado con el paso de los siglos, y la mayoría de las oraciones y rituales se dirigen a los muertos más que a Odahl o Mahl, nombres que reciben Eru y el vala Aulë en el idioma de los noegyth nibin. En otoño, cuando las hojas se arrugan en los árboles y adoptan un tono castaño, los enanos mezquinos celebran una fiesta llamada Hohl-ar-qahb en honor de los espíritus de los muertos antiguos. Se tejen coronas de hierbas silvestres que se colocan en las puntas de unos bastones ennegrecidos que los noegyth nibin llevan en una procesión formal bajo la luna llena que les lleva hasta un claro o la cima de alguna colina que haya cerca de su hogar. Sus caras se cubren con máscaras hechas de madera, hueso o cuernos, y de sus espaldas cuelgan capas hechas de plumas de ganso salvaje. Sus lentos pasos son acompañados por monótonos cantos que resuenan en la noche. Cuando finalmente se detienen silenciosamente bajo la luz de la luna, el miembro más

anciano del clan pronuncia una arenga hacia los espíritus que se supone están reunidos ante él, describiendo el terror, miedo y respeto que la tribu ofrece a los muertos. Al final del discurso del anciano, la procesión vuelve a casa, chillando y gritando, hasta que llegan a sus hogares, colocando tazones llenos de grano en el umbral de sus casas.

Al igual que los khazâd, los noegyth nibin prefieren vivir en cavernas de piedra caliza, para cuidarlos como jardines de flores, o más bien de granito y cuarzo esculpidos en forma de majestuosos salones llenos de pilares. En un principio, su habilidad era equivalente a sus pensamientos, y las cavernas de Nulukizdin emergieron con un esplendor que rivalizaba con el de Khazad-dûm. Pero a medida que la raza iba en declive, también lo hicieron sus palacios. Bar-en-Nibin-noeg (el primer nombre de las mansiones situadas bajo Sharbhund) se fue desarrollando a golpe de martillo y cincel, hasta convertirse en algo severo pero hermoso, aunque no tan hermoso como su antiguo hogar. Con el paso de los siglos, los herreros se fueron haciendo más torpes, y las tribus que abandonaron Amon Rûdh acabaron viviendo en toscas cavernas adornadas por obras de arte textiles: tapices tejidos con lana, lino, cabello de cabra y ramas de sauce; cojines rellenos de ramas de junco; alfombras cosidas con lino y teñidas con nueces y bayas; y muebles hechos de madera retorcida hasta adoptar la forma de sillas, mesas y divanes. Sus últimas residencias fueron perdiendo comodidad y dignidad, hasta convertirse en húmedos y cenagosos agujeros pestilentes de gusanos con moho, o bien en hogares secos y arenosos, sin nada de utilidad en su interior.

5.21 GLOSARIO DE PERSONAJES ENANOS MEZQUINOS

BRÓR*

Niv: 25. **Raza:** Nogoth nibin (enano mezquino). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Tumunzahar, más tarde Nulukizdin. **Sobrenombre:** Puñogrís.

Características para RM: Fu-100; Ra-90; Em-74; In-77; Pr-99; Ag-78; Co-94; Me-93; Rz-88; Ad-74. **Características para SA:** FUE-100; AGI-78; CON-94; INT-81; I-77; PRE-99. **Apariencia:** 67.

Bonificaciones por habilidad: Tre30; Ras90; A/E72; Des94; Per50; Lid68; Ar78; ConC86; Lira88; CM62*; Minas30; Ora40; Rap135; Cor45; ColT56*; Alb35*; TP50.

(N. del T.: un asterisco equivale a una habilidad nueva; CM= Conocimiento de los Metales; ColT= Colocar Trampas; Alb= Albañilería).

A Brór le fascinaron desde niño las leyendas de los días antiguos, especialmente las relacionadas con las hazañas de Cól Puño de Trueno y su fama de pegar puñetazos tan fuertes como un oso. Brór luchó por emular a su héroe y comenzó a involucrarse en numerosas peleas en la escuela para demostrar su potencia. Su habilidad quedó demostrada (muy poco inocentemente, por cierto) antes de que cumpliera la mayoría de edad; su hermano mayor Brórin le golpeó como respuesta a su petición de que Brórin le regalara el martillo de guerra Morsereg a Brór. El golpe que le devolvió Brór mató a su hermano.

La habilidad de Brór para inspirar lealtad y amistad en sus amigos y conocidos era tan fuerte que siete enanos de Tumunzahar dejaron la ciudad con él cuando fue desterrado. A pesar de su violento temperamento, poseía cierta habilidad para liderar, y su pequeña banda llegó con toda seguridad a su nuevo hogar en el oeste. Otros vagabundos no fueron tan afortunados, pues cayeron presa de los sindar en sus viajes.

Una vez se asentó en las cavernas de Nulukkizdin, la fama de Brór creció, y se extendieron rumores de la seguridad de que se gozaba bajo su gobierno. A medida que pasaban los años, a su clan se unieron otras compañías de enanos proscritos. La fortaleza subterránea se fue extendiendo con elegancia y esplendor para acomodarles, y la comunidad prosperó durante el resto de la vida de Brór.

Principales objetos de Brór:

Yelmo: Proporciona un 25% de protección contra los impactos críticos en la cabeza y el cuello; se trata de un rubí incrustado en una corona de plata verdadera que permite al portador ser consciente de todos los seres sensitivos que hay a menos de 3 metros de él.

Hacha: Hacha +25 exterminadora de huargos.

Escudo: Escudo redondo +20 con un símbolo de Escudo Verdadero grabado en su parte frontal, lo que le permite al portador restar 10 a todos los hechizos de ataque lanzados frontalmente contra él.

Martillo: Martillo +15 exterminador de orcos.

Grebas: +15 a la BD, 20% de protección contra los críticos en las piernas.

IBŪN

Niv: 20. **Raza:** Nogoth nibin (enano mezquino). **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** Bar-en-Danwedh, después Bar-en-Ibŭn. **Características para RM:** Fu-97; Ra-92; Em-84; In-99; Pr-77; Ag-91; Co-90; Me-83; Rz-95; Ad-87. **Características para SA:** FUE-97; AGI-91; CON-90; INT-89; I-99; PRE-77. **Apariencia:** 37.

Bonificaciones por habilidad: Tre30; Des40; A/E80; Per66; Emb20; Ev40; ConC50; For76; TP50; E/T54; Red60; Ras88; CoT60; CC68.

Ibŭn ya era viejo antes de que sus días viviendo bajo Amon Rúdh se vieron perturbados por Turin Turambar y sus proscritos, y por lo tanto su saga comienza en ese punto. Mientras recogía raíces en los bosques con su hermano Khîm y su todavía más anciano padre Mîm, los hombres de Turin descubrieron a los enanos mezquinos al anochecer y, creyendo que sus movimientos eran sospechosos, acribillaron a los tres a flechazos. En vano Ibŭn apresuró a sus compañeros de vuelta a casa: Mîm corría demasiado lento, y Khîm fue alcanzado mortalmente en el pecho por una saeta.

Cuando la captura de Mîm obligó a los enanos mezquinos a mostrar hospitalidad con Turin, Ibŭn se lamentó de la muerte de Khîm durante todo ese invierno que aquellos intrusos humanos se pasaron paseando por sus salones. Hablaba poco, culpando a su padre de la pérdida de su hermano y su intimidad, y se sentaba en las sombras dándole vueltas al asunto. La primavera le volvió a obligar a salir en compañía de Mîm para cosechar las raíces con las cuales se hacía el pan de tierra. Esta vez fue capturado junto con Mîm por los orcos. Como rescate por sus vidas, Mîm llevó a sus captores a lo largo del sendero secreto que conducía hasta Bar-en-Danwedh.

Turin fue capturado, los proscritos fueron masacrados y los enanos mezquinos quedaron ilesos y en posesión de su hogar. Ibŭn vigilaba mientras Mîm llevaba a cabo su celoso ataque sobre Beleg el Elfo, permaneciendo en silencio mientras su padre abandonaba Amon Rúdh. El secreto de la fortaleza de los enanos mezquinos había sido descubierto por el Enemigo Negro. Ibŭn empaquetó sus provisiones en un saco y abandonó los ya vulnerables salones esa misma tarde. Buscó al pueblo de su madre, y habitó con ellos durante muchos años.

Ibŭn volvió a ver a su padre una vez más. Al oír rumores de que un orco o un troll estaba viviendo en las cavernas de la perdida Nulukkizdin, viajó hasta Nargothrond para descubrir a Mîm acechando entre los abandonados restos procedentes de Valinor. Durante siete días, insistió a su padre para que abandonara aquella maléfica guarida antes de que la maldición del dragón volviera para asarle. Mîm se negó, e Ibŭn se despidió de él amargamente, llevándose un montón de joyas élficas, deslizándose bajo las estalactitas mientras murmuraba sobre la inminente muerte de su padre. Con su herencia, Ibŭn fundó la fortaleza de los enanos mezquinos en el Rast Vorn.

Principales objetos de Ibŭn:

Espada: +15, exterminadora de elfos, brilla con más intensidad cuando hay elfos a menos de 30 metros, y con menos cuando están a menos de 300 metros.

Capa: +20 a la habilidad de Acechar y Escondarse.

Botas del Viaje Lejano: Permite al portador recorrer el doble de la distancia normal en un día sin ninguna fatiga adicional.

Honda: +10, alcance de 40 metros sin penalización.

Habilidades especiales:

Sortilegios: 40 PP. Ibŭn conoce Dominio de las Sendas, Vías del Movimiento, Maneras de la Naturaleza y Vías de la Naturaleza hasta nivel 20, Murallas Interiores hasta nivel 10, y Movimientos en las Alturas hasta nivel 5.

Leer Sil.

Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.

Khîm

Niv: 18. **Raza:** Nogoth nibin (enano mezquino). **Profesión:** Shaman*/animista. **Hogar:** Bar-en-Danwedh.

Características para RM: Fu-92; Ra-94; Em-93; In-100; Pr-96; Ag-94; Co-85; Me-83; Rz-84; Ad-95. **Características para SA:** FUE-92; AGI-94; CON-85; INT-84; I-100; PRE-96. **Apariencia:** 41.

Bonificaciones por habilidad: Tre30; A/E40; Per98; Run50; Ba/Va56; Can78; CA68; Dip90; PA78; For56; Lid88; Med84; Flauta96; Ora82; CC64; Ras98; Caligrafía90.

(* N. del T.: una profesión que aparece en uno de los **Rolemaster Companion**).

Poca mención se hacía de Khîm en las historias de los orgullosos, como llamaban los noegyth nibin a los elfos. Su vida, o mejor dicho su muerte, intervino brevemente en las hazañas de Turin Turambar, un hombre muy reverenciado en las leyendas élficas. Pero Khîm era una figura impresionante en las historias de los enanos mezquinos. Desde la juventud se vio afectado por visiones que le revelaron conocimientos y sabiduría secretos, normalmente reservados sólo para los inmortales. Por qué las estrellas se movían en los cielos, por qué el sol salía por el este, por qué la tierra se hacía más caliente cuanto más se profundizaba en ella, por qué los mares subían y bajaban: todo esto y más le fue mostrado al enano mezquino. Los hábitos de los kelvar, los que se arrastran y nadan y vuelan; la naturaleza de las olvar, las que echan raíces y hojas; y el espíritu que hay tras las pasiones de hombres, elfos y enanos: eso también le fue revelado a Khîm. Y, en medio de un temible y glorioso tumulto, un fragmento de la música divina, el Ainulindalë, despertó la conciencia de Khîm. Pocas verdades permanecerían desconocidas para él.

La típica amargura omnipresente en el carácter de los noegyth nibin no aparecía por ninguna parte en el carácter de Khîm, y su serenidad y calma lo separaban claramente de

Mím e Ibûn. Ni su padre ni su hermano le consideraban un compañero, aunque su amor por él siguió creciendo. La sabiduría que había tras sus ojos, la fuerza de su amabilidad y la lealtad que había en su corazón le hacían agradable a casi todos los que hablaban con él. Cuando la flecha de Androg perforó el pecho de Khîm y le mató, Ibûn y Mím lloraron no sólo a un hijo y un hermano, sino también a un guía en el mundo espiritual.

Principales objetos de Khîm:

Maza: +25, exterminadora cuando se utiliza contra cualquier criatura aliada con el Enemigo Negro; está tallada con madera negra de dír.

Cinturón: Multiplicador de sortilegios x4, +25 a la BD, está tejido con ramas de sauces y tripas de gato.

Yelmo: Permite al portador comprender el lenguaje de las olvar y los kelvar; está hecho de hueso, con damasquinado de marfil.

Flauta: Cautiva a los kelvar como si fuese un sortilegio de Encantamiento de nivel 5.

Habilidades especiales de Khîm:

Sortilegios: 54. Khîm conoce todas las listas básicas de shaman hasta nivel 20, y todas las listas de Canalización Cerrada hasta nivel 10.

Sabiduría: Khîm siempre es consciente del mejor curso de acción en cualquier situación determinada debido a su enaltecida consciencia espiritual.

Leer Sil; CI.

MIFFLI*

Niv: 30. **Raza:** Nogoth nibin (enano mezquino). **Profesión:** Mago. **Hogar:** un valle de las Montañas Nubladas, más tarde Cameth Brin. **Sobrenombre:** el Imperecedero.

Características para RM: Fu-85; Ra-89; Em-99; In-101; Pr-94; Ag-87; Co-98; Me-92; Rz-91; Ad-97. **Características para SA:** FUE-85; AGI-87; CON-98; INT-92; I-101; PRE-94. **Apariencia:** 13.

Bonificaciones por habilidad: Tre25; Des60; Abr60; A/E132; Per80; Run90; Ba/Va60; Can40; Emb20; Vel60*; Fue50*; Ev80; ConC80; Con50; Coc40; Fal56; PA64; HF60; For68; Lid70; Cor68; Señ68; Her70; CC68; TP122; Red68; Ras134; CoT86; Ma68; CT66.

(* N. del T.: se trata de las bonificaciones para dos movimientos adrenales, los de Velocidad y Fuerza, respectivamente.)

El clan que un día se asentaría finalmente en Cameth Brin se dedicó a vagar durante siglos tras discutir con Ibûn y dejar su banda. Acampaban en medio de los bosques, en unos salientes rocosos elevados en las montañas, en las profundidades de sombríos abismos junto a tempestuosas corrientes, y encogidos bajo madreSelvas de las praderas. A veces se refugiaban durante años en cavernas poco profundas abandonadas por osos o trolls. Siempre buscaban un sitio aislado donde pudieran excavar profundamente y pudieran vivir, bajo tierra, a salvo de todo tipo de intrusos.

Miffli nació mientras el clan atravesaba un escarpado acantilado de las Montañas Nubladas. Creció entre aquellos picos, montañas y cavernas, coronando cimas no alcanzadas, explorando misteriosas llanuras con megalitos, y arrastrándose por túneles frecuentados por los trasgos. Era más intrépido de lo que suele ser normal en un enano mezquino, y también más curioso. Se especula sobre cuántos conocimientos ocultos descubrió en las alturas y en las profundi-

dades de las montañas, pero se sabe ciertamente que, con el tiempo, llegó a poseer un anillo de grandes poderes mágicos.

Cuando llegó a la mayoría de edad, Miffli guió a su clan hasta la retorcida colina de Cameth Brin y encontró la entrada a las cavernas al empujar la piedra maldita. Los enanos mezquinos trabajaron largo tiempo en las mansiones que ellos llamaron Armoq-al-Wanu, pero eran pocos en número. Una vez asentados en un hogar que ellos mismos habían escogido, fueron muriendo uno a uno. Pero Miffli vivió más, mucho más de lo que suele vivir un enano mezquino. Su anillo le proporcionaba la inmortalidad, aunque a un precio. Aunque era inmortal, Miffli no dejaba de envejecer. Sus extremidades se fueron volviendo más y más marchitas, su pelo más ralo, y su voz más rota.

Hay muchas historias y leyendas sobre el origen de su anillo; una de ellas narra los heroicos esfuerzos de Miffli en una forja largo tiempo olvidada por los khazâd; otra explica su desafío al dragón Angurth, e incluso una tercera sugiere que Sauron podría haberse ocultado bajo Cameth Brin durante los siglos que siguieron a la Guerra de la Cólera con la que terminaron los Días Antiguos. Fuera cual fuese la verdad, el anillo de Miffli preservó al enano mezquino durante eras y le dio poder para comandar a los espíritus muertos vivos de sus antiguos compañeros, rebautizados como Ta-Fa-Lish por los dunlendinos.

En la primavera de 164 T.E., Miffli ayudó al montañés Mong-Finn en una rebelión dunlendina contra los dúnedain. Eldacar, el príncipe de la Corona de Amor, aplastó a los montañeses y tomó Cameth Brin para convertirla en una fortaleza real. Sin hogar, y separado de los fantasmas de su clan, Miffli sobrevivió al conflicto para vagabundear de nuevo por todo Endor.

Principales objetos de Miffli:

Anillo: Una sencilla banda de una extraña aleación azul, es invisible cuando se lleva puesto; multiplicador de sortilegios x6 PP; permite lanzar ataques +40 de la lista Dominio Espiritual (RM: Control Mental) a una distancia de 70 metros; confiere inmortalidad al portador, conservando el cuerpo en un estado semi-putrefacto, y permitiendo vivir al espíritu del portador en estado de espectro.

Corona de Armoq-al-Wanu: Hecha de hierro y damasquinada con símbolos de bronce, es un antiguo artefacto: +50 a las TRs contra sortilegios de Canalización; +5 a la BD; sortilegio de Miedo de nivel 5 (alcance 30 metros); controla a los Ta-Fa-Lish (enanos mezquinos).

Cota de malla: Hecha de unos anillos de bronce bastante primitivos, está a punto de deshacerse en pedazos; +15 a la BD.

Bastón de las apariciones: Tallado con una madera nudosa; sumando de sortilegios +7; el portador puede crear 1-5 imágenes idénticas de sí mismo que se moverán como él (distancia de 30 metros) o, si el portador se concentra, una de ellas se podrá mover independientemente (las demás quedarán estáticas).

Espada exterminadora de elfos: Espada corta +25 hecha de acero y damasquinada con símbolos en mithril.

Habilidades especiales de Miffli:

Sortilegios: 60 PP. Miffli conoce todas las listas básicas de alquimista (RM) hasta nivel 30 y todas las listas de Esencia Abierta hasta nivel 25.

Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.

Mím

Niv: 23. **Raza:** Nogoth nibin (enano mezquino). **Profesión:** Bribón. **Hogar:** Bar-en-Danwedh, más tarde Nulukkizdin. **Sobrenombre:** el Enano Mezquino.

Características para RM: Fu-95; Ra-93; Em-79; In-88; Pr-72; Ag-76; Co-97; Me-99; Rz-84; Ad-83. **Características para SA:** FUE-95; AGI-76; CON-97; INT-92; I-88; PRE-72. **Apariencia:** 21.

Bonificaciones por habilidad: Tre94; Des84; A/E78; Per88; Run50; Ba/Va132; Can30; Emb20; Ev32; ConC86; For56; Lid68; Rapl68; Cor54; Her56; TP62; Ras74.

Aunque era pequeño y deforme como todos los enanos mezquinos, Mím tenía bastante más orgullo que el resto de sus hermanos. Cuando los hombres de Turin le capturaron, como se narra en la historia anteriormente escrita, y le ataron los tobillos con cuerdas, el enano mezquino se negó a prometer a los proscritos que les guiaría hasta sus mansiones ocultas. La vergüenza de aquellas ataduras hicieron que estuviera dispuesto a morir antes que hacer un trato con sus captores. Sólo la fuerza de voluntad de Turin obligó a Mím a llevar a los vagabundos hasta las mansiones bajo Amon Rûdh.

El juramento de Turin de pagar una compensación en oro por el hijo de Mím, muerto por las flechas de sus proscritos, hizo que el enano mezquino comparara a Turin con un señor enano de antaño. Durante las largas tormentas otoñales de aquel año, su respeto por Turin fue creciendo hasta que el humano llegó a gustarle, y compartió con él muchos conocimientos de su pueblo. Pero todo eso cambió cuando Beleg Cúthalion se unió a ellos en Bar-en-Danwedh. Mím sentía el típico odio de los enanos mezquinos por los elfos, y su opinión por su nuevo amigo humano cambió al descubrir que el mejor amigo de Turin no era ni más ni menos que un sinda. Peor aún, Turin dejó de pasar las tardes con Mím para pasarlas discutiendo con Beleg.

Cuando los orcos capturaron a Mím en la primavera, el odio que el enano mezquino sentía hacia la amistad de Turin y Beleg le llevó a revelar a regañadientes la situación de Bar-en-Danwedh. Y cuando los orcos se hubieron ido de la sangrienta cima de la colina, dejando únicamente vivos al enano mezquino y a Beleg, Mím alzó la propia espada de Beleg para matar al maltrecho elfo. Pero no lo consiguió, y huyó gritando.

El orgullo de Mím volvió a ser herido antes de morir. Mientras vivía en la arruinada Nargothrond después de que Glaurung hubiera abandonado las cavernas, el enano mezquino desafió a Hurin, el padre de Turin, en el umbral de las cuevas, afirmando que la fortaleza élfica era de su propiedad. Hurin reprendió a Mím y le recordó que Turin, a quien había traicionado el enano mezquino, había matado a Glaurung. El orgullo de Mím acabó con su vida, segada por el enfurecido golpe de la espada de Hurin.

Principales objetos de Mím:

Cinturón: Evita que el portador pueda morir de hambre, no

importa cuánto tiempo pase sin comida. Está hecho de lino seco y está repujado con algunos trozos de pedernal.

Capa: +10 a la BD, a prueba de viento y agua.

Saco: Aunque sólo tiene un volumen de 30 centímetros cúbicos, puede llevar en su interior cuatro veces esa cantidad. Está tejido con lana sin cardar.

Leer Sil; CI.

Thíst*

Niv: 18. **Raza:** Nogoth nibin (enana mezquina). **Profesión:** Animista. **Hogar:** Tumunzahar, más tarde Nulukkizdin. **Sobrenombre:** la Amable.

Características para RM: Fu-77; Ra-89; Em-97; In-99; Pr-98; Ag-88; Co-92; Me-87; Rz-93; Ad-91. **Características para SA:** FUE-77; AGI-88; CON-92; INT-90; I-99; PRE-98. **Apariencia:** 77.

Bonificaciones por habilidad: Tre30; Nad30; A/E50; Per98; Can68; Ba/Va72; CA74; ConC40; Coc76; Bai86; Dip94; PA58; ConFlora100; For64; Mandolina94; Can86; Hilar76; Ras96; Tejer78.

Thíst vivía más cómodamente en la gran ciudad de Tumunzahar que su hermano Zorn, cuyos amigos y parientes le urgían en cada conversación a que aprendiera los nobles artes de la herrería, el trabajo de la piedra, y la guerra. Al igual que Zorn, Thíst amaba a las olvar por encima de todo, pero a ella se le respetó más su elección de estudio que a él. Solía pasarse todos los largos atardeceres paseando por las praderas alpinas del exterior de las cavernas, plantando, cuidando y recogiendo hierbas y flores.

La burla a que sometían a Zorn dolía profundamente a Thíst, aunque lo soportaba en silencio para no añadir su pesar a los ya grandes sufrimientos de su hermano. Sólo Brór, el hermano de su madre, aceptaba la peculiar vocación de Zorn, y frecuentemente traía a los dos herbolarios extrañas plantas de lugares lejanos que había visitado. Pero entonces sucedió que Brór mató a su hermano, y fue desterrado por ello; Thíst siguió a Zorn en su peregrinación fuera de Tumunzahar.

Principales objetos de Thíst:

Collar: Multiplicador de sortilegios x5, puede lanzar Amistad tres veces al día, 15% de protección contra críticos en la cabeza y el cuello.

Daga: +15, cualquier golpe infligirá un crítico A como mínimo.

Mandolina: Funciona como un sortilegio de Calmar cuando se toca.

Habilidades especiales de Thíst:

Sortilegios: 36 PP. Thíst conoce todas las listas básicas de animista hasta nivel 20, Artes de la Localización, Serenar Espíritus, Creaciones, Artes Simbólicas, Conocimientos, Leyes de la Naturaleza y Artes del Clima hasta nivel 20, y Maestría en la Detección, Defensa contra Sortilegios, Purificaciones y Arte del Sonido hasta nivel 10.

LOS ENANOS MEZQUINOS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Brór	25	161	CM/13	65	S	Gr	195hc	175mg	10	Guerrero/guerrero, fundador de Nulukkizdin.
Ibûn	20	127	C/7	25	N	N	110ea	80ho	5	Montaraz de Bar-en-Danwedh.
Khîm	18	100	SA/1	35	N	N	85ma	-	0	Shaman/animista de Bar-en-Nibin-noeg.
Miffli	30	80	CM/13	100	N	N	80ec	15ec	10	Mago/mago de Cameth Brin.
Mím	23	150	SA/1	20	N	N	130da	90da	0	Explorador/ladron, normalmente desarmado en su vejez.
Thíst	18	100	SA/2	20	N	N	50da	-	5	Animista, usa sortilegios, no armas, en combate.

5.22 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE PERSONAJES ENANOS MEZQUINOS

– D-K –

DHEBUN*: Niv: 5. **Sobrenombre:** Corazón de Flecha. Un joven explorador al servicio de Rhotti, Dhebun deseaba viajar al menos una vez más allá de los confines del decadente Bar-en-Ibûn. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

DHEMIM*: Niv: 5. **Sobrenombre:** el Joven; Buscador. Compañero de Dhebun, Dhemim era más intrépido de lo normal en un enano mezquino. Deseaba abandonar para siempre su hogar para aventurarse en las tierras salvajes. Sólo la lealtad hacia su clan evitaba que el más joven de los enanos mezquinos de Bar-en-Ibûn partiera de viaje en dirección al horizonte. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

DHEO*: Niv: 3. Ya desde joven, Dheo sufrió una seria artritis que afectó sus manos, pero eso no evitó que llegara a dominar las habilidades típicas de un guerrero. Siendo un niño deseaba salir en busca de emociones, al igual que Dhebun y Dhemim una vez adultos. El viaje de su padre en dirección a algún lugar desconocido cambió su personalidad, y desde entonces Dheo se transformó en un enano pasivo y conservador. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

DIBIN*: Niv: 3. El solitario trabajo en las minas nunca fue de los preferidos de este joven enano, a pesar del entrenamiento a que fue sometido en su juventud. Dibin, que empuñaba su pico más como arma que como herramienta de minería, actuaba gustosamente como guardaespaldas del líder del clan, Zeddik. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

DINTAM*: Niv: 7. **Sobrenombre:** Previsor. Dintam conservó intactas sus facultades mentales hasta edad muy avanzada y, sin usurpar ninguna autoridad, llegó a apropiarse de las responsabilidades a las que Harnekil no podía atender. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

FOLI*: Niv: 10. **Sobrenombre:** el Cumplidor de Juramentos. Cuando Brór Puñogrís fue desterrado de Tumunzahar, Fóli juró seguir a su tío en su viaje por los yermos. Para él, la belleza de Nulukkidzin recompensó con creces la pérdida de su hogar y su familia, y nunca se arrepintió de su decisión ni echó de menos a sus viejos amigos y lugares familiares. Como sus hermanos y hermana también llevaron a cabo el viaje hacia el oeste, su alegría fue menos sorprendente de lo que lo hubiera sido si ellos no hubieran ido.

GHAMIM*: Niv: 4. **Sobrenombre:** Cabeza mortal. Ghamim llegó a marchitarse tanto por la edad que parecía un esqueleto viviente. Su obsesión por completar las tumbas de Bar-en-Ibûn reforzaba más aún los rumores que corrían al respecto de que era un espíritu del mundo de los muertos. Entre los enanos mezquinos, eso le dio más bien un prestigio antes que otra cosa. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

GHAR*: Niv: 4. Ghar poseía la vileza, el rencor y el miedo típicos de los noegyth nibin en una medida mucho mayor de lo normal, incluso dentro de su pueblo. Talló la piedra de su propia tumba con el deseo de yacer allí cuanto antes mejor. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

HARNEKIL*: Niv: 10. **Sobrenombre:** la Arpía. Harnekil, que llegó a estar tan desmejorada por la edad que parecía haberse sometido al proceso de momificación de los haradrim, lideró el clan gobernante de Bar-en-Ibûn durante los últimos días de aquella colonia. Había sido maltratada en su infancia, y le gustaba ser adulada obsequiosamente por sus seguidores, a la vez que fomentaba su temor haciéndoles muestras de sus poderes mágicos. La senilidad comenzó a nublarle la razón años antes de su muerte, pero logró conservar la cla-

ridad suficiente como para actuar sabiamente ante un ataque de los corsarios marinos. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

IBÍR*: Niv: 9. **Sobrenombre:** el Dorado. Ibír, terriblemente celoso del cariño que recibía su hermano, se negó a permanecer en Tumunzahar cuando Khîm acompañó a Fóli a las tierras salvajes. Se pasó gran parte de su vida por los caminos, resentido. Pero las dificultades hicieron mejorar su carácter, eliminando los gimoteos de su voz y trasladando su atención de algunas supuestas riñas personales a la supervivencia entre la incertidumbre y el peligro. Una vez llegó a Nulukkidzin, Ibír se convirtió en un buen orador, con el don de convertir a los espectadores apáticos en una audiencia entusiasta.

KHÎM*: Niv: 16. **Sobrenombre:** Mano Rápida. Khîm consideraba a Fóli, con quien estaba lejanamente emparentado, como otro hermano pequeño. La impetuosa decisión de Fóli de viajar hacia el oeste siguiendo los pasos de Brór despertó una gran preocupación y aprensión en el corazón de Khîm, y decidió abandonar él también Tumunzahar. Prohibió a su hermano pequeño seguir su ejemplo, pero Ibír abandonó la ciudad enana en secreto.

KHORNI*: Niv: 4. **Sobrenombre:** Mano Pico. Los pensamientos de Khorni estaban dominados por la minería, a pesar de la burla que muchos de sus compañeros hacían de los antiguos trabajos enanos de herrería y trabajo de la piedra. Pero él creía que si excavaba túneles profundos y se pasaba más horas picando, encontraría oro o incluso plata verdadera debajo del Rast Vorn. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

– N-Z –

NEDILLI*: Niv: 3. **Sobrenombre:** Corazón amable. Nedilli, un viejo hablador, convenció al líder del clan, Zeddik, de que los esclavos de Bar-en-Ibûn deberían ser libres. Bajo mandato de Zeddik, intentó fomentar una revolución varias veces, con la esperanza de unir bajo su proyecto el clan de Harnekil y el clan de Rhotti. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

OBUN*: Niv: 4. Los músculos cansados y una mente adormilada se apoderaron del anciano Obun, y contribuyeron a fomentar su deseo de esperar a tener más información antes de determinar el destino de la Elenibun, la última de las joyas élficas que Ibûn trajo al Rast Vorn desde Bar-en-Danwedh. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

OMIM*: Niv: 4. Omim, uno de los guerreros más viejos de Bar-en-Ibûn, tenía una vista débil y acuosa, y sus piernas temblaban bajo su cuerpo. Pero su habilidad con el látigo fue inigualable hasta el día de su muerte. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

ORN*: Niv: 15. **Sobrenombre:** el Tuerto. Orn perdió uno de sus ojos cuando era joven, pero su epíteto no provenía de este accidente. Más bien, fueron la persistencia y la concentración de que hacía gala mientras estaba en la forja o en busca de algún objetivo las que le hicieron ganar el apelativo de “el tuerto”. Su lealtad hacia Brór era tan tenaz como su trabajo, así que abandonó Tumunzahar con una estoica reserva, dispuesto a servir a su tío.

RHOMIN*: Niv: 4. **Sobrenombre:** el Cruel. Rhomin, el más avaro de los esclavistas de Bar-en-Ibûn, causó la muerte de su hermano por un descuido suyo, pero le echó la culpa a un esclavo. Su posesivo liderazgo fortaleció a los débiles guerreros del clan. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

RHOTTI*: Niv: 8. **Sobrenombre:** Capitán. Rhotti poseía una habilidad, una astucia y una valentía inusual en un guerrero, cualidades que le convirtieron en el enano mezquino más temido de su tiempo. Su cota de mallá de buena calidad y el poderoso azadón de guerra que utilizaba aumentaban más aún sus proezas en combate. Pero su falta de previsión y estrategia redujeron su capacidad como Capitán de la Guardia. Rhotti no pudo controlar las diferentes facciones dentro de su clan, utilizando la poca adecuada política de responder a los problemas sólo cuando éstos ya no podían ser ignorados. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

ZEDDIK*: Niv: 6. **Sobrenombre:** el Marchito. Nacido con un brazo ajado, Zeddik llegó a dominar rápidamente el arte de la administración. Esa habilidad, combinada con su longevidad, le convirtieron en el líder de su clan. El único propósito de los últimos años de Zeddik fue la preparación para la muerte que la vejez pronto traería a la decadente colonia de Bar-en-Ibûn. Preparó en secreto una rebelión de esclavos para distraer a los demás clanes mientras se apoderaba de la joya élfica que le ayudaría a conseguir su propósito. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

ZORN*: Niv: 12. **Sobrenombre:** el Coronado con Brezos. Zorn dejó Tumunzahar siguiendo los pasos de su tío sin pensarlo un momento. El amor por los sauces, las enredaderas, la salvia y todas las olvar llenaba su corazón, en lugar de la típica atracción que sienten los enanos hacia el mármol, el cuarzo, las baratijas de oro y las armas de plata verdadera. La magnificencia de piedra de la ciudad a él le parecía una prisión, y Zorn comenzó a disfrutar viviendo al aire libre. Su hermana Thíst compartía sus intereses, y a menudo paseaban juntos, recogiendo ramos de hierbas, collares de flores y coronas hechas de césped. Entre los proscritos que más tarde llegarían a Nulukizzdin hubo una sutil aceptación y afecto por las peculiaridades de Zorn.

ZRÓR*: Niv: 11. **Sobrenombre:** el Leal. Zrór, un buen amigo de Orn desde la infancia, partió de Tumunzahar con tristeza. Amaba la ciudad: sus jardines de estalactitas; sus túneles con rubíes, zafiros y olivina; sus avenidas, flanqueadas por las estatuas de los reyes; y sus cortes, iluminadas con resplandecientes linternas de diamante y alabastro. Pero el ejemplo de su amigo era demasiado claro como para ignorarlo; Zrór siguió a Orn, que no podía abandonar a Brór Puñoigrís.

En Nulukizzdin, la herrería de Zrór ganó cierto renombre, ya que fue su genio lo que guió sus manos al esculpir aquel nuevo hogar en las cavernas.

5.3 LOS UMLI

Al igual que los hombres llamados lossoth, los umli son los amos del Lejano Norte. Viven en los bosques y las setas al este de los lossoth, en las regiones heladas al norte de la Tierra Media. Los umli permanecen en esos yermos durante todo el año, residiendo en cavernas y enfrentándose a las terribles escarchas del oscuro invierno. A diferencia de sus compañeros humanos, pueden soportar las más frías temperaturas y son capaces de avanzar a través de las galernas que soplan hacia el sur desde el Mar Circundante. Los umli se extienden por todas las zonas que los demás llaman yermos, y subsisten cazando, pescando y recolectando. Son unos forrajeadores inigualables. Los umli son capaces de subsistir gracias a plantas comestibles que los demás ni siquiera verían; virtualmente, aprovechan todos los dones que ofrece la tierra.

5.31 NATURALEZA DE LOS UMLI

El origen de los umli es algo confuso. Son conocidos como los medioenanos, y descienden de una unión entre hombres y enanos que tuvo lugar poco después del despertar del Pueblo de Aulë, a finales de la Primera Edad. Esta mezcla de sangre fue el resultado de una maldición que cayó sobre la valiente mujer de Cintapher de Hildórien. Su nombre era Sinuphel. Sus dos hijos, Ucin y Ulaphel, fueron los primeros umli, y los ignorantes hombres de Hildórien los consideraron unas malformidades monstruosas.

