



BELERIAND

Club Mordor presenta a... BELERIAND, Sueños mágicos en las Tierras Perdidas

INTRODUCCION

Todos los que conocen y han jugado **El Señor de los Anillos** pueden contar que sus personajes, en las múltiples aventuras que han corrido a lo largo y ancho de la Tierra Media, vieron a uno de los Nazgul -aunque fuese de lejos- sin pagar con la vida por ello; también oíreis historias de aquellos que -envueltos en aroma de buen vino y tabaco de pipa- departieron con Gandalf sobre los acontecimientos del Sur. Los más osados os dirán que se acercaron hasta las mismísimas puertas de Mordor, antes de huir aterrados ante el poder del Mal. Pero todo esto es una pequeñez si lo comparamos con el esplendor y la gloria de los acontecimientos de la Primera Edad.

Todos los que han leído el Silmarillion pueden recordar la grandeza de Gondolin, el poder de los Noldor y los tesoros que trajeron de más allá del Mar. En sus reinos siempre hay posibilidades para la aventura, con unos riesgos -y unos botines- mucho mayores de los que cualquier habitante de la Tierra Media

puede soñar; no hay más que pensar en el soberano de Sauron, Morgoth, o en su ejército de Dragones y Balrogs (imaginaos, si un solo Balrog en la Tercera Edad causa daños irreparables, lo que podrán hacer un puñado de ellos).

¿Y las riquezas? La riqueza de Beleriand no se ha visto superada por ningún otro momento de la Tierra Media; la habilidad de los Noldor para fabricar es hoy recuerdo perdido.

Pero no os entristezcáis: podéis disfrutar de la Maravilla y el Brillo de Beleriand. Y para ello, debemos efectuar ciertos cambios al sistema de El Señor de los Anillos y dar algunos consejos al Máster.

EL AMBIENTE

Para una correcta ambientación de Beleriand, es fundamental (tal vez más que en otras campañas de Merp) la lectura de las obras de Tolkien, y en especial, el Silmarillion. De cualquier forma, es fácil describir brevemente ciertos aspectos diferenciadores.

En primer lugar, la Primera Edad (como



ámbito temporal donde se desarrollará cualquier aventura en Beleriand), se parece muy poco a la Tercera y ello por varios motivos. Señalemos concretamente el hecho de que si bien en la Primera Edad el peso dominante de la Historia lo tienen los Elfos (tanto por la calidad como por la cantidad de los mismos), y los Hombres no aparecen hasta ya bien entrada ésta, en la Tercera es todo lo contrario: los Elfos están en franca decadencia y son pocos los que todavía quedan en la Tierra Media. Así, a la hora de generar un personaje, hay que tener en cuenta que entre los Pueblos Libres predominan los Elfos tanto Noldor como Teleri, y que los Enanos y los Hombres entraron más tarde. También habría que diferenciar entre las casas de los Edain, Hador, Haleth, y Beor y los Orientales. Pero de éstos hablaremos más exhaustivamente más adelante.

A la hora de decidir una aventura, diremos que las posibilidades son tan grandes como quepan en nuestra imaginación: exploración, avanzadilla de los ejércitos de los Pueblos Libres, saqueo de las ruinas de la mayoría de las ciudades élficas, etc. Se puede resaltar que el Silmarillion tiene un carácter de gesta épica, y quizá sea un poco difícil adaptarnos a esta época. El clásico planteamiento de un mundo donde las posadas son el centro del mundo, donde los gremios de ladrones campan por sus respetos, etc (valga esto para la actual mentalidad imperante en los archiconocidos clásicos de rol fantástico), tiene poco que ver con el mundo inmaculado que representa Tolkien en el Silmarillion (y en menor medida, con el de toda su obra).

La Primera Edad será de las pocas -si no la única- épocas donde un grupo de elfos no es nada exótico; todo lo contrario: es lo más normal. Para los que estén acostumbrados a jugar en un grupo "multirracial", esto podrá parecerles extraño, pero bien llevado puede ser una experiencia muy interesante.

En el Silmarillion nos encontraremos con una descripción detallada de la geografía de Beleriand. Pero una cosa es evidente; vayamos a donde vayamos, en cualquier momento, es difícil encontrar la paz. Efectivamente, aún apartando las cinco grandes batallas de Beleriand, siempre hubo incursiones de orcos en todo el territorio, especialmente antes de la ruina final de esta tierra.