Marginada por los supersticiosos Nacidos Después, Sinuphel huyó hacia el norte con sus diminutos hijos y se asentó en lo que más tarde sería conocido como Urd. Allí, crió a Ucin y Ulaphel hasta que fue muerta por el dragón de frío Lamthanc. Por aquel tiempo, los gemelos habían llegado a la edad de catorce años y demostraron ser lo suficientemente fuertes como para sobrevivir por sí solos. Ucin expulsó a Lamthanc hacia el norte, hacia las Montañas de Hierro, y tomó la guarida del gusano como su propio hogar.

LOS ENANOS MEZQUINOS – D-Z

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Dhebun	5	77	SA/4	25	S10	N	55ha	75bsl	20	Explorador/ladron; veneno de dumbledor en su hoja.
Dhemim	5	77	SA/4	25	S10	N	55ha	75bsl	20	Explorador/ladron; veneno de dumbledor en su hoja.
Dheo	3	39	CE/10	0	N	N	45lg	5da	-5	Guerrero/guerrero; su látigo inflige críticos "A" de calor.
Dibin	4	67	CE/9	15	N	N	76pc	5da	10	Guerrero/guerrero. (N. del T.: "pc" significa "pico".)
Dintam*	7	49	SA/2	5	N	N	50ec	30da	-5	Montaraz bastón de Relámpagos.
Fóli	10	90	CE/9	25	S10	N	120hc	110mg	10	Bribón de Tumunzahar.
Ghamim	4	67	CE/9	15	N	N	76pc	5da	10	Guerrero/guerrero.
Ghar	4	67	CE/9	15	N	N	76pc	5da	10	Guerrero/guerrero.
Harnakil	10	28	SA/2	5	N	N	45da	5da	5	Animista; 4 listas hasta nivel 10, 40 PP.
Ibír	9	50	CM/13	20	S5	N	55ha	45ha	5	Bardo de Tumunzahar.
Khîm	16	125	CM/16	30	S10	Br/Gr	140my	140mg	5	Guerrero/guerrero de Tumunzahar. (N. del T.: "my" significa "mayal").
Khorni	4	67	CE/9	15	N	N	76pc	5da	10	Guerrero/guerrero.
Nedilli	3	40	C/8	10	N	N	49pc	-	0	Guerrero/guerrero; anciano.
Obun	3	39	CE/10	0	N	N	45lt	5da	-5	Guerrero/guerrero; su látigo inflige un crítico "A" de calor.
Omim	3	39	CE/10	0	N	N	45lt	5da	-5	Guerrero/guerrero; su látigo inflige un crítico "A" de calor.
Orn	15	55	SA/2	0	N	N	40hc	-	0	Alquimista/mago de Tumunzahar.
Rhomin	4	65	CE/10	10	N	N	65lt	20da	5	Guerrero/guerrero; su látigo inflige un crítico "A" de calor.
Rhotti	8	88	CM/16	20	N	N	75pc	50bsl	-5	Guerrero/guerrero; Capitán de Bar-en-Ibûn.
Zeddik	6	54	C/8	5	N	N	90pc	10da	10	Guerrero/guerrero; líder del clan de mineros.
Zorn	12	60	C/7	20	N	N	50hc	15ho	5	Animista de Tumunzahar.
Zrór	11	115	CM/16	30	S10	N	115my	115ha	0	Guerrero/guerrero de Tumunzahar.

Ni Ucin ni Ulaphel pudieron romper la maldición heredada de su madre. Ucin se casó más tarde con una doncella enana, mientras que su hermana Ulaphel se casó con un cazador lossadan. A su vez, sus hijos también se casaron, y así comenzó la raza de los umli. Estos medioenanos nunca han florecido y siempre han sido pocos en número. A pesar de su longevidad (los umli viven entre 100 y 200 años), raramente tienen hijos, y nunca amenazaron a los myr o los urdar que más tarde se asentaron en los bosques cercanos.

APARIENCIA

Los umli son unos individuos regordetes que suelen medir entre 1,20 y 1,50 metros, y se parecen a los naugrim. Son fuertes, compactos y tienen la piel rosada, las cejas gruesas, unos penetrantes ojos azules, y el pelo rojo. Los varones se dejan el pelo largo y a veces muestran largas barbas. Al igual que los enanos, los umli cuidan sus relativamente lacios mechones, y los llevan trenzados o adornados.

Aun así, los umli se pueden distinguir de los enanos porque son más grandes y tienen las extremidades menos truncadas. Además, mientras que los enanos utilizan unas armaduras elaboradamente decoradas y a menudo se visten con capuchas, sombreros, bufandas o capas de brillantes colores, los medioenanos suelen vestir invariablemente de forma bastante monótona. Los umli son un pueblo pragmático. Prefieren evitar cualquier ostentoso espectáculo de colores, y prefieren mucho más las cosas útiles.

Para sobrevivir en sus tierras natales, los umli llevan chaqueta de piel puestas encima de unas gruesas camisas o pantalones. Sus pesadas botas, guantes y grandes capuchas mantienen sus extremidades aisladas del intenso frío, ya que es el viento –y no la temperatura– lo que preocupa a los medioenanos. Protegidos de las galernas, los umli son capaces de moverse por las llanuras heladas durante la peor de las tormentas invernales nocturnas.

CULTURA

Todos los umli son cazadores seminómádicos, y también recolectores. Para algunos, como los ular-shi, la pesca es su principal fuente de alimentos. Otros, como los dumalir, prefieren cazar presas grandes y basar su dieta en la carne roja. El lat medio de los umli, que se suele mover a lo largo de ciertos senderos bien definidos entre una red de cómodas residencias, suele mantener más de una docena de casas a la vez. Permanecen en una zona hasta que agotan temporalmente sus recursos. Entonces, cogen sus trineos y se trasladan a un territorio más abundante.

Cada uno de sus hogares sirve de algo más que de refugio. La mayor parte contienen minas y herrerías, y al menos uno de ellos se utiliza como emplazamiento ceremonial y depósito permanente de los conocimientos registrados. Otros acogen pozos funerarios, que permiten a los umli devolver a sus muertos a la tierra sagrada con la que todos los umli están vinculados espiritualmente. El Mahladôm del lat se encuentra adyacente a la caverna que protege las tumbas de los muertos del clan. Esta cámara, cuidadosamente excavada, tiene siempre la forma de una campana. Allí, los umli adoran a Eru, a quien ellos llaman Odanal, así como a los Poderes que le sirven. Al igual que los naugrim, los umli reverencian a Aulë por encima de todos los demás valar. Llaman al Herrero “Mahlic”, como se pronuncia Mahal en la lengua umítica, y le rinden tributo como patrón, aunque no le reconocen como su Padre.

SOCIEDAD

Los rituales juegan un papel excepcionalmente importante en la vida cotidiana de los umli. Para sobrevivir en el peligroso norte, entre la presencia de los dragones y otros legados de Morgoth, los umli han desarrollado una sociedad rígida patrilineal. Severos, silenciosos, posesivos, obstinados, perseverantes y valientes, son una inquebrantable y decidida raza. Los umli viajan y cazan con la misma banda durante toda su vida de adultos. (Las mujeres viven entre la extensa familia de sus maridos.) Se casan sólo una vez, soportando una ceremonia que dura siete días y que pone a prueba la capacidad del varón para sobrevivir y sostener a su pareja.

Incluso las amistades de los umli están formalizadas. Tras intercambiar la sangre en un denominado “Ritual de la Sangre”, los conocidos umli se hacen amigos intercambiando todas sus posesiones móviles, salvo sus ropas y una reliquia. Incluso intercambian sus segundos nombres. Este excepcional acto requiere que los dos amigos se comprometan con su mutua supervivencia, y que acepten el hecho de que cada uno está dispuesto a morir por el otro.

Siempre activos, los umli sólo duermen tres horas al día. El resto del tiempo lo pasan cazando, excavando, tallando o inventando sagas con las que enseñar a los jóvenes las lecciones sobre la vida y la cultura de la sociedad de los umli.

LOS CINCO UMLATI

Hay catorce lati (grupos) de umli. Cada uno pertenece a una de las cinco unidades mayores llamadas “umlati”, que ocupa su propio nicho geográfico y/o sociológico particular. La siguiente es una muestra general de su estructura social:

Umlat	Región	Nicho	Dialecto@	Nº de lati
Fosír-Tasír	Sasir, Dír*	Bosques	Umtasir	7*
Dumalir	Mulir	Taiga	Umulir	2
Ular-Shi	Dunirl, Tii	Taiga	Ular	2
Sashir	Sashar	Bosques	Shardak	1
Ushasir	Ushashasir	Tundra	Umli	2

@ Dialectos del lenguaje umítico.

* Quedan pocos restos de los seis lati de Dír, aunque hay representantes suyos en el este de Sasir y en el sur de Mulir. Dominada por el úlair (nazgûl) Hoarmûrath, Dír es ahora una tierra poco hospitalaria. Los sicarios de Hoarmûrath han perseguido despiadadamente a los umli.

De los Cinco Umlati, sólo los sashir sucumbieron una vez a la fuerza de Morgoth. Aterrorizados por los demoníacos lassaraukar (Q. “Demonios de las hojas”; “Demonios-hojas”; sing. “Lassarauko”; S. “Lethryg”; sing. “Lathrog”), este enormemente unido umlat siguió el liderazgo de su shaman, Ikûs Hust, y juró lealtad al Enemigo Negro cerca del final de los Días Antiguos. Su hogar en el bosque del noroeste de Urd se convirtió en un dominio del mal, y los sashir llegaron a luchar con todos sus vecinos, incluyendo a sus propios hermanos. Pese a estar libres de su vínculo al mal tras la caída de Morgoth, todavía son marginados.

5.32 GLOSARIO DE PERSONAJES UMLI

UCIN*

Niv: 24. **Raza:** Umli (Padre de los Ushasir). **Profesión:** Montaraz. **Hogar:** el Valle de Ushashasir en los rincones más noroccidentales de Urd. **Sobrenombres:** Protector contra Dragones; el Padre de los Umli.

Características para RM: Fu-97; Ra-90; Em-42; I-92; Pr-68; Ag-97; Co-98; Me-74; Rz-90; Ad-98. **Características**

para SA: FUE-97; AGI-97; CON-98; INT-82; I-92; PRE-68. **Apariencia:** 27.

Bonificaciones por habilidad: Tre90; Nad105; Mon25; A/E85; Per75; Ba/Va40; Can30; Emb8; Li12; MA25; DA20; DC16; Acr30; Act20; Con25; Coc35; Bai40; Zam35; PA50; Med50; Mus20; Nave85; Cor30; Re85; Nav60; Señ40; Can40; CC90; Ras90; Com35; DV30; Art70; Dip30.

Ucin fue el hijo de la barda Sinuphel de Hildorien. Nació durante los últimos años de la Primera Edad. Su padre fue Khazí, el hijo menor del rey enano Drúin. Junto con su hermana gemela Ulaphel, fueron los primeros umli.

Nacido en Hildórien en la casa redonda del Señor Cintapher, Ucin fue desterrado al norte de la Tierra Media, en Urd, tres meses después de haber nacido. Los parientes hildo de Ucin estaban asustados por su extraña apariencia (para ellos, era horriblemente feo), y creían que era un monstruo. No tenían ni idea, aunque tampoco les importaba, de que su espíritu era puro.

Ucin fue criado por su madre en una caverna en el profundo valle de Ushashasir, no muy lejos de las lejanas aguas heladas del Mar de Illuin. Tanto él como su hermana fueron bien educados a pesar del exilio. Cuando tenía siete años ya conocía tres idiomas y entendía las estrellas de los cielos del norte tan bien como cualquier elfo. Se convirtió en un excelente nadador, un marino hábil, y un astuto cazador. Su precocidad le permitió sobrevivir a la prematura muerte de su amada mentora y madre, Sinuphel.

Cuando Ucin y Ulaphel tenían sólo catorce años, el gran dragón de frío Lamthanc (Q. “Lengua bífida”), de color blanco grisáceo, salió de las Montañas de Hierro en busca de comida y riquezas. Tras masacrar a muchas de las tribus avikangsar, entró en Urd, donde ocupó una guarida. Tal era su apetito que devoró a la mayoría de los mamíferos que vivían junto a la costa este del Mar de Illuin, y su presencia amenazó rápidamente a los cercanos lossoth (hombres de las nieves). La valiente Sinuphel, aliada de los lossoth, se enfrentó a la criatura, quien la engañó y más tarde la mató. A continuación, Lamthanc devoró a la caída barda de Hildorien.

Ucin juró vengarse y esperó a Lamthanc en un punto que estaba lleno de focas. El dragón atacó aquel punto una semana más tarde, y Ucin rastreó a la bestia hasta su guarida. En la lucha que comenzó entonces, el joven umli hirió gravemente al dragón con el arpón de su madre. Lamthanc huyó hacia el norte más allá de las montañas, hasta las tierras de Uab.

Ucin ocupó la guarida de Lamthanc. Aunque fue incapaz de recuperar el cuerpo de su madre, convirtió su nuevo hogar en un templo en memoria de Sinuphel. Veinte años más tarde, se casó con una doncella enana llamada Baís, hija del señor enano Bróin (del Pueblo de Drúin). Este matrimonio mantuvo la antigua maldición de Melkor que afectó a toda la línea de Sinuphel: que *“la mujer de Cintapher y todos sus herederos se unirán en matrimonio los unos con los otros, contra su ley, y engendrarán seres a medias que serán la burla tanto de enanos como de Nacidos Después.”*

Ucin y Baís tuvieron tres hijos: Ucas, Urái y Ulaphel II. Estos tres hijos fundaron los umlati Ular-shi, Shasir y Ushasir, respectivamente.

Principales objetos de Ucin (reliquias Ushasir):

Arpón: Jabalina +40 exterminadora de dragones, tallada en Kael Ord en las Montañas Rojas durante los últimos años de la Primera Edad.

Escudo: Escudo redondo +30 hecho de hueso y piel de una Ballena Demonio. Es sólo +15 contra armas de filo.

Cuchillo: Cuchillo de Búsqueda +30 que, una vez ha golpeado a una criatura, puede ser arrojado a una distancia de 300 metros sin penalización o molestia por parte de los obstáculos que pueda haber en medio (siempre que el cuchillo pueda rodear dichos obstáculos) contra la misma criatura. En tal caso, el cuchillo regresará al portador 1-2 asaltos después de haber sido arrojado. El cuchillo no actuará de esta forma encantada contra una criatura que no haya sido golpeada antes de forma natural (es decir, con el cuchillo empuñado o arrojado de forma normal), ni tampoco funcionará de esta forma contra criaturas que no sean la bestia a la que golpeó.

Anillo de hielo: Un sumando de sortilegios +5 para Canalización hecho del hueso de un dragón de hielo.

Habilidades especiales de Ucin:

Sortilegios: 24 PP. La BO para los sortilegios de base es de 24; la BO para los sortilegios dirigidos es de 25. Ucin conoce todas las listas básicas de montaraz hasta nivel 20 y tres listas de Canalización Abierta hasta nivel 10 (SA y RM).

ULAPHEL*

Niv: 22. **Raza:** Umli (Madre de los Fosír-Tasír). **Profesión:** Animista. **Hogar:** El Valle de Ushashasir en los confines más noroccidentales de Urd. **Sobrenombres:** Cumplidora de Palabra; la Madre de los Umli.

Características para RM: Fu-79; Ra-93; Em-59; In-99; Pr-78; Ag-98; Co-60; Me-95; Rz-86; Ad-56. **Características para SA:** FUE-79; AGI-99; CON-60; INT-90; I-99; PRE-78. **Apariencia:** 29.

Bonificaciones por habilidad: Tre50; Nad45; Mon35; A/E30; Per75; Ba/Va55; Can40; SD45; Emb2; Li12; MA25; DA20; DC9; Acr30; Act30; Con25; Coc30; Bai45; Zam30; PA45; Pas30; TC25; Mat30; Med60; Mus30; Nave35; Cor25; Rem30; Nav25; Señ40; Can40; CC90; Red35; Ras70; Com40; DV30; Art65; Dip35.

Ulaphel fue la hermana gemela de Ucin, y la hija de Sinuphel, la barda de Hildórien, y el señor enano Khazí. Junto con su hermano gemelo, fue uno de los primeros miembros de los umli o medioenanos.

Ulaphel portaba un nombre hildo, ya que nació en Hildórien, e inicialmente se creía que era la hija del marido de Sinuphel, el Señor Cintapher. Pero Sinuphel había sido maldita por Morgoth, y en realidad, Ulaphel era la hija bastarda de una madre humana y un padre enano. Así que, durante las primeras semanas de su dura vida, ella y su hermano fueron aislados. Una enfermera desveló el secreto de Ulaphel cuando sólo tenía tres meses.

Expulsada de Hildórien, Sinuphel se llevó a sus hijos hacia el norte, donde se encontró con los misteriosos lossoth, u “hombres de las nieves” (también conocidos como “forodwaith” u “hombres del norte”). Se asentó entre los pobladores del norte, e inició la tarea de criar a sus desterrados hijos. Sinuphel cuidaba su crecimiento con cuidado y amor, y ambos crecieron en fuerza y sabiduría.

La familia de Ulaphel vivía en una caverna del profundo valle de Ushashasir, a la vista del Mar de Illuin. Estaba fascinada por la naturaleza, algo oportuno en un clima tan áspero. Llegado el momento, se convirtió en una poderosa animista y, a la edad de doce años, ya era respetada por sus vecinos lossadan.

Sinuphel fue muerta por el grisáceo dragón de frío Lamthanc cuando Ulaphel sólo tenía catorce años. El hermano de Ulaphel, Ucin, se vengó y expulsó a Lamthanc hacia el norte hasta las Montañas de Hierro, vengando la muerte de su madre. Estos trágicos acontecimientos destruyeron

a la familia de Ulaphel. El desolado Ucin se trasladó a la guarida de Lamthanc, cortando para siempre su especial vínculo con su hermana. Aunque siguieron siendo amigos, los dos gemelos se separaron, se casaron y fundaron linajes separados que darían lugar a los umlati de los umli.

Ulaphel se casó con un cazador lossadan llamado Aluenda unos diez años después de la muerte de Sinuphel. Su unión produjo dos hijos –Ancanli y Unkûs–, la madre y el padre de los Fosír-Tasír y los Dumlair (respectivamente).

Principales objetos de Ulaphel (reliquias Fosír-Tasír):

Hacha-bastón: Bastón +30 de conocimiento de los hielos, tallado en Kael Ord en las Montañas Rojas durante los últimos años de la Primera Edad. Golpea como un bastón +30 o un hacha de combate +5, y actúa como un sumando de sortilegios +5 para Canalización. El portador puede lanzar dos sortilegios cualesquiera de la lista de sortilegios de conocimiento del hielo una vez al día (cada uno). (N. del T.: se refiere a la lista Ley del Hielo).

Escudo: Un escudo redondo +35 hecho de hueso y piel de la única cría de Lamthanc. Sólo es +20 contra armas de filo.

Capa: Una capa de piel de oso blanco que añade +10 a cualquier TR contra el clima o cualquier sortilegio de Canalización.

Habilidades especiales de Ulaphel:

Sortilegios: 44 PP. La BO para los sortilegios de base es de 22; la BO para los sortilegios dirigidos es de 45. Ulaphel conoce todas las listas básicas de animista hasta nivel 20 y dos listas de Canalización Abierta hasta nivel 10 (SA y RM).

ULAS TOST*

Niv: 23. **Raza:** Umli (de los Fosír-Tasír). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** el Bosque de Dír en el noroeste de Urd. **Sobrenombres:** Exterminador de Demonios; Arrojalanzas.

Características para RM: Fu-96; Ra-89; Em-45; In-76; Pr-88; Ag-96; Co-99; Me-77; Rz-90; Ad-100. **Características para SA:** FUE-96; AGI-96; CON-99; INT-84; I-76; PRE-88. **Apariencia:** 68.

Bonificaciones por habilidad: Tre85; Nad100; Mon20; A/E90; Per70; Run25; Can10; Emb15; Li4; MA30; DA20; DC15; Acr35; Act15; Con30; Coc35; Bai45; Zam35; PA50; Med65; Mus20; Nave90; Cor30; Señ40; Can55; CC80; Ras90; Com70; DV25; Art65; Dip75.

Ulas el Calvo era el orgulloso y apasionado señor de los Fosír-Tasír en Dír. Gobernó el reino de los bosques durante dos siglos cerca del final del primer milenio de la Tercera Edad, proporcionando poder y abundancia a cuantos había a su alrededor, aunque era débil con las armas y no poseía fortalezas. La única protección que podía ofrecer a sus seguidores era el denso paisaje plagado de árboles de Dír. Aun así, Ulas y sus guerreros umli vencieron a los sicarios de su enemigo, el Espectro del Anillo Hoarmûrath, por tres veces en el año 1051 T.E., obligando al úlair a emprender un largo y difícil asedio.

Sin embargo, Hoarmûrath prefirió no esperar, ya que acababa de regresar a Endor tras un largo letargo. Aunque el tiempo corría a favor de la Oscuridad, el Espectro del Anillo sentía el cosquilleo de la impaciencia, y se dio cuenta de que Sauron deseaba que aquella campaña se solucionara rápidamente.

Por lo tanto, Hoarmûrath pidió la ayuda de los aterradores Lassaraukar. Despertó a los Demonios de las Hojas durante el invierno de 1051-52 T.E., y las criaturas atacaron a los umli la primavera siguiente. Ulas registró el ataque en su diario:

“Llegaron como seis y sesenta, encabezados por una figura que medía unos tres metros de estatura. Eran crueles más allá de cualquier odio. El mal más aterrador les empujaba, y la muerte seguía sus huellas, mientras sus cotas de color verde frío se mezclaban con las ramas de los grandes árboles. Pocos de los de nuestro pueblo huyeron; todos murieron. Los Demonios de las Hojas, ellos fueron la herramienta que devastó toda mi tierra, sin perdonar a nada ni a nadie. En tres días, mi ejército, una hueste que tan orgullosamente había soportado nueve largos meses de sitio, lanzaba sus últimos gritos de agonía. El silencioso y rápido “Viento de los Árboles”, que barría a robustos guerreros como una galerna de la boca de Ola, pasó, dejando nada más que un bosque cubierto de sangre y los destripados cadáveres de héroes cuyas hazañas son demasiado numerosas para registrar pero demasiado grandes para ser olvidadas.”

Ulas murió supuestamente poco después de escribir esta nota al ser alcanzado por un afilado proyectil de un Demonio de las Hojas. Su hijo y su hija perecieron antes, junto a su madre y su protector/compañero, el poderoso oso del norte llamado Olvûsi. Los guerreros de Urd comandados por Hoarmûrath llegaron sólo un día después, pero no encontraron rastro del cuerpo del señor de los umli. Algunos dicen que aún vive, librando una eterna guerra contra el úlair que se atrevió a autoproclamarse Rey del Norte. Otros dicen que fue devorado por los despiadados y eternamente hambrientos Lassaraukar.

Principales objetos de Ulas Tost:

Hacha: Hacha +35 exterminadora de lobos, forjada en Kael Ord en las Montañas Rojas durante los primeros años de la Segunda Edad.

Escudo: Escudo ovalado del Guardián, +25, hecho de ithil-naur, tiene grabado en su parte delantera un símbolo de Luz Repentina, que le permite al portador mandar al escudo (3 veces al día) que brille con una luz resplandeciente, haciendo que todos los que se encuentren en un diámetro de 5 metros (y que estén mirando en dirección al escudo) deban hacer una TR contra Esencia. Caso de fallar la TR, la víctima quedará aturdida durante 1 asalto/10 puntos de fallo de la TR (es decir, caso de fallar la TR por 26, la víctima quedaría aturdida durante 3 asaltos).

Hacha de mano: Hacha +20 exterminadora de osos que también puede actuar como un hacha de hielo +20, y que fue for-

LOS UMLI										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c.	BO proy.	Mov M	Notas
Ucin	24	170	CE/10	55	S30	Br/Gr	75ha	130ja	5	Montaraz, primer señor umli de los Ushasir.
Ulaphel	22	118	CE/10	65	S35	Br/Gr	90hc	40la	10	Animista, primera señora umli de los Fosír-Tasír.
Ulas Tost	23	143	CO/18	10	N	N	145ha	170la	5	Guerrero/guerrero, señor umli de los Fosír-Tasír.

jada en Desdursyton. Una serie de fragmentos de marfil de oso adornan su empuñadura plateada.

Botas de hielo: Estas botas de piel +25 son de color gris claro y están unidas a un par de hojas retráctiles de acero. Permiten al portador patinar (+25 a todas las maniobras de patinaje) tras un asalto de preparación. Alternativamente, dichas hojas pueden ser utilizadas como crampones (+25 a las maniobras para trepar por hielo) y/o como armas (una pata-da actuaría como un hacha +10).

Capa: Capa de protección +15. A prueba de agua y de viento, proporciona al portador una bonificación +15 a las TR y a la CA.

6. LOS ENTS

Sobrenombres: los Pastores de Árboles; los Nacidos de la Tierra; Onodrim (S.); Hacedores de Listones; Pensadores Lentos; Pueblo de la Raíz y la Rama; Odiarcos; Huesos de la Tierra; Destrozarcas; Habitantes de los Bosques Profundos; Pastores de los Árboles; Guardianes de los Bosques; Gigantes de Madera; Pueblo de Yavanna.

6.1 PANORÁMICA GENERAL DE LOS ENTS

Silenciosos y lentos, temibles y extraños, los ents son los más poderosos de los hijos hablantes de Eru. Son los más altos, fuertes y ancianos seres del mundo, y superan incluso a un troll en cuanto a tamaño y fuerza; en compañía son más potentes que un dragón. Con sus dedos fueron capaces de destrozarse la mismísima piedra de Isengard, y derrotar a los ejércitos de Saruman. Los ents, un pueblo apasionado y amante de la paz, pueden mostrar una furia absolutamente abrumadora. Se suelen contentar con descansar y cuidar los árboles de sus grandes bosques, pero son capaces de montar en una cólera unificada que les puede convertir en el más peligroso ejército a este lado de Valinor. Los ejércitos de la oscuridad lamentan los días pasados en los que se ganaron el odio de los Señores de los Árboles, pues los ents decidieron la batalla contra los maléficos ejércitos del lejano oeste.

6.11 HISTORIA DE LOS ENTS

Los historiadores élficos registraron la creencia de que los ents fueron concebidos por los pensamientos de Yavanna, Reina de la Tierra, como los Pastores de los Árboles. Como ella, los onodrim han amado siempre a los árboles y a las olvar —todas las plantas del mundo— por encima de todo. La mayor parte de los pueblos creen que los ents son las criaturas hablantes más viejas. Pero los altos elfos dicen que los onodrim no fueron mencionados en la canción de creación de los valar, sino que fueron creados por un vala, al igual que los enanos fueron fabricados por Aulë. Galadriel creía que cuando Yavanna percibió la piedad que Eru sintió por Aulë al permitir vivir a los khazâd tallados de la roca, pidió también un espíritu vivo para sus hijas, las olvar. Parece ser que Oromë también tuvo algo que ver en esta petición, ya que los onodrim varones sienten una mayor lealtad hacia él, mientras que las hembras sienten más devoción por Yavanna. No está claro si los ents fueron árboles que recibieron alma o si

fueron criaturas separadas que llegaron a parecer árboles tras haber cuidado de los bosques durante tanto tiempo.

Esta perspectiva de una tardía creación, sin embargo, es una idea falsa. Todo lo que está ahora presente en la Tierra Media estuvo en la Música, aunque no fuera reconocido por los valar como lo que era hasta mucho más tarde. Eru siempre supo que los ents, al igual que los gigantes y las águilas, empezarían a existir por medio de la Canción. Los valar cantaron las notas que les fueron enseñadas por Eru. Y él les enseñó sus partes de la canción sabiendo que sus personalidades individuales alterarían subconscientemente la Canción, creando lo que supo que sería así desde el principio.

Los onodrim, originalmente mudos, se comunicaban silenciosamente con los árboles, hasta que aprendieron el don del habla de los Habladores (Q. “Quendi”), los elfos, y aprendieron muchas lenguas. De hecho, Bárbol dijo que en realidad los elfos habían despertado a los ents, volviéndoles conscientes. Con el tiempo, los onodrim llegaron a comprender incluso los rápidos y confusos lenguajes de los hombres, aunque por encima de todo preferían su propio idioma, ruidoso y terriblemente lento. Suele utilizarse con gran cantidad de adjetivos, al final de los cuales hay, en algunos casos, un nombre. Los ents son definitivamente “arbóreos” a la hora de llegar a una conclusión.

Raramente, cuando aparece alguna necesidad imperiosa, cualquier ent puede convocar a los demás para reunirse en las grandes asambleas de ents, reuniones comunitarias donde se discuten temas y se deciden soluciones. Normalmente, un ent consultará con algunos de los ents cercanos para determinar si el asunto es tan importante como para convocar una asamblea de ents. Una vez convocados, los ents se reúnen en el Valle Emboscado, el “valle oculto” del Bosque de Fangorn, que es el lugar tradicional de encuentro.

Las asambleas de los ents no se desarrollan siguiendo ningún patrón de gobierno o jerarquía, sino que se basan completamente en la confianza mutua, el cuidado y el respeto. Cada ent es considerado un individuo participante y contribuyente, y la discusión tiene como objetivo llegar al consenso. Las asambleas de ents, que son muy lentas y tardan mucho en actuar, se distinguen por el constante uso del lento y retumbador idioma éntico. Es difícil para los humanos comprender lo difícil que es apresurar a un ent. Simplemente, ignoran a cualquiera que les pueda meter prisa, y se toman el tiempo suficiente para llegar a sus propias conclusiones. Hay que recordar que en la Guerra del Anillo, tras haber llegado al clímax de su furia ante los repetidos ataques de Saruman, los ents tardaron tres días enteros en decidir su curso de acción. Pero no son estúpidos. Son muy inteligentes y perceptivos, y lo único que pasa es que simplemente son enormemente cuidadosos a la hora de tomar una decisión, ¡algo muy afortunado para el resto del mundo! Una vez los ents han decidido algo, actúan con fuerza y solidaridad, y su voluntad unida es potente e indomable.

Los onodrim nunca habían montado en cólera hasta que llegaron los primeros ejércitos orcos, portando armas de acero, y talando los bosques indiscriminadamente. Los amados árboles eran derribados sin piedad, y más aún cayeron después, a pesar de las protestas y las reprimendas de los ents. La furia de los Pastores de Árboles creció y se solidificó en un odio absoluto. Los bosques sufrían allá donde aparecían los orcos; el odio llevó, finalmente, a una acción decisiva: los ents comenzaron a matar a los orcos en cuanto los veían. Los orcos les llamaron demonios de los árboles. Pero los ents tienen muchos nombres, y mucho más largos, para sus enemigos los orcos.

Los ents también desconfían enormemente de los enanos, ya que consideran que también acostumbran a cortar la madera. Por ejemplo, en la Primera Edad del Sol, toda la comunidad de enanos de Nogrod fue atrapada y absolutamente masacrada por los ents en el Monte Dolmed, después de que los enanos hubieran saqueado la ciudadela de los elfos grises, en Menegroth. Los ents y los enanos han permanecido suspicaces y tensos los unos con los otros desde entonces, tensión que ya Yavanna había predicho entre el Pueblo de los Árboles y el Pueblo de las Piedras. Los ents también son suspicaces respecto a los humanos, ya que éstos varían mucho en disposición y temperamento. Algunos parecen respetar profundamente los bosques, mientras que otros son tan tontos y malévolos como los orcos. Y algunos hombres, en particular los constructores de barcos de la Segunda Edad, se ganaron el odio de los ents tras sus numerosas talas de árboles. Naturalmente, los ents prefieren a los elfos de los bosques, amantes de la naturaleza, aunque prefieren no inmiscuirse en los interminables problemas que los elfos tienen con el gobierno, el arte o la magia. Los ents también comenzaron a amar a los hobbits cuando los descubrieron en la Guerra del Anillo. Aunque Bárbol reprendió a Merry y a Pippin por odiar al bosque del cual tenían tanto miedo.

LOS JARDINES DE LAS ENT-MUJERES

Una de las grandes tragedias y misterios de la historia de la Tierra Media es la relacionada con la historia de las Ent-mujeres. Sucedió que los varones y las hembras de los ents comenzaron a separarse gradualmente los unos de los otros, ya que sus corazones y amores se fueron haciendo diferentes. Los varones preferían los grandes árboles de los bosques, y las cosas salvajes del mundo: las montañas, los arroyos, y cualquier fruto que fuera depositado en el suelo para el viajero que pasaba. Sin embargo, las hembras amaban más los huertos al aire libre, los árboles frutales, y las llamadas olvar menores: las hierbas, las flores y los matorrales, y todas las cosas que podían ser cultivadas, dirigidas y ordenadas. Así que las ent-mujeres abandonaron a sus compañeros y habitaron en las tierras abiertas que hay junto al Anduin. Allí, enseñaron a la raza humana a cuidar los frutos de la tierra, recibiendo de esta forma los beneficios de la agricultura. En aquellos jardines vivían las ent-mujeres, y ocasionalmente, los ents las visitaban. Entonces, en la Segunda Edad, los jardines de las ent-mujeres fueron destruidos en el terrible conflicto entre Sauron y la Última Alianza de Hombres y Elfos. Huyeron para construir un nuevo hogar en algún otro sitio, lejos de la maléfica oscuridad que rodaba hacia ellas desde el norte.

Y, en ese momento, la historia perdió todo rastro de ellas. Pudieron haber escapado y haberse ocultado lejos de las tragedias y dolores del mundo. Pudieron haber sido descubiertas y masacradas por Sauron, quizás incluso siendo utilizadas como comida para sus ejércitos. Pero la verdadera historia sigue sin conocerse. Los ents buscaron literalmente durante milenios a sus Mujeres, pero nunca encontraron ningún rastro suyo. Incluso al final de la Tercera Edad, Bárbol aún tenía algún resquicio de esperanza de que podría encontrar a Fimbrelthil.

EL ASALTO A ISENGARD

En la época de la Guerra del Anillo, los ents se habían retirado casi completamente al Bosque de Fangorn, y raramente salían de sus límites. Por aquellos entonces, tres ents eran considerados como los más viejos de todos los que aún vivían: Fangorn, Finglas y Fladrif. De los tres, sólo el sabio

y anciano Bárbol permanecía involucrado en los asuntos del mundo actual. Finglas se había aislado en sí mismo y casi se había convertido en un árbol, sin volver a hablar o caminar nunca. Fladrif, gravemente herido en combate contra los orcos, y tras haber sufrido la pérdida de muchos de sus hijos y todos sus claros de abedules, se había retirado a una alta montaña, separado de su propio pueblo.

Durante la Guerra del Anillo, Bárbol y los ents más jóvenes se enfurecieron más aún ante los malos tratos a que eran sujetos tanto los ents como sus bosques por parte de los agentes de Saruman. Fueron los hobbits Merry y Pippin los que hicieron ver a Bárbol que el momento de la decisión había llegado. Así que Bárbol convocó la asamblea de los ents y decidió llevar a cabo la Marcha de los Ents, durante la cual cayeron sobre la hueste y la torre de Saruman. Atacaron fila tras fila de ents, entre las cuales había numerosos uornos, y la potencia de Isengard quedó hecha trizas. Simultáneamente, en la Batalla de Cuernavilla, las legiones de orcos eran eliminadas por un bosque de onodrim y uornos. Desde entonces, los ents pudieron vivir en paz hasta el final de sus días.

6.12 NATURALEZA DE LOS ENTS

"Se encontraron entonces mirando una cara de veras extraordinaria. La figura era la de un hombre corpulento, casi de troll, de por lo menos catorce pies de altura, muy robusto, cabeza grande, encajada entre los hombros. Era difícil saber si estaba vestido con una materia que parecía una corteza gris y verde, o si esto era la piel. En todo caso los brazos, a una cierta distancia del tronco, no tenían arrugas y estaban recubiertos de una piel parda y lisa. Los grandes pies tenían siete dedos cada uno. De la parte inferior de la larga cara colgaba una barba gris, abundante, casi ramosa en las raíces, delgada y mohosa en las puntas. Pero en ese momento los hobbits no miraron otra cosa que los ojos. Aquellos ojos profundos los examinaban ahora, lentos y solemnes, pero muy penetrantes. Eran de color castaño, atravesados por una luz verde. Más tarde, Pippin intentó a menudo describir la impresión que le causaron aquellos ojos."

-SdIA II, pág. 81.

Los ents son los Pastores de Árboles del mundo, y como tales se parecen a sus protegidos. Pueden medir entre 3 y 8 metros de estatura, y desde 1 hasta 2 metros de envergadura; tienen una piel parecida a la corteza de los árboles sobre sus "troncos", y sus barbas parecen una greña de paja, ramas y musgo. Cada ent se parece al tipo de árbol que cuida, y se comporta de la forma que se podría imaginar que ese árbol se comporta. Pero varían un poco al igual que cada árbol de la misma especie es diferente de otros, y tienen su propio tamaño, su propia forma y sus marcas particulares. Así que un ent parecido a un roble tendrá una apariencia radicalmente diferente a la de otro ent de los robles, de la misma forma que podría diferenciarse de un ent de coníferas. Incluso su número de dedos de los pies y de las manos varían enormemente, encontrándose normalmente entre dos y ocho. Sólo los ojos se parecen en todos los ents, unos ojos color castaño oscuro, atravesados por una luz verde, y que confieren a quien los contempla la mística sensación de estar mirando por una ventana que comunica con las edades de la mismísima tierra.

Son casi inmortales, aunque pueden morir debido a la violencia, especialmente a las quemaduras; y a medida que pasan las eras, también los ents van decayendo en vigor y número. Envejecen, aunque muy lentamente, y en la época

de la Guerra del Anillo, ¡sólo tres de ellos eran considerados viejos entre los “jóvenes” ents, que habían nacido en los primeros años de la Segunda Edad! Pueden moverse con sorprendente rapidez sobre unas piernas que no se doblan. Pero sus pies son flexibles raíces que se extienden y se mueven como un ave zancuda de largas patas. Pueden dominar cualquier lenguaje, pero también han hecho evolucionar su propio dialecto, lento y estruendoso, que nadie salvo ellos puede hablar o comprender. Sólo se alimentan de lo que se alimentan los árboles —el suelo y la lluvia—, y sus nutritivos preferidos y más poderosos son los tragos que ellos mismos preparan y mezclan. Su fuerza es legendaria, ya que son capaces de causar en pocos segundos la devastación que los árboles naturales sólo pueden lograr en años, destruyendo rocas y metal con sus manos y pies desnudos. Su fuerza es comparada a menudo con la de los trolls, pero los ents son ciertamente mucho más fuertes que los estúpidos trolls. Tras reducir piedra y metal a añicos, los ents pueden arrojar los restos (o incluso los cuerpos de sus enemigos) como proyectiles muy efectivos y devastadores.

Día a día, los ents trabajan y viven independientemente los unos de los otros. Cada uno camina por el bosque, preocupándose por los árboles dañados, apartando a los muertos para dejar espacio a los jóvenes, y plantando semillas. Todos los árboles del bosque son tratados como individuos por los ents, que los aman como los padres aman a sus hijos. Los ents lloran la muerte de un árbol y se sienten orgullosos de sus victorias ante las dificultades. Todos los árboles muertos son arrancados con la raíz y llevados a varios lugares especiales en el bosque. Allí, la madera se descompone y sirve como provisión de fertilizante para los vivos. La idea de enterrar un cuerpo en piedra, donde no podrá realimentar el suelo, es totalmente extraña para los ents. Si los onodrim conocieran las prácticas funerarias de los enanos, las desaprobaban y considerarían que los khazâd están locos.

Ciertos puntos del bosque sirven de guarderías, donde los jóvenes árboles crecen hasta una altura suficiente como para sobrevivir por su cuenta. Los ents suelen respetar el orden natural de las cosas, pero tienen sus árboles favoritos, y les gusta asegurarse de que las especies predominantes no provocan la extinción de otras menos resistentes. La niebla suave, unos amables aguaceros, el toque frecuente de la luz del sol, y un suelo nutritivo suelen dotar a estas guarderías de un tiempo primaveral perpetuo. Ningún ent llevará a un extranjero a una de ellas sin una razón imperiosa.

Su fuerza, tamaño y habilidades mágicas permiten a los ents replantar árboles caídos de diez metros de altura sin arriesgarse a que los árboles trasplantados sufran. Los árboles dañados por los rayos, los movimientos de tierra, los animales cavadores o las hachas descuidadas pueden ser curados por los ents, mientras el árbol todavía se encuentre de pie. Y aunque algunas plagas se extienden rápidamente y dañan seriamente a sus víctimas, también pueden ser curadas por los ents.

Los ents viven dispersos por sus bosques, en hogares de propia construcción, la mayor parte de los cuales no se distinguirían, a los ojos de un extraño, de cualquier zona de árboles normal y corriente. Hay tres elementos dentro de la casa de un ent. El primero es el agua, sea de un estanque, de un arroyo o de un pozo. El segundo es el refugio, normalmente en forma de un saliente de una ladera o una caverna, o a veces en una simple bóveda de densos árboles. El último es un almacén para recipientes u otros utensilios.

Aunque los ents utilizan pocas herramientas, debido a que sus manos pueden llevar a cabo la mayoría de las tareas

que necesitan, sí que necesitan algunos objetos para almacenar bebidas y cosas semejantes. La zona de almacenaje del hogar de un ent es utilizada para estos objetos, y para reservas de comida. Dichas zonas pueden ser cualquier cosa, desde un agujero cubierto de ramas hasta una caverna con una roca tapando la entrada. Estas zonas de reserva en el hogar de un ent suelen contener una serie de recipientes que contienen caldos de los ents de los tres tipos diferentes, así como una reserva de frutos frescos o secos, nueces y bayas. Naturalmente, también hay cuencos para beber.

Los ents no son una raza posesiva y, como grupo, son muy considerados. Por esta circunstancia, un ent hambriento cerca del hogar de otro podría tomar cómodamente lo que necesitara y devolvérselo en cuanto pudiera. Tanto el propietario como el que recibe los alimentos consideraría esto una práctica normal. La única razón por la que los ents han protegido las zonas de reserva de sus casas es para evitar que los animales curiosos remuevan o dañen sus pertenencias. Individualmente, los ents suelen tener más de uno de estos hogares o los comparten con otros de la zona por conveniencia. El hogar de Bárbol en la “Sala del Manantial” es inusual en el sentido de que Bárbol ha construido en ella una cama y una mesa. Estos muebles no son normales y sólo existen porque Bárbol recibe más visitantes que el resto de los ents y necesita un lugar cómodo si quiere charlar con ellos. Hay otras casas ents similares a Sala del Manantial en cuanto a muebles, pero el hogar más común tendría una roca como mesa y una cama de hojas y musgo. A menudos, los ents plantan un grupo de árboles o replantan sus árboles favoritos cerca de su casa. Entre estos muebles naturales, los ents viven sus vidas tranquilamente, pasándose a veces varias semanas debajo de alguna refrescante cascada sin moverse, gozando de la cristalina claridad del agua corriente.

Los ents viven conectados místicamente con los bosques, y en especial con los árboles semi-sensitivos conocidos como los ucomos. Los ucomos pueden ser despertados y convocados al trabajo por los ents, y pueden actuar como guerreros casi tan formidables como los propios ents. En realidad, ejércitos orcos enteros han desaparecido en cualquier bosque éntico, destrozados bajo la fuerza de los ents y sus guardianes. Originalmente nacidos con dos sexos, como el resto de las razas hablantes, sólo los varones permanecen en las historias de la Tierra Media. La desaparición de las ent-mujeres sigue sin resolverse, uno de los mayores misterios de la Tierra Media. Con las ent-mujeres (en principio) perpetuamente separadas de sus compañeros, los ents están condenados a ir en declive hasta desaparecer completamente.

RELIGIÓN Y MAGIA

La adoración es practicada normalmente por los ents de forma individual y diaria. Como cabe esperar, su centro es Eru, aunque se rinde homenaje a todos los valar, en especial a Yavanna, relacionada con las obras de la naturaleza. Es lógico pensar que el amor por la naturaleza de los ents es, en realidad, la principal práctica de su fe, y viven como senescales del verde mundo que siempre crece. Los ents hacen celebraciones en común dispuestas de extraña manera, que sólo funcionan debido a su extrema longevidad. Dos veces al año, todos los ents disponibles se reúnen para llevar a cabo una ceremonia de la naturaleza. Estas ceremonias se llevan a cabo en dos estaciones del año, y en las otras dos estaciones al año siguiente. Por lo tanto, si los ents se reúnen en los días de Medio Invierno y Medio Verano en un año, el siguiente se reunirán en los solsticios de otoño y primavera.

Los sitios de las fiestas varían según la estación que se ce-

lebra. Las reuniones son informales porque, al igual que en la asamblea, no hay ningún tipo de jerarquía, ley u orden, ni tampoco instituciones. Las ceremonias se basan en las relaciones que se celebran: los ents con Eru, con Yavanna y Oromë, entre ellos, y con la naturaleza. Por lo tanto, la comunidad y las relaciones, la comunión en el mejor y más amplio sentido, es lo que centra su adoración. Los cánticos y los rituales simbólicos expresan la reverencia de los ents, y en los alrededores, y muy difusamente, ¡se puede incluso oír la armonía de los uornos, e incluso de los mismísimos árboles!

Por el contrario, la magia juega un papel mucho menos importante dentro de la vida de los ents, y en su filosofía de la vida. Los ents no aprecian los aspectos manipuladores de la mayoría de los encantamientos, ni su potencial para actuar contra el Equilibrio divino. Pero los onodrim utilizan la magia en menor grado para potenciar la curación de la naturaleza, para hacer recuperar a los árboles heridos o enfermos, y para hacer los tragos de los ents. La mayoría de las cosas que los ents desean hacer tienen que ver con su trabajo en los bosques. Y los ents han optado mayormente por llevar a cabo ese trabajo de forma natural (por así decirlo), con una jardinería infinitamente más avanzada que la de los hombres.

LOS TRAGOS DE ENT

Los ents preparan ciertas variedades de tragos (también llamados “caldos de ent”) o líquidos que utilizan para nutrirse. Cada uno tiene numerosas recetas y diferentes efectos: por ejemplo, hay tragos de avellanas, tragos de nueces y tragos de castañas; tragos de manzanas, tragos de melocotón y tragos de ciruela, etc.

Los tragos están preparados específicamente para las necesidades de los ents, pero pueden ser utilizados por otras razas durante breves periodos de tiempo con extraños efectos secundarios. La preparación de tales bebedizos maravillosos es un arte antiguo, largo y complejo. Los tres listados a continuación tienen nombres sólo en éntico y no se diferencian en otras lenguas. Los nombres son bastante largos, e incluyen todos los ingredientes y la mayoría de las técnicas de preparación; pero para los hombres, sólo son los tragos de los ents.

También se debería mencionar que la mayoría de estos caldos son ligeramente tóxicos para las razas oscuras, en un grado que puede provocar desde náuseas hasta la muerte. En realidad, los tragos contienen cierta “esencia”, algo de los “sueños y diseños” de los ents, la tierra, y las intenciones de Eru. Esto es extremadamente desagradable para las retorcidas fisiologías de los trolls, orcos, demonios y dragones, para los que estos tragos representan una directa antítesis para su malévolo diseño.

El trago de fruta es utilizado por los ents principalmente como un líquido que sacia la sed después de un día (o una semana) de duro trabajo. Es un líquido excepcionalmente poco denso, preparado mágicamente con zumos de fruta y agua dulce de estanque. Satisface a los ents en una proporción de diez a uno; es decir, dos litros de trago de frutas equivale a 20 litros de agua fresca. Los que no son ents se ven refrescados instantáneamente, motivados y capaces de trabajar o viajar durante otro día entero. La sensación inicial será de hormigueo, y le parecerá al consumidor que sus pelos se ponen de punta. Sin embargo, si se utiliza durante un periodo prolongado de tiempo, comenzarán a aparecer efectos secundarios problemáticos. En primer lugar, el bebedor experimenta un crecimiento radicalmente acelerado de su pelo y sus uñas, así como una extraña ansia por la algo tóxica raíz Goyan, que sólo se encuentra en el norte del bosque de

Fangorn. Caso de prolongar más su uso, el metabolismo de quien la beba crecerá más allá de toda esperanza de satisfacer su hambre (aunque quizás una dieta constante de lembas o atiborrarse todo el día de comida pudiera funcionar). Llegado un momento, el individuo perderá peso y finalmente, morirá de hambre. Este proceso suele durar 3 meses bajo circunstancias normales. Los ojos de quien bebe el trago comienzan a hincharse un par de semanas después de comenzar a ingerirlo regularmente, y esta desagradable circunstancia es incurable, incluso mágicamente; sólo desaparecerá tras un año de abstinencia del trago de frutas.

El trago de nueces es un alimento básico entre los ents, e incluso un sólo cuenco puede mantener a un ent de gran tamaño durante bastante tiempo. Es mucho más denso que el trago de frutas, y también requiere el uso de la magia en su preparación, ya que está formado por el extracto y los trozos de las nueces, las raíces y la corteza que se utilizan. Su efecto sobre los que no son ents es dramático, e incluye un crecimiento en tamaño, fuerza y constitución. Este fue el trago que Merry y Pippin ingirieron durante su estancia con Bárbol.

NOTA: *Los hobbits y los enanos ganan estatura a razón de (aproximadamente) 1-2,5 centímetros por cuenco. Los hobbits ganan fuerza y constitución a razón de 1 punto por cada dos cuencos (máximo de 5). Los enanos ganan fuerza y constitución a razón de 1 punto por cada 4 cuencos (máximo de 3). Los humanos ganan estatura a razón de 0,5-1 cm. por cuenco, y su fuerza y su constitución aumenta de forma igual a la de los enanos. Otras razas, incluidos los elfos, no experimentan efectos secundarios aparte de los de sentirse especialmente refrescados.*

Sin embargo, este trago castigará terriblemente a cualquiera que no sea ent y lo consuma con gula. Hay un ingrediente desconocido en el caldo que es tóxico para las razas afectadas, y que va afectando a su portador a medida que avanza en su vida. Este último punto es importante, porque la substancia tóxica no desaparece tras un periodo de tiempo de abstinencia. El veneno sume al usuario en un coma del cual nunca podrá recuperarse a menos que se utilice una magia muy potente para extraer el residuo del caldo de su sistema, revirtiendo de esta forma todos sus efectos acumulados.

NOTA: *opcionalmente, quien sufra este destino puede quedar en coma durante el proceso natural comatoso para liberar al cuerpo de la substancia nociva, perdiendo cada día 1/2 punto de la fuerza y constitución ganadas. Esto continuará hasta que las características temporales queden reducidas cinco puntos por debajo de su valor a la hora de ingerir el brebaje por primera vez. Además, la persona que se recupere del coma habrá perdido un 20% de su peso, y deberá ser alimentado en cama durante dos meses. Para determinar si cualquier antiguo usuario de este caldo cae en tal coma, cada seis meses del resto de su vida debe hacer una TR (+25 + modificador por CON + modificador racial de resistencia al veneno) contra un veneno que ataca con un nivel igual al número de cuencos ingeridos.*

El trago de hierbas es una potente mezcla curativa de los ents. Es extremadamente denso y ha sido descrito como si fuera una melaza muy apelmazada. El trago de hierbas puede ser utilizado de tres maneras diferentes para tres diferentes propósitos:

- 1) *curará los puntos de golpe de un ent a 10 veces la velocidad normal.*
- 2) *mezclado con el trago de frutas, puede actuar como una pasta que mantenga la vida durante 10 días.*
- 3) *si se convierte en una pasta solidificada, cerrará y curará una herida abierta con musgo, deteniendo cualquier*

hemorragia instantáneamente, incluso procedente de críticos, sin dejar cicatriz.

Quienes no sean ents también pueden recibir todos estos beneficios, con la excepción del de mantener la vida. También debería mencionarse que alguna gente cuyas heridas han sido curadas de esta forma han manifestado posteriormente algunas características del todo inusuales. Cuando sucede este extraño fenómeno, la mayor parte de las veces el individuo afectado siente un hambre repentina por las hojas caídas recientemente. Más raramente, el individuo, tras satisfacer su extraña hambre, adquiere una fuerza casi digna de un ent, así como su textura y color, durante varias horas. El istari Radagast ha considerado la idea de llevar a cabo experimentos sobre sujetos voluntarios para determinar si es posible completar totalmente la transformación, es decir, evolucionar hasta convertirse en un ent (¿o una ent-mujer!) de esta manera. Sin embargo, Radagast no se atreve a consultar a Gandalf, a Tom Bombadil o a los valar sobre dicha materia, o a hacer algo extraño sin su aprobación. Es probable que el fenómeno continúe sin ser percibido y solucionado, ya que Radagast es el único que ha observado los pocos casos que han tenido lugar durante toda la historia de la Tierra Media.

El secreto de cómo hacer estos tragos es conocido sólo por los ents, y sólo pueden ser preparados en los bosques cuidados por los ents, donde los ingredientes son frescos. Los ents tampoco se dan cuenta de que sus alimentos producen efectos secundarios. Como la mayor parte de la gente nunca ha probado más de un cuenco o dos, los efectos secundarios no suelen aparecer o ser considerados. Si un ent traba amistad con extraño, compartirá amablemente su comida con él, ya que no piensa que pueda ser dañina. Sin embargo, el Pastor de Árboles no enseñará al extraño cómo hacer los tragos por sí solo.

6.2 GLOSARIO DE PERSONAJES ENTS

Uno de los grandes misterios de la Tierra Media es: ¿qué pasó con las ent-mujeres? Bárbol contó su “extraña y triste” historia a Merry y Pippin, con un claro tono de nostalgia en su anciana y poderosa voz. Aunque los ents amaban los árboles y las montañas y los bosques profundos, las ent-mujeres amaban y cuidaban las hierbas de las praderas y las llanuras, y especialmente los jardines y los campos que plantaban y cuidaban. Cuando llegó la Oscuridad, las ent-mujeres huyeron al otro lado del Anduin y raramente fueron visitadas por sus lentos compañeros. Una vez la Oscuridad retrocedió, los hombres llegaron a aprender las costumbres de las ent-mujeres, y los campos se doraron con el trigo. Quedaron olvidados los ents, que vivían en las montañas y en los lejanos valles. Con la llegada de Sauron, los campos quedaron quemados y arrasados, y las ent-mujeres huyeron y desaparecieron.

Los ents supervivientes, como Bárbol, buscaron incansablemente a sus compañeras de rosadas mejillas y cabellos dorados, pero nunca se encontró una ent-mujer. Algunos creen que Fimbrethil y al menos otra ent-mujer sobrevivieron a las guerras y desolaciones de la Segunda y Tercera Edad, interpretando el melancólico recuerdo de Bárbol hacia Miembros de Junco como una oblicua referencia no a Fimbrethil, sino a una segunda y más efímera ent-mujer.

NOTA: Los glosarios de los ents incluyen descripciones y características tanto para los ents como para las ent-mujeres.

La característica de Apariencia para los onodrim está determinada por una escala análoga a la belleza de los árboles.

BÁRBOL@

Niv: 55. **Raza:** Onod (ent). **Profesión:** Pastor de árboles. **Hogar:** el Bosque de Fangorn. **Sobrenombres:** Fangorn, el Sabio, el Más Anciano.

Características para RM: Fu-115; Ra-60; Em-95; In-100; Pr-102; Ag-80; Co-120; Me-101; Rz-90; Ad-100. **Características para SA:** FUE-115; AGI-80; CON-120; INT-90; I-100; PRE-102. **Apariencia:** (97).

Bonificaciones por habilidad: CA96; EA88; Per98; Qui144; Dip98; For138; Fre128; Pas116; Lid86; Ora96; Can84; CC112; TP118; Ras96; CT128.

Bárbol, el gran guardián del Bosque de Fangorn es, después de los maiar, la criatura viva más vieja de la Tierra Media. Su nombre, “Bárbol”, es la traducción exacta de su nombre en sinda, Fangorn, que comparte con el bosque. Nadie sabe si el ent fue bautizado después que el bosque o viceversa. Ambos son extremadamente antiguos. El Bosque de Fangorn y el Bosque Viejo son las dos últimas zonas boscosas que se conservan desde los Días Antiguos. Ambos conservan zonas donde no ha logrado entrar la sombra de la Gran Oscuridad. Las obras de Bárbol, debido a su gran sabiduría, han sido muchas, importantes y buenas. Fue el responsable del descubrimiento y establecimiento del Bosque de Fangorn como el único refugio seguro para los ents. Animó a los demás ents en el necesario asalto contra Cuernavilla. Bárbol hace un mejor trabajo que el resto de los ents a la hora de vigilar lo que está sucediendo en el mundo exterior. Está especialmente interesado en los istari, ya que sabe que sus acciones influyen en todo el mundo, incluyendo a los ents y sus hogares. Bárbol parece un haya o un roble, y mide unos cinco metros de altura. Es uno de los ents más fuertes, y aunque es paciente y compasivo, si se le enfada puede causar una terrible destrucción.

Bárbol



Habilidades especiales de Bárbol:

Sortilegios: 165 PP. Conoce las listas de animista Control de las Plantas y Sabiduría de la Naturaleza hasta nivel 50, así como Control Animal y Maestría de las Hierbas hasta nivel 10. Conoce todas las listas de Canalización Abierta hasta nivel 20, y todas las listas de Canalización Cerrada hasta nivel 10. Conoce Artes del Clima, Purificaciones y Leyes de la Naturaleza hasta nivel 50, y las listas de Esencia Abierta Mano de la Esencia, Vías de Apertura y Escudo de Esencia hasta nivel 20; también conoce las listas de Esencia Cerrada Dominio Espiritual y Artes de la Anulación de los Hechizos hasta nivel 10. Bárbol nunca utiliza su magia en combate, excepto cuando utiliza la magia curativa a un lado del campo de batalla. Apenas utiliza ningún sortilegio por encima de nivel 10, reservando ese nivel de poder para necesidades más acuciantes.

Fuerza éntica: Puede patear con una BO de 135 o arrojar grandes rocas con una BO de 125. Los críticos recibidos se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes.

Leer SdIA II; SdIA III; SdIA Apéndices. Ver Ents de Fangorn de ICE, págs. 19-20, 46.

CORTEZA

Niv: 45. **Raza:** Onod (ent). **Profesión:** Pastor de árboles. **Hogar:** las montañas al oeste de Isengard, el Bosque de Fangorn. **Sobrenombre:** Fladrif.

Características para RM: Fu-110; Ra-70; Em-98; In-100; Pr-100; Ag-75; Co-115; Me-102; Rz-85; Ad-95. **Características para SA:** FUE-110; AGI-75; CON-115; INT-95; I-99; PRE-100. **Apariencia:** (100).

Bonificaciones por habilidad: CA86; EA78; Per88; Qui136; For128; Fre118; Pas106; Lid76; Can74; CC102; TP108; Ras86; CT118.

Corteza, junto con Bárbol y Zarcillo, es uno de los tres onodrim nacidos en la Primera Edad que quedan vivos. Es un ent muy alto, midiendo casi seis metros de altura, y se parece a un abedul blanco. Tiene largos miembros y largos dedos, tanto en las manos como en los pies. Él y su pueblo, los abedules, los fresnos, serbales y álamos, vivían antiguamente al oeste de Isengard, y allí sufrieron terriblemente debido a los maléficos movimientos de Saruman y sus orcos. Corteza fue herido seriamente, y un trágico número de sus pastores de árboles, y también de su rebaño, fueron completamente destruidos. Tras sufrir estos horrores, Corteza se retiró a los más elevados puntos de Fangorn y se negó desde entonces a descender. Por lo tanto, Corteza no contribuye demasiado en el liderazgo de los ents, excepto en lo que se refiere a su propio pueblo. Sin embargo, su sabiduría es tal que, cuando participa, es enormemente respetado.

Habilidades especiales de Corteza:

Sortilegios: 135 PP. Conoce las listas de animista Control de las Plantas y Sabiduría de la Naturaleza hasta nivel 30, y Control Animal, Maestría de las Hierbas y Protección de la Naturaleza hasta nivel 10. Conoce todas las listas de Canalización Abierta hasta nivel 20, y todas las listas de Canalización Cerrada hasta nivel 10. Pero conoce las listas Artes del Clima, Purificaciones, Vías de la Superficie y Leyes de la Naturaleza hasta nivel 30. También tiene acceso a las listas Mano de la Esencia, Vías de Apertura y Escudo de Esencia, de Esencia Abierta, hasta nivel 10; y las listas Dominio Espiritual y Artes de la Anulación de los Hechizos, de Esencia Cerrada, hasta nivel 5. Al igual que sus compañeros, Corteza utiliza raramente su magia.

Fimbrethil



Fuerza éntica: Puede patear con una BO de 140 o arrojar grandes rocas con una BO de 115. Los críticos conseguidos se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes.

Leer SdIA II. Ver Ents de Fangorn de ICE, págs. 20, 46.

FIMBRETHIL@

Niv: 32. **Raza:** Onod (ent-mujer). **Profesión:** Jardinera. **Hogar:** los Valles del Anduin, después no se sabe. **Sobrenombres:** Abedul Esbelto, Haya Delgada, Miembros de Junco la de Pies Ligeros.

Características para RM: Fu-103; Ra-60; Em-90; In-95; Pr-88; Ag-64; Co-105; Me-80; Rz-95; Ad-84. **Características para SA:** FUE-103; AGI-64; CON-105; INT-87; I-95; PRE-88. **Apariencia:** (120).

Bonificaciones por habilidad: Emb72; CA82; EA86; Qui110; Tre64; Cul104*; For102; Fre94; Pas106; Med98; Can78; CC88; TP104; Red86; Ras78; CT110.

(N. del T.: "Cul" equivale a las tareas de cultivo.)

Fimbrethil, la hermosa (para los ents) amada de Bárbol, desapareció hace eras en la ribera oriental del Río Anduin. Esta doncella-ent de siete dedos, destacable jardinera y amiga de los granjeros humanos, de ojos castaño oscuros atravesados por una luz verde, mejillas rosadas y cabello dorado, no ha sido encontrada todavía, aunque hay hombres que cuentan historias sobre encuentros con una amable (aunque ruidosa y robusta) Pastora de Árboles en todos los rincones de la tierra.

Habilidades especiales de Fimbrethil:

Sortilegios: 64 PP. La BO para los sortilegios dirigidos es de +10. Conoce las listas básicas de montaraz hasta nivel 30 y todas las listas de Canalización Abierta hasta nivel 10.

Fuerza éntica: Puede patear con una BO de 105 o arrojar

grandes rocas con una BO de 90. Los críticos recibidos se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes.

Ver SdIA II; SdIA Apéndices.

HOJAGUDA*

Niv: 10. **Raza:** Onod (ent). **Profesión:** Pastor de árboles. **Hogar:** el Bosque de Fangorn.

Características para RM: Fu-108; Ra-63; Em-84; In-96; Pr-93; Ag-65; Co-110; Me-95; Rz-92; Ad-82. **Características para SA:** FUE-108; AGI-65; CON-110; INT-92; I-96; PRE-93. **Apariencia:** (91).

Bonificaciones por habilidad: Emb72; CA80; EA78; Qui110; Tre60; Cul104; For98; Fre86; ConHierb60*; Pas108; Lid76; Med72; Alfarería30; Can64; CC88; TP102; Ras70; CT110; TM120.

(* N. del T.: "ConHier" equivale a Conocimiento de las Hierbas.)

Hojaguda, cuyos orígenes son poco claros, era una antigua Sombra de los Bosques. Su hogar es el Bosque de Fangorn, al igual que el resto de ents supervivientes en la Tercera Edad. Hojaguda era originalmente seguidor de Zarcillo, y se parecía a un olmo de más de 4 metros de altura y faz triste, con unas ramas arqueadas que actúan como brazos. Como Zarcillo se ha aislado del resto de sus compañeros pastores de árboles, Hojaguda ha intentado proporcionarles el liderazgo que ahora necesitan, pero es desairado cada dos por tres por los seguidores de Bárbol, que exigen que todos los Pastores de Árboles sirvan a un solo señor: Fangorn (Bárbol). Hojaguda comparte el placer de Bárbol a la hora de cantar una buena canción élfica, y se dice que ha sonreído alguna vez, allá por el año 2460 S.E.

Habilidades especiales de Hojaguda:

Sortilegios: 60 PP. Conoce todas las listas básicas de animista hasta nivel 30, y Artes del Clima, Purificaciones y Conocimientos hasta nivel 10.

Fuerza éntica: Puede patear con una BO de 120 o arrojar grandes rocas con una BO de 105. Los críticos recibidos se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes.

Ver Ents de Fangorn de ICE, pág. 46.

RAMAVIVA

Niv: 35. **Raza:** Onod (ent). **Profesión:** Pastor de árboles. **Hogar:** el Bosque de Fangorn. **Sobrenombres:** Bregalad, Arbol Rápido, el Precipitado.

Características para RM: Fu-110; Ra-89; Em-87; In-93; Pr-94; Ag-85; Co-112; Me-90; Rz-91; Ad-72. **Características para SA:** FUE-110; AGI-85; CON-112; INT-91; I-93; PRE-94. **Apariencia:** (99).

Bonificaciones por habilidad: DA80; Emb92; CA85; EA89; Qui110; Tre80; For102; Fre96; ConHier90; Pas106; Can72; CC88; TP102; Red84; Ras100; CT110; TM120.

Ramaviva, pastor de los serbales, era uno de los ents más rápidos a la hora de pensar y actuar. Se ganó su nombre un día cuando respondió "sí" a un ent más anciano antes de que éste finalizara su pregunta. Era uno de los pastores de árboles más jóvenes, alto, largo, de miembros esbeltos, y con una voz alta y resonante. Durante la asamblea de ents que causaría la caída de Saruman, entretuvo a Merry y Pippin, ya que él ya había decidido cuál sería su curso de acción. Debido a su alegre naturaleza, solía reír frecuentemente; le gustaba cantar y caminar por entre los fresnos, e incluso llegó a cantar con los dos hobbits. Ramaviva era considerado algo pre-

cipitado por sus compañeros, mucho más lentos, aunque siempre actuaba sabiamente; y sus rápidas decisiones eran a menudo secundadas por sus compañeros, una vez pasado algo de tiempo. Ramaviva era miembro del pueblo de Corteza.

Habilidades especiales de Ramaviva:

Sortilegios: 35 PP, conoce todas las listas básicas para montaraz hasta nivel 30, y Purificaciones, Vías de la Superficie, Artes del Clima, Defensa contra Sortilegios, Artes de la Localización y Conocimiento hasta nivel 10.

Fuerza éntica: Puede patear con una BO de 130 o arrojar grandes rocas con una BO de 120. Los críticos conseguidos se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes.

Leer SdIA II. Ver Ents de Fangorn de ICE, pág. 46.

ZARCILLO@

Niv: 42. **Raza:** Onod (ent). **Profesión:** Pastor de árboles. **Hogar:** las Montañas Azules, más tarde el Bosque de Fangorn. **Sobrenombre:** Finglas, Peloja.

Características para RM: Fu-112; Ra-50; Em-100; In-101; Pr-98; Ag-65; Co-120; Rz-80; Ad-80. **Características para SA:** FUE-112; AGI-65; CON-120; INT-80; I-101; PRE-98. **Apariencia:** (96).

Bonificaciones por habilidad: CA82, EA74, Per84, Qui124, For122, Fre110, Pas104, Lid94, Med104, Can74, CC102, TP108, Red98, Ras86, CT114.

Zarcillo era uno de los tres ents que vivían desde los Días Antiguos, junto con Bárbol y Corteza. Es un ent bajo pero ancho, ya que mide menos de cuatro metros de altura. Su "rebaño" estaba formado por una variedad de sauces, abedules, abetos y pinos. Zarcillo se parece a un sauce, y su ver-dosa cabeza, llena de hojas y follaje, es larga y flexible, y le llega hasta más abajo de sus espaldas. Originalmente, Zarcillo y su pueblo vivían alrededor de las Montañas

Zarcillo



Azules. Pero los ataques contra los elfos por parte de Sauron en la Segunda Edad les fueron arrinconando más y más en las montañas. Finalmente, cuando ya eran muy pocos en número, Zarcillo llevó a su pueblo a Fangorn, donde se reunió con Bárbol y Corteza. Desde ese momento, Zarcillo se fue retirando a lugares más elevados, separado incluso de su propio pueblo. Ha descuidado sus deberes de liderazgo, y otros ents han adoptado sus responsabilidades mientras él se tiende al sol del verano. A medida que pasan los años se va volviendo más “arbóreo”. Actualmente apenas conserva la conciencia, y en los pocos momentos en los que logra salir de su ensueño, está demasiado cansado como para caminar o viajar.

Habilidades especiales de Zarcillo:

Sortilegios: 84 PP. Conoce las listas de animista Control de las Plantas y Sabiduría de la Naturaleza hasta nivel 50, así como Maestría de las Hierbas hasta nivel 20 y Control Animal y Protecciones de la Naturaleza hasta nivel 50. Conoce todas las listas de Canalización Abierta hasta nivel 10, y todas las listas de Canalización Cerrada hasta nivel 5, excepto Artes del Clima, Purificaciones y Leyes de la Naturaleza hasta nivel 30. También conoce la lista Escudo de Esencia, de Esencia Abierta, hasta nivel 10, y la lista Dominio Espiritual de Esencia Cerrada hasta nivel 5. Al igual que otros ents, Zarcillo raramente recurre a la magia, aunque la utilizará de forma ofensiva si él o su pueblo se ven amenazados.

Fuerza éntica: Puede patear con una BO de 125 o arrojar grandes rocas con una BO de 110. Los críticos conseguidos se tiran en la Tabla de Críticos para Criaturas Súper Grandes.

Leer SdIA II. Ver Ents de Fangorn de ICE, págs. 20-21, 46.

6.3 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE PERSONAJES ENTS

– G –

GUARDARRAMAS*: Niv: 29. Guardarramas, un amable y reservado ent de más de cuatro metros y medio de estatura. es conocido entre los Pastores de Árboles por cuidar sus dolores y magulladuras. Suele sanar regularmente las ramas de los ents que necesitan sus cuidados y nunca espera a que se lo agradezcan. Se supone que Guardarramas se encontraba entre los ents del Bosque de Fangorn, aunque no ha sido visto por ningún hombre o elfo desde mediados de la Segunda Edad.

– L –

LOBLOLLY LA ESBELTA*: Niv: 26. Loblolly, esbelta doncella siempre verde y con unos encantadores ojos castaños, desapareció en la Segunda Edad en Endor, en busca del jardín más hermoso de toda la Tierra Media. Loblolly tiene un lugar especial en el corazón de muchos granjeros humanos, ya que les enseñó a cuidar flores y pasó los largos días de verano cantándoles nanas mientras trabajaban en los jardines y dormían a la sombra. No se la ha vuelto a ver desde la aparición de Sauron en la Tercera Edad.

– M –

MAESE CORTEZA*: Niv: 31. Contemporáneo de Fangorn, Maese Corteza era un duro y viejo ent semejante a un roble: nudoso, marchito y erguido, no reconocía amo y se autoproclamaba “el más viejo de todos”, con la excepción de Bárbol, se supone. Normalmente era tímido, y no se le vio mucho a partir del año 1000 T.E., aunque se cree que se asentó en el Bosque de Fangorn bajo el aspecto de un roble de lo más desagradable con respecto a los orcos y los servidores de Sauron.

– P –

PALIBEDUL*: Niv: 28. Palibedul fue una doncella ent de incomparable belleza y gracia que desapareció en el este de Endor a mediados de la Segunda Edad.

– R –

RAÍZ DEL CONSEJO*: Niv: 33. Raíz del Consejo, un sabio y anciano ent de siete dedos parecido a un haya, se encuentra entre los Pastores de Árboles consultados por Bárbol antes de tomar una decisión importante. Esta Sombra del Bosque, de poca corteza y gran atractivo, era muy perseguido por las doncellas ent durante la Primera Edad, cuando se preocupaban por los jóvenes ents y la propagación de su raza. Como homenaje a su edad y su fecundidad, se dice de él en las canciones élficas que el Viejo Raíz del Consejo ha esparcido más nueces por toda la Tierra Media que todos los demás árboles juntos.