A pesar de todo, hubo tiempo para trabajar y los Noldor y los Enanos de Belegost y Nogrod forjaron joyas como el Nauglamir. Los Noldor, por su parte, trajeron de Valinor gran cantidad de objetos de extraordinario valor y poderosa magia. Y ese es uno de los puntos claves de una campaña ambientada en Beleriand: la posibilidad de crear objetos mágicos. Os proporcionaremos en este artículo la posibilidad de fabricarlos, aplicando a Merp una serie de adaptaciones, fundamentalmente obtenida del Rolemaster. Tales listas habrán de ser incluidas entre las listas libres de hechizos del Reino de la esencia (ver MERP o JRTM).

CREACION DE OBJETOS MAGICOS

A la hora de crear un objeto mágico, lo primero es crear el objeto base. Estos se clasifican en inorgánicos (metales o piedras), orgánicos, y líquidos y gases (pociones). Esto se representará por tres diferentes listas de hechizos, y permitirá al creador trabajar estos materiales, sin olvidar otros trabajos como la forja, etc. Hacer un objeto requiere lanzar el hechizo una vez por cada día que al creador le cueste hacer el objeto.

Un típico ejemplo de objeto que puede ser encantado, el bastón. También destacan el papel rúnico (para escribir runas), y las pociones.

Armas, armaduras, objetos con bonus a los hechizos, son también corrientes, pero debemos efectuar una aclaración con respecto a los materiales: si es una espada, por ejemplo, es de calidad superior y tiene un bonus mágico, al ser encantada con un bonus mágico el portador deberá elegir si usa el bonus normal o el mágico (esto es importante a la hora de luchar contra criaturas que sólo pueden ser dañadas por armas mágicas).

El proceso de crear un objeto debe ser simultáneo con el de encantar el objeto. Los encantamientos incluyen inteligencia y todos los bonus y habilidades permanentes que no son hechizos.

El efecto de la inteligencia de un objeto en un personaje, es el de permitir al usuario usar el hechizo/s introducido en el objeto, aunque por nivel el nivel del jugador no pueda usarlos.

La siguiente tabla da el efecto de varias inteligencias:

-Empataña: permite lanzar hechizos de hasta nivel 1º

-Int. Baja: permite lanzar hechizos de hasta nivel 2º

-Int. Media: permite lanzar hechizos de hasta nivel 5º

-Int. alta: permite lanzar hechizos de hasta nivel 10º

-Int. muy alta: permite lanzar hechizos de hasta nivel 20º

Si el objeto no tiene el mismo alineamiento que el que lo va a usar, éste deberá intentar dominar el objeto en la tabla de resistencia, contra los puntos de poder del hechizo de inteligencia que tenga el objeto.

Los bonus que puede dar el objeto serán de 5, 0, etc. para las armas y armaduras. Los bonus inherentes a la magia pueden ser tomados de dos maneras: como multiplicador de poder, o como sumador a los hechizos. En el primer caso se multiplican los puntos de poder del usuario por el factor, dando los puntos de poder netos que puede usar. En el segundo, el sumador a los hechizos le permite lanzar una vez por cada punto de bonus un hechizo sin gastar puntos de poder.

Todos los encantamientos que no son ni de bonus, ni de inteligencia, los denominaremos Encantamientos Especiales. Estos pueden ser de todo tipo, como por ejemplo, las armas que detectan la presencia de orcos (como la famosa Dardo de Bilbo y Frodo). Estas habilidades quedan fuera de las listas de hechizos y el máster deberá indicar el nivel y el tiempo que cuesta conocer la sabiduría de estas habilidades, y si es posible encontrar las fuentes de información para hacerlo.

También se pueden introducir hechizos usando la lista apropiada de "Implantar Esencia" o la de "Implantar Teurgia". Todos los hechizos colocados en un objeto deberán ser tratados como runas para propósitos de lanzamiento. Es importante señalar que un hechizo implantado sólo puede ser usado una vez; después desaparecerá y no podrá ser recargado. De cualquier forma, pueden implantarse hechizos de múltiples cargas en los siguientes objetos: varitas (10), bastones (30) y varas (100). El hechizo de carga deberá ser lanzado una vez cada día mientras el objeto sea creado. Cuando es recargado, se deberá lanzar una vez al día durante un número de semanas igual al nivel del hechizo de carga.