RAMA DE OLMO LA ORGULLOSA*: Niv: 27. Contemporánea de Fimbrethil, Rama de Olmo viajó junto a la doncella-ent cuya desaparición tanto entristeció a Bárbol. Medía cuatro metros de altura, y aunque era baja, sus elegantes y arqueadas ramas hacían que, en los días de la Segunda Edad, todos los ents del bosque estuvieran a punto de desmayarse. Pero no tuvo hijos que la sobrevivieran. Las canciones de los ents recuerdan su tendencia a caminar mientras miraba las cosas, y también su encanto; se dice que podía hacer un largo viaje y tropezarse con un guijarro que hubiera en el suelo.

7. LOS ORCOS

Sobrenombres: Trasgos; Yrch (S. sing. Orch); Uruku (L.N. sing. Uruk); Snaga (L.N. Esclavo); Habitantes de la Sombra; Barárum (éntico); Exterminadores de Árboles; Grantrasgos; Sirvientes de Melkor; Temedores del Sol; Engendros de Utumno.

7.1 PANORÁMICA GENERAL DE LOS ORCOS

¿Qué reino de la Tierra Media ha resultado ileso ante la crueldad de las oscuras y brutales hordas de los hijos de Melkor? ¿Qué benignas razas no tienen docenas de historias y relatos de campamentos llenos de los habitantes de la oscuridad, de ojos rojos, largos colmillos y repugnante aspecto? ¿Qué jóvenes, sean hijos de nobles edain, señores noldo o

LOS ENTS										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Bárbol	55	556	CO/19	50	N	N	210EEem	180EApr	30	Pastor de árboles
Corteza	45	490	CO/19	55	N	N	200EEem	170EApr	40	Pastor de árboles.
Fimbrethil	32	310	CM/15	20	N	N	130EEem	120EApr	15	Jardinera.
Guardarramas	29	290	CO/17	20	N	N	120EEem	125EApr	15	Pastor de árboles.
Hojaguda	30	350	CO/19	25	N	N	160EEem	150EEem	25	Pastor de árboles.
Loblolly	26	260	CE/11	10	N	N	105EEem	95EApr	10	Jardinera.
Maese Corteza	31	340	CO/17	25	N	N	150EEem	140EApr	25	Pastor de árboles.
Palibedul	28	285	CM/14	15	N	N	120EEem	110EEem	15	Jardinera.
Raíz del Consejo	33	330	CO/18	25	N	N	150EEem	140EApr	25	Pastor de árboles
Rama de Olmo	27	275	CE/12	15	N	N	110EEem	100EApr	10	Jardinera.
Ramaviva	35	400	CO/18	40	N	N	180EEem	160EApr	30	Pastor de árboles.
Corteza	42	480	CO/19	30	N	N	190EEem	180EApr	20	Pastor de árboles.

NOTAS: Tratar a los ents como "Criaturas Súper Grandes" para la resolución de los impactos críticos. La MM se reduce a la mitad a la hora de hacer maniobras.

silenciosos hijos de woses, no han sido víctimas del miedo causado por pesadillas en las que aparecía el Señor Oscuro? ¿Qué grandes acontecimientos de la Tierra Media no cuentan con la presencia de innumerables trasgos y grantrasgos? Ciertamente, los orcos han sido siempre una constante e intimidadora amenaza, bien como mera molestia o como plaga devastadora, ya desde poco después de que Melkor construyera los subterráneos de Utumno.

ORIGEN DE LOS ORCOS Y DE SU FORMA

El origen de los orcos (o orquí, sing. ork) es tan oscuro y misterioso como las mismas profundidades de Utumno. Todas las teorías coinciden en el hecho de que su existencia es una burla intencionada hacia los trabajos de Ilúvatar, en particular sus hijos. También parece ser que Melkor no llevó a cabo su trabajo hasta no haber contemplado a los elfos de Ilúvatar. Ninguna de las teorías respecto al origen de esta oscura raza de monstruos puede considerarse completamente cierta, pero al menos hay una que los Sabios consideran bastante acertada, a pesar de lo impensable que pueda parecer. Comienza así: por encima de todo lo que Melkor deseaba se encontraba el poder de creación de que gozaba Ilúvatar. Sin embargo, Melkor nunca logró conseguir el poder de la verdadera creación, sólo logró adquirir la habilidad de retorcer lo que ya había sido creado. Así que, cuando un gran número de los Hijos de Ilúvatar, en particular de los quendi (es decir, los elfos), siguieron equivocadamente a Melkor, éste les aprisionó y comenzó a corromperlos. Y a medida que corrompía sus almas, también iba mutando sus formas. El resultado fue la horrenda y torturada raza de los trasgos.

Hay una historia que afirma que los orcos fueron creados a partir de los hombres, en especial los drúedain, pero no es cierta. Los orcos luchaban bajo las estrellas contra los elfos mucho antes de que el sol viajara por el cielo y los hombres despertaran para caminar sobre la tierra. Otras ramas posteriores de orcos, como las criadas durante la larga paz que hubo entre la Dagor Aglareb (la "Batalla Gloriosa") y la Dagor Bragollach (la "Batalla de la Llama Repentina") pudieron tener sangre de hombre en las venas. Tampoco es cierta la idea de que Melkor creara a los orcos a partir de la piedra de la tierra, a pesar de que Aulë hiciera lo mismo con los enanos. Según esta idea, los orcos eran ciertamente una burla de los elfos, pero sus formas, que se pensaba eran de piedra como los enanos, eran mucho más horribles que los khazâd debido a la malicia y la discordia del alma de Melkor. La obra de Aulë iba desencaminada, pero su intención era buena, y él y sus creaciones recibieron la gracia de Ilúvatar.

Los orcos de Melkor estaban llenos de una discordia que era totalmente opuesta a la música de la creación de Ilúvatar.

Cuando Melkor corrompió a los elfos para crear a los orcos, se basó en la propia hambre de poder de los elfos y su curiosidad hacia las maléficas fuerzas de Melkor. Usando esos oscuros intereses, Melkor retorció sus almas y pervirtió su misma esencia. Sin el interés inicial de los elfos, sin su ansia, Melkor poco habría podido hacerles, ya que no podría haber corrompido a seres cuasi-perfectos. Pero los confundidos hijos de Ilúvatar le proporcionaron al vala oscuro todo lo que necesitaba para iniciar su abyecto trabajo, y sus espíritus se volvieron más maléficos de lo que nadie habría podido imaginar. Esas recién deformadas criaturas, incapaces de sentir amor, gozo o alegría, sólo podían experimentar dolor y odio; encontraban el mayor de los regocijos en la agonía de los demás, y su sangre se volvió tan oscura y fría como caliente y hermosa lo había sido antes. La perversión que sufrieron los elfos fue semejante a la de los maiar que se convirtieron en balrogs, ya que la perversión de su alma tuvo como resultado la deformación del cuerpo; por esa misma causa, Sauron acabó siendo incapaz de asumir una forma hermosa debido a su corrupto espíritu.

Eso no quiere decir que los elfos fueran corrompidos hasta su encarnación final en orcos sólo por una perversión espiritual. Mediante crueles artes que ahora se han perdido en su mayor parte, Melkor y sus hechiceros sirvientes alteraron la misma naturaleza física de sus esclavos elfos. Se volvieron tan horribles como habían sido hermosos. Los resplandecientes ojos élficos conservaron su capacidad para ver por las noches como los hombres ven por el día, pero se volvieron feos, sin pupila y rojos, la luz de Aman reemplazada por el maléfico odio de Melkor. Las hermosas voces de los elfos, de la raza que se autoproclamaba los "parlantes", se volvieron roncas o estridentes, vacilantes, sin tono, casi inarticuladas; en las bocas les crecieron colmillos, y las lenguas se les volvieron grandes y negras o rojas, como las serpientes. La maravillosa piel élfica, atractiva y sin marcas (ya que las heridas se cerraban sin dejar cicatrices), se volvió oscura, áspera, con cicatrices, y con algunas partes en las que crecían unos tirantes y correosos pelos. Las danzarinas formas de los elfos se convirtieron en toscos y macizos esqueletos y musculatura, con largos brazos que a veces colgaban hasta el suelo, y que tenían una postura semejante a la de un gorila. Antaño conocidos por su agilidad y velocidad, desde entonces se harían famosos por su torpe fuerza bruta, potente pero sin gracia. Las ágiles mentes élficas, capaces de crear grandes obras, ciencias, magia y objetos, se volvió gris, sin



arte, poco perceptiva; el arte adoptó como único objetivo el más puro pragmatismo. Para los nuevos orcos, eso significaba utilizar su crueldad de la forma más efectiva para conseguir sus fines. Los élficos corazones, distraídos a veces por una mariposa cercana, o acongojados por el llanto de un niño, se hicieron de granito: sin remordimiento, despiadados.

Estos cambios aparecieron como resultado de los intentos frustrados por parte de Melkor de mejorar la forma élfica original, para fortalecerla y hacerla más apta para el combate.

Pero los orcos seguían viviendo y reproduciéndose como los Hijos de Ilúvatar, y Melkor nunca habría podido crear eso. Y los orcos conservaban un tremendo potencial debido a sus largas esperanzas de vida. Al provenir de los elfos, las primeras encarnaciones llegaron a vivir cientos o incluso miles de años. Sin embargo, en las siguientes generaciones, las esperanzas de vida de los orcos se fueron reduciendo drásticamente a medida que sus nacimientos se iban separando más y más de sus inmortales orígenes. Esto, unido a la alta probabilidad de morir en una sociedad orca, hizo, llegado un momento, que un orco de cincuenta años de edad fuera considerado un anciano. *Leer Sil; CI; CP I; CP II.*

ORIGEN DE LOS URUK-HAI

Incluso Sauron, tan poco sensible como era a los aspectos estéticos, estaba frustrado por la fealdad y el desagrado de los orcos. Así que, estando en Mordor, y durante la Tercera Edad, Sauron crió la especie conocida como los Grandes Orcos, o Uruk-hai (L.N. "Pueblo de los orcos"). Su intención era crear una raza capaz de relacionarse más socialmente, para que así respondieran mejor a las órdenes, y que de esta forma las tribus y las unidades militares funcionaran de forma más cooperativa y efectiva; a la vez, reduciría las bajas debidas a peleas entre orcos. Esta nueva rama, con un espíritu ligeramente mejorado, era también más fuerte en forma. Andaban más erguidos y eran de mayor tamaño, llegando

a medir frecuentemente más de 1,80 metros. Tenían una apariencia más "humana", con sus colmillos reducidos normalmente a meros dientes puntiagudos, y con caras más humanas (aunque conservaban sus ojos felinos). Lo que es más importante, pese a seguir odiando el sol, podían actuar durante el día, mientras que sus hermanos menores quedaban incapacitados por la luz solar. Los uruk eran, según el diseño de Sauron, más astutos e inteligentes, más receptivos a las órdenes, y mostraban una integridad mayor dentro de sus grupos tribales y sociales. Sin embargo, todas estas descripciones se hacen al compararles con los orcos menores, y debe quedar claro que la violencia, los abusos, la tortura y la codicia seguían siendo los mayores placeres para los orcos, y pocos ejemplares mostraban lo que se dice una verdadera astucia. Llegado un momento, los uruk se dispersaron por todos los rincones de Arda, y su sangre más fuerte quedó patente en comparación con la de las tribus de orcos menores. Saruman, al igual que muchos otros, llegó a criar uruk-hai, y casi cada orco cuyo nombre ha quedado registrado era o bien un uruk o llevaba bastante sangre uruk en las venas. Entre ellos se encuentran Azog, Bolg, Gorbag, Ugluk y Shagrat. *Leer SdIA I; SdIA II; SdIA III; CI.*

ORIGEN DE LOS MEDIO-ORCOS

Poco se sabe de estos llamados medio-orcos, ya que parecen ser una raza de poca importancia. Morgoth mezcló la sangre de los orcos con la de hombres, trolls o demonios, creando individuos que sirvieran para propósitos específicos. Storlaga era una de estas criaturas, un orco-demonio que se convirtió en el principal inculcador entre los sicarios de Morgoth de la adoración al Señor Oscuro. Sauron siguió su precedente, creando orcos sacerdotes que aseguraran una obediencia incuestionable entre sus hordas esclavizadas. Pero ni el Enemigo Negro ni su lugarteniente exploraron todo el potencial de estas medias razas.

Sería Saruman quien desarrollaría los medio-orcos como raza. Derivados de grupos dunlendinos, eran tan altos como los hombres, astutos y malvados. Podemos asumir que el estar caído, siguiendo alguna innombrable perversión, llegó a mezclar directamente a los orcos con los cautivos encarcelados en las mazmorras de Isengard. Es importante mencionar que la generación que se produjo no se veía afectada por el sol en absoluto. Saruman los utilizó como soldados y espías, ya que eran muy similares en apariencia y habilidad a los humanos, con la excepción de sus ojos bizqueantes, sus caras cetrinas y su fealdad, normalmente inconfundible.

Los hombres y los orcos de Saruman patrullaban regularmente a lo largo de las Montañas Nubladas, talando la madera que necesitaban en el Bosque de Fangorn. Allí se ganaron el odio eterno de los ents, cuyos árboles murieron a manos de bandas armadas de hachas. Los medio-orcos pudieron haber sido destruidos como raza durante la purga de Isengard tras la Guerra del Anillo. Lo que es más probable es que los supervivientes se dispersaran, reproduciendo la raza, aunque, afortunadamente, a una velocidad mucho menor que los orcos normales. *Leer SdIA II; SdIA III.*

GLOSARIO DE EPÍTETOS PARA LOS ORCOS

GLAMHOTH: El nombre significa “horda bulliciosa” o “hueste de tumultos” en sindarin. Los que utilizan el término lo traducen como “pueblo del odio temido”. Las raíces del término son evidentes en palabras como “Glamdring” (la espada de Gandalf, exterminadora de orcos) y Tol-in-Gaurtho (la isla de la horda de licántropos). *Leer Sil; CI; CP II.*

GONGS: Una maléfica raza de seres, proto-orcos del lejano pasado. El término es muy parecido al de trasgos, siendo a veces un sinónimo de orcos y otras veces una raza aparentemente diferente. *Leer CP II.*

GORGÛN: Epíteto para los orcos utilizado por el jefe de los woses, Ghân-buri-ghân. *Leer SdIA III.*

GRAN TRASGO: El líder de los orcos de las Montañas Nubladas. Ver Urgubal, en el glosario de descripciones breves. *Leer Hob. Ver La Puerta de los Trasgos y el Nido de las Águilas de ICE.*

GRANTRASGOS: Quizás un término sinónimo de los uruk-hai, y que Gandalf utilizó en una ocasión para asustar a Bilbo y para que éste se comportase de forma más sensata. Sin embargo, no es seguro que el término “trasgo” sea exactamente sinónimo de “orco”, ya que Gandalf también mencionó a los orcos como (quizás) una categoría separada en esta lista: es decir, “trasgos, grantrasgos y orcos de la peor naturaleza”. *Leer Hob.*

HIJOS DE MELKOR: Orcos (y otros). *Leer CP II.*

MEDIO-ORCOS: Una rama especial creada por Saruman que parecen ser un cruce entre los hombres y los orcos, y que fueron bautizados por los jinetes de Rohan. Eran tan altos como los hombres, pero tenían los ojos bizqueantes y las caras más cetrinas. Sus orígenes son vagos, pero definitivamente, no son lo mismo que los uruk-hai. *Leer SdIA II; SdIA III.*

PHIRYRCH: Nombre sindarin para los medio-orcos.

SNAGA: (L.N. “Eslavo”). Un término dirigido a los orcos menores, utilizado por los uruk-hai. *Leer SdIA Apéndices.*

TRASGOS: Un término probablemente sinónimo de “orcos”. A veces su uso parece mostrar una cierta identidad, como en “los trasgos de Melko, orcos de las colinas” (CP II). Otras veces, parecen ser distintos: “orcos y trasgos de las colinas” (CP II) y “una gran hueste de orcos y trasgos vagabundos” (CP II). Ver la entrada de los grantrasgos. *Leer Hob; CP II.*

UVANIMOR: El término general para los “monstruos, gi-

gantes y ogros” criados por Melkor, que incluye a los orcos. *Leer CP I.*

7.11 HISTORIA DE LOS ORCOS

Un vistazo a la historia de los orcos revela que, con muy pocas excepciones, la historia de los orcos es la historia de la Tierra Media. En casi todas las ocasiones en las que el bien luchaba contra el mal, los orcos estaban presentes. Como se ha dicho más arriba, los historiadores sitúan los inicios de la raza de los orcos en los profundos pozos de la fortaleza infernal de Melkor, Utumno. Son una raza muy antigua, criada antes que los dragones, en los días antes de que Melkor incrustara los Silmarils robados en su Corona de Hierro. La misma Utumno fue saqueada por los Poderes al final de la Primera Edad de las Estrellas, y Melkor fue aprisionado con una gran cadena. La raza de los orcos fue casi totalmente destruida durante aquel asedio, pero desafortunadamente, algunos orcos sin amo se dispersaron, se ocultaron y comenzaron a reproducirse.

LAS GUERRAS DE BELERIAND

Los elfos no volvieron a hablar de los orcos hasta la Cuarta Edad de las Estrellas (las edades “de las Estrellas” son las divisiones de la Primera Edad), momento en el cual los orcos se habían multiplicado en número y comenzaban a causar problemas. Equipados con armas y armaduras de acero, los orcos obligaron a los elfos a pedir ayuda a los enanos para que les hicieran armamento de acero. Ya mejor equipados, los elfos lograron derrotar a los orcos y expulsar a los supervivientes. Pero cuando Morgoth asaltó Beleriand en la Última Edad de las Estrellas, las Puertas de Angband se abrieron y desencadenaron incontables hordas de orcos, legión tras legión, en tres grandes ejércitos.

El primero fue masacrado por los elfos grises y los elfos verdes, bajo el mando de Thingol y Denethor; y sus supervivientes fueron completamente aniquilados por los enanos. Ningún orco del primer ejército sobrevivió. El segundo ejército, incapaz de conquistar las ciudades de Falas, se unió al tercero e intentó emboscar a los recién llegados noldor en Mithrim. Los orcos se habían dado cuenta de la llegada de sus enemigos por el humo y las llamas de los barcos incendiados. Estos noldor, guiados por Fëanor el Grande, eran mucho más fuertes de lo que los orcos podrían haber soñado, y la luz de Valinor de los ojos élficos hizo sangrar la carne de los orcos. Los orcos fueron masacrados a miles y perseguidos por todo Eredwethion, hasta las llanuras de Bladorion. Esta batalla es conocida como la Segunda Batalla de las Guerras de Beleriand y es llamada la Batalla Bajo las Estrellas (Dagor-os-Giliath), ya que tuvo lugar durante la oscuridad acaecida entre la destrucción de los Dos Árboles de los Valar y la primera salida del Sol y de la Luna. En aquella batalla murió el gran señor Fëanor, derribado por un escuadrón de balrogs y muerto por la mano de Gothmog, su señor.

Pero incluso con la pérdida de Fëanor, el segundo y el tercero de los ejércitos orcos fueron derrotados. Un segundo ejército de noldor, capitaneado por el señor Fingolfin, atacó a los orcos bajo la nueva luz del sol, y las legiones de la oscuridad fueron destruidas. Los ejércitos de Fingolfin, pese a ocupar unas parcelas de terreno relativamente pequeñas en comparación con las que ocupaba el pueblo de Fëanor, era más temible para los orcos, debido a su valor y al hecho de que su llegada coincidiera con la salida del Sol y la Luna. A medida que Fingolfin y su pueblo avanzaban hacia Dor Daideloth, la Tierra del Terror, los orcos quedaron asombrados y muchos de ellos huyeron a las profundidades de la

tierra. La tensa alianza entre Maedhros, hijo de Fëanor, y su pueblo, y Fingolfin y su gente, logró expulsar de nuevo a la principal hueste de orcos hasta Bladorion. Allí rodearon y casi destruyeron completamente a todo lo que se encontrara fuera de la fortaleza de Angband. Aquella fue la Tercera Batalla, la Batalla Gloriosa (Dagor Aglareb).

Los noldor comenzaron a asediar la misma Angband, y los ejércitos orcos quedaron acorralados entre la gran muralla de elfos y las oscuras puertas. ¡El asedio de Angband duró más de cuatrocientos años! Numerosas veces Melkor intentó romper el fuerte círculo trazado por los elfos, pero sus legiones de orcos fueron destruidas repetidamente. Finalmente, Morgoth intentó tomar a Fingolfin por sorpresa, enviando una horda hacia el eterno frío del Blanco Norte para que diera un rodeo hasta la costa oeste de Eredlomin. Pero los noldor aniquilaron este ejército, que nunca llegó a entrar en Hithlum, y que fue expulsado hasta el mar por Drengist. Tras esta derrota, hubo una paz que duró años, y Melkor no envió durante un tiempo ningún orco que intentara abrir el cerco.

Sin embargo, llegó el día en que los orcos finalmente conocieron la gloria a través de una terrible venganza. Durante todos los años que Morgoth pasó acorralado en su guarida, se dedicó, mediante la hechicería y los pozos de cría, a construir un aterrador ejército de dragones, balrogs, licántropos, trolls, miles de orcos. ¡Las Puertas Oscuras vomitaron una horda de monstruos, más de 100,000 orcos, y más de 1,000 balrogs! Cuando Melkor finalmente salió de la asediada Angband, derrotó a los elfos en la Batalla de la Llama Repentina (Dagor Bragollach) y la Batalla de las Lágrimas Innumerables (Nirnaeth Arnoediad). La fuerza de los elfos y los edain quedó hecha añicos.

LA GUERRA DE LA CÓLERA

Los hombres y los elfos lograron algunas victorias, pero sólo algunas de sus historias de grandes hazañas han llegado hasta nuestros días. En varias ocasiones, hubo esperanzas reales de que el poder de Melkor podría ser derrotado. Pero finalmente, los reinos de los hombres y los elfos fueron arrasados: Hithlum, Mithrim, Dor-lómin, Dorthonion, Brithombar, Eglarest, Nargothrond, Menegroth, las Falas, y finalmente incluso Gondolin. Los orcos llamaron a esta época los Grandes Años, que constituyeron un reinado de terror. Pero en el último y desesperado momento, Eärendil llevó a cabo su viaje sagrado hacia Aman, y pidió ayuda a Manwë. Y Manwë les ayudó contra el Enemigo Oscuro: los valar, los maiar y los vanyar (es decir, los elfos hermosos), así como los noldor de Tirion, salieron de Valinor, y se prepararon para la Gran Batalla. Eönwë, Heraldo de Manwë, convocó a todos los elfos, hombres, enanos, pájaros y criaturas para que se unieran al estandarte de los cielos, aunque todos estaban tan abrumados por la voluntad de Melkor que no respondieron.

Así comenzó la Guerra de la Cólera, que duró cincuenta años. El mismo Morgoth salió de Angband y atravesó Taur-nu-Fuin; su llegada resonó como el trueno en las montañas. Pero Eönwë y su poderoso ejército atravesaron las aguas del Sirion, y los sirvientes de Morgoth fueron arrasados como hojas al viento, siendo destruidos casi todos los balrogs. Melkor huyó a Angband; desde allí, envió a los terribles dragones alados. Durante un tiempo, Eönwë quedó acorralado contra Dor-na-Faughlith. Pero Eärendil, que se había convertido en un símbolo de esperanza para su pueblo en la forma de una constelación, bajó del cielo y mató a Ancalagon el Negro, el líder de los dragones. Tan monumental fue su muerte que las montañas de Thangorodrim se derrumbaron.

Angband fue destruida y el círculo septentrional de montañas fue derribado. En las profundidades de aquel infierno, la hueste se enfrentó a Morgoth. La tierra tembló y se agrietó; Beleriand fue arrasada, y muchos de los que se encontraban sobre la tierra perecieron en el cataclismo. Un mar hirviente se tragó Beleriand y Angband. Melkor fue reducido por las más poderosas manos de los cielos, las del vala más joven, Tulkas Astaldo el Valiente. El Oscuro fue juzgado, atado con una cadena forjada a partir de su propia Corona de Hierro, y fue exiliado para siempre al vacío. Los orcos del norte fueron exterminados. Sin embargo, las maléficas hordas al servicio del Enemigo Negro y una serie de monstruos de su creación escaparon hacia el este. Allí, y durante mucho tiempo, demonios, dragones, monstruos y orcos gobernaron sobre los hombres y fueron guiados por la voluntad de Morgoth, a pesar de que su forma estaba encerrada eternamente en el Vacío.

EL LUGARTENIENTE DE MORGOTH

Los orcos supervivientes en el sur y el este, después de muchos años, entraron a servir al más terrible de los sirvientes de Morgoth, Sauron. Bajo ese terrible señor, entraron en combate constantemente durante la Segunda Edad, en guerras contra los elfos, hasta la batalla de la Última Alianza, cuando cayó Mordor y los orcos volvieron a estar a punto de quedar exterminados. Aunque Sauron desapareció en los comienzos de la Tercera Edad del Sol, los orcos supervivientes siguieron acosando a los demás pueblos. Pero al carecer de un gran líder, no emprendieron grandes conquistas. Cuando Sauron reapareció en Dol Guldur, los orcos volvieron a servir al Señor Oscuro, y durante dos milenios, su poder creció con el suyo. Se extendieron primero al Bosque Negro, cerca de Dol Guldur, y más tarde hasta las Montañas Nubladas. Más tarde, Angmar cayó a manos de los orcos y se convirtió en el dominio del Rey Brujo, el primero y más poderoso de los nazgûl. Finalmente, Sauron arrebató a Gondor el reino de Minas Morgul, y los orcos de Mordor se multiplicaron durante un milenio como los del Bosque Negro, las Montañas Nubladas y Angmar. Incluso el gran reino enano de Moria fue conquistado en 1980 T.E. por el balrog y los orcos del Monte Gundabad. Algo más tarde, Sauron creó a los uruk-hai, de los cuales se comenzó a escribir en 2475 T.E., cuando saquearon Osgiliath, la mayor de las ciudades de Gondor.

Los uruk-hai se convirtieron en la élite de los soldados de Sauron. Como eran más erguidos, llevaban espadas rectas y arcos largos de madera de tejo. Utilizaban muchos venenos. Los orcos hicieron alianzas con las tribus de hombres que más tendían al mal: los dunlendinos, balchoth, aurigas, haradrim, los orientales de Rhûn, y los corsarios de Umbar. En 2793-2799 T.E., los enanos respondieron a todos los abusos y pérdidas sufridas a manos de los orcos. Estas brutales y costosas batallas fueron conocidas como las Guerras entre Enanos y Orcos, en las cuales los orcos de las Montañas Nubladas quedaron casi exterminados. Allí pereció el gran señor orco, Azog. En 2941 T.E., los orcos sufrieron otra desastrosa derrota (tras la muerte de Smaug el Dorado) en la Batalla de los Cinco Ejércitos. En ese conflicto murió el señor orco Bolg, hijo de Azog. Durante la Guerra del Anillo, los orcos lucharon en numerosas grandes batallas, y perdieron la mayoría, aunque las victorias fueron costosas para los hombres y elfos que las ganaron.

Entre las batallas libradas por los orcos del Ojo Rojo de Sauron y los orcos de la Mano Blanca de Saruman se encuentran la Batalla de los Vados del Isen, la Batalla de Cuernavilla, la Batalla de los Campos del Pelennor, la Ba-

talla Bajo los Árboles, y las Batallas de Valle. En varias de ellas, los orcos fueron completamente aniquilados, aunque Sauron conservó a la mayoría de sus ejércitos en las profundidades de Mordor, planeando su gran victoria final. Horrores como los de los ejércitos ocultos de Melkor estaban a punto de visitar el mundo de nuevo. Estas aterradoras criaturas fueron liberadas para que aplastaran al ejército del bien ante Morannon, la Puerta Negra. Y lo hubieran conseguido si el Anillo Único del Poder no hubiera caído en los fuegos del Monte del Destino. En ese instante, el mundo de Sauron se hundió completamente. La Puerta Negra y la Torre Oscura explotaron. Sus grandes sirvientes, como los nazgûl, quedaron totalmente consumidos en aquel colosal fuego. Sauron se convirtió en una espiral de humo negro que quedó dispersada por el viento. Los orcos, sin su liderazgo, fuerza, voluntad e inteligencia, perdieron toda guía y cayeron a centenares. O bien perecieron entonces, o bien conservaron, desde aquel momento y para siempre, sólo un vago recuerdo de lo que había sido su oscuro y antiguo poder.

7.12 NATURALEZA DE LOS ORCOS

Los orcos son los ejemplos vivos de la crueldad, la brutalidad, la implacabilidad, la indulgencia, la ambición y el mal. Aunque se pueda afirmar que esta raza no es intrínsecamente maléfica, la tendencia a hacerlo es irreversible e inevitable. Nunca se ha registrado la existencia de un orco virtuoso, y debe recordarse que la corrupción de la forma de los orcos es un reflejo del mal, el dolor y el odio de sus almas. Intentar encontrar y mejorar las buenas cualidades de los orcos es algo más inútil que intentar una campaña moral entre los promotores humanos del crimen organizado. Algunos suponen que tal alteración en el alineamiento de un orco podría, con el tiempo suficiente, provocar un embellecimiento del físico. Quizás en el mejor de los casos podría re-emergir algo de la forma élfica original. Pero por ahora, estas hipótesis no han sido más que divagaciones mentales sobre un campo poco firme. Es mucho más probable la conversión de las crías de orcos mezcladas con razas más benévolas.

SOCIEDAD DE LOS ORCOS

Básicamente, hay tres principios o consejos que guían la conducta de los orcos dentro de su sociedad, y son, en orden de más a menos importante, los siguientes: 1) si es más grande y más listo que tu, haz lo que dice (también conocido como “evita más daño a cualquier coste”); 2) haz lo que sea para sentirte bien; 3) si puedes dañar a alguien mientras tú disfrutas, mejor. Entre ellos mismos, desde su infancia hasta la madurez, los orcos son caníbales, codiciosos, avaros y brutales. Casi todos los cargos de autoridad dentro de la sociedad orca se ganan mediante el combate, los rituales o alguna manera semejante. Eso quiere decir que nunca hay un cambio de gobierno entre los orcos sin un enorme derramamiento de sangre; es algo que se considera normal. Los orcos odian a todas las demás tribus de orcos y a todas las demás razas. Las legiones de orcos suelen distinguirse frecuentemente por recoger constantemente un cierto tipo de trofeo grotesco: párpados, orejas, narices, etc. A los orcos les encanta comer brutalmente, prefiriendo la comida fresca, sin cocinar y cubierta de sangre. El orden de prioridad es el siguiente: primero los caballos, en segundo lugar los hombres, después los hobbits y los elfos, y en último lugar los enanos u otros orcos. También tienen ciertos manjares, como la sangre especiada servida en cráneos o los cerebros crudos.

La única cosa que admiran los orcos es el poder, y sólo el poder puede inspirarles algo parecido a la lealtad entre

ellos. Generalmente, los orcos odian a los amos a los que sirven y temen. Pero ocasionalmente, y entre los uruk-hai, surge un orco que admira la potencia y el control de su señor y que mostrará una cierta lealtad hacia él. Tales son los ejemplos de Ugluk, Shagrat y Grishnákh, quienes demostraron una inusual perseverancia, disciplina y, quizás, sacrificio (aunque sólo fuera para evitar un dolor mayor más tarde).

En definitiva, se debe considerar la vida de un orco como extremadamente monótona. “El poder conlleva el derecho” es el axioma más pura y devotamente seguido por todos los orcos. No hay ninguna otra ley. El único tipo de herencia es el de algún objeto, como un arma-tótem tribal, que pasa al siguiente orco más fuerte que suceda al poseedor. Si un orco macho es el más fuerte, la sociedad es patriarcal; si es una hembra, la sociedad es matriarcal (aunque estos casos son raros). En cualquier caso, el orco más grande y fuerte es el jefe, a menos que la tribu esté gobernada por alguien más grande o más astuto.

Al no tener sentido de la belleza, los orcos son igualmente miserables allá donde vivan, sea en cavernas, pozos, catacumbas, ruinas, guaridas de criaturas más grandes o páramos inexplorados. A veces habitan en las residencias vacías de otros seres a los que han expulsado. No hace falta decir que destrozan rápidamente cualquier valor estético que pueda tener una guarida antes de su ocupación. Cualquier objeto de importancia mágica, a menos que sean armas de combate cuerpo a cuerpo o metales o gemas valiosas, es susceptible de ser completamente olvidado. Si los orcos son expulsados de su guarida, las estancias sólo quedarán limpias de basura y porquería tras un largo esfuerzo.

El instinto de los orcos para reproducirse no es constante como en los hombres, ni periódico, como en los animales, sino que está vinculado con la existencia de una voluntad dominadora y maléfica. Los orcos sólo se suelen reproducir cuando están controlados por el deseo por parte del Señor Oscuro de poseer grandes hordas de guerreros y esclavos. E incluso entonces no se casan, sino que se aparean. La gestación dura algo menos de cinco meses, y son comunes los nacimientos múltiples de hasta cuatro niños. Las hembras son capaces de tener tres o cuatro veces más concepciones que los humanos; y los niños alcanzan la madurez antes de los nueve años de edad. Por cada dos machos nace una hembra. Normalmente, las hembras y las crías son agrupadas en un “pozo de cría”, una cámara profunda y apartada en la guarida que hayan conseguido los orcos. Este no es el resultado de algún instinto paternal de protección de los débiles, sino la típica codicia de los orcos por el privilegio de aparearse o de probar algún joven sabroso para comer. El apareamiento tampoco es llevado por puro placer sensual; es un acto violento permitido para mostrar y ejercitar el poder y el prestigio.

El acceso al pozo de cría está normalmente controlado por los machos más grandes, para que la tribu tienda a fortalecerse genéticamente. El jefe y los principales oficiales de la tribu pueden tener algunas hembras seleccionadas en sus propias cámaras, y reservadas sólo para ellos. Dichas hembras están protegidas más por el sentido del orgullo que por pura preocupación o interés, un sentimiento que los orcos nunca fingen salvo en el caso de que deban mostrarse obsecuosos con alguien superior. Los hijos son una propiedad de la comunidad, y son los adultos quienes los alimentan y se los comen, según crean necesario. No hay casi ningún rastro de instinto paternal o maternal entre los adultos. La única razón por la que las madres orcas amamantan a los jóvenes es porque experimentarían una gran molestia si su leche natural no fuera bebida por los dentados pequeñines.

Las tribus matriarcales reemplazan los pozos de cría por dormitorios con orcos macho. Las hembras ocupan cámaras privadas e intervienen en todas las actividades comunes a los machos en las tribus patriarcales: el combate, la caza, las incursiones y el liderazgo. Pero los papeles no están completamente invertidos: los machos simplemente añaden la supervisión de los niños orcos a la lista de sus deberes normales. En las tribus patriarcales, el apareo y la alimentación son las únicas funciones de las hembras orcas, además de mantener la suciedad de la residencia. Todas las actividades y privilegios importantes —la lucha, la caza, el robo y las celebraciones— están reservadas a los machos. Las hembras y los niños llevan una gris existencia que sólo varía en los diferentes niveles de miedo y odio por los que van pasando. Como dijeron los quendi, la destilación y retorcimiento de la torturada raza de los orcos a partir de los elfos pudo ser el acto más abominable de Melkor.

ARMAMENTO DE LOS ORCOS

El arte supremo de los orcos es el dolor, pero también son excelentes herreros. Sean armas o artefactos de tortura, los orcos desarrollan unos objetos de gran utilidad, aunque no belleza. Se dice que sus espadas y mazas rivalizan en funcionalidad con las de los elfos o los enanos. Sólo la diferencia de las proporciones raciales hace que las herramientas orcas sean de poco uso para las demás razas. Para alguien que no tenga unos brazos largos y simiescos, las armas de los orcos son bastante toscas e inefectivas (entre -5 y -25). Pero esos mismos objetos, forjados a menudo con acero, pueden ser empuñados violentamente por los hijos de Melkor. A los orcos les importa poco el estilo de sus hachas o lanzas. Nacen y son criados con violencia, así que la mayoría pueden empuñar cualquier arma que caiga en sus manos con la misma efectividad, con la excepción de los arcos, que son utilizados con más destreza por unas tribus que por otras.

Los orcos forjan unas hojas más curvas que cualquier otra arma, y que son similares a las cimitarras. Las espadas curvas más grandes pueden parecer alfanjes. Con la misma frecuencia se puede encontrar el típico arco corto orco, con sus cortas flechas emplumadas de negro. La infantería pesada orca usa a menudo las hachas y las lanzas, que tienen el filo aserrado. Más raramente, los orcos de mayor tamaño pueden empuñar martillos de guerra o un artefacto mortal muy similar a una estrella de la mañana con cadenas.

Son los uruk-hai los que utilizan armas de mayor calidad. Sus espadas son rectas, y se parecen a las espadas cortas o anchas de los hombres. Frecuentemente, las armas uruk son forjadas al rojo y clavadas en algún prisionero vivo para averiguar el temple adecuado (entre +5 y +15). Las armas de los uruk-hai pueden ser utilizadas a menudo por otras razas sin penalizaciones. Los uruk-hai también son capaces de tallar y utilizar grandes arcos largos de tejo. Algunas tribus tienen su propio armamento tradicional, como por ejemplo el garrote enclavado o la maza de los peculiares scara-hai y los orbukar que pueden ser utilizados como arma o como herramienta acrobática para hacer piruetas y volteretas.

Defensivamente, la mayoría de los orcos portan una pobre armadura de cuero, aunque los líderes y las legiones de la soldadesca regular de los orcos suelen llevar cotas de malla. La armadura normal de los comandantes, y también la de la élite y de los guardias, es una chaqueta de malla con grebas y brazaletes de placas (CA CM/14). Sólo llevan escudos los orcos que pueden manejarlos. Los escudos no son ni mucho menos sólidos, sino que más bien son toscos objetos hechos de pellejos endurecidos estirados sobre planchas de

madera, siguiendo el estilo de los humanos primitivos. Naturalmente, a los orcos les encanta utilizar las armas de sus enemigos caídos. Tales objetos suelen estar mejor tallados, y suelen servir de trofeo. Una armadura robada a un enano muerto es considerado un verdadero tesoro, y puede proporcionar un gran valor defensivo (CA CM/15 ó CA CO/20).

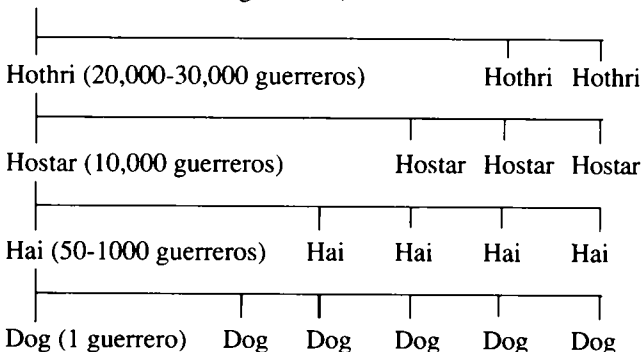
ESTRATEGIA GUERRERA DE LOS ORCOS

Los orcos libres de la dominación de una voluntad poderosa, como la de Sauron o la de Morgoth, suelen caer en la influencia de sus propios deseos e instintos. Respondiendo a su ansia de sangre y su furia, la formación más común de los orcos en combate es la horda, una masa de guerreros indefinida y poco coordinada. Se puede distinguir de una retirada orca porque los soldados de una horda suelen correr generalmente en una misma dirección. Un comandante astuto con orcos libres bajo su mando normalmente irá mandando porciones de su ejército contra su enemigo en diferentes momentos de la batalla. Estos sucesivos ataques de guerreros son llamados olas. Cuando se enfrentan a hombres o elfos, los orcos utilizados de esta forma suelen caer en una proporción de diez a uno.

Sin embargo, hay estrategias más efectivas ideadas para disponer a los orcos. Durante la mayor parte del tiempo, el Enemigo Negro ha dominado la raza de los trasgos, bien directamente o a través de su lugarteniente Sauron. Atrapados por su maléfica voluntad, los orcos adoptan una rígida estructura jerárquica militar y se adhieren a ella sin dudarle un momento.

El Hai (S. “Compañía”; pl. “Hî”) es la unidad militar más pequeña, compuesta por 50-1000 soldados (S. “Dogu”; sing. “Dog”) y capitaneada por un Drartul (L.N. “Sargento”; pl. “Drartulu”). Un Hostar (S. “Legión”; pl. “Hystair”), formado por numerosos hî, está liderado por un Goths-naga (L.N. “Señor de los Esclavos”) y suele contar con unos 10,000 guerreros. Varios Hystair se combinan para formar un Hothri (S. “Ejército”; pl. “Hythri”), capitaneado por un Hothron (S. “Capitán”), y que cuenta con 20,000-30,000 guerreros. La Hoth (S. “Hueste”) es la mayor formación de combate, compuesta por dos o tres Hythri (para llegar a un número de aproximadamente 50,000 guerreros), y está capitaneada por un Othrod (S. “Señor de la Hueste”) o Orchir (S. “Señor de los Orcos”), y que puede ser un dragón, un balrog o un Espectro del Anillo.

Hoth (40,000-50,000 guerreros)



amente pero desde direcciones diferentes. Esta táctica fue demostrada cuando Théodred, Elfhelm y Grimbald lucharon contra los orcos junto al río Isen. Una tropa de jinetes de lobos atacaron a las fuerzas del bien, seguidos de la infantería pesada uruk. Por la otra dirección, los rohirrim quedaron atrapados por una ola de soldados ligeros de a pie armados con hachas de mano. Las fuerzas del bien lograron vencer ese día, pero sufrieron muchas pérdidas y más de un momento de angustia.

Los hai individuales, como los jinetes de lobos, pueden ser bastante eficientes por sí mismos, por ejemplo a la hora de atacar a una tropa de caballería pesada en formación de escaramuza. Mientras los lobos desgarran las piernas de los caballos y corren entre sus pezuñas, los jinetes orcos destripan a los caballos desde abajo.

La estricta jerarquía descrita más arriba se ve acompañada por una informal ley del más fuerte en el campo de batalla. Los drartulu tienen el derecho de transmitir las órdenes y castigar, ordenar y asediar oficialmente a los orcos que tienen bajo su mando, aunque las promociones siempre se otorgan por mérito con las armas, y el rango se mantiene hasta que el oficial ya no pueda mantener su posición. Si sus subordinados logran deponerle, se le considerará obviamente inadecuado para el mando, y su sucesor suele ser elegido entre los más fuertes de los amotinados. Los amos no suelen castigar a los rebeldes a menos que interfirieran con la realización exitosa de alguna misión necesaria para su superior que estuviera llevando a cabo el depuesto oficial. Como el poder se considera digno de los más poderosos, el concepto de rebelión es discutible; como los que vencen son siempre los que tienen el cargo, y como el propio poder siempre alcanza exactamente hasta el punto en que uno puede respaldarlo tiránicamente, ¿cómo es concebible una rebelión? Quien sea más poderoso se convertirá en el brazo gobernante del Señor Oscuro. Si por error has elegido la facción más débil, perderás. *Leer CP II.*

LOS JINETES DE LOBOS

Rápidos y silenciosos, los orcos jinetes de lobos luchan sobre unos lobos inusualmente grandes, unos terribles aliados. Los jinetes de lobos son muy temidos por los ejércitos de los hombres, ya que los lobos aterrorizan a los caballos de los hombres y, por supuesto, constituyen unos enemigos mortales en la refriega. Actuando de forma complementaria, un orco y un lobo pueden cargar imprudentemente tras algún enemigo disperso o incluso a través de grietas en formación, rajando las tripas de los caballos a medida que corren. Peor aún, en épocas antiguas, los jinetes de lobos iban frecuentemente acompañados por grandes gusanos: enormes dragones, de aliento flamígero y sin alas. *Leer CI; CP II.*

MAGIA Y RELIGIÓN DE LOS ORCOS

La frase “magia de los orcos” incluye dos términos casi contradictorios. Como la magia requiere cierto intelecto, es practicada de forma extremadamente rara entre los orcos. Sin embargo, los hechiceros orcos cumplen una función regular e importante: servir como sacerdotes del Señor Oscuro, Melkor, y más tarde Sauron, a quienes los orcos adoraban como dioses por su habilidad de inspirar un terror absoluto. Por lo tanto, el sacerdocio entre los orcos no es igual que en el resto de las razas, donde constituye un cargo que intercede en favor de los suplicantes. Más bien, el sacerdocio es el brazo visible de la tiranía teocrática. Los sacerdotes centran la atención y el miedo de los orcos en su soberano mediante demostraciones diseñadas para inculcar una obediencia incues-

tionable. Por lo tanto, los sacerdotes pueden ser de casi cualquier profesión o reino que sea capaz de lanzar hechizos (la mayor parte suelen ser clérigos, brujos, magos, mentalistas, etc.), aunque la Canalización es el reino más predominante. Los hechizos más importantes son los de fuego, dolor, maldiciones, sumisión, invocaciones demoníacas y alteraciones genéticas. Más raramente, los sacerdotes pueden motivar a sus inferiores lanzando hechizos curativos o causándoles placer. Pero normalmente estas situaciones se presentan precedidas de una administración de dolor como alternativa negativa, como forma positiva de condicionar la obediencia. Como en todos los demás aspectos de la vida de los orcos, el dolor y el miedo son la norma constante y distintiva de la religión orca. Incluso las medicinas orcas causan tanto dolor como las heridas que cierran, y dejan unas cicatrices más obvias y dolorosas que las que dejaría la herida si se dejara sin tratar. Como es lógico según el pragmatismo orco, sus métodos curativos vuelven a poner a la víctima en estado normal rápidamente. Los orcos son mucho más efectivos con los venenos (en especial con el Ashgurash, un veneno nervioso de nivel tercero que causa grandes dolores y parálisis en la parte superior del cuerpo) que con las medicinas.

Debido a las limitaciones raciales naturales de los orcos, el sacerdocio suele ser ejercido por hombres malévolos; variags, dunlendinos, orientales y númenóreanos negros. Sin embargo, tanto Melkor como Sauron tuvieron orcos entre los altos rangos del sacerdocio en diferentes momentos (consultar las entradas de Bolvag y Storlaga). Es poco común que un orco o medio-orco consiga convertirse en un hechicero capaz de causar algo de miedo. Generalmente, tales personajes son uruk-hai o medio-orcos (bien creados por Saruman, bien procedentes de mezclas interraciales), ya que los orcos comunes son deficientes mentales. *Ver Los Trolls de las Montañas Nubladas de ICE.*

TRIBUS ORCAS

Los orcos, dispuestos en tribus y clanes, pueden encontrarse en cualquier punto de la Tierra Media. Las confederaciones que agrupan más tribus son los orcos del Ojo Rojo y los orcos de la Mano Blanca. Naturalmente, hay una serie de grupos procedentes del noroeste de Endor que merecen una mención específica. Son los siguientes.

A mediados de la Tercera Edad, doce tribus ocupaban la frontera que separaba Arthedain y Angmar. Se les conoce globalmente como los Uruk-Engmair. Entre ellos, los Ashkhai, los Snagoth y los Faulgurum preferían las lanzas en combate, mientras que los Kurkurum preferían los espadones. Los Durbalag consideraban la carne de cordero como un manjar, mientras que los Ulogârûm creían que la carne más sabrosa era la de orco.

Los Lughoth eran conocidos por cegar a sus prisioneros inmediatamente después de capturarles, los Uroth-burm por sus móviles partidas de jinetes de lobos, y los Thrakburzum por las soberbias armaduras que forjaban cerca del Monte Gram. Los Bagronkruz eran el clan más grande y más pobre de la zona; los Urughâsh eran los más propensos a hacer incursiones; y los Uruk-uflag eran las tropas de élite que mantenían el orden entre las tribus subordinadas. *Ver El Reino de Arthedain de ICE.*

En Rhudaur, la Banda de Hakknash y otras ocuparon la fortaleza de Cameth Brin bajo las órdenes del Rey Brujo de Angmar. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

Los altos valles cercanos a Pelargir contienen túmulos funerarios dunlendinos; uno de ellos, Cenic Minith, alojaba

a los restos de los Agrashaga, una tribu que antaño contaba con centenares de miembros. Ver *Los Señores del Mar de Gondor de ICE*.

Después de que el Balrog se apoderara de Moria, los Durbaghâsh (L.N. "Dominadores del fuego") y los Snaga-hai ocuparon el Primer y el Segundo Sótanos de la ciudad enana, mientras que los Uruk-ungingûrz (L.N. "Orcos-sembrando-muerte-de-acero") guardaron el Sexto Nivel. Ver *Moria de ICE*.

A finales de la Tercera Edad, los Uruk-sharak sirvieron a Saruman en Isengard, uniéndose al ejército de la Mano Blanca mientras el istar caído creaba los medio-orcos a partir de los hombres. Ver *Los Jinetes de Rohan de ICE*.

Los Barz-thrugrim ocuparon las Cavernas del Dolor en las colinas de las faldas de las Montañas Nubladas. Rendían tributo al Señor de Gundabad e intervinieron en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Más al este, en las Cirith Himninond, los Lor-uruk-shab ocupaban la antigua fortaleza orca conocida como Tuwudrog. Los Asharag, que poseían una fortaleza cavernosa en las Cirith Auris, protegían las caravanas de provisiones procedentes de Rhudaur y dirigidas hacia Angmar.

Una guarnición en Sarn Goriwing, en las montañas del Bosque Negro, protegía a Lachglin, el poderoso sirviente del Nigromante, mientras que los Shirkag patrullaban por el valle del río Gûlduin, por debajo de la torre. Los Uruk-torg y los Uruk-harnak controlaban el sur del Bosque Negro, y una legión de uruk-hai vigilaba Dol Guldur. Ver *El Bosque Negro de ICE*.

Los Uruk-ongrum (L.N. "Orcos del Cráneo de Hierro") y los Uruk-ghashvir (L.N. "Orcos de la Estrella Flamígera"), acechaban entre la "cerca interior", o Morgai, de las Montañas de la Sombra. Las dos tribus se atacaban mutuamente, y también acosaban a las patrullas gondorianas procedentes de Minas Ithil. Ver *El Antro de Ella-laraña de ICE*.

LENGUAJE Y DICCIONARIO ORCOS

El orco es una mezcolanza degradada de la alta lengua negra (que descende del eldarin pero fue corrompida por la maldad de Melkor, como todos sus actos) y algunos lenguajes humanos corruptos (cualquier lenguaje que se utilice en las regiones cercanas). El resultado ha sido descrito como rico en maldiciones y bastante pobre en gramática. Por lo tanto, los orcos de diferentes zonas geográficas tienen bastantes dificultades para comprenderse entre ellos. Ha sido un lenguaje sorprendentemente significativo, ya que a través del tiempo ha tenido cierta influencia sobre las lenguas humanas, y en algunos casos incluso élficas. Pero nunca se había mostrado con anterioridad una gran cantidad de vocabulario en formato de glosario para quienes estén interesados en traducir nombres o palabras orcas. Se debe advertir desde el principio que se saben muy pocas cosas sobre el orco, en especial de muchos de sus nombres, raíces y palabras, que siguen siendo un completo misterio.

7.2 GLOSARIO DE PERSONAJES ORCOS

NOTA: Recuerda que las características entre los orcos son en comparación con otros orcos. Los personajes con un "*" son puras creaciones de ICE y no aparecen en los trabajos del Profesor Tolkien. Los que tienen un "@" junto al nombre están ilustrados en esta obra.

AZOG@

Niv: 24. Raza: Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Khazad-dûm (Moria). **Sobrenombres:** Rey de Khazad-dûm; Rey de los Uruk-hai; Asesino de Thrór; el Gran Colmillo.

Características para RM: Fu-102; Ra-90; Em-22; In-80; Pr-87; Ag-100; Co-102; Me-50; Rz-90; Ad-40. **Características para SA:** FUE-102; AGI-100; CON-101; INT-90; I-80; PRE-87. **Apariencia:** 62.

Bonificaciones por habilidad: Tre60; Mon74; Des76; Abr62; A/E108; Per92; Emb10; MA30; AAM78; PA62; Fre66; Jug74; Lid78; E/T88; Red94; Ras78; CoT45; Ma40.

Aburzgur: abono	Illfysi: malicia
Ari: espíritu maligno	Illska: maléfico, odiado
Ash: uno	Inras: ataque
Auga: ojo	Jargza: enterrar
Bag: despreciable	Jarn: hierro
Bal: fuego	Karg: desgarrar
Blog: sangre	Kasta: lanzar
Bogi: arco	Kaugzi: pintarse
Bolvag: maldición	Kista: pecho
Bukra: garra	Kjaftur: grito
Bungo: protuberancia	Kjani: (poca) comida
Burz: oscuro, noche	Kragor: colmillo
Burzum: oscuridad	Krimp: atar
Daga: amanecer	Korlash: quijada
Dofna: entumecido	Kuga: fuerza
Drartul: sargento	Laga: mágico
Draugur: fantasma	Lug: torre
Drep(a): matar	Lug: vago
Durb: macho	Mattugur: poderoso
Dyr: animal	Marzgi: aplastar
Dy(s): cenagal	Molva: romper
Eitur(ir): veneno	Nagli: uña
Ekla: carencia	Nazg: anillo
Egur: destruir	Nazgûl: espectro del anillo
Fha: grande	Njosahri: espía
Flagz: monstruo	Ofi(s): fuerte
Gaddur: espina	Ognir: terror
Gagna: ayudante	Ong: hierro
Galin: loco	Onreinn: sucio
Gash: acuchillar	Okurt: toco
Ghash: fuego	Olog: gran troll
Gimb: encontrar	Orka: poder
Glima: luchar	Ovani: mala costumbre
Gnyia: cólera	Raendi: ladrón
Golug: elfo, especialmente noldo	Ragur: cobarde
Gon(a): mirar	Raugz: rojo
Gore: cornear	Rifa: demoler
Gra: gris	Rum: cráneo
Grafa: excavar	Ryk: polvo
Gris: cerdo	Scara: lobo
Gul: amarillo	Sharku: hombre viejo
Gul: espectro	Shiruk: saltador
Goltur: jabalí	Sjuk: enfermo
Goth: señor, amo	Skagza: herido
Grub: esclavo	Skamma: regañina, insulto
Gurz: muerte	Skessa: mujer troll
Haft: grilletas	Skrigz: arrastrarse
Hai: pueblo, alto	Skraefa: cobarde
Hal: resbaladizo	Skugga: sombra
Haltz: cojo	Sma: pequeño
Haz: subordinado	Snaga: esclavo
Hazt: áspero	Stor: enorme
Hatur: odio	Strigz: guerra
Hnifur: cuchillo	Thrak: traer
Hom: grupa, trasero	Thrug: asesino
Hrizg: dolor	Thrugrim: asesinos
Hrja: acosar	Tul: a ellos
Hugi: mente	Uk: todos
Huka: rechoncho	Uruk: soldado, orco
Hundur: perro	Velgia: náusea
Hogg: golpear	Vesall: miserable
Illa: peor	Vir: estrella

Azog es uno de los mayores orcos de toda la historia. Sus condiciones físicas eran tremendas y, al menos en referencia con los otros orcos, era un verdadero gigante mental. Mató y decapitó al gran heredero de Durin, Thrór, y escribió su nombre en la cabeza del enano muerto. En su arrogancia, ofreció una pequeña bolsa de dinero a los enanos como pago por su acto de brutalidad. Los enanos se enfurecieron y libraron una guerra tremendamente feroz contra los orcos, arrasando todas las guaridas de orcos que encontraban en busca de Azog. Aquella fue la Gran Guerra entre Enanos y Orcos, librada en el siglo XXIX de la Tercera Edad. Azog fue finalmente localizado y muerto por Dáin II Pie de Hierro en la Batalla de Azanulbizar (en el Valle del Arroyo Sombrio) en 2799 T.E, ante la gran Puerta Este de Moria, aunque Azog logró también matar a Náin. La cabeza de Azog fue empalada en una estaca, y la bolsa de dinero se incrustó en su boca.

Fechas importantes: murió en 2799 T.E.

Principales objetos de Azog:

Hacha de combate: Hacha +15 exterminadora de enanos hecha de acero de un triste color gris y con adornos de acero negro, inflige el doble de pérdidas en puntos de vida.

Brazales y grebas: Protegen al portador de cualquier crítico en las piernas o los brazos con una tirada de 01-30.

Habilidades especiales de Azog:

Tremenda fuerza: Empuña su hacha de combate con una mano; sus ataques de Golpes de Artes Marciales hacen doble daño en puntos de vida.

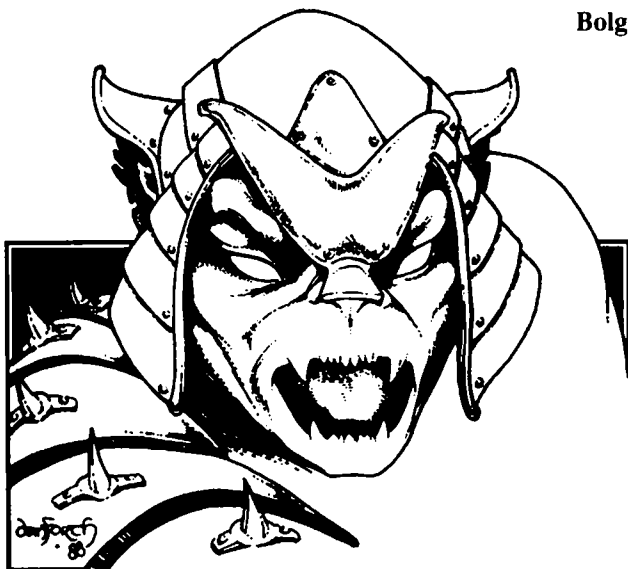
Objetos de menor importancia de Azog:

Cota de malla +15 que actúa como una CA CM/16; **escudo completo** +15; y **arco corto** +15 que dispara flechas envenenadas (las penalizaciones por distancia quedan reducidas a la mitad).

Leer SdIA Apéndice; CI.

BOLG@

Niv: 22. Raza: Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** los subterráneos de las Montañas Nubladas; más tarde el Monte Gundabad. **Sobrenombres:** Bolg del Norte; el Grande; Hijo de Azog; el Gran Colmillo; Rey de Gundabad.



Bolg

Azog



Características para RM: Fu-101; Ra-92; Em-30; In-80; Pr-77; Ag-101; Co-103; Me-65; Rz-86; Ad-45.

Características para SA: FUE-102; AGI-100; CON-101; INT-90; I-80; PRE-87. **Apariencia:** 67.

Bonificaciones por habilidad: Tre62; Mon78; Des76; Abr62; A/E106; Per88; Emb10; MA30; AAM66; PA52; Fre56; Jug62; Lid68; E/T78; Red102; Ras76; CoT54; Ma35.

Bolg era el hijo más fuerte de Azog, y sucedió a su padre como señor orco del norte en el año 2799 T.E. Era un enorme y poderoso uruk, tan peligroso como su progenitor. Bolg gobernó el reino de los orcos desde su capital en el Monte Gundabad y más tarde capitaneó el ejército de orcos y huargos que participó en la Batalla de los Cinco Ejércitos (2941 T.E.). Murió en aquella batalla a manos del temible héroe de los hombres del norte, Beorn.

Fechas importantes: murió en 2941 T.E.

Principales objetos de Bolg:

Mazo: Mazo +20 exterminador de escudos y armaduras (los objetos golpeados por él y que fallen una TR contra un ataque de nivel 15 serán partidos por la mitad), se trata de una gigantesca maza/martillo con punta, hecha de una aleación negra que golpea como un azadón de guerra e inflige críticos de aplastamiento y el doble de pérdidas en puntos de vida (triple si Bolg lo empuña a dos manos).

Coraza: Coraza +20 hecha de una aleación negra que protege al portador de los críticos en el torso y en el abdomen con una tirada de 01-50. (Ver la nota sobre su armadura más abajo.)

Balista: Arma de asedio +25 robada de una instalación fronteriza gondoriana que fue saqueada; este artefacto se parece a una ballesta pesada que inflige el triple de pérdidas en puntos de vida y tiene el doble del alcance normal. Normalmente requiere dos usuarios para funcionar. Naturalmente, utiliza

pivotes de balista especiales (multiplicar por 5 el coste del pivote).

Habilidades especiales de Bolg:

Masa y constitución: Bolg recibe la mitad de daño en puntos de vida de todos los golpes, y se cura al doble de velocidad de lo que sería normal para su constitución. Los críticos que reciba Bolg ven reducidos en un grado su severidad.

Objetos de menor importancia de Bolg:

Cota de malla +10 (CA CM/16) que puede llevarse debajo de la coraza para proteger al portador como una coraza media +15 (CA CO/19); **escudo muralla** +10 que Bolg no lleva casi nunca (aunque a menudo se engancha el escudo en su ancha espalda), ya que prefiere empuñar el mazo a dos manos.

Leer Hob; SdIA Apéndices.

BOLVAG*

Niv: 30. **Raza:** Uruk. **Profesión:** Animista/clérigo. **Hogar:** Barad-dûr. **Sobrenombres:** Vesall (Or. "Miseria"); Sauruk-bolvag ("Maldición orca de Sauron").

Características para RM: Fu-98; Ra-92; Em-30; In-100; Pr-97; Ag-96; Co-100; Me-96; Rz-86; Ad-75. **Características para SA:** FUE-98; AGI-96; CON-100; INT-86; I-100; PRE-97. **Apariencia:** 77.

Bonificaciones por habilidad: Tre92; Mon94; Des78; Abr98; A/E118; Per114; Run104; Ba/Va94; Can76; SD68; Emb15; MA35; AAM76; PA96; Fre98; Jug74; Lid92; E/T94; Red112; Ras88; CoT84; Ma45.

Bolvag llenaba el mismo hueco entre los orcos de Sauron que Storlaga entre los de Morgoth; el de Sumo Sacerdote y Ordenador (juez) del culto de su Señor Oscuro. Bolvag es un orco "especial", pervertido por Sauron hasta lograr un sobresaliente potencial (al igual que los uruk-hai). Era brillante, y raramente salía de las oscuras profundidades de Barad-dûr. Bolvag incitaba a los seguidores orcos de Sauron, imbuyéndoles, si no una gran devoción, sí un miedo y una adoración incuestionables. Mantenía un círculo de sesenta y seis sacerdotes orcos que acosaban y espiaban a los servidores del Maligno.

Sauron mantuvo una línea de Bolvags –todos sacerdotes orcos– que vivieron en la Segunda Edad. El último pereció cuando Barad-dûr fue destruida al final de la Tercera Edad.

Principales objetos de Bolvag:

Corona: Un multiplicador de sortilegios x4 PP para Canalización, recibe órdenes instantáneas y sin coste de parte de Sauron a una distancia máxima de 99 kilómetros, proporciona una bonificación de +26 a las TRs, y lanza Aura Verdadera seis veces al día.

Túnica sacerdotal: +33, protege como CA CE/12. El portador puede levitar a voluntad y volar a una velocidad máxima de 50 metros por asalto, y además puede lanzar Desviar I y Esquivar I (tres veces al día cada uno).

Bolvagillska ("Ira de Bolvag" o "Maldición Odiada"): Martillo de guerra +25 exterminador de elfos y orcos, que inflige daño doble en puntos de vida y arde con un fuego mágico y oscuro (cualquier impacto crítico va acompañado de otro crítico de calor de la misma gravedad).

Botas: Botas de correr sobre orcos. Permite al portador correr a máxima velocidad por encima de los orcos sin tener que hacer tiradas de maniobra. Este poder funciona estén los orcos tumbados o de pie, en grupo (por ejemplo, si el portador esprinta de cabeza en cabeza).

Habilidades especiales de Bolvag:

Sortilegios: 90 PP. Conoce cinco listas básicas de animista y cinco listas de Canalización Abierta hasta nivel 20 (SA), así como todas las listas básicas de clérigo y todas las listas básicas de clérigo malvado hasta nivel 30 (RM).

Sentidos: Bolvag posee un agudo oído, olfato y visión nocturna (su bonificación por percepción se dobla en las tiradas relacionadas con estos sentidos).

GOLFIMBUL@

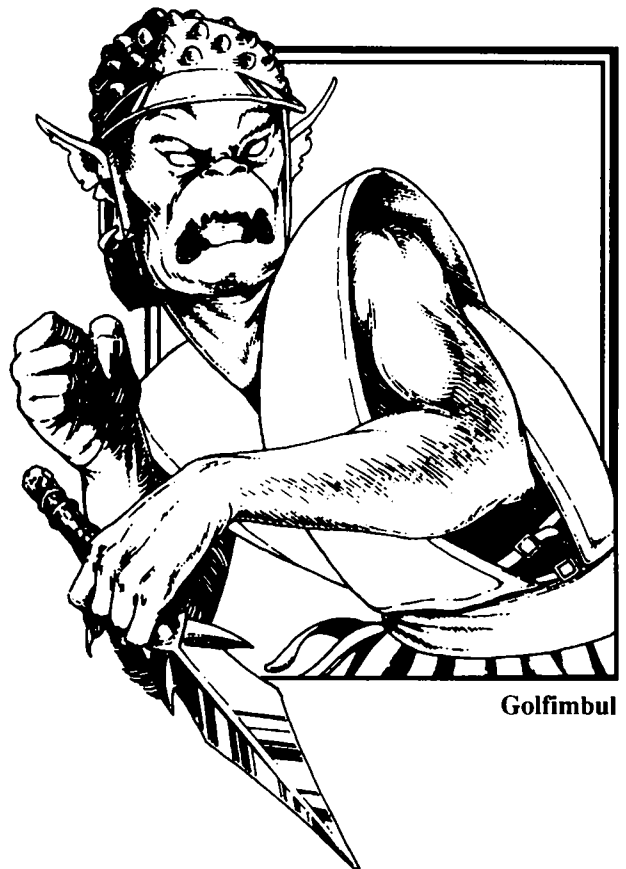
Niv: 11. **Raza:** Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** el Monte Gram en el sudoeste de Angmar. **Sobrenombres:** Daño de la Comarca; Rey del Monte Gram.

Características para RM: Fu-97; Ra-86; Em-40; In-78; Pr-70; Ag-80; Co-92; Me-45; Rz-73; Ad-32. **Características para SA:** FUE-97; AGI-80; CON-92; INT-73; I-78; PRE-70. **Apariencia:** 33.

Bonificaciones por habilidad: Tre52; Mon58; Des72; Abr52; A/E74; Per25; Emb5; MA10; AAM45; PA25; Fre25; Jug30; Lid50; E/T74; Red25; Ras30; CoT20; Ma15.

Golfimbul era el comandante de los orcos derrotados por los hobbits en la Batalla de los Campos Verdes (2747 T.E.) en la Cuaderna del Norte de la Comarca. Murió a manos de Bandobras Tuk ("Toro Bramador"), que se hizo famoso gracias a esta victoria. Aunque los hobbits le recuerdan como un rey orco, Golfimbul era en realidad poco más que un cacique tribal. La batalla misma habría sido recordada como una escaramuza relativamente menor entre las demás razas. Sin embargo, desde la perspectiva de los hobbits, la guerra y las aventuras son raras. Por lo tanto, la escaramuza fue grande, y también lo fue la victoria.

Pero Golfimbul es más recordado por ser el responsable de la invención del golf. Como recuerdan las historias de los hobbits, el juego fue inventado por accidente cuando la ca-



Golfimbul



beza del señor orco cayó en un agujero después de haber sido arrancada de cuajo por el poderoso garrotazo de Toro Bramador.

Objetos importantes de Golfimbul:

Cimitarra +10; cota de malla +5 (CA CM/14); escudo +5; y arco corto +5.

Leer Hob.

GORBAG@

Niv: 8. **Raza:** Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Minas Morgul.

Características para RM: Fu-98; Ra-65; Em-40; In-70; Pr-55; Ag-70; Co-100; Me-50; Rz-66; Ad-22. **Características para SA:** FUE-98; AGI-70; CON-100; INT-66; I-78; PRE-55. **Apariencia:** 29.

Bonificaciones por habilidad: Tre45; Mon40; Des45; Abr25; A/E50; Per25; Emb5; MA10; AAM50; PA25; Fre20; Jug15; Lid40; E/T52; Red62; Ras25; CoT10; Ma10.

Gorbag era un sargento de los orcos de Minas Morgul. Fue muerto por Shagrat en 3019 T.E. durante una sangrienta pelea por los objetos mágicos de Frodo: la cota de mithril del hobbit, su capa élfica y su espada mágica. Fue víctima de su propia codicia, así como de la tendencia de los orcos a solucionar las disputas por la fuerza. Cuando Gorbag y Shagrat se pelearon, sus dos compañías también lucharon entre sí, y la pelea acabó con muchos uruk-hai muertos. Gorbag era bastante resistente y podía soportar las heridas durante bastante tiempo, pero era demasiado lento a la hora de golpear.

Objetos importantes de Gorbag:

Espada ancha +5; látigo +5; arco corto +5; cota de malla +5 (CA CM/13); y escudo +5.

Leer SdIA III; SdIA Apéndices. Ver El Antro de Ella-laraña de ICE.

GRISHNÁKH@

Niv: 14. **Raza:** Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Barad-dûr.

Características para RM: Fu-96; Ra-96; Em-39; In-90; Pr-65; Ag-97; Co-95; Me-77; Rz-85; Ad-30. **Características para SA:** FUE-96; AGI-93; CON-95; INT-66; I-85; PRE-65. **Apariencia:** 51.

Bonificaciones por habilidad: Tre58; Mon40; Des54; Abr35; A/E60; Per52; Emb5; MA15; AAM62; PA35; Fre56; Jug25; Lid64; E/T54; Red86; Ras45; CoT25; Ma25.

Grishnákh era el astuto capitán de la tropa de orcos de Barad-dûr, orcos que colaboraron con los uruk-hai de Saruman al atacar a la Compañía del Anillo en Parth Galen (3019 T.E.). Por sus peleas con los uruk-hai de Saruman, parece obvio que Grishnákh conocía bastante bien la tensión existente entre Sauron (y sus nazgûl) y Saruman. También logró conocer la naturaleza del Anillo Único, y por eso lo buscaba para sí mismo.

La compañía de Grishnákh mató a Boromir y capturó a Merry y Pippin. Logró arrebatar a los hobbits de una guardia de orcos (de Isengard) de la Mano Blanca mientras estaban siendo rodeados por los jinetes de Rohan. Su grupo fue finalmente atrapado y aniquilado por los rohirrim después de que Merry y Pippin hubieran sido llevados lo suficientemente lejos como para poder escapar.

Grishnákh era bajo y ancho de espaldas, con las piernas arqueadas y unos largos brazos que le colgaban casi hasta el suelo. Fue uno de los orcos más astutos, ambiciosos y perpicaces que intervino en la Guerra del Anillo.

Objetos importantes de Grishnákh:

Arco corto +15; cimitarra +10; cota de malla +15 (CA CM/14); y escudo +5.

Leer SdIA II; SdIA Apéndices.



LAGDUF

Niv: 5. Raza: Uruk. **Profesión:** Explorador/ladrón. **Hogar:** Barad-dûr; más tarde la Torre de Cirith Ungol.

Características para RM: Fu-88; Ra-99; Em-56; In-67; Pr-21; Ag-98; Co-82; Me-47; Rz-60; Ad-40. **Características para SA:** FUE-88; AGI-98; CON-82; INT-60; I-67; PRE-21. **Apariencia:** 23.

Bonificaciones por habilidad: Tre10; Mon10; Des25; Abr25; A/E50; Per25; Emb5; MA10; AAM25; Fre15; Jug5; Lid10; E/T10; Red50; Ras25; Ma5.

Lagduf era un uruk centinela en la Torre de Cirith Ungol durante la Guerra del Anillo. Era compañero de Muzgash y miembro de la tropa de Shagrat, y murió en 3019 T.E. cuando Gorbag y su prole llegaron en busca de la cota de mithril de Frodo. Aunque era muy rápido y bastante astuto, Lagduf no fue lo suficientemente rápido o astuto como para escapar a los seguidores del rival de su amo.

Objetos importantes de Lagduf:

Espada corta +5; arco corto +5; botas de sigilo (+5 a todas las maniobras de acechar, equilibrio y aterrizaje).

Leer SdIA III.

LUGDUSH

Niv: 7. Raza: Uruk. **Profesión:** Explorador/ladrón. **Hogar:** Isengard (Angrenost).

Características para RM: Fu-83; Ra-96; Em-69; In-68; Pr-70; Ag-92; Co-80; Me-50; Rz-49; Ad-70. **Características para SA:** FUE-83; AGI-92; CON-80; INT-49; I-68; PRE-70. **Apariencia:** 70.