Las propiedades de las varas, bastones y varitas son recogidas en la siguiente tabla:

Características de los objetos

Objeto	Máx. nivel del hechizo	Tamaño	Materia	Cargas	Hechizo	Restricciones
Varita	2	30 cms	Orgánica	10/10%	"Cargar Varita"	Deberá ser sostenido en la mano
Bastón	5	75 cms	Orgánica	30/4%	"Cargar Bastón"	Deberá ser sostenido en la mano
Vara	10	150 cms	Orgánica	100/1%	"Cargar Vara"	Deberá ser sostenido en la mano
Otro	10	Variable	Cualquiera	1	-----	Contacto
Otro	10	Variable	Cualquiera	1/día	"Diario"	Contacto
Anillo	10	Anillo	Anillo	Constante	Constante	Ninguna

Notas: El porcentaje próximo al número de cargas es la posibilidad de que el objeto esté inservible después de gastar una de sus cargas. Objetos cargados con "Diario" numeran las veces que puede ser lanzado en un día un hechizo implantado. Esto requiere lanzar el apropiado "Diario" una vez cada día mientras se crea el objeto.



OTRAS TABLAS SOBRE EL ENCANTAMIENTO DE OBJETOS

Maneras de Encantar	Implantando Esencia	Implantando Teurgia
1) Búsqueda	Búsqueda	Búsqueda
2) Empatía		
3) Baja Inteligencia	Implantar I	Implantar I
4) Arma I	Cargar Varita	
5) Armadura I	Implantar II	Cargar Varita
6) General I	Diario I	Implantar II
7) Inteligencia Media	Implantar III	Diario I
8) Arma II	Cargar Bastón	
9) Armadura II	Implantar IV	Implantar III
10) General II	Diario III	Cargar Bastón
11) ———	Implantar V	Diario III
12) Inteligencia Alta	Cargar vara	Implantar IV
13) Arma III	Implantar VI	
14) Armadura III	Diario V	Implantar V
15) General III	Implantar VII	Diario V
20) Arma IV	Implantar X	Cargar Vara
25) Armadura IV	Diario máximo	Implantar X
30) Inteligencia muy Alta	Constante	Diario X
50) General IV	Implantar Máxima	Constante

Maneras de Encantar

- 1- Búsqueda. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador la búsqueda de las Habilidades de encantar para ser colocadas en objetos.
- 2- Empatía. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite encantar un objeto con empatía.
- 3- Baja Inteligencia. Como empatía, pero con baja inteligencia.
- 4- Arma I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite encantar un arma con un +5%.
- 5- Armadura I. Como Arma I, excepto que armaduras y escudos pueden ser encantados.
- 6- General I. Como Arma I, excepto que da un multiplicador de poder o un sumador a los hechizos. Como se describe antes (con un +1).
- 7- Inteligencia Media. Como Empatía, pero con Inteligencia Media.
- 8- Arma II. Como Arma I, pero da un +10%.
- 9- Armadura II. Como Armadura I, pero con un +10%.
- 10- General II. Como General I, pero con un +2.
- 12- Inteligencia Alta. Como Empatía, pero con Inteligencia Alta.
- 13- Arma III. Como Arma I, pero con un +15%.
- 14- Armadura III. Como Armadura I, pero con un bonus de +15%.
- 15- General III. Como General I, pero con un bonus de +3.
- 20- Arma IV. Como Arma I, pero con un bonus de +20%.
- 25- Armadura IV. Como Armadura I, pero con un bonus de +20%.
- 30- Inteligencia muy Alta. Como Empatía, pero con inteligencia muy alta.
- 50- General IV. Como General I, pero con un bonus de +4.

Nota: En los "Encantamientos Especiales", se deja a libertad del Máster el colocarles el nivel.

Implantando Esencia

- 1- Búsqueda. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador buscar hechizos de implantación especiales, para ser usados en objetos.