Bonificaciones por habilidad: Tre15; Mon15; Des35; Abr35; A/E52; Per35; Emb5; MA10; AAM35; PA5; Fre25; Jug5; Lid15; E/T20; Red35; Ras58; Ma25.

Lugdush, un orco de la Mano Blanca, era un uruk de Isengard que servía en la banda de Ugluk. Se mantenía cerca y delante de Ugluk en el orden de marcha y hacía de explorador principal y rastreador de la tropa. Lugdush formaba parte del grupo incursor de Ugluk que tuvo un éxito parcial al adentrarse en el norte de Rohan en 3019 T.E.; sin embargo, al regreso de la banda, él y todos sus compañeros fueron exterminados por el Éored de los lindes de Fangorn.

Objetos importantes de Lugdush:

Lanza 10; arco corto +5; capa de camuflaje (+10 a las maniobras para ocultarse).

Leer SdIA II.

MAUHÚR

Niv: 9. Raza: Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Isengard (Angrenost).

Características para RM: Fu-97; Ra-94; Em-39; In-43; Pr-61; Ag-93; Co-99; Me-35; Rz-54; Ad-75. **Características para SA:** FUE-97; AGI-93; CON-99; INT-54; I-43; PRE-61. **Apariencia:** 48.

Bonificaciones por habilidad: Tre45; Mon45; Des20; Abr20; A/E66; Per62; Emb10; MA20; AAM56; PA35; Fre45; Jug15; Lid35; E/T25; Red64; Ras25; Ma15.

Mauhúr era un capitán uruk de Isengard que, a principios del año 3019 T.E., condujo una partida de orcos de la Mano Blanca en un intento de romper el círculo trazado por los rohirrim que rodeaba a Ugluk y sus soldados. No tuvo éxito, y tanto él como su tropa fueron rechazados y perseguidos por los jinetes.

Objetos importantes de Mauhúr:

Alfange +10; látigo +10; cota de malla +10 (CA CM/14); arco corto +5; y martillo de guerra +5.

Leer SdIA II.

MUZGASH

Niv: 7. Raza: Uruk. **Profesión:** Explorador/ladrón. **Hogar:** la Torre de Cirith Ungol.

Características para RM: Fu-83; Ra-96; Em-69; In-68; Pr-70; Ag-92; Co-80; Me-50; Rz-49; Ad-70. **Características para SA:** FUE-83; AGI-92; CON-80; INT-49; I-68; PRE-70. **Apariencia:** 70.

Bonificaciones por habilidad: Tre15; Mon15; Des35; Abr35; A/E56; Per35; Emb5; MA15; AAM35; PA5; Fre25; Jug5; Lid15; E/T25; Red58; Ras35; Ma15.

Muzgash era un soldado orco de la compañía de Shagrat. Murió en 3019 T.E. durante la disputa entre su tropa, que procedía de Cirith Ungol, y los orcos de Gorbag, procedentes de Minas Morgul, al respecto de la cota de mithril de Frodo. Al igual que Lagduf, murió en la escaramuza.

Leer SdIA III.

RADBUG

Niv: 3. Raza: Orco. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** la Torre de Cirith Ungol.

Características para RM: Fu-57; Ra-44; Em-20; In-13; Pr-31; Ag-40; Co-60; Me-25; Rz-24; Ad-35. **Características para SA:** FUE-57; AGI-40; CON-60; INT-24; I-13; PRE-31. **Apariencia:** 24.

Bonificaciones por habilidad: Tre10; Mon10; Des5; Abr5; A/E30; Per15; MA15; AAM5; PA5; Fre15; Jug5; Lid5; Red30; Ras5; Ma5.

Radbug era un orco apostado en la Torre de Cirith Ungol durante la Guerra del Anillo (3018-19 T.E.). Fue asesinado por su capitán, Shagrat, por insubordinación después de la pelea por los tesoros de Frodo. Radbug cuestionó la autoridad de Shagrat después de que el capitán perdiera el uso de un brazo. Sin embargo, Shagrat aún fue capaz de reventarle los ojos a Radbug. Radbug era torpe, tosco y estúpido, un claro representante de los guerreros que conformaban la mayor parte de los mordorim.

Objetos importantes de Radbug:

Lanza +5; y cota de cuero +5 (CA C/6).

Leer SdIA III.

SHAGRAT

Niv: 10. Raza: Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** la Torre de Cirith Ungol.

Características para RM: Fu-101; Ra-97; Em-60; In-88; Pr-76; Ag-92; Co-102; Me-65; Rz-84; Ad-65. **Características para SA:** FUE-101; AGI-92; CON-102; INT-84; I-88; PRE-76. **Apariencia:** 74.

Bonificaciones por habilidad: Tre50; Mon50; Des35; Abr35; A/E70; Per70; Emb5; MA25; AAM56; PA35; Fre45; Jug15; Lid45; E/T25; Red70; Ras25; Ma15.

Shagrat, un uruk extremadamente violento, robusto y astuto, era el capitán de la tropa de orcos situada en Cirith Ungol durante la Guerra del Anillo. Fue uno de los pocos orcos que sobrevivieron a la pelea por el equipo de Frodo (la cota de mithril, la capa élfica y la espada mágica). Durante aquella sangrienta escaramuza, Shagrat fue herido y perdió el uso de

un brazo. Sin embargo, aún fue capaz de reventarle los ojos a Radbug, y llegó a amenazar a otro (Snaga). El capitán orco reclamó el botín capturado y finalmente, entregó su preciosa carga a Sauron en Barad-dûr, con unas consecuencias casi desastrosas.

Shagrat era un orco muy grande. Era inusualmente alto, y tenía unos brazos muy largos que casi le llegaban hasta el suelo, unos enormes colmillos, y tras la lucha contra la compañía de Gorbag, muchas marcas de garras en la cara.

Principales objetos de Shagrat:

Cuchillo largo: Ataca como una cimitarra +15, y la empuñadura está envuelta en cuero rojo.

Objetos de menor importancia de Shagrat:

Cota de malla y grebas +10 (CA CM/14); **cuchilla de parada +15** (+15 a la BD contra ataques cuerpo a cuerpo, golpea como una jabalina); **escudo completo +10**; **arco compuesto +10**.

Leer SdIA II; SdIA III. Ver El Antro de Ella-laraña de ICE.

SNAGA

Niv: 5. Raza: Orco. **Profesión:** Explorador/ladron. **Hogar:** Isengard (Angrenost). **Sobrenombre:** Snagarb.

Características para RM: Fu-80; Ra-100; Em-43; In-88; Pr-56; Ag-97; Co-89; Me-55; Rz-80; Ad-75. **Características para SA:** FUE-80; AGI-97; CON-89; INT-80; I-88; PRE-56. **Apariencia:** 43.

Bonificaciones por habilidad: Tre10; Mon10; Des25; Abr25; A/E50; Per25; Emb5; MA10; AAM15; PA15; Fre15; Jug5; Lid15; E/T10; Red35; Ras50; Ma5.

Snaga (L.N. "Esclavo"), un explorador de la banda de Ugluk, era un orco menor. Los uruk-hai y los medio-orcos se referían a él (y al resto de los de su raza) como "esclavo", pero su nombre verdadero era Snagarb. Snaga murió cuando la tropa de Ugluk fue atrapada y masacrada por el éored de Éomer en 3019 T.E.

Objetos importantes de Snaga:

Arco corto +5; espada corta +5; y túnica de cuero +5 (CA C/6).

Leer SdIA II.

SNAGA@

Niv: 7. Raza: Orco. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** la Torre de Cirith Ungol. **Sobrenombre:** Slugat.

Características para RM: Fu-92; Ra-99; Em-45; In-78; Pr-36; Ag-100; Co-93; Me-40; Rz-40; Ad-80. **Características para SA:** FUE-92; AGI-100; CON-93; INT-40; I-78; PRE-36. **Apariencia:** 20.

Bonificaciones por habilidad: Tre15; Mon15; Des35; Abr45; A/E56; Per35; Emb5; MA25; AAM35; PA5; Fre15; Jug5; Lid15; E/T25; Red58; Ras25; Ma15.

Snaga, cuyo verdadero nombre era Slugat, era un orco menor de la banda de Shagrat. Sus compañeros uruk le llamaban Snaga, un epíteto que significa "esclavo", ya que no era un uruk-hai.

En 3019 T.E., Snaga luchó y sobrevivió en la escaramuza contra Gorbag al respecto de los tesoros mágicos de Frodo. Era robusto y astuto, y escapó al poderoso Shagrat (quien estaba herido en aquellos momentos). También fue o suficientemente idiota como para cuestionar el juicio de Shagrat.

Era bastante hábil con el arco y las flechas, y era lo bas-

tante apto para ser apostado como guardia personal de Samsagaz. Sin embargo, Snaga no era tan astuto como Sam, y pagó su estupidez con una mano cortada (por la espada de Sam) y el cuello roto (debido a su caída durante el forcejeo).

Objetos importantes de Snaga:

Arco corto +10; espada ancha +5; y cota de malla +5 (CA CM/14).

Leer SdIA III.

Snaga



STORLAGA*

Niv: 53. Raza: Orco-demonio. **Profesión:** Animista/brujo. **Hogar:** Angband; más tarde Forodwaith. **Sobrenombres:** "El Gran Brujo"; Hrizgdraugur (Or. "Fantasma del Dolor"); Illskari (Or. "Espíritu de Odio").

Características para RM: Fu-99; Ra-97; Em-100; In-99; Pr-103; Ag-100; Co-101; Me-88; Rz-92; Ad-70. **Características para SA:** FUE-99; AGI-100; CON-101; INT-92; I-100; PRE-103. **Apariencia:** 22 (100).

Bonificaciones por habilidad: Tre92; Mon94; Des82; Abr115; A/E144; Per153; Run157; Ba/va94; Can166; SD82; Emb20; MA45; AAM86; PA113; Fre94; Jug82; Lid147; E/T117; Red162; Ras95; CoT97; Ma94.

Poco después de que Morgoth pervirtiera a los espíritus de los maiar hasta convertirlos en balrogs, inició el terrible trabajo que tendría como resultado el nacimiento de los orcos. Storlaga fue uno de los primeros de su raza. El alma de Storlaga era la perversión de un noldo cuyo espíritu perdido y curiosidad le habían llevado demasiado lejos por el sendero de Morgoth.

Como uno de los primeros orcos, y como el más grande de todos sus hechiceros, Storlaga se convirtió en el principal inculcador del culto a Morgoth. Parte elfo-demonio (por

las perversiones de Morgoth) y parte espectro, el hechicero orco-demonio trabajaba junto a su mentor y compañero, el terrible maia corruptor conocido como Fankil (también conocido como "Fangli" y "Fukil"). Storlaga sirvió a Morgoth con una completa devoción, obligando a cada nueva generación de torturados espíritus orcos a servir y adorar a su horrendo amo.

Finalmente, Storlaga huyó de Angband, escapando a la insana cólera del Oscuro, furia provocada por la pérdida del Silmaril en la Corona de Hierro de Morgoth causada por Beren Erchamion. Las posteriores aventuras de Storlaga son completamente desconocidas.

Principales objetos de Storlaga:

Nazgauga (L.N. "Anillo del Ojo"): Se trata de un anillo de oro y mithril, un multiplicador x6 PP con la forma de un cráneo orco cuyos ojos son rubíes y sus colmillos diamantes. El anillo posee muchos poderes asociados con los Anillos del Poder, aunque a un nivel menor. Permitió a Storlaga vigilar cualquier punto de su dominio excepto allí donde Morgoth lo prohibía específicamente, permitiéndole de esta forma mantener un yugo de hierro sobre sus siervos. De la misma forma, el anillo tenía una cierta voluntad e inteligencia propias, obligando a su portador a internarse más aún en los senderos de Morgoth. El anillo prolongaba la vida antinaturalmente, llegando a transformar finalmente a Storlaga en un espectro. Permite al portador lanzar sortilegios maléficos gastando sólo una sexta parte de los PP y puede almacenar hasta seis sortilegios de hasta nivel 13. Es muy inteligente, y permite al portador lanzar sortilegios de la lista Ley del Fuego y Ley del Viento hasta su propio nivel.

Rauznagli (L.N. "Uña Roja"): El Rauznagli, un bastón de eog rojo +66, inflige el triple de daño en puntos de vida y puede causar hasta dos críticos adicionales, a elección del portador. Cuando es arrojado, golpea como una lanza. El bastón puede ser lanzado a una distancia máxima de 222 metros (sin penalizaciones por distancia), y siempre regresará a las manos del lanzador (tras 1-2 asaltos de vuelo). El portador puede torturar a una víctima indefensa causándole la pérdida de un punto de vida/asalto, y curándose a sí mismo (o desperdiciando el punto de vida) a la misma velocidad. Dicho proceso causa un dolor extremo.

Capa negra: Esta capa negra, que al parecer poseía vida propia, se mueve y se agita constantemente en torno al portador, causando el efecto de Esquivar III o Deflectar III cada asalto. Además, permite al portador volar a un máximo de 222 metros por asalto (hasta tres veces al día).

Habilidades especiales de Storlaga:

Resistencia física: Tratar a Storlaga como una "Criatura Grande" a la hora de resolver los impactos críticos. No envejece o se cansa físicamente. Las armas no mágicas no le pueden dañar (aunque sí que causan la pérdida de puntos de vida). Sin embargo, Storlaga es vulnerable a la invocación de Varda, y deberá hacer una TR contra el nivel del invocador cada vez que se pronuncie el nombre "Elbereth" (caso de fallar la TR, Storlaga huirá durante 1-100 horas).

Apariencia: Puede asumir temporalmente una apariencia hermosa e imponente, equivalente a 100 (que obliga a Storlaga a gastar 1 PP/asalto).

Sortilegios: 106 PP. La BO para los sortilegios de base es de 53; la BO para los sortilegios dirigidos es de 135. Conoce todas las listas de Esencia Abierta y Canalización Abierta hasta nivel 10 (SA), así como todas las listas básicas de brujo hasta nivel 25, todas las listas básicas de mago malvado

y clérigo malvado hasta nivel 20, y nueve listas de Esencia o Canalización Cerradas hasta nivel 10 (RM).

Objetos de menor importancia de Storlaga:

Túnica roja: Túnica +66 hecha de seda de araña que protege como CA CE/12 y proporciona al portador una bonificación de +33 a las TRs contra los elementos.

Daga de cicatrices: Daga +10 que golpea como una espada corta y causa heridas malditas (que dejan cicatrices permanentes).

Para más información, leer sobre el maia Fankil en CP I.

UFTHAK

Niv: 3. **Raza:** Orco. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** la Torre de Cirith Ungol.

Características para RM: Fu-75; Ra-77; Em-25; In-35; Pr-30; Ag-78; Co-83; Me-38; Rz-42; Ad-40. **Características para SA:** FUE-75; AGI-78; CON-83; INT-42; I-35; PRE-30. **Apariencia:** 22.

Bonificaciones por habilidad: Tre10; Mon5; Des5; Abr5; A/E30; Per15; MA15; AAM5; PA5; Fre15; Jug5; Lid5; Red30; Ras5; Ma5.

Ufthak, un orco extremadamente desafortunado, era miembro de la guarnición de Cirith Ungol, y fue capturado y devorado por Ella-laraña en 3019 T.E. Un pequeño grupo de orcos tuvo la oportunidad de rescatarle mientras estaba capturado y atado por Ella-laraña, pero no lo hicieron por miedo a provocar la ira de la Gran Araña. Tal es la valentía de los orcos.

Leer Sdla III.

UGLUK

Niv: 15. **Raza:** Uruk. **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Isengard (Angrenost).

El Gran Trasgo



Características para RM: Fu-101; Ra-87; Em-55; In-45; Pr-90; Ag-99; Co-100; Me-48; Rz-72; Ad-90. **Características para SA:** FUE-101; AGI-99; CON-100; INT-72; I-45; PRE-90. **Apariencia:** 70.

Bonificación por habilidad: Tre60; Mon60; Des54; Abr35; A/E90; Per86; Emb10; MA25; AAM64; PA35; Fre64; Jug45; Lid68; E/T54; Red90; Ras45; CoT25; Ma35.

Ugluk, un enorme uruk negro del ejército de la Mano Blanca, era el comandante del grupo incursor procedente de Isengard que acabó con la vida de Boromir y capturó a los dos hobbits, Meriadoc y Peregrin. Ugluk tenía una profunda voz gruñona y era un poderoso guerrero. Era bastante inteligente si le compara con la media dentro de los orcos, y su tropa estaba extremadamente bien disciplinada. Sus guerreros no abandonaron hasta el final de la batalla contra el éored de Éomer, a pesar de ser interceptados antes de poder entrar en el refugio de Fangorn. Incluso Éomer sintió un gran respeto por Ugluk, hasta el punto de hacerle al uruk el gran cumplido de desmontar del caballo para luchar contra él. Sin embargo, y para desgracia de Ugluk, el rohir le mató en el duelo.

El mayor fallo de Ugluk fue su ciega lealtad hacia Saruman. Nunca se dio cuenta de que su maestro era, sin saberlo, otro siervo de Sauron. El capitán orco, por lo tanto, nunca aceptó rebajarse ante Grishnákh, el orco procedente de Barad-dûr.

Objetos importantes de Ugluk:

Alfanje +15; tres **lanzas +5** (con alcance triple); **escudo completo +10;** y **cota de malla +10** (CA CM/16).

Leer SdIA II.

7.3 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE PERSONAJES ORCOS

– A –

ASHTURG*: Niv: 14. Uno de los dos poderosos comandantes orcos en la región de Umbar (el otro era Garg). Llevaba una cimitarra +20.

– B –

BALCMEG: Niv: 23. Balcmeq, uno de los cuatro reyes orcos muertos por el héroe adan Tuor en la Primera Edad, murió como sus hermanos Orthrod, Lug y Orcobal. *Leer CP II.*
BALKHMOG*: Niv: 10. Balkhmog, un capitán uruk de la guarnición de la Puerta de los Trascos apostada en la Puerta del Lobo, poseía una cota de malla y grebas +5 (CA CM/14), un escudo +5, una espada ancha +10 y un arco corto +5. *Ver La Puerta de los Trascos de ICE, 21.*

BARFKA*: Niv: 1. Barfka era un soldado orco de la banda de Leegrash, en Rhudaur. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls.*

BUGRUG*: Niv: 15. Bugrug era el poderoso comandante de la tribu de los Barz Thrugrim en el Bosque de Fangorn. Su equipo incluía una cimitarra +20 exterminadora de humanos (que detecta el bien en una distancia de 15 metros), unas grebas que añaden +10 a la BD, dos flechas exterminadoras de elfos, y un yelmo +15 que lanzaba Oscuridad en un diámetro de 15 metros dos veces al día. *Ver Los Ents de Fangorn de ICE, 46.*

– C –

CRO*: Niv: 14. Cro fue un gran guerrero uruk procedente de las Ered Mithrin, al norte del Bosque Negro. Era conocido por utilizar regularmente el veneno Brithagurth. *Ver El Bosque Negro de ICE.*

– D –

DRURGANGRA*: Niv: 14. Drurgangra, un campeón de la tribu de los Shirkag en Nan Gulduin, vivía en las mesetas al este del Bosque Negro. Poseía un Yelmo de Visión Trasera y una espada corta +10. *Ver El Bosque Negro de ICE.*

DUNADD*: Niv: 9. Dunadd, un medio-orco demente, vivía en Cardolan en torno al año 1600-1700 T.E. Pretendía controlar la región de los beffraen y el reino de Saralainn en Cardolan. Dunadd sufría una neurosis que le provocaba una personalidad variada, habitando en su interior tres individuos diferentes: 1) el Dunadd propiamente dicho, un pretendiente al trono de Saralainn ligeramente megalomaniaco; 2)

LOS ORCOS										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Azog	24	167	CM/16	30	S15	(Br/Gr)	190hc	130ac	15	Uruk guerrero/guerrero, rey orco del norte.
Bolg	22	160	CO/19	25	S10	(Br/Gr)	175ag	140bsp	20	Uruk guerrero/guerrero, rey orco del norte.
Bolvag	30	120	CE/12	33	N	N	110mg	45ha	15	Uruk animista/clérigo, sacerdote orco.
Golfimbul	11	140	CM/14	20	S	Br/Gr	155ci	115ac	-5	Uruk guerrero/guerrero, rey del Monte Gram.
Gorbag	8	135	CM/13	0	S	N	125ea	95ac	-10	Uruk guerrero/guerrero, sargento de Minas Morgul.
Grishnákh	14	141	CM/14	30	S10	Br/Gr	155ci	80ac	15	Uruk guerrero/guerrero, capitán orco de Barad-dûr.
Lagdûf	5	75	C/5	40	S	N	95ec	40ac	20	Uruk explorador/ladrón, miembro de la tropa de Shagrat.
Lugdûsh	7	90	CM/14	20	S	Br/Gr	116la	72ac	10	Uruk explorador/ladrón, miembro de la banda de Ugluk.
Mauhûr	9	110	CM/14	20	S	Br/Gr	130alf	90ac	10	Uruk guerrero/guerrero, capitán orco en Isengard.
Muzgash	5	75	C/5	40	S	N	95ec	40ac	20	Uruk explorador/ladrón, miembro de la tropa de Shagrat.
Radbug	3	47	C/6	0	N	Br/Gr	45la	25la	0	Orco guerrero/guerrero, miembro de la tropa de Shagrat.
Shagrat	10	155	CM/14	25	S10	Br/Gr	170ci	112acp	10	Uruk guerrero/guerrero, capitán orco en Cirith Ungol.
Snaga I	5	65	C/6	25	N	Br/Gr	75ec	90ac	15	Uruk explorador/ladrón, miembro de la tropa de Ugluk.
Snaga II	7	93	CM/14	20	S	Gr	90ea	110ac	25	Uruk guerrero/guerrero, verdadero nombre Slugat. Tropa de Shagrat.
Storlaga	53	140	CE/12	15	N	N	110ba	90da	25	Orco-demonio animista/brujo. Sacerdote de Morgoth.
Ufthak	3	28	C/6	5	N	Br	38ci	28la	5	Orco guerrero/guerrero, guardia en Cirith Ungol.
Ugluk	15	149	CM/16	25	S	(Br/Gr)	162alf	104la	10	Uruk guerrero/guerrero, capitán orco de Isengard.

Cennaigh, el verdadero heredero; 3) y el Falso Cennaigh, un sirviente del Rey Brujo de Angmar. Ver *Los Bandidos de Cardolan de ICE*.

– F –

FHA-KORLASH*: Niv: 6. Hubo numerosos orcos que recibieron el nombre de Fha-korlash, ya que era un título y a la vez el nombre adoptado por el jefe de la extraña tribu de los Scara-hai que se asentó en el norte de Ithilien, justo en el exterior de las Puertas de Mordor. (El nombre significa “Gran Mandíbula” en lengua orca.) Cada orco que recibía el título debía ganar un combate ritual contra el anterior jefe o contra algún otro contendiente. Asumía todas las responsabilidades dentro de su tribu, aunque era un vasallo del licántropo demoníaco, Gaurhir, el gran jefe de los Scara-hai. El Fha-korlash portaba el tótem tribal, una gran cuchilla +10 que podía actuar como una espada ancha (a una mano) o una alabarda (a dos manos) y que a menudo estaba embadurnada con el veneno Asgurath. También portaba unos brazaletes mágicos con cuchillas que le proporcionaban un +10 a sus BDs y TRs, y negaban los críticos en los brazos con una tirada de 01-50. Los brazaletes permitían el portador hacer dos ataques +10 de dagas cada asalto con cada brazo, siempre que no se empuñara ningún arma en las manos. Ver *Las Puertas de Mordor de ICE*, 23, 26-27, 31.

FORAK*: Niv: 9. Forak era el bribón orco que comandaba la Forak-Eiginn, una tropa de mercenarios y bandidos que operaba en Cardolan. Su equipo incluye dos lanzas +10, una cota de malla +10 (CA CM/13), y unas Botas de Destreza (que evitan que el portador haga pifia en alguna maniobra). Forak conoce una lista de Esencia Abierta hasta nivel 10. Ver *El Reino Perdido de Cardolan de ICE*, 35, 63.

– G –

GABALLOL*: Niv: 4. Gaballol, un guerrero de la tribu de los Scara-hai en el norte de Ithilien, empuñaba el famoso or-bukar de los Scara-hai, un garrote con garra. Era un Shiruk (Or. “Saltador”), o comandante de un escuadrón de cinco orcos conocido como Bukra (Or. “Garra”). Los Shiruks eran famosos por las maniobras acrobáticas y de volteretas que podían llevar a cabo utilizando sus habilidades y sus or-bukar. Ver *Las Puertas de Mordor de ICE* 5, 14.

GARG*: Niv: 14. Garg era uno de los dos poderosos comandantes orcos de la región de Umbar. (El otro era Ashturg.) Llevaba una cimitarra +20.

GARNY*: Niv: 2. Garny era un ayudante orco inusualmente malévolo, astuto y demasiado ambicioso, que servía a Gorbila, el herrero y jefe de las minas del pueblo de Garkash. Ver *Los Trolls de las Montañas Nubladas de ICE*.

GASKBUZ*: Niv: 9. Gaskbuz, el comandante uruk de la tribu de los Ongushar en Fangorn, llevaba una cimitarra +15 que inyectaba un veneno de nivel 6 (que sólo necesitaba renovarse una vez por semana). Llevaba una cota de malla y grebas +10 (CA CM/14) que negaban los críticos en la parte superior del torso con una tirada de 01-15. Ver *Los Ents de Fangorn de ICE*, 32, 46.

GORBLA*: Niv: 4. Gorbila, un musculoso herrero orco, era el jefe de las minas del pueblo de Garkash, situado en la zona de Rhudaur de las Montañas Nubladas. Se dedicaba a forjar rutinariamente un excelente equipo no mágico de calidad +5 ó +10. Ver *Los Trolls de las Montañas Nubladas de ICE*.

GORRON*: Niv: 4. Gorron, un soldado orco de la banda de Lee-grash, vivía en Rhudaur. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

GORTHAK*: Niv: 6. Gorthak era un uruk. Era el hijo de Ulzog, rey de la tribu Snagahai de Moria. Ver *Moria de ICE*, 82.

GRAN TRASGO@: El Gran Trasgo descrito en el libro de Bilbo, *Historia de una Ida y una Vuelta*, era el señor de la Puerta de los Trasgos y el rey del centro de las Montañas Nubladas. Su título era el de Gran Trasgo, pero su verdadero nombre era Ogrid. Murió a manos de Gandalf durante su encuentro con Bilbo y los enanos de Thorin, que iban en dirección hacia Erebor (2941 T.E.).

GRASHUKH*: Niv: 20. Grashukh el Uruk era un capitán de la guardia de Dol Guldur. Servía a Sauron, “el Nigromante”, y más tarde luchó al servicio del úlair Khamûl. Ver *El Bosque Negro de ICE*.

– H –

HUKOR: Niv: 3. Hukor, un orco menor explorador procedente de Cardolan y extremadamente estúpido, era un soldado descontento dentro del barco pirata Seregromen. Servía como guardaespaldas del animista malvado Abdahkil. Hukor utilizaba una lanza +5. Ver *Los Bandidos de Cardolan de ICE*.

LOS ORCOS – A-G										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Ashturg	14	175	CM/14	50	S15	Br/Gr	170ci	45ac	5	Uruk guerrero/guerrero, capitán en las cercanías de Umbar.
Balcmeg	23	182	CM/16	40	S20	(Br/Gr)	210ea	128bs	15	Orco guerrero/guerrero, señor orco de la Primera Edad.
Balkhmog	13	145	CM/14	50	S5	Br/Gr	135ea	120ac	10	Uruk guerrero/guerrero, capitán de la Puerta de los Trasgos.
Barfka	1	19	CM/13	25	S	N	30ci	15da	-5	Orco guerrero/guerrero.
Bugrug	15	150	CO/18	50	S15	Br/Gr	155ci	130ac	5	Uruk guerrero/guerrero, jefe de los Barz Thrugrim.
Cro	14	141	CM/16	10	N	(Br/Gr)	145hc	85ac	0	Uruk guerrero/guerrero, utiliza Brithagurth en sus flechas.
Drurgangra	14	154	CM/13	10	N	N	150e2	35ac	5	Uruk guerrero/guerrero, campeón Shirkag.
Fha-korlash	6	86	CM/15	40	S	(Gr)	120ea	68ab	5	Orco guerrero/guerrero, jefe de los Scara-hai.
Forak	9	80	CM/13	30	N	N	95la	75la	20	Orco guerrero/bribón, capitán de los Forak-Eiginn.
Gaballol	4	80	CE/10	25	S	Br/Gr	57ma	32bo	-5	Orco guerrero/guerrero, jefe de un bukra de los Scara-hai.
Garg	14	175	CM/14	50	S15	S	170ci	45ac	5	Orco guerrero/guerrero, capitán en las cercanías de Umbar.
Garny	2	30	C/5	15	N	N	55ha	75bs	5	Orco guerrero/guerrero, aprendiz de herrero.
Gaskbuz	9	110	CM/14	40	S5	Br/Gr	135ci	100ac	10	Uruk guerrero/guerrero, comandante de los Ongushar.
Gorbila	4	60	CM/15	25	N	(Br/Gr)	120mg	50bsl	5	Orco guerrero/guerrero, herrero de Rhudaur.
Gorron	4	65	C/5	25	S	N	50da	40da	0	Orco guerrero/guerrero, utiliza dagas +5 en cada mano.
Gorthak	6	80	CM/14	35	S	Br/Gr	90ci	70ci	10	Uruk guerrero/guerrero, hijo de Ulzog.
Grashukh	20	180	CM/15	60	S15	(Br/Gr)	180ec	160bs	5	Uruk guerrero/guerrero, capitán de la guardia en Dol Guldur.

– I –

IKGOR*: Niv: 1. Ikgor era un soldado orco de la banda de Leegrash, en Rhudaur. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

– L –

LEEGRASH*: Niv: 7. Leegrash, un uruk efectivo y astuto, formó una banda con la que se apoderó de las ruinas de una fortaleza abandonada en Cameth Brin en Rhudaur, durante los primeros años de la Cuarta Edad. Era un veterano de las guerras entre las tropas de Círih Ungol, Harad y Rhûn. Leegrash fue el uruk más joven en conseguir el rango de Drartul (Or. “Sargento”). Su equipo incluía una espada corta +20 que lanzaba un sortilegio de Luz una vez al día, una cimitarra +10 y una daga arrojada +5. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

LUG: Niv: 22. Lug, uno de los cuatro señores orcos de gran renombre muertos por el héroe adan Tuor en la Primera Edad, sufrió el mismo destino que Balmeg, Orthrod y Orcobal. Leer *CP II*.

LURD*: Niv: 1. Lurd, un soldado orco, era miembro de la banda de Leegrash en Rhudaur. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

LURSHAS*: Niv: 5. Lurshas era un jefe orco conocido por su juventud y su extrema brutalidad. Capitaneaba los restos occidentales de la tribu Urughash, que habían sido apostados en la frontera de Arthedain. Ver *El Reino de Arthedain de ICE*, 71.

LUZOG*: Niv: 10. Luzog era un guerrero uruk que sirvió como capitán del guarnición en la Puerta Trasera de la Puerta de los Trascos. Empuñaba una cimitarra +10 y un arco corto +5, y llevaba una cota de malla con grebas +5 (CA CM/14). Ver *La Puerta de los Trascos de ICE*, 21, 51.

– M –

MALKUR*: Niv: 7. Malkur, un bribón y asesino orco, debía lealtad al Rey Brujo de Angmar. Residía en Carn Dum, pero se le ordenó espiar el pueblo orco de Garkash, que se encontraba en las Montañas Nubladas de Rhudaur. Malkur, que era inusualmente astuto, hablaba varios idiomas, y era casi tan hábil en el combate sin armas como lo era empuñando alguna. Era un embustero convincente, conocido por su sutileza y sus manejos. Ver *Los Trolls de las Montañas Nubladas de ICE*.

MAUGRATH*: Niv: 9. Maugrath el Uruk era el rey de la tribu de los Durbaghash de Moria. A menudo inestable, tenía un temperamento caprichoso. Maugrath hacía constantemente unas demandas peculiares, se embarcaba en costosas e invencibles guerras, y ofrecía elaboradas ceremonias sacrificiales sangrientas a sus orcos. Aquellos a quienes capturaba que no acababan devorados o cocinados como incienso era enviados al balrog de Moria. Maugrath utilizaba un equipo +15 de adarcer. Ver *Moria de ICE*, 82.

– N –

NARKGA*: Niv: 2. Narkga, un soldado orco de la banda de Leegrash, residía en Rhudaur y ayudó a ocupar las ruinas de Cameth Brin tras la Guerra del Anillo. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

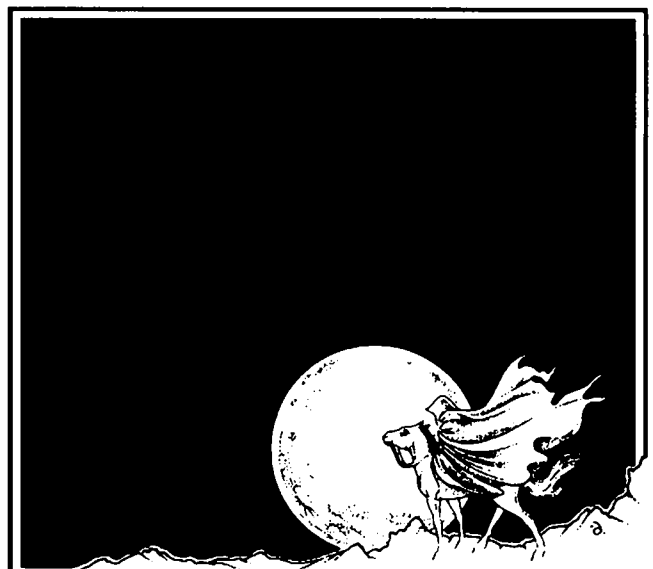
NARLGA*: Niv: 13. Narlga, un medio-orco mago, servía en la banda de Morg-finn (un líder de los montañeses en el Bosque de los Trolls) y vivía en Rhudaur. Tenía 78 PP, conocía 15 listas de sortilegios y tenía una BO de +80 para los sortilegios dirigidos. Su equipo incluía un amuleto +10 (+10 a la BD, multiplicador x3 PP para Esencia) y una túnica +30. **NAZOG*:** Niv: 8. Nazog era un medio-orco, el ladrón, en parte variag, de la tribu de los Uruk-ongrum que acechaba en las montañas de Morgai. Los gondorianos ofrecían una recompensa de 500 mo por su cabeza, acusándole de robo y asesinatos “contra la soldadesca de Ithilien”. Nazog era un proscrito extremadamente esquivo y astuto que llevaba una espada ancha +10 y un anillo de Invisibilidad (24 horas, 1/semana). Iba vestido con una cota de malla +5 (CA CM/13). Ver *El Antro de Ella-laraña de ICE*.

NURL*: Niv: 2. Nurl era un soldado orco de la banda de Leegrash en Rhudaur. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

– O –

OGROD*: Niv: 15. Ograd era el Gran Trasco que se encontró con Thorin y Compañía en 2941 T.E. Gobernaba la Puerta de los Trascos cuando Bilbo encontró el Anillo Único del Poder de Sauron. Al igual que muchos de sus predecesores, Ograd era un orco inusualmente grande (el tipo de sujeto que mejor sobrevive a las sangrientas luchas por el poder), que mató a sus rivales por el trono. Era el doble de alto que sus sirvientes y tenía una cabeza bulbosa que parecía desproporcionalmente grande para su cuerpo. Ograd era inusualmente astuto, cauto y conservador, pero su explosivo (y casi insano) temperamento y orgullo le causaron muchos problemas. Aunque en principio debía lealtad a Bolg, el Rey del Norte, se mantenía relativamente independiente y sentía un constante temor de que Bolg le reemplazara. Sin embargo, era el mejor vasallo de Bolg (Señor de Gundabad). Ograd llevaba puesta una cota de malla y grebas +10 (CA CM/14) y empuñaba un escudo +5, un arco corto +5 y la gran espada Cortaelfos (ver la entrada de Urgubal). Ver *La Puerta de los Trascos de ICE*, 33, 51.

ORCOBAL: Niv: 30. Orcobal, un señor orco de gran renombre, fue muerto por el héroe adan Tuor durante la Primera Edad (los otros tres señores fueron Orthrod, Balmeg y Lug). Fue el mayor rey orco de sus tiempos. Leer *CP II*.



ORTHROD: Niv: 26. Orthrod fue uno de los cuatro señores orcos muertos por el héroe adan Tuor en la Primera Edad. *Leer CP II.*

– P –

POCHAK*: Niv: 7. Pochak servía al mago Leárdinoth, que residía en la Ciudad de los Descarriados, al este del Bosque Negro, y era el capitán de los soldados orcos de Leárdinoth. Tosco, desagradable y fiero, era un buen estratega y un hábil guerrero, a pesar de su corta estatura. Aunque no tenía sangre uruk, era bastante capaz. Aun así, era más bien poco respetado. Pochak empuñaba un hacha enana +15 y llevaba puesta una cota de malla +5 (CA CM/15). *Ver Los Forajidos del Bosque Negro de ICE, 36.*

– R –

RASK*: Niv: 2. Rask era un soldado orco de la banda de Leeegrash en Rhudaur. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

REKKA*: Niv: 2. Rekka era un miembro de la banda de orcos de Leeegrash en Rhudaur. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

RHUKSKA: Niv: 4. Rhukskâ era un guerrero de la tribu de los Scara-hai en el norte de Ithilien. Empuñaba el famoso orbukar de los Scara-hai, un garrote en forma de garra, y era un Shiruk (Or. “Saltador”), el comandante de un escuadrón de cinco orcos llamado bukra (Or. “Garra”). Los Shiruks eran famosos por sus maniobras acrobáticas y de volteretas que llevaban a cabo mientras luchaban cuerpo a cuerpo. *Ver Las Puertas de Mordor de ICE, 5, 14.*

RULTHAK*: Niv: 6. Rulthak era el jefe uruk de la tribu de los Uroth-burm, que amenazó a Arthedain a mediados de la Tercera Edad. *Ver El Reino de Arthedain de ICE, 69.*

– S –

SHAGOG*: Niv: 5. Shagog era el hijo de Ulzog, el rey uruk de la tribu de los Snagahai, en Moria. *Ver Moria de ICE, 82.*

SHAGRATH*: Niv: 13. Shagrath era un potente guerrero uruk procedente de las Ered Mithrim. Era conocido por uti-

lizar regularmente el veneno Ashgurash. *Ver El Bosque Negro de ICE.*

SHAGRUG*: Niv: 9. Shagrug era uno de los jefes uruk de la tribu de los Uroth-burm, que servía al Rey Brujo del norte. *Ver El Reino de Arthedain de ICE, 70.*

SHARDAKH*: Niv: 6. Shardakh, un jefe uruk del pueblo orco de Garkash en las Montañas Nubladas de Rhudaur, era grande, fuerte, tosco y no demasiado brillante. Aun así, era un efectivo y dominante líder. ¡Su guantelete mágico añadía +5 a la BO del portador y +10 a las tiradas de críticos! *Ver Los Trolls de las Montañas Nubladas de ICE.*

SKARGNAKH*: Niv: 14. Skargnakh, un uruk guerrero de la tribu de los Uruk-ongrum de las montañas Morgai, era fuerte y brutal, pero no muy inteligente. Era mejor guerrero que líder. Su crueldad fue aumentando con el paso de los años debido a sus exitosas incursiones contra algunos rebaños. Skargnakh coleccionaba los cráneos de sus enemigos y los mostraba como trofeos o bien los enjoyaba para utilizarlos como copas de las cuales bebía su manjar favorito: sangre especiada. Llevaba puesta una cota de malla y grebas +10 (CA CM/14). Skargnakh empuñaba una espada ancha +15, un escudo +5, un arco corto +5 y un potente objeto mágico conocido como el Ongnum. Se trataba de una gran maza +10 con la cabeza en forma de cráneo, que infligía el doble de daño en puntos de vida, proporcionaba una bonificación de +20 a la BD, y actuaba como un sumando de sortilegios +4 para Canalización que podía almacenar 3 sortilegios de Canalización (máximo nivel 10). El portador podía lanzar dos Rayos Ígneos cada día, pero debía tener una Fuerza de 96+ para poder empuñar el arma. *Ver El Antro de Ella-laraña de ICE.*

STRULUG*: Niv: 9. Strulug era el jefe uruk de la tribu de los Urughash. Sus fuerzas amenazaron Arthedain a mediados de la Tercera Edad. *Ver El Reino de Arthedain de ICE, 69.*

– T –

THERGOR*: Niv: 4. Thergor era un medio-orco bribón, un asesino que vivía en Cardolan. Utilizaba el veneno Sharkasar, empuñaba una espada corta +10 y un arco corto +5, y llevaba una cota de malla (CA CM/13, sólo con una penalización de -10). *Ver El Reino Perdido de Cardolan de ICE, 64.*

LOS ORCOS – I-R

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Ikgor	1	25	C/5	0	N	(Br/Gr)	25ab	10ac	0	Orco guerrero/guerrero.
Leeegrash	7	92	CM/13	30	S	N	95ci	60da	0	Uruk guerrero/guerrero, Señor de Cameth Brin.
Lug	22	174	CM/16	35	S20	(Br/Gr)	20alf	110bsp	10	Orco guerrero/guerrero, señor orco de la Primera Edad.
Lurd	1	20	SA/1	5	N	N	20ec	15ac	5	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeegrash.
Lurshas	5	75	CM/13	35	S	N	80ci	90ac	10	Orco guerrero/guerrero, jefe de los Urughâsh.
Luzog	10	130	CM/14	45	S5	Br/Gr	120ci	100ac	5	Uruk guerrero/guerrero, capitán de la Puerta Trasera en la Puerta de los Tragos.
Malkur	7	77	SA/1	55	N	N	120ec	75da	25	Orco explorador/bribón, asesino angmarim.
Maugrath	9	130	CM/16	25	N	(Br/Gr)	125e2	100la	10	Uruk guerrero/guerrero, jefe de los Durbaghâsh.
Narkga	2	32	C/8	30	S	(Br/Gr)	40la	25ac	5	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeegrash.
Narlga	13	78	SA/2	60	N	N	35da	15da	25	Medio-orco mago/mago, miembro de la banda de Mong-finn.
Nazog	8	60	CM/13	60	S	N	100ea	80bs	20	Medio-orco explorador/ladrón, uruk/variag de Morgai.
Nurl	3	45	SA/1	25	S	N	45ci	30ac	5	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeegrash.
Ogrod	15	160	CM/14	55	S10	Br/Gr	160ci	135al	10	Uruk guerrero/guerrero, Gran Trago en 2940 T.E.
Orthrod	26	194	CM/16	40	S30	(Br/Gr)	230e2	140bsl	25	Orco guerrero/guerrero, señor orco de la Primera Edad.
Pochak	7	110	CM/14	15	S	Br/Gr	120ha	86bsl	-10	Orco guerrero/guerrero, capitán orco de la Ciudad de los Descarriados.
Rask	2	37	SA/1	25	S	N	40ci	30ac	5	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeegrash.
Rekka	2	25	C/8	0	N	(Br/Gr)	30ci	25ac	0	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeegrash.
Rhukskâ	4	70	CE/10	0	N	Br/Gr	52ma	37la	0	Orco guerrero/guerrero, Scara-hai.
Rulthak	6	80	CM/14	35	S	Br/Gr	90ci	70ac	10	Uruk guerrero/guerrero, jefe de los Uroth-burm.

UKLURG COLMILLO DE HIERRO*: Niv: 13. Uklurg, un uruk guerrero de la tribu de los Uruk-ghashvir en las montañas Morgai, llevaba una cota de malla y grebas +10 (CA CM/14) y unas botas de Rapidez +20. Empuñaba una hacha de combate +10, una daga +5 y un arco largo +5. *Ver El Antro de Ella-laraña de ICE.*

UKOG EL COJO*: Niv: 15. Ukog el Cojo era un gran guerrero uruk procedente de las Ered Mithrim. Era conocido por su peculiar forma de andar y por su gusto por comer cerebros. *Ver El Bosque Negro de ICE.*

ULZOG*: Niv: 7. Ulzog, el rey uruk de la tribu de los Snagahai en Moria, se enfrentó como rey a numerosos problemas casi insuperables. Su tribu estaba formada por orcos extremadamente pequeños, que medían sólo un metro y cinco centímetros en general. Además, los miembros de su tribu eran mentalmente nulos, y acostumbraban a discutir sin ningún motivo. Incluso sus hijos eran incontrolables. La única virtud de la tribu era que eran unos arqueros excepcionales. *Ver Moria de ICE, 82.*

UN COLMILLO: Niv: 2. Un Colmillo, un orco menor guerrero de Cardolan que vivió en algún momento antes de 1700 T.E., era un soldado descontento del barco pirata Seregromen. Servía como guardaespaldas del animista malvado Abdahkil. Un Colmillo utilizaba dagas arrojadas +5 con su mano izquierda y una espada corta con su mano derecha. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

URFA*: Niv: 2. Urfa era un soldado orco que seguía al uruk Leeqrash, un poderoso capitán orco que vivía en Rhudaur. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

URGUBAL*: Niv: 16. Urgubal, un Gran Trasco, era un enorme, salvaje y astuto guerrero uruk que logró el cargo de señor de la Puerta de los Trascos mediante traiciones, combates, asesinatos y ricos sobornos tanto al Rey Brujo como al señor de Gundabad. Reinó a partir de 1640 T.E. La corte del rey de los trascos era decadente, brutal, y repugnante en sus entretenimientos, y el mismo Urgubal comenzó a engordarse obscenamente debido a su glotón estilo de vida. La red de espías del Gran Trasco, su brutalidad y su habilidad personal le mantuvieron ileso en su posición. Empuñaba Cortaelfos, una maciza arma de la Segunda Edad de diseño orco. Se trataba de una cimitarra +20 de 1,2 metros de lon-

gitud que era exterminadora de elfos e infligía doble número de críticos contra elfos (cada uno resuelto con una bonificación +10 a la tirada del crítico) y detectaba a los elfos en una distancia de 300 metros. La cimitarra era inteligente y poseía poderes de sortilegios adicionales. Como Gran Trasco, Urgubal también poseía un escudo, una estrella de la mañana y un arco corto. Llevaba una cota de malla y grebas +10 (CA CM/14). *Ver La Puerta de los Trascos de ICE, 20, 51.*

URMEK*: Niv: 1. Urmek era un soldado orco de la banda de Leeqrash en Rhudaur. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

UTOR*: Niv: 3. Utor, un robusto guerrero orco procedente de Cardolan, era un soldado descontento del barco pirata Seregromen. El malvado animista Abdahkilas le escogió como guardaespaldas. Utor utilizaba una estrella de la mañana +5. *Ver Los Bandidos de Cardolan de ICE.*

UTSAR*: Niv: 2. Utsar, un soldado orco, era miembro de la banda de Leeqrash en Rhudaur. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

UUNK*: Niv: 4. Uunk el Uruk era el lugarteniente del astuto señor orco Leeqrash de Rhudaur. Empuñaba un martillo de guerra a dos manos, que golpeaba como un hacha de combate (haciendo críticos de perforación y aplastamiento). *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

VIRSH*: Niv: 5. Virsh, un explorador de los Scara-hai del norte de Ithilien, alcanzó el rango de lugarteniente de la tribu. Servía al Fha-korlash. Como tal, era uno de los Kar-kragor (Or. “Colmillos Lacerantes”), que destacaban por su uso de venenos y ponzoñas. El mismo Virsh era astuto y rápido. Era un efectivo espía y trampero, y capitaneaba a los orcos a su servicio con fuerza, aunque siempre se mostraba sumiso ante sus superiores. *Ver Las Puertas de Mordor de ICE, 16-17, 22.*

VOLOG*: Niv: 13. Volog era el Gran Trasco de la Puerta de los Trascos a principios de la Cuarta Edad. Subió al trono siendo un uruk inexperto que reinó sobre los restos de la Ciudad de los Trascos después de la desastrosa (desde el punto de vista de los orcos) Guerra del Anillo. Su principal enemigo era el veterano y poderoso hombre del norte Grimbeorn

LOS ORCOS – S-Y

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy.	Mov M	Notas
Shagog	5	75	CM/13	35	S	N	80ci	90ac	10	Uruk guerrero/guerrero, hijo de Ulzog de Moria.
Shagrath	13	137	CO/19	30	S10	(Br/Gr)	135ha	90ac	0	Uruk guerrero/guerrero, utiliza Asgurash en las armas.
Shagrug	9	125	CM/16	20	N	(Br/Gr)	120hc	100ja	10	Uruk guerrero/guerrero, jefe de los Uroth-burm.
Shardakh	6	85	CM/15	40	S	(Br/Gr)	95ci	65ja	10	Uruk guerrero/guerrero, jefe de los Garkash.
Skargnakh	14	150	CM/14	30	S	Br/Gr	130ma	120ac	10	Uruk guerrero/guerrero, de los uruk-ongrum.
Strulug	9	100	CM/14	30	S10	Br/Gr	105ci	90ac	5	Uruk guerrero/guerrero, jefe de los Urughash.
Thergor	4	63	CM/13	10	N	N	60ec	45ac	10	Medio-orco guerrero/bribón, asesino de Cardolan.
Uklurg, Comillo de Hierro	13	110	CM/14	40	S	Br/Gr	120ci	-25	10	Uruk guerrero/guerrero, de los Uruk-ghashvir.
Ukog el Cojo	15	154	CM/16	40	S10	(Br/Gr)	155ea	100ac	5	Uruk guerrero/guerrero de peculiares andares; le gustan los cerebros.
Ulzog	7	100	CM/14	30	S	Br/Gr	100ci	90ac	5	Uruk guerrero/guerrero, rey de los Snagahai de Moria.
Urfa	2	25	CM/13	25	S	N	45ha	25da	0	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeqrash.
Urgubal	16	155	CM/14	45	S10	Br/Gr	160ci	130ac	0	Uruk guerrero/guerrero, Gran Trasco en 1640 T.E.
Urmek	1	23	SA/1	25	S	N	10ci	20ac	5	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeqrash.
Utsar	2	11	CO/17	25	S	N	35ma	25da	-5	Orco guerrero/guerrero, miembro de la banda de Leeqrash.
Uunk	4	71	C/7	10	N	(Br/Gr)	65mg	35ac	0	Orco guerrero/guerrero, lugarteniente de Leeqrash.
Virsh	5	75	CE/9	15	N	N	40em	28ja	0	Orco explorador/bribón, rastreador de los Scara-hai.
Volog	13	140	CM/14	60	S10	Br/Gr	150ci	135ac	10	Uruk guerrero/guerrero, Gran Goblin en 1 C.E.
Yazhgar	10	65	CE/9	30	N	N	75ba	60da	15	Uruk animista, sumo sacerdote de la Puerta de los Trascos.

el Viejo, hijo de Beorn. Volog llevaba una cota de malla y grebas +10 (CA CM/14). Empuñaba el mortal artefacto orco conocido como Cortaelfos (ver Urgubal, más arriba). Ver *La Puerta de los Trasgos de ICE*, 51.

– Y –

YAZHGAR*: Niv: 10. Yazhgar, un uruk animista y clérigo malvado, era el Sumo Sacerdote de la Puerta de los Trasgos. Era un inclinado orco de 1,5 metros de estatura que vestía con una voluminosa túnica roja. Sin embargo, inspiraba más miedo en los orcos de la Ciudad de los Trasgos que el propio Urgubal. Yazhgar, que no tenía escrúpulos ni compasión, era un sirviente absolutamente traicionero del Gran Trasco que manipulaba a sus hermanos y tramaba intrigas por el puro gozo de hacerlo. Los que se le resistían se convertían en las víctimas de sangrientos sacrificios. Yazhgar animaba a los orcos a seguir el sangriento credo de Sauron, y predijo el retorno del reinado del Oscuro.

Este animista uruk conocía once listas de sortilegios, tenía 60 PP, y llevaba un Anillo de Protección (+15 a la BD y a las TRs). Empuñaba el potente Bastón de las Víboras, un bastón de hierro de 1,6 metros de longitud con la cabeza en forma de serpiente enrollada. También poseía el Cetro +15 del Sumo Sacerdote de la Ciudad de los Trasgos, un multiplicador x3 PP para Canalización que permite al portador lanzar un sortilegio de Sombras dos veces al día y transmite un veneno de parálisis de nivel 10 (2-24 horas) cada vez que inflige un impacto crítico. Ver *La Puerta de los Trasgos de ICE*, 21, 51.

8. LOS TROLLS

Sobrenombres: Tereg (S. sing. Torog); Therengi; Ologu (L.N. sing. Olog).

Los trolls, o “Tereg”, son unas criaturas enormes y malvadas. Al igual que los gigantes y los ents, los trolls constituyen una de las llamadas “razas gigantes”. También son unos verdaderos monstruos, ya que fueron creados por Morgoth como burla de los onodrim. Su origen exacto no está muy claro, aunque todos los trolls reciben sus espíritus de la esencia de la tierra. El Enemigo Negro los concibió durante los Días Antiguos al rehacer a los ents capturados e imbuyéndoles la naturaleza de la flamígera piedra de los Subterráneos.

Los trolls, al igual que los orcos, son creaciones del Mal que sólo se juntan y prosperan cuando una poderosa voluntad oscura les obliga a moverse. Por naturaleza, prefieren permanecer separados o en pequeños grupos, lejos de sus hermanos, de los cuales son unos enemigos potenciales. Los tereg pueden comer literalmente cualquier carne, incluyendo la de su propia raza. Esta circunstancia es especialmente cierta con los trolls salvajes, que se suelen cazar los unos a los otros si están hambrientos a menos que Sauron u otro poder dominante se lo impida.

Los trolls raramente se multiplican, pero cuando lo hacen su número se incrementa rápidamente. Sin embargo, y afortunadamente, no se reproducen con el vigor de los orcos. Los trolls salvajes son especialmente reacios a tener hijos, así que son unas criaturas relativamente raras.

8.1 VARIEDADES DE TROLLS

“Guille ya no dijo nada más, pues se convirtió en piedra mientras se encorbaba, y Berto y Tom se quedaron inmóviles como rocas cuando lo miraron. Y allí están hasta nuestros días, solos, a menos que los pájaros se posen sobre ellos; pues los trolls, como seguramente sabéis, tienen que estar bajo tierra antes del alba, o vuelven a la materia montañosa de la que están hechos, y nunca más se mueven.

– *Hob*, pág. 53.

Hay numerosas variedades, o sub-razas, de tereg. Todos los “Therengi Melkoro”, o “trolls salvajes”, están clasificados según su ecosistema favorito y trazan sus antepasados hasta Morgoth. Los más inteligentes y peligrosos olog-hai y sus todavía más aterradores parientes mediotrolls deben su existencia al sirviente maia de Morgoth, Sauron de Mordor.

8.11 TROLLS SALVAJES

Los trolls nacieron en la más absoluta oscuridad. En realidad, todavía se reproducen bajo tierra y pasan sus horas despiertos durante la noche. Los trolls salvajes evitan la luz solar y prefieren la iluminación de un fuego a la resplandeciente aura de la luna. La mayoría se convierten en roca si son tocados por los rayos del sol, como si el hechizo que creó a los tereg perdiera su efecto.

Los trolls son enormes y fuertes, y tienen macizos cuerpos y poderosas extremidades. Debido a su pétrea naturaleza, los trolls tienen una piel escamosa extremadamente dura que les protege tan bien como una armadura de cuero endurecido. La piel de los trolls varía considerablemente en grosor incluso en diferentes puntos de un mismo troll, pero normalmente es lo suficientemente dura como para repeler los golpes de la mayor parte de las armas. Los tereg constituyen unos enemigos formidables.

Hay numerosos tipos de trolls salvajes. Algunos son grises o marrones, otros verdes. Todos, con la excepción de los trolls de las nieves, tienen unos pies planos, a menudo carentes de dedos, los ojos castaños o negros y la sangre negra. Pueden ser divididos de varias maneras, pero la más común es por los grupos que hay a continuación.

TROLLS DE LAS CAVERNAS

Los trolls de las cavernas se encuentran entre las clases más grandes y poderosas de trolls salvajes. A menudo miden entre tres y casi cinco metros de estatura. Tienen un tremendo poder, con una piel dura y escamosa, y sólo temen una cosa: la luz del sol, que les convierte en piedra. Los trolls de las cavernas son generalmente solitarios, y casi nunca se agrupan, ni siquiera en grupos familiares. Su raza, que frecuentemente practica el canibalismo (ya que pueden comer cualquier tipo de carne), sobrevive debido a su aislado estilo de vida.

Los trolls de las cavernas son casi ciegos, pero esto no les molesta en absoluto, ya que sus sentidos del oído y el olfato son soberbios. Sus largos brazos son como cables de acero, y sus escamosas pieles son pálidas como las de todas las cosas que viven bajo tierra. Sus pies son enormes y planos.

TROLLS DE LOS BOSQUES

Los trolls de los bosques suelen medir entre 2,6 y 3,3 metros de estatura. Son los menos brutales y monstruosos de los trolls salvajes, los que se encuentran más cerca de su ascendencia étnica. Más agraciados que los trolls de las cavernas y no tan horribles, los trolls de los bosques viven



Troll de Piedra

en tribus escasamente organizadas en zonas boscosas de todo Endor. Son buenos cazadores, y raramente son utilizados por seres poderosos excepto en circunstancias casuales (por ejemplo, algún poder maligno podría optar por construir su fortaleza en una zona densamente poblada por trolls de los bosques y ordenarles que le informaran de cualquier cosa sospechosa, pero no los utilizaría en el mismo bosque).

Los trolls de los bosques no suelen practicar el canibalismo, quizás porque su entorno les proporciona todo tipo de comida en abundancia. Pocos utilizan armas de estilo humano o élfico, excepto alguna espada ocasional afilada como cuchillo para despellejar; prefieren cazar con hondas y armas de su propia fabricación. Se comerán cualquier trozo de carne que no pertenezca a un troll, sea un ciervo, un jabalí o un hombre. Los trolls de los bosques pueden sobrevivir bajo una luz solar difuminada (actuando con un -50%), pero se convertirán en piedra si son alcanzados directamente por sus rayos.

TROLLS DE LAS COLINAS

Los trolls de las colinas, que suelen medir entre tres y cuatro metros de estatura, son uno de los tipos más comunes de torog. No son tan repugnantes como los trolls de las cavernas (pocas cosas lo son), pero suelen discutir sin causa, son codiciosos y practican el canibalismo. La mayoría de los grupos viven aislados, aunque se unen en una estructura tribal poco organizada (pero siempre presente) cuando se ven obligados.

Los trolls de las colinas atacarán a otros seres con garrotes o arrojando piedras, ya que valoran el territorio (al contrario que los trolls de los bosques) y conservan los tesoros porque saben que son valiosos, aunque no puedan utilizarlos. (Por ejemplo, una tribu de trolls de las colinas poseía una

inapreciable biblioteca de antiguos libros en su guarida, obtenida cuando emboscaron a un mago que viajaba para visitar a otro miembro de su orden; no podían leer y menos aún usar la magia, pero guardaron los libros como oro). Estas criaturas tienen un gran sentido del humor, bastante brutal, y acostumbran a gastar bromas, bromas que suelen dejar a sus víctimas muertas o mutiladas.

TROLLS DE LAS NIEVES

Los trolls de las nieves son unas grandes (3,3-4 metros de estatura) y extrañas criaturas con pieles de color blanco grisáceo y unos ojos de color azul gélido que brillan ligeramente en la oscuridad. Pueden soportar bastante tiempo sin comer, pero cuando ven algo comestible, sea oso o cazador humano, son imparables. Cuando se ven expuestos a la luz solar directa, los trolls de las nieves se convierten en enormes pilares de escoria helada, misteriosos pero de apariencia bastante natural. En esa forma, son vulnerables a todo lo que puede dañar al hielo —el calor, los golpes, la sal, etc.—, pero si no son dañados, recobrarán su forma natural al caer la noche. Los trolls de las nieves, lúgubres y cadavéricos, acechan y persiguen a sus presas en las regiones septentrionales de la Tierra Media.

TROLLS DE PIEDRA

Los trolls de piedra son el tipo de torog más común. Aunque sólo suelen medir entre 2,6 y 3,3 metros de estatura, su número les convierte en la más temida de las variedades de troll. En realidad, la mayoría de la gente que ha visto o ha escrito sobre los tereg, no conoce a otro tipo y se suele referir a los trolls de piedra.

Como su nombre indica, los trolls de piedra se convierten completa e irreversiblemente en piedra cuando son expuestos a la luz solar directa. Es probable que estos inútiles y repugnan-

tes seres fueran los trolls originales, ya que todos los demás tipos presentan alguna mejora, en un aspecto o en otro. Tienen unos hábitos semejantes a los de los trolls de las colinas, pero son aún peores. Extremadamente peleones y fraticidas, codiciosos tanto de los alimentos como de las riquezas inútiles (para ellos), pasan la mayor parte del tiempo apilando montones de comida y tesoros, robándose los entre ellos cuando surge la oportunidad, y fanfarroneando de sus riquezas.

8.12 LOS OLOG-HAI

Los olog-hai son también conocidos como Trolls Negros, ya que tienen unas pieles escamosas tan negras como su sangre torog. Además, son los más inteligentes y peligrosos de todos los trolls. Estos astutos y peligrosos trolls actúan como las tropas de élite de Sauron. Suelen medir entre tres y cuatro metros de estatura, y son completamente despiadados, constituyendo unos oficiales soberbios para los ejércitos orcos del Señor Oscuro. Algunos, como el olog llamado Rogrog, el Señor de la Guerra de los ejércitos del Rey Brujo de Angmar, incluso gozaban de posiciones de gran confianza y responsabilidad.

Los olog-hai, capaces de soportar la luz solar con facilidad, y tan inteligentes como cualquier hombre, son unas criaturas flexibles y racionales. Hablan la Lengua Negra con fluidez y algunos conocen el oestron y otros idiomas comunes. La mayoría saben escribir. Siempre llevan armaduras y utilizan armas. Los olog-hai también parecen tener un cierto espíritu, ya que, a diferencia de los orcos y los trolls menores, raramente discuten entre ellos. Por el contrario, descargan su odio contenido maltratando a criaturas menores, en especial a otros trolls, en relación a los cuales se consideran muy superiores (y con toda la razón).

8.13 MEDIOTROLLS

Sauron creó a los mediotrolls (S. "Pertereg"; sing. "Pertorog") mezclando a los mejores de sus guerreros olog con algunos hombres extremadamente fuertes y brutales procedentes de Khand. Al unir a los olog-hai y los variags, creó la raza más peligrosa de seres maléficos de todo Endor. A los mediotrolls no les molesta mucho la luz solar, y son más inteligentes, ágiles y brutales que cualquier otro tipo de troll. De todos los tereg, son los más parecidos en naturaleza a su amo, el Señor de los Anillos.

Los mediotrolls suelen medir unos 2,3 metros de estatura. Tienen una piel negra como el azabache y unos rasgos angulosos. Sus lenguas largas, finas y rojas, y sus brillantes ojos rojos, sugieren una naturaleza demoníaca. Sin embargo, los mediotrolls llevan ropas y armaduras como los hombres, así que suelen parecer menos horrendos que los olog-hai, de mayor tamaño.

Además de comprender la élite de las tropas de asalto de Mordor, los mediotrolls actúan como lugartenientes de los nazgûl de Sauron, y capitanean grupos de ejércitos orcos. Gozan de mayor confianza que los olog-hai, ya que los pertereg son más refinados. Aun así, su influencia queda limitada por su número, excepcionalmente pequeño. Se rumorea que toda la raza no consiste más que en algunas docenas de estas temibles criaturas.

8.2 GLOSARIO DE PERSONAJES TROLLS

NOTA: Las siguientes descripciones detalladas cubren cuatro trolls importantes y representativos de Endor. En la sección 8.3 se describen algunos trolls más. Los personajes mar-

cados con un "*" son creaciones puramente inventadas por ICE, y no aparecen en ninguna obra del Profesor Tolkien. Los que tienen un "@" junto a sus nombres aparecen ilustrados en esta obra.

BERTO HUGGINS@

Niv: 7. **Raza:** Troll de piedra. **Profesión:** Explorador/bribón. **Hogar:** Rhudaur. **Sobrenombre:** Bûrat la Lengua.

Características para RM: Fu-100; Ra-66; Em-45; In-82; Pr-93; Ag-90; Co-100; Me-65; Rz-39; Ad-28. **Características para SA:** FUE-100; AGI-90; CON-100; INT-52; I-82; PRE-93. **Apariencia:** 17.

Bonificaciones por habilidad: Tre60; Des30; Abr30; A/E54; Per40; Emb14; Coc82; Jug25; Ras75; CoT50; Ma25.

Bûrat la Lengua es conocido entre los hobbits como "Berto Huggins", ya que era un miembro de la tribu de trolls de piedra conocida como los Hugath, que dominaban la región de Rhudaur conocida como el Bosque de los Trolls (S. "Pinnath Tereg"). Residía junto a sus hermanos Tom y Guille Huggins en las colinas al norte del Ángulo y el Gran Camino del Este. Desde allí solían internarse en ruinas locales, robaban a los viajeros y aterrorizaban a la fauna de los bosques cercanos.

Con el paso del tiempo, los Huggins acumularon un soberbio tesoro. En su botín se encontraban las espadas mágicas élficas conocidas como Orcrist y Glamdring (ambas forjadas en Gondolin), así como el cuchillo númenóreano que Bilbo Bolsón bautizó como Dardo. Además, adquirieron una pequeña cantidad de oro, plata y joyas.

En 2941 T.E., Berto y sus hermanos atraparon a los enanos de la Compañía de Thorin mientras éstos atravesaban los bosques de Rhudaur. Sin embargo, afortunadamente para los naugrim, el istar Gandalf engañó a los trolls para que se pelearan entre ellos sobre cómo cocinar a los prisioneros, y los hermanos Huggins fueron atrapados por el sol de la mañana. Al igual que sus dos hermanos, Berto se convirtió en piedra.



Berto Huggins

Principales objetos de Berto Huggins:

Garrote: Garrote +15 que inflige el doble de puntos de daño.

Lanza: Lanza +20 que pesa veinte kilos y que sólo puede ser empuñada con efectividad por un troll, un ent o un gigante. Golpea como una lanza de caballería.

Leer Hob.

GOTHMOG

Niv: 40. **Raza:** Pertorog (mediotroll). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Barad-dûr en Mordor. **Sobrenombres:** Lugarteniente de Morgul; Capitán de la Torre Oscura; Señor de la Guerra de Gorgoroth; Señor de la Guerra de Mordor; Gothmog II.

Características para RM: Fu-102; Ra-99; Em-11; In-99; Pr-98; Ag-99; Co-102; Me-66; Rz-96; Ad-43.

Características para SA: FUE-102; AGI-99; CON-102; INT-81; I-99; PRE-98. **Apariencia:** 04.

Bonificaciones por habilidad: Tre70; Mon82; Des50; Abr35; A/E82; Per90; Emb20; Run40; Can30; Li10; MA40; AAM35; Jug25; Est70*; Red60; Tac60*; Ras75; CoT35; Ma25.

(* N. del T.: "Est" y "Tac" son las dos habilidades por separado de "Estrategias y Tácticas", "E/T").

Gothmog el mediotroll era el mayor de los pertorog y uno de los más temidos guerreros al servicio de Sauron. Era el Señor de la Guerra de la Hueste de Gorgoroth, el principal ejército de Sauron, y actuó como lugarteniente del Rey Brujo durante toda la Guerra del Anillo. Durante la Batalla de los Campos del Pelennor, Gothmog capitaneó la Hueste que atravesó el Anduin por Cair Andros y cayó sobre la ciudad desde el norte. Más tarde tomó el mando de todos los ejércitos de Mordor después de que Éowyn matara al Señor de los Nazgûl, y el malvado mediotroll estuvo a punto de conseguir la victoria que su amo tanto había buscado. Sólo la in-

tervención de Aragorn II y el Ejército de los Muertos evitó que los ejércitos de Sauron se apoderaran de Minas Tirith.

Principales objetos de Gothmog:

Mayal de cráneos: Mayal +25 de tres cabezas hecho de los cráneos cornudos de tres bebés dragones muy pequeños. Cualquier impacto crítico infligido por el arma es resuelto como si fuera dos grados más alto (N. del T.: es decir, un "A" sería un "C", un "C" sería un "E", y un "E" sería un "G", es decir, un crítico "E" seguido de otro crítico "B").

Hacha lunar: Hacha de combate +20 que regresa a las manos del lanzador y que es exterminadora de humanos. Gothmog puede arrojar el hacha como un arma de una mano a una distancia de 70 metros (sin penalización por distancia).

Collar: Sumando de sortilegios +6 para Esencia/Mentalismo, este collar de ithilnaur negro añade +15 a la BD y a las TRs de Gothmog.

Habilidades especiales de Gothmog:

Sortilegios: 80 PP. Conoce las listas Percepciones de la Esencia, Vías de la Esencia y Vías de Apertura hasta nivel 5 (SA), así como Maestría de los Sentidos, Maestría de la Mente y Telequinesis hasta nivel 5 (RM).

Leer SdIA III.

ROGROG*@

Niv: 20. **Raza:** Olog (troll negro). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Morkai. **Sobrenombre:** Tomador de Cráneos; Señor de los Cráneos; Señor de la Guerra en el Norte; Capitán de los Uruk-Engmair; Manos del Rey Brujo; Daño de Ostohér; Daño de Amor.

Características para RM: Fu-101; Ra-98; Em-21; In-90; Pr-97; Ag-96; Co-100; Me-76; Rz-83; Ad-36. **Características para SA:** FUE-101; AGI-99; CON-100; INT-80; I-90; PRE-97. **Apariencia:** 07.

Bonificaciones por habilidad: Tre50; Mon35; Des60; A/E90; Per80; Emb12; Run25; Li4; Jug25; Est90; Red40; Tac70; Ras70; CoT30; Ma20.

Rogrog era el Señor de la Guerra olog de los Uruk-engmair, la confederación de tribus orcas bajo el dominio del Rey Brujo de Angmar. Capitaneó las principales fuerzas que se enfrentaron a los estados sucesores de Amor (Arthedain, Cardolan y Rhudaur) durante la lucha entre los dúnedain del norte y el reino del Rey Brujo desde 1300 T.E. hasta 1975 T.E. Sus sirvientes ocuparon los yermos de las Tierras Solitarias (S. "En Egladil") durante la mayoría de estos años.

En 1409 T.E., Rogrog llevó a sus fuerzas a través de Rhudaur hasta el valle del Gwathló, atacando a Cardolan desde el este. El asalto aplastó a los ya presionados dúnedain, y los ejércitos del troll negro les barrieron hacia el noroeste, a lo largo del Viejo Camino del Norte (S. "Iaur Men Formen"). Los orcos de Rogrog saquearon la capital de Cardolan en Thalion (Metraith) y cortaron el reino dúnadan por la mitad. El rey de Cardolan, Ostohér, huyó hacia el norte hasta las Quebradas de los Túmulos (S. "Tyrm Gorthad") con la esperanza de llegar hasta Arthedain, pero los orcos del troll negro le dieron alcance antes de que pudiera refugiarse en el Bosque Viejo. Rogrog y su principal ejército avanzaron a marchas forzadas por la noche y atacaron a los rodeados cardolani en el Círculo de los Caballeros justo antes del amanecer. Allí, el enorme troll negro derribó a Ostohér con un sólo golpe de la Cuchilla de Sangre, acabando con la línea de príncipes dúnedain de Cardolan.



Principales objetos de Rogrog:

Maza de fuego: Maza +20 de acero rojo que lanza hasta tres Rayos Igneos +20 (alcance 40 metros) cada día.

Bolas exterminadoras: Estas nueve rocas +30, esferas de cristal negro de 25 cm. de diámetro que pueden ser arrojadas a una distancia máxima de 70 metros (sin penalización por distancia), golpean como armas exterminadoras siempre que el lanzador pronuncie el nombre del objetivo cuando las arroja.

Cuchilla de Sangre: Garrote +60 exterminador de humanos.

Ver *El Reino de Arthedain de ICE*; *El Reino Perdido de Cardolan*, portada, 2.