- 3- Implantar I. Duración: 24 h. Alcance: S. Al ser lanzado permite implantar un hechizo de primer nivel en un objeto o poción.
- 4- Cargar varita. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador cargar una varita.
- 5- Implantar II. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º y 2º.
- 6- Diario I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador implantar un hechizo de nivel 1º (usando un hechizo de Implantar) que puede ser usado una vez al día.
- 7- Implantar III. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 3º.
- 8- Cargar Bastón. Como Cargar Varita, pero con bastones.
- 9- Implantar IV. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 4º.
- 10- Diario III. Como Diario I, excepto que pueden ser implantados hechizos de nivel 1º a 3º, una vez /día.
- 11- Implantar V. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 5º.
- 12- Cargar Vara. Como cargar varita, pero con vara.
- 13- Implantar VI. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 6º.
- 14- Diario V. Como Diario I, pero con hechizos de nivel 1º a 5º. Uno de nivel 1º, 4 veces al día; uno de nivel 2º, 3 veces al día; uno de nivel 3º, 2 veces al día y uno de 4º o 5º nivel, 1 vez al día.
- 15- Implantar VIII. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 7º.
- 20- Implantar X. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 10º.
- 25- Diario Máximo. Como Diario I, pero con hechizos de nivel 1º a 10º.
- 30- Constante. Como Diario Máximo, pero con cualquier nivel.
- 50- Implantar Máximo. Como Implantar I, pero con cualquier nivel.

Implantar Teurgia

- 1- Búsqueda. Como el "Búsqueda" de la lista de Implantar Esencia.
- 2- Implantar I. Como Implantar I de esencia, pero con Teurgia.
- 5- cargar Varita. Como el correspondiente a Esencia.
- 6- Implantar II. Como Implantar I, pero con

hechizos de nivel 1º y 2º.

7- Diario I. Como el correspondiente a Esencia.

9- Implantar III. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 3º.

10- Cargar Bastón. Como Cargar Varita.

11- Diario III. Como Diario III de Esencia.

12- Implantar IV. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 4º.

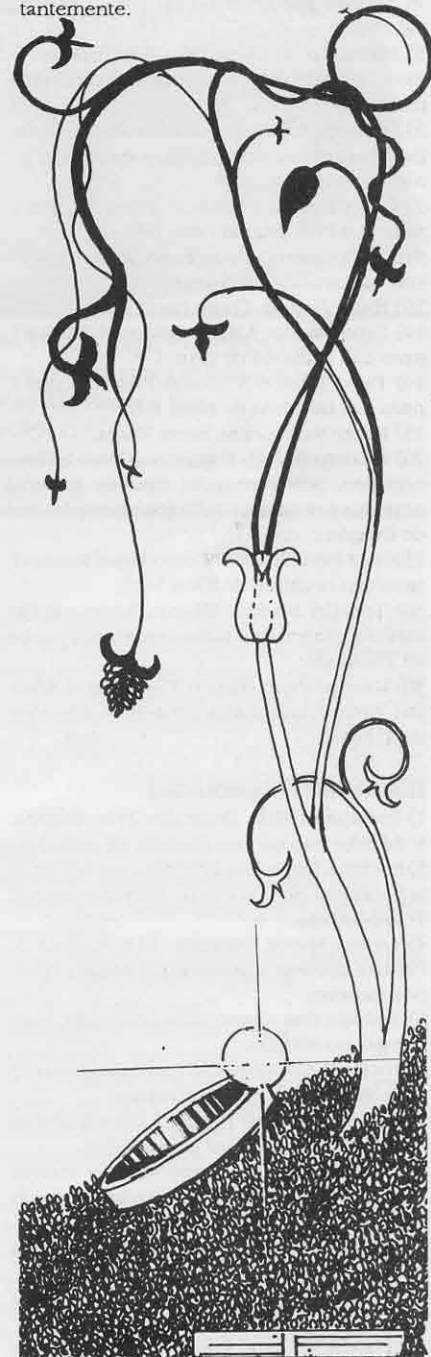
14- Implantar V. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 5º.

15- Diario V. Como el Diario V de esencia.

20- Cargar Vara. Como Cargar Varita.

25- Implantar X. Como Implantar I, pero con hechizos de nivel 1º a 10º.

30- Diario X. Como Diario X, excepto que los hechizos implantados pueden operar constantemente.