ÛLTHUG*

Niv: 20. **Raza:** Pertorog (mediotroll). **Profesión:** Guerrero/guerrero. **Hogar:** Mindo Clytac en Hent; más tarde Barad Aelifuin en Burskadekdar. **Sobrenombres:** el Exterminador Oriental; el Tomador de Cueros Cabelludos; Clytac; Capitán de los Yrch Gwaen (S. "Orcos del Viento").

Características para RM: Fu-103; Ra-96; Em-04; In-90; Pr-91; Ag-46; Co-101; Me-70; Rz-70; Ad-40. **Características para SA:** FUE-103; AGI-46; CON-101; INT-70; I-90; PRE-91. **Apariencia:** 08.

Bonificaciones por habilidad: Tre84; Nad40; Mon30; Des84; Abr80; A/E80; Per80; Run20; Ba/Va30; Emb21; Li5; MA15; Acr25; Con47; Coc53; Fal47; PA34; For27; Jug64; Nave33; Cor43; Ras41; Com49; CoT51; Ma65.

Ûlthug era el mediotroll Señor de los Exterminadores Orientales, los asesinos de Sauron en el Lejano Este de Endor. El llamado "Tomador de Cueros Cabelludos", que quizás fuera el primero de su raza, era medio nûrniag y medio troll de piedra, y por lo tanto era únicamente fuerte aunque algo lento. Medía más de tres metros de estatura, tenía los ojos azulados, y era conocido por su larga lengua blanca cilíndrica, que utilizaba para escupir a sus víctimas. A diferencia de los demás mediotrolls, era demasiado grande como para montar una bestia maligna, así que su alcance era limitado. Sin embargo, Ûlthug logró matar a más de treinta señores durante su temible existencia.

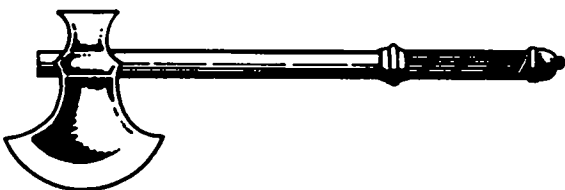
Principales objetos de Ulthug:

Mayal espiritual: Mayal que absorbe 1-20 puntos de CON (caso de fallar la víctima la TR, la pérdida es permanente en lugar de temporal) de cada enemigo cada vez que hace perder puntos de vida, y golpea con una bonificación equivalente a los puntos absorbidos hasta que vuelva a causar pérdidas de puntos de vida. Las víctimas que pierden todos sus puntos de constitución mueren.

Lanza: Lanza +30 exterminadora de elfos que puede ser arrojada de forma que doble cualquier esquina de un máximo de 90 grados (y una distancia de 30 metros).

Habilidades especiales de Ulthug:

Escupitajo: La saliva de Ûlthug es tóxica. Puede escupir a una distancia de 30 metros (cada dos asaltos), golpeando a la víctima como un Rayo Ígneo +15.



8.3 GLOSARIO DE BREVES DESCRIPCIONES DE PERSONAJES TROLLS

NOTA: La siguiente es una serie de breves descripciones que cubren algunos personajes trolls seleccionados entre el folclore de la Tierra Media. La subsiguiente tabla indica sus características. Un "*" indica un personaje creado por ICE. Los que tienen un "@" junto a sus nombres están ilustrados en esta obra.

– A-G –

AGIN*: Niv: 7. Agin el Oculto, un troll de las colinas de Cardolan, servía como explorador y centinela para Ardagor, el Señor de la Guerra de Cardolan. Vivía en la guarida de Ardagor en Creb Durga. Ver *El Reino Perdido de Cardolan* de ICE, 52, 63.

ARDAGOR*: Niv: 21. Ardagor, el Daño de Minhiriath y autoproclamado "Señor de la Guerra del Imperio", era un mediotroll de 2,5 metros de estatura con sangre élfica. Era un poderoso místico al servicio del Rey Brujo que capitaneaba una serie de fuerzas que dominaron las mesetas centrales de Cardolan a mediados de la Tercera Edad. Vivía en Creb Durga, un antiguo emplazamiento ceremonial originalmente construido por los proto-beffraen. Ver *El Reino Perdido de Cardolan* de ICE, 49-52, 62.

BALTAB*: Niv: 5. Baltab el Hechicero era un mediotroll de 2,1 metros de estatura procedente de Khand que vivía en Barad Perras, en el norte de las Ephel Dúath, en la frotnera nororiental de Mordor. Servía a Gaurhîr, quien le había enseñado a manipular a las criaturas vivas. Más tarde, Baltab dominaría a los orcos Scara-hai. Ver *Las Puertas de Mordor* de ICE, 16, 22.

BROK*: Niv: 12. También conocido como Brok el Bestial, Brok era un troll de las colinas que residía en una caverna al este de Cameth Brin, en Rhudaur. Su guarida se encontraba unos dieciocho kilómetros al este del Mitheithel. Brok es más conocido por ser el ladrón que, junto con sus hijos Drek, Freg y Trel, buscaron la entrada secreta de Cameth Brin. Su banda también incluía a Prug (su mujer) y sus sobrinos, Krog y Krek. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls* de ICE.

BULRAKUR*: Niv: 18. Bulrakur era el jefe olog de los Uruk-Udûn, un ejército de orcos al que se le confió la protección de la zona entre el Cirith Gorgor (el Paso Maldito) y el Carach Angren (Boca del Isen), el valle chamuscado que constituía la principal entrada a Mordor. Residía en Durthang y más tarde se trasladó a la Boca del Isen. Bulrakur informaba a Gothmog, pero sirvió al úlair Dwar cuando el nazgûl ocupó los Dientes de Mordor.

BURAZOG*: Niv: 13. Burazog el Martillo era un troll de las cavernas que actuaba como jefe de los Sharkai, una de las tribus de orcos al servicio del Rey Brujo de Angmar. Ver *El Reino de Arthedain* de ICE, 69.

GORTHOG*: Niv: 20. Gorthog el Susurrador era el mediotroll Señor de los Exterminadores Septentrionales de Sauron, los asesinos de élite que servían al Maligno en el norte de la Tierra Media. Gorthog actuaba en principio siguiendo las órdenes del úlair Hoarmûrath de Dír y capitaneaba la guardia del nazgûl cuando Hoarmûrath residía en Urd. Gorthog, un sigiloso y excepcional asesino pertorog, mató a más de cien señores y jefes durante la segunda mitad de la Tercera Edad. A menudo viajaba por el aire, montado

en la bestia maligna Rómok. Antes de matar a sus víctimas, se decía que las visitaba al menos una vez, susurrando su nombre y su misión y dejando que su presa se retorciera en su ansiedad durante un tiempo indefinido.

GUILLE HUGGINS@: Niv: 7. El verdadero nombre de Guille Huggins era “Wûluag Hugath”. Era un troll de piedra del Bosque de los Trolls en Rhudaur que, junto con sus dos hermanos Berto y Tom, capturó al enano Thorin y su Compañía (salvo Bilbo) en 2941 T.E. Al igual que sus hermanos, Guille fue engañado por Gandalf para que discutiera sobre la forma de cocinar a los naugrim capturados y quedara atrapado por la luz solar. Se convirtió en piedra. *Leer Hob.*

– H-L –

HARGROG*: Niv: 20. Hargrog, que medía 2,1 metros de estatura y pesaba 225 kilos, era el Señor de los Exterminadores Meridionales. Descendiente de Othour IV de Khand (que reinó entre 1300 y 1333 T.E.), apareció en el sur de Endor en torno al año 1400 T.E. Entre 1400 y 1414 T.E., asesinó a la mitad de los líderes de los pueblos de Usakan y Mûmakan. Formó los Exterminadores (Meridionales) en 1633 T.E., que operaban desde su ciudadela en la torre de Mindo Hargrog, en los bosques de bambú en la parte oriental de las Montañas Amarillas. *Ver Sombra en el Sur de ICE.*

HUNTAN*: Niv: 6. También conocido como Hunatoth, Huntan era un troll de los bosques de Rhudaur que siguió a Tol-tuk hasta las ruinas de Cameth Brin durante la Cuarta Edad. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

KADAK*: Niv: 6. Kadak el Tosco (también llamado “Kadash”) era un troll de los bosques de Rhudaur, un seguidor de Tol-tuk. Fue aprisionado por los orcos dentro de las ruinas de Cameth Brin en la Cuarta Edad. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

KUR-TUK: Niv: 3. Hijo de Tol-tuk, Kur-tuk era un troll de los bosques de Rhudaur. Al igual que Huntan, Kur-tuk acompañó a su padre durante la ocupación de este último de las ruinas de Tanoth Brin durante la Cuarta Edad. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

LUGRONK*: Niv: 15. Lugronk de Moria era el señor olog de la guardia de trolls del balrog. Era la tercera figura más importante del Reino del Balrog. Sólo el balrog y el olog Muranog gozaban de más poder en el Abismo Negro. *Ver Moria de ICE, 60, 82.*

– M –

MURANOG*: Niv: 20. Muranog de Moria era el olog, de 2,6 metros de estatura, que servía como Gran Lugarteniente del balrog, y era su favorito en la corte. Era un maestro de las mentiras y la diplomacia, y era brillante si lo comparamos con la media entre los trolls negros. Recibió el mando de las fuerzas del Valarauko poco después de su aparición en Moria, que tuvo lugar pocos años después del despertar del balrog. La presencia de Muranog en Moria aseguraba una rápida fuente de información para Sauron sobre el reino subterráneo del balrog. Lugrong, otro olog, era el único rival de Muranog por las preferencias del balrog. *Ver Moria de ICE, 58, 60, 82.*

OBIRT*: Niv: 5. Obirt el Lanzador era un brillante mediotroll de Cardolan que servía al Señor de la Guerra de Cardolan. Residía en la guarida del Señor de la Guerra en Creb Durga. *Ver El Reino Perdido de Cardolan de ICE, 51, 63.*

OGNOR*: Niv: Ognor el Cuchillo era un troll de las cavernas procedente de las Pinnath Ceren (S. “Colinas Rojas”) que servía al Señor de la Guerra de Cardolan. Actuaba como guardia en la guarida del Señor de la Guerra en Creb Durga. *Ver El Reino Perdido de Cardolan de ICE, 52, 63.*

ORKAMUR*: Niv: 19. Orkamûr era el capitán olog de la guardia del Rey Brujo en Carn Dûm, la capital de Angmar. Como tal, se encontraba entre los sirvientes más poderosos del úlair.

RUGRUL*: Niv: 15. Rugrul era el jefe olog de los Uroth-burm, una de las tribus orcas al servicio del Rey Brujo de Angmar. Era particularmente sensible a la luz solar, y fue uno de los primeros olog-hai. *Ver El Reino de Arthedain de ICE, 71.*

SAGGO*: Niv: 11. Saggo el Ojo era un troll de las colinas de Cardolan que servía como líder de la guardia del Señor de la Guerra en Creb Durga. Era un organizador asombrosamente hábil que demostró su aptitud a la hora de proteger la guarida de su amo. *Ver El Reino Perdido de Cardolan de ICE, 52, 63.*

– T-W –

TOL-TUK*: Niv: 7. Tol-tuk, un brutal troll de los bosques de Rhudaur, capitaneaba la banda que ocupó brevemente Tanoth Brin durante la Cuarta Edad. Su banda también incluía a Huntan, Waren, Kurash y Kur-tuk. *Ver Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE.*

TOM HUGGINS@: Niv: 7. El hobbit Bilbo bautizó a Tûma Hugath con el nombre de “Tom Huggins”, e inmortalizó al troll de piedra en su obra titulada *Historia de una Ida y una Vuelta*. Tom vivía en el Bosque de los Trolls de Rhudaur con sus hermanos Berto y Guille Huggins. Juntos, tenían una guarida en Rhudaur en la que habían acumulado algunos objetos bastante valiosos, obtenidos por suerte y (lo más probable) saqueando a otros trolls más inteligentes. Entre sus riquezas se encontraban las espadas Orcrist y Glamdring, así como la hoja corta númenóreana que Bilbo bautizó con el nombre de Dardo. Berto y sus dos hermanos se encontraron con Thorin y Compañía en 2941 T.E. Engañados por Gandalf para discutir, incluso más violentamente de lo normal, sobre la forma de cocinar al grupo de enanos que habían capturado, los tres Huggins fueron atrapados por la luz solar y se convirtieron en piedra. Todavía se les puede ver, en nuestros días, en el Bosque de los Trolls. *Leer Hob.*

TORMOG*: Niv: 22. Tormog el Ladino era el mediotroll Señor de los Exterminadores Occidentales. Era un destacado asesino que sirvió al Señor Oscuro como regulador de los más importantes y menos controlables sirvientes de Sauron. Tormog vivía en Barad-dûr, donde también aconsejaba al Maligno en los planes relacionados o no con los ejércitos de Mordor.

UFGAMOG*: Niv: 12. Ufgamog, el troll de las cavernas de 2,9 metros de estatura y piel verde, era el rey de los Uruk-Ungingûrz, los “Orcos Sembradores de la Muerte Inexorable”. Servía al balrog como señor del Sexto Nivel de Moria, y encabezó el ataque sobre la Compañía en la Cámara de Mazarbul. Dardo, la hoja de Frodo, probó la sangre de su pie. *Leer SdIA I. Ver Moria de ICE, 57, 82.*

UTHCÚ*: Niv: 24. El olog Uthcú era uno de los dos Señores de la Guerra que sirvieron al nazgûl Akhôrâhîl durante las primeras campañas del Ejército del Dragón del Sur. Capitaneaba la hueste que conquistó Tulwang en 1399 T.E. Murió luchando contra Hyarmendacil II en 1551 T.E., y fue

sucedido por el señor haradan Tel Azef. Ver *Sombra en el Sur de ICE*.

WAREN*: Niv: 4. También conocido como Waragan el Verde, Waren era un troll de los bosques de Rhudaur. Siguió a Tol-tuk hasta las ruinas de Tanoth Brin durante la Cuarta Edad. Ver *Los Montañeses del Bosque de los Trolls de ICE*.

TERCERA PARTE

9. USO DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Al igual que Eru prescribió el Equilibrio de las Cosas en Arda, la mayoría de los Directores de Juego intentan instaurar un equilibrio en las partidas de sus juegos de rol. Indudablemente hay un mayor drama, y mayor diversión, en una situación donde el desenlace está constantemente en duda. Un mal equilibrio de juego produce de forma inevitable conclusiones previsibles de antemano, dejando a los jugadores con un sentimiento poco realizador de inutilidad.

Pocas cosas trastornan tanto el equilibrio de juego como el uso inadecuado de los personajes de nivel alto, individuos

que dominan el curso de la trama, dejando a los jugadores con pocas alternativas y con demasiada o con ninguna esperanza. Este hecho es particularmente cierto en los juegos de rol ambientados en la Tierra Media de la Tercera y Cuarta Edad, una tierra donde viven relativamente pocos individuos de nivel alto.

Las siguientes dos secciones ayudarán a un Director de Juego a decidir cuándo y cómo utilizar personajes poderosos en una aventura o campaña de rol en la Tierra Media.

9.1 SELECCIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Como su título indica, STM describe a “señores”, individuos de considerable poder y/o influencia en la Tierra Media. Usar los personajes de STM puede ser algo bastante delicado, así que recuerda las siguientes notas generales:

- 1) Cuanto más adelantado es el período temporal, menos poderosos son los actores.
- 2) Los valar raramente vienen a la Tierra Media.
- 3) Los vanyar permanecen en Aman.
- 4) Conforme pasa el tiempo, hay menos elfos en la Tierra Media.
- 5) Los individuos más llamativos atraen la atención y a menudo el peligro.

Considera estos factores a la hora de determinar el tipo, número y fuerza de los personajes poderosos de tu juego.

LOS TROLLS										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr*	BO c/c.	BO proy.@	Mov M	Notas
Agin	7	206	CE/11	30	N	N	126la	80la	30	Explorador/ladrón, troll de piedra de Cardolan.
Baltab	5	107	CM/14	5	N	N	93red	-10todas	15	Mago/brujo, mediotroll de Barad Perras.
Berto Huggins#	7	168	CE/12	15	N	N	95ga	60ro	15	Explorador/bribón, troll de piedra de Rhudaur.
Brok	12	175	CE/11	25	N	(Br/Gr)	140ga	110ro	5	Guerrero, troll de las colinas, en Cameth Brin, Rhudaur.
Bulrakur	18	167	CM/14	35	N	Br/Gr	185ma	115ro	10	Guerrero, jefe olog de los Uruk-Udûn.
Burazog	13	185	CE/11	50	S	(Br/Gr)	150mg	100ro	0	Guerrero, troll de las cavernas jefe de los Sharkai.
Gothmog	40	240	CO/20	80	S40	(Br/Gr)	240my	210hc	20	Guerrero, mediotroll Señor de la Guerra del ejército de Sauron.
Gorthog	20	218	CE/11	35	N	N	190hc	175ha	15	Guerrero, mediotroll Señor de los Exterminadores del Norte.
Guille Huggins#	7	173	CE/12	5	N	N	120ga	75ro	5	Guerrero, troll de piedra de Rhudaur.
Hargrog	20	220	CE/12	60	S	N	185ag	180mg	25	Guerrero, mediotroll Señor de los Exterminadores del Sur.
Huntan	6	101	CE/11	10	N	N	70ga	50ro	0	Guerrero, troll de los bosques de Rhudaur.
Kadak	6	94	CE/12	20	N	(Br/Gr)	70ga	70ro	0	Guerrero, troll de los bosques, Tanoth Brin, Rhudaur.
Kar-tuk	3	73	CE/11	15	N	N	54ga	50ro	10	Guerrero, troll de los bosques de Rhudaur.
Lugronk	15	200	CE/11	35	NN	(Br/Gr)	175ab	120ro	5	Guerrero, señor olog de la guardia del balrog.
Muranog	20	220	CE/11	40	S	(Br/Gr)	200my	140ro	10	Guerrero, lugarteniente olog del balrog.
Obirt	5	97	SA/1	10	N	N	60da	25da	10	Animista/sanador, mediotroll de Cardolan.
Ognor	10	277	CE/12	25	N	N	140hc	60ro	15	Guerrero, troll de las cavernas, ayudante de Ardagor en Cardolan.
Orkamûr	19	217	CE/12	40	S	N	180my	165la	10	Guerrero, olog capitán de la guardia de Carn Dûm.
Rogrog	20	220	CE/11	40	S	(Br/Gr)	200ma	140ro	10	Guerrero, Señor de la Guerra olog de los Uruk-Engmair.
Rugrul	15	200	CE/11	35	N	(Br/Gr)	175my	120ro	5	Guerrero, jefe olog de los Uroth-burn.
Saggo	11	304	CM/13	15	N	N	130e2	45bsl	20	Guerrero, troll de las colinas de Cardolan.
Tol-tuk	7	110	CE/11	15	N	N	90ga	60ro	5	Guerrero, troll de los bosques de Rhudaur.
Tom Huggins#	7	162	CE/12	10	N	N	90ga	55ro	10	Explorador/bribón, troll de piedra de Rhudaur.
Tormog	22	230	CO/20	50	S	(Br/Gr)	210my	180hc	10	Guerrero, mediotroll Señor de los Exterminadores del Oeste.
Ufgamog	12	175	CE/11	55	S	(Br/Gr)	150hc	100ro	0	Guerrero, troll de las cavernas, señor de los Uruk Ungingûr.
Ulthug	21	225	CO/19	30	N	(Br/Gr)	180my	170la	15	Guerrero, mediotroll Señor de los Exterminadores del Este.
Uthû	24	231	CO/18	30	S	Br/Gr	195ma	175la	5	Guerrero, olog Señor de la Guerra del Ejército del Dragón del Sur.
Waren	4	84	CE/11	10	N	N	57ga	62ro	5	Guerrero, troll de los bosques de Rhudaur.

NOTAS: Tratar a los trolls como “Grandes Criaturas” para los impactos críticos. Tratar el ataque de roca (ro) como un ataque de garrote con un alcance de 70 metros.

* La piel de los trolls es extremadamente gruesa, y varía considerablemente en grosor, incluso en diferentes puntos del mismo troll. Algunos trolls tienen una piel tan gruesa que no necesitan utilizar grebas o brazales.

@ Los trolls pueden hacer un ataque Grande de Garra (con la misma BO en cuerpo a cuerpo) en lugar de utilizar su arma.

Los trolls de piedra se convierten en rocas si les toca la luz solar.

9.2 EQUILIBRIO EN EL USO DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Las siguientes guías ayudarán a un Director de Juego a mantener el equilibrio de juego mientras utiliza personajes de niveles altos en su juego.

- 1) Quienes sirven a Eru, sirven a su Equilibrio: Los poderosos sirvientes de Eru sólo utilizan el poder de forma abierta cuando el Equilibrio está en peligro, pues incluso la fuerza bienintencionada puede distorsionar la Naturaleza de las Cosas.
- 2) Incluso los más poderosos de los elfos están atados por el Destino: El Destino influye en las vidas de los inmortales en grado mucho mayor que en las de los hombres.
- 3) Incluso cuando vienen a la Tierra Media, los personajes valar y maiar adoptan una forma (su fana): Cuando entran en el mismo escenario "material" del mundo de los Hijos de Eru, los incorpóreos ainur adoptan formas y sufren ciertas debilidades inherentes en sus cuerpos adoptados (por ejemplo, emociones como la codicia).
- 4) La fuerza se deteriora con el tiempo: Incluso entre los inmortales, el uso del poder puede erosionar a un individuo con el tiempo.
- 5) El poder atrae al poder: Los individuos poderosos tienden a concentrarse, sea para unir sus fuerzas o para combatir entre ellos por el control.

10. GENERACIÓN DE PERSONAJES DE NIVELES ALTOS

Cuando describa a personajes de niveles altos, el Director de Juego debería determinar sus (1) características; (2) historial y personalidad; (3) bonificaciones por nivel y habilidad; y (4) equipo.

10.1 GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Los personajes de nivel alto siguen la generación de características de forma normal (ver la sección 3.1 de SA o RM/MP sección 2), aunque deben tenerse en cuenta dos consideraciones. En primer lugar, los personajes de niveles altos suelen tener características superiores a la media. En segundo lugar, los personajes adquieren a veces sus altos niveles debido a su origen racial, como es en el caso de los personajes valar y maiar.

Ver la sección 3.4 para las bonificaciones basadas en las características.

10.2 HISTORIAL Y PERSONALIDAD

Los puntos más importantes a tener en cuenta cuando se diseña un historial son (1) raza; (2) cultura; (3) lugar, entorno y circunstancias de nacimiento; (4) experiencias de la infancia y la adolescencia; (5) orientación familiar; y (6) experiencias adultas.

Una vez se ha determinado el historial de un personaje, debes decidir su personalidad, recordando que el historial debería influir sobre algunas de tus decisiones. Primeros debes dibujar una imagen general, determinando ciertos rasgos pertinentes del aspecto de tu personaje. Por ejemplo, apunta si es hosco o jovial, optimista o pesimista, generoso o tacaño, reservado o sociable, estable o inestable, intrépido o lleno de dudas, cauto o incauto, etc.

10.3 EQUIPO Y OBJETOS MÁGICOS

Uno de los elementos clave a la hora de crear un personaje es la determinación del equipo y los objetos mágicos del personaje. Esto se vuelve especialmente importante en los personajes de nivel alto, que tienen acceso a la mayor parte del equipo normal no mágico.

La mejor manera de generar los objetos mágicos de un personaje para el DJ es crear y asignar los objetos basándose en la naturaleza del personaje específico. No hay sustituto para la mente creativa de un DJ y su visión del equilibrio en su juego. En esta sección proporcionamos varias opciones para ayudar a un DJ a generar los objetos mágicos de un personaje de nivel alto.

Opción 1: Utilizar las tablas existentes para generar objetos mágicos: tabla CGT-2 para SA; tabla 15.73 para RM/MP; y sección 3 de C&T de RM.

Opción 2: Asignar los objetos existentes en tu juego o en otros o los objetos descritos en los productos comerciales: SA Parte III, RM C&T sección 3, cualquiera de los productos de ICE para la Tierra Media, etc.

Opción 3: Utilizar la Tabla de Generación de Equipo situada a continuación para determinar las características básicas de los objetos de un personaje.

GENERACIÓN DE EQUIPO

La siguiente tabla puede actuar como herramienta y ayuda para un DJ a la hora de asignar los objetos mágicos a un personaje de nivel alto. El DJ puede modificar el nivel del personaje por algunos factores especiales, como por ejemplo: entre +5 y +10 para eldar, maiar, istari, etc.; entre -5 y -10 para orcos, hombres primitivos, etc.; entre +5 y +20 por rango o posiciones especiales (reyes, generales, personajes ricos, chamanes, etc.). Además, el DJ puede utilizar la siguiente fórmula para modificar el nivel de experiencia de un personaje:

- 1) Tirar 1D100 (resultado entre 1 y 100);
- 2) Restar 50 del resultado; y
- 3) Dividir por 5, redondeando hacia abajo.

Este nivel modificado es nombrado en la siguiente tabla como el "Nivel de Poder" (NiP) del personaje.

Una vez determinado el NiP de un personaje para esta tabla, el DJ debe dirigirse a la tabla correspondiente a la raza del personaje.

10.4 BONIFICACIONES POR HABILIDAD Y NIVEL

Como los personajes de niveles altos necesitan gran cantidad de esfuerzos para ser generados, a continuación figura una tabla que cubre las bonificaciones por habilidad y nivel más normales.

TABLA DE GENERACIÓN DE EQUIPO

ENANOS

NiP Características

30-50	Bonificaciones entre +20 y +30; ciertos rasgos especiales; varios objetos poderosos.
21-29	Bonificaciones entre +15 y +30; algunos rasgos especiales; si posee muchos objetos, probablemente todos estarán entre +15 y +20.
16-20	Bonificaciones entre +10 y +20; uno o dos objetos con rasgos especiales
11-15	Bonificaciones entre +10 y +15; un objeto con rasgos especiales.
7-10	Bonificaciones entre +5 y +15; principalmente armas y armaduras.
0-6	Bonificaciones entre +0 y +10; principalmente armas y armaduras.

HOBBITS

NiP Características

9-12	Individuos raros; bonificaciones entre +15 y +20; algunos objetos poderosos; ligera posibilidad de poseer un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.
6-8	Poderosos para los hobbits; un par de objetos +10; ligera posibilidad de tener un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.
3-5	Uno o dos objetos +5; ligera posibilidad de tener un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.
0-2	Quizás un objeto +5; ligera posibilidad de tener un sólo objeto de gran valor, poder o peligro.

TROLLS, MEDIO-ORCOS Y URUK-HAI

NiP Características

12-20	Bonificaciones entre +10 y +20.
9-11	Bonificaciones entre +10 y +15.
7-8	Bonificaciones entre +5 y +10.
5-6	Bonificaciones +5.
0-4	Bonificaciones +0.

ORCOS MENORES

NiP Características

14-16	Bonificaciones entre +10 y +15; casi siempre el líder principal; normalmente tendrá un objeto favorito y a continuación una serie de objetos de menor poder; a veces el objeto preferido es un objeto +10 de gran poder.
10-13	Bonificaciones +10; a menudo tienen varios objetos menores.
6-9	Bonificaciones +5; los lanzadores de sortilegios orcos son muy raros pero a menudo tienen algún objeto especial (como un multiplicador x3, artefactos protectores, etc.).
0-5	Bonificaciones +0; los lanzadores de sortilegios muy raros podrían poseer un sumando de sortilegios.

TABLA DE HABILIDADES BASÁNDOSE EN EL NIVEL

La Tabla de Habilidades Basándose en el Nivel de la siguiente página proporciona las bonificaciones por nivel basándose en la cantidad de bonificaciones por nivel del personaje: +0/nivel, +1/nivel, +2/nivel ó +3/nivel (ver sección 2.4 y tabla BT-6 de SA y RM/MP, sección 4, sección 5.21, sección 14.22 y tabla 15.72). A partir de nivel 20, la tabla asume que las bonificaciones "+1/nivel" sólo aumentan a razón de +0.25/nivel, las bonificaciones "+2/nivel" aumentan a razón de +0.5/nivel y las bonificaciones "+3/nivel" aumentan a razón de +1/nivel. Dichos aumentos pueden variar según las reglas opcionales específicas utilizadas por un DJ (por ejemplo, +0/nivel a partir de nivel 20 para las bonificaciones de "+1/nivel" y "+2/nivel").

Esta tabla también proporciona las bonificaciones en grados de habilidad basándose en el número medio de "grados/nivel" desarrollados por un personaje: "2 grados/nivel", "1 grado/nivel" o un grado cada dos niveles (es decir, "0.5 grados/nivel"). Dichas bonificaciones asumen una bonificación de +5/grado para los grados 1-10, +2/grado para los grados 11-20, +1/grado para los grados 21-30 y +0.5/grado por cada grado por encima de 30. Ver la sección 2.31 y la tabla BT-4 de SA y la sección 3.1 y la tabla 15.22 de RM/MP.

11. MISCELÁNEA

11.1 CONVERSIÓN A FANTASY HERO

Fantasy Hero de Hero Games es una parte de la familia de juegos de rol del Sistema Hero. Utiliza un sistema de combate y sortilegios considerablemente diferente a los de SA y Rolemaster. La conversión de los personajes y criaturas de un sistema a otro requiere ciertas matemáticas, pero si juegas a SA o **Fantasy Hero**, la tarea no debería significar un gran obstáculo.

11.11 HABILIDADES Y BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las habilidades de SA/RM pueden ser convertidas en habilidades de **Fantasy Hero** simplemente comparando el nombre de la habilidad. Las bonificaciones pueden ser convertidas utilizando la siguiente guía de conversión:

Bonificación +10 de SA/RM = Bonificación +1 de FH

11.12 CARACTERÍSTICAS

Las características de SA/RM pueden ser convertidas en características de **Fantasy Hero** simplemente comparando el nombre de la característica. Las bonificaciones pueden ser convertidas utilizando la siguiente guía de conversión:

Característica de SA = Característica de FH x5

Característica de FH = Característica de SA/5

(con un valor mínimo de 8)

Por tanto, un personaje de SA/RM con un valor de característica entre 01 y 42 tendría un valor de 8 para su característica en FH. La siguiente tabla de conversión muestra cómo se relacionan las características de SA/RM con las de FH.

SA/RM	Fantasy Hero
FUE (Fuerza)a)	FUE (Fuerza)
AGI (Agilidad)dad)	DES (Destreza)
CON (Constitución)	CON (Constitución), CUERPO
INT (Inteligencia)	INT (Inteligencia)
I (Intuición)	EGO (Ego)
PRE (Presencia)	PRE (Presencia)
APA (Apariencia)	ATR (Atractivo)
RA (Rapidez)	DES (Destreza)
RZ (Razonamiento)	INT (Inteligencia)
ME (Memoria)	INT (Inteligencia)
EM (Empatía)	EGO (Ego)

Cuando dos características de SA/RM se corresponden con una característica de FH (es decir, DES, INT y EGO), utiliza la característica más alta. Haz la media de la FUE y el CUERPO de FH para obtener el equivalente de la CON de SA/RM.

11.13 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS

No hay espacio aquí para listar cada una de las listas de sortilegios y la miríada de descripciones de sortilegios que hay en SA/RM, ni tampoco hay espacio para describir cómo crear unos sortilegios de **Fantasy Hero** que correspondan a los primeros. La manera más fácil es utilizar la siguiente guía para relacionar las listas de sortilegios de SA/RM "aprendidas/elegidas" con los Puntos de Personaje que el lanzador de sortilegios de FH gasta en la construcción de sortilegios:

1 lista de sortilegios de SA/RM "aprendida/elegida" =
10-15 Puntos de Personaje de FH

Recuerda que los temas comunes de las listas de sortilegios y sortilegios del personaje (por ejemplo, el "fuego" en la lista Ley del Fuego) deberían conservarse con la conversión.

11.14 CONVERSIÓN DE CRIATURAS

Utiliza los siguientes equivalentes como guías para convertir criaturas:

SA/RM	Fantasy Hero
Bonificación Ofensiva (BO)/15	OCV
Bonificación Ofensiva (BO)/10	Clase de Daño
Bonificación Defensiva (BD)/7	DCV
Clase de Armadura (CA)/2	ED y PD de resistencia
Clase de Armadura (CA)x2	ED y PD totales
Cifra básica de movimiento/10	Mov. en cm. por fase
PV/10	CUERPO (mínimo 10)

Cuando se proporcionan dos características de FH en una sola relación (ED y PD para la Clase de Armadura), haz la media entre los dos antes de convertirlos a SA/RM. Cuando haya dos relaciones para una característica de SA/RM (BO y CA), calcula el resultado de ambos valores y después haz la media para el valor final.

11.2 LECTURA SELECCIONADA

Fonstad, Karen Wynn. *The Atlas of Middle-earth*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1981. Copyright 1981 por Karen Wynn Fonstad.

Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth*. Nueva York: Ballantine Books, 1978. Copyright 1971, 1978 por Robert Foster.

Tolkien, J.R.R. *La Compañía del Anillo*. Barcelona: Ediciones Minotauro. Copyright 1965 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *El Hobbit Anotado*. Barcelona: Ediciones Minotauro. Copyright 1937, 1938, 1966 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *El Retorno del Rey*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1980. Copyright 1965 por J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R. *El Silmarillion*. Barcelona: Ed. Minotauro, 1984. Copyright 1977 por George Allen & Unwin Ltd.

Tolkien J.R.R. *Las Dos Torres*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1980. Copyright 1965 por J.R.R. Tolkien.

Guille Huggins



TABLA DE HABILIDADES BASÁNDOSE EN EL NIVEL

Niv.	BONIFIC. POR NIVEL		BONIFIC. POR HABILIDAD			
	3/niv.	2/niv.	1/niv.	2 gr./niv.	1 gr./niv.	0.5 gr./niv.
0	0	0	0	10	5	0
1	3	2	1	20	10	5
2	6	5	2	30	15	5
3	9	6	3	40	20	10
4	12	8	4	50	25	10
5	15	10	5	54	30	15
6	18	12	6	58	35	15
7	21	14	7	62	40	20
8	24	16	8	66	45	20
9	27	18	9	70	50	25
10	30	20	10	72	52	25
11	33	22	11	74	54	30
12	36	24	12	76	56	30
13	39	26	13	78	58	35
14	42	28	14	80	60	35
15	45	30	15	81	62	40
16	48	32	16	82	64	40
17	51	34	17	83	66	45
18	54	36	18	84	68	45
19	57	38	19	85	70	50
20	60	40	20	86	71	50
21	61	40	20	87	72	52
22	62	41	20	88	73	52
23	63	41	20	89	74	54
24	64	42	21	90	75	54
25	65	42	21	91	76	56
26	66	43	21	92	77	56
27	67	43	24	93	78	58
28	68	44	22	94	79	58
29	69	44	22	95	80	60
30	70	45	22	96	80	60
31	71	45	22	97	81	62
32	72	46	23	98	81	62
33	73	46	23	99	82	64
34	74	47	23	100	82	64
35	75	47	23	101	83	66
36	76	48	24	102	83	66
37	77	48	24	103	84	68
38	78	49	24	104	84	68
39	79	49	24	105	85	70
40	80	50	25	106	85	70
41	81	50	25	107	86	71
42	82	51	25	108	86	71
43	83	51	25	109	87	72
44	84	52	26	110	87	72
45	85	52	26	111	88	73
46	86	53	26	112	88	73
47	87	53	26	113	89	74
48	88	54	27	114	89	74
49	89	54	27	115	90	75
50	90	55	27	116	90	75
51	91	55	27	117	91	76
52	92	56	28	118	91	76
53	93	56	28	119	92	77
54	94	57	28	120	92	77
55	95	57	28	121	93	78
56	96	58	29	122	93	78
57	97	58	29	123	94	79
58	98	59	29	124	94	79
59	99	59	29	125	95	80
60	100	60	30	126	95	80
60+ /niv	+1 /niv	+0.5 /niv	+0.25 /niv	+1 /niv	+0.5 /niv	+0.25

SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA

VOL. III HOBBITS, ENANOS, ENTS, ORCOS y TROLLS



Edición 2ª por Vecino398, Febrero 2013

Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué... Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

<http://historiasconcilio.blogspot.com.es/>