Habilidades Orgánicas

- 1) Trabajar Madera. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador trabajar la madera no mágica.
- 2) Papel Rúnico I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite al lanzador hacer una hoja de papel que contenga un hechizo de nivel 1º. Cuesta 1 semana por el nivel del hechizo.
- 3) Trabajar Ropa. Como trabajar madera.
- 4) Papel Rúnico II. Como papel Rúnico I, excepto que el hechizo puede ser de nivel 1º o 2º.
- 5) Hacer Varita. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite hacer una varita como la descrita en la tabla.
- 6) Trabajar Orgánico. Como trabajar madera, pero permite trabajar cualquier material orgánico normal.
- 7) Papel Rúnico III. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-3.
- 9) Papel Rúnico V. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-5.
- 10) Hacer Bastón. Como hacer Varita.
- 12) Papel Rúnico VII. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-7.
- 14) Papel Rúnico X. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-10.
- 15) Hacer Vara. Como hacer Varita.
- 20) Máximo trabajo Orgánico. Como trabajo orgánico, pero cualquier tipo de material orgánico puede ser usado (por ejemplo: Piel de Dragón).
- 25) Lord Papel Rúnico. Como Papel Rúnico I, pero con hechizos de nivel 1-20.
- 30) Trabajar Madera Mágica. Como trabajar madera, excepto que la madera mágica puede ser trabajada.
- 50) Máximo Papel Rúnico. Como Papel Rúnico I, excepto que cualquier hechizo puede ser implantado.

Habilidades Líquido-Gas

- 1) Trabajar Líquido. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite trabajar con líquidos no mágicos.
- 3) Poción I. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite hacer una poción con un hechizo de nivel 1º implantado.
- 4) Veneno Mayor. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite manejar y preparar sin peligro venenos menores.
- 5) Trabajar Gas. Como trabajar líquido, pero con gas no mágico.
- 6) Poción II. Como Poción I, pero hechizos de 1-2 nivel pueden ser implantados.
- 9) Poción III. Como Poción I, pero hechizos de 1-3 nivel pueden ser implantados.
- 10) Veneno Mayor. Como veneno menor, pero con todos los venenos (excepto los más mortales).
- 12) Poción IV. Como Poción I, pero hechizos de 1-4 nivel pueden ser implantados.
- 15) Poción V. Como Poción I, pero hechizos de 1-5 nivel pueden ser implantados.
- 20) Poción X. Como Poción I, pero hechizos

HABILIDADES ORGANICAS

- 1) Trabajar Madera
- 2) Papel Rúnico I
- 3) Trabajar Ropa
- 4) Papel Rúnico II
- 5) Hacer Varita
- 6) Trabajar Orgánico
- 7) Papel Rúnico III
- 8) _____
- 9) Papel Rúnico V
- 10) Hacer Bastón
- 11) _____
- 12) Papel Rúnico VII
- 13) _____
- 14) Papel Rúnico X
- 15) Hacer Vara
- 20) Máximo Trabajo Orgánico
- 25) Lord Papel Rúnico
- 30) Trabajar Madera mágica
- 50) Máximo Papel Rúnico

HABILIDADES LIQUIDO-GAS

- Trabajar Líquido
-
- Poción I
- Veneno Menor
- Trabajar Gas
- Poción II
-
- Poción III
- Veneno Mayor
-
- Poción IV
-
- Poción V
- Poción X
- Máximo Veneno
- Poción Múltiple
- Lord Poción

HABILIDADES INORGANICAS

- Trabajar Hierro
- Trabajar Acero
- Trabajar Metales normales
- Trabajar Aleación
- Hacer Acero
- Trabajar Acero II
- Hacer Aleaciones
- Trabajar Piedra
-
- Trabajar Aleación III
- Trabajar Joyas
-
- Trabajar Mithril
- Trabajar Laen
- Trabajar Eog.
- Hacer Eog.
- Hacer/Trabajar

de 1-10 nivel pueden ser implantados.

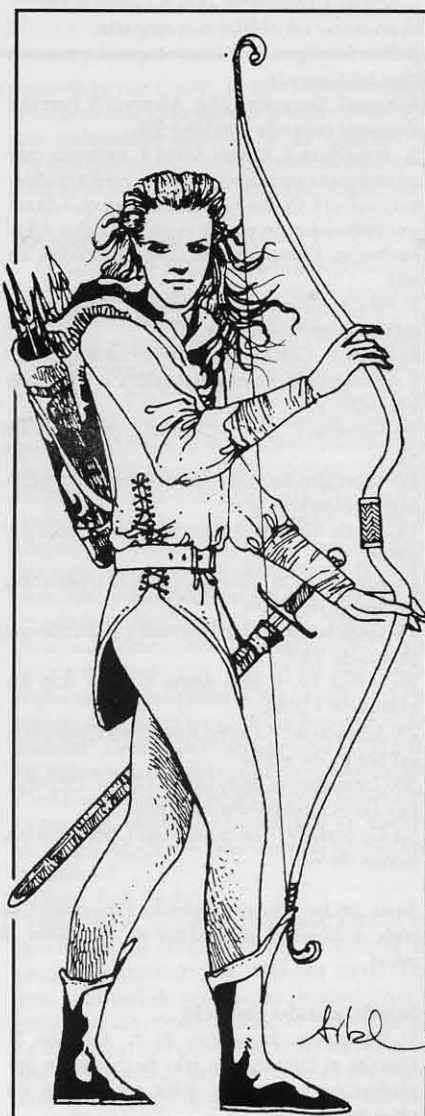
- 25) Máximo veneno. Como veneno mayor, pero todos los venenos pueden ser tratados.
- 30) Poción Múltiple. Como Poción I, excepto que se pueden hacer varias dosis de distintos hechizos. Ejemplo: una Poción V puede usarse para 5 dosis, de nivel 1º las cinco, o una de nivel 3º y otra de 2º, etc.
- 50) Lord poción: Como Poción I, excepto que los hechizos de nivel 1º a 20º pueden ser implantados.

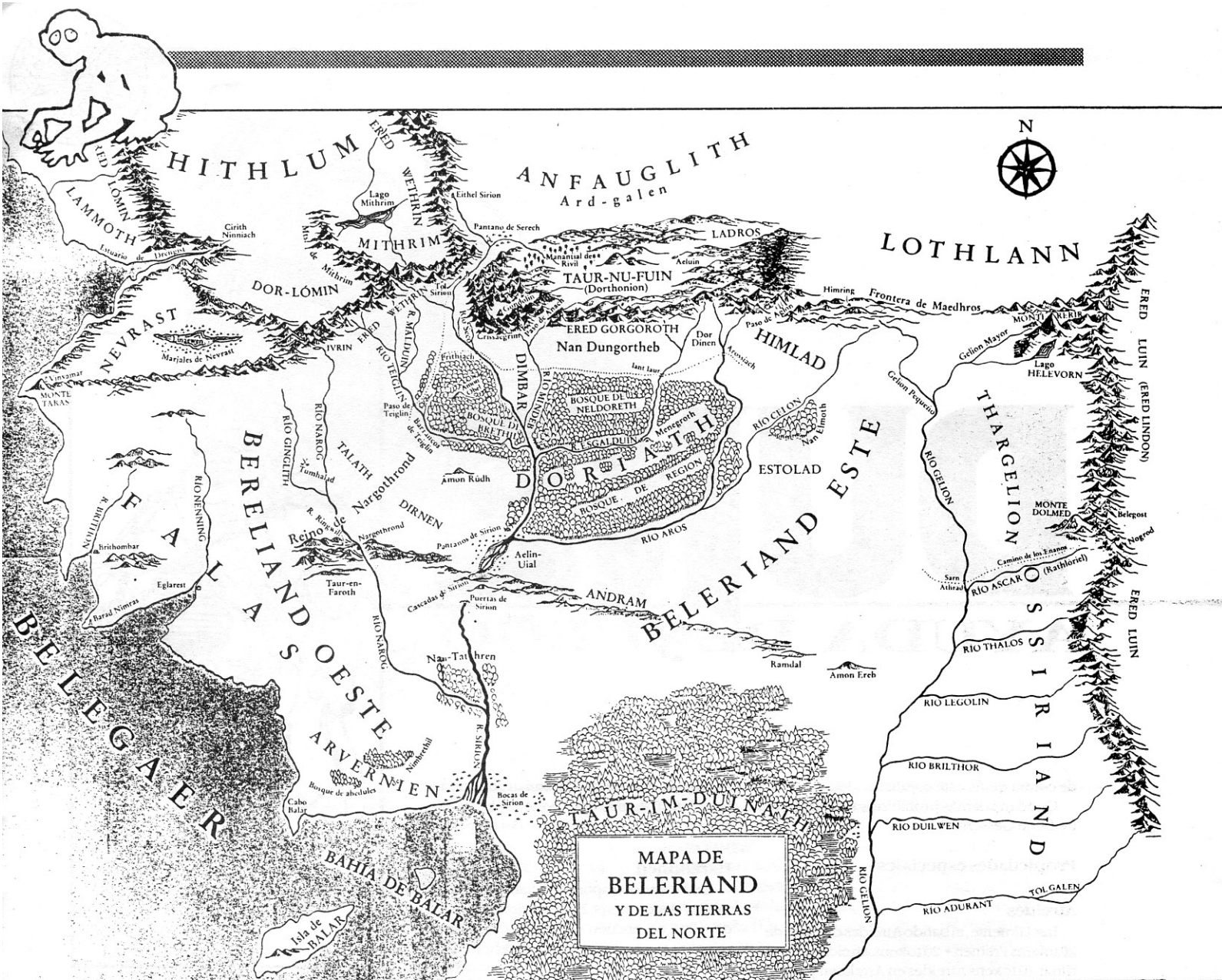
Habilidades Inorgánicas

- 1) Trabajar Hierro. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite trabajar el hierro.
- 2) Trabajar Acero I. Como trabajar Hierro, excepto que el acero puede ser trabajado para crear armas de +5 no mágicas.
- 3) Trabajar metales normales. Como trabajar Hierro, pero permite trabajar cualquier metal (que no sea aleación), para crear objetos sin bonus.
- 4) Trabajar Aleación. Como trabajar Hierro, excepto que algunas aleaciones pueden ser trabajadas.
- 5) Hacer Acero. Duración: 24 h. Alcance: S. Permite forjar el acero. El trabajo se podrá hacer en un día o más, según el equipo.
- 6) Trabajar Acero II. Como trabajar Acero I, pero con un bonus de +10%.
- 7) Hacer Aleaciones. Como hacer acero, excepto que las aleaciones de metales normales pueden ser forjadas si los materiales están disponibles.
- 8) Trabajar Roca. Como trabajar hierro, pero con piedra.
- 10) Trabajar Aleación. Como el anterior, excepto que se pueden crear armas +15 no mágicas.
- 11) Trabajar Joyas. Como trabajar Hierro, excepto que es para Joyas.
- 15) Trabajar Mithril. Como trabajar Hierro, pero permite al lanzador del hechizo trabajar cualquier material inorgánico para crear un arma +20 (el mithril es sólo un ejemplo).
- 20) Trabajar Laen. Como trabajar Mithril, pero con un bonus +25%.
- 25) Trabajar Eog. Como trabajar Mithril, pero con un bonus +30%.
- 30) Hacer Eog. Duración: 24. Alcance: S. Permite extraer de algunos metales o cristales los materiales apropiados para forjar Eog.

50) Hacer/Trabajar. Duración: 24. Alcance: S. Permite hacer y trabajar cualquier tipo de metal, aleación o material inorgánico. Ejemplo: materiales con propiedades anti-mágicas.

Próximo Número: *Las Razas en Belerand*





AYUDA DE JUEGO

BELERIAND: 2ª Parte

LAS RAZAS

Hay que hacer notar que la tabla con la que se eligen las razas a la hora de jugar a Merp, no tiene nada que ver con las que participan en la Primer Edad. Para sustituirla proporcionaremos otra (ver más adelante). Otra cuestión importante es que, por ejemplo, los Noldor de la Primera Edad no son iguales a los de la Tercera. Un punto coincidente son los Sindar y los Sylvains, que son exactamente iguales en la Primera y la Tercera Edad.

Los Enanos son ligeramente diferentes en sus habilidades para el combate y la Magia, reflejándose así su superioridad de antaño.

No obstante, el cambio más significativo lo tienen los hombres, de los cuales hay sólo cuatro razas, las tres Casas de los Edain y los hombres Orientales. Estos últimos los hemos identificado con los Dunlendings, y así los hemos descrito.

Como las tres casas de los Edain son lo más diferente que encontramos (para el resto es bastante simple referirse al Merp), os proporcionaremos una pequeña descripción de las Casas, junto a la Tabla de Razas:

Club Mordor, Mordor Design.

TABLA DE RAZAS

0-35	Elfo Noldor
36-60	Elfo Sindar
61-65	Elfo Sylvain
66-68	Enano
69-70	Humano Oriental
71-80	Humano de la Casa de Hador
81-90	Humano de la Casa de Beor
91-00	Humano de la Casa de Haleth

HADOR: Nombre que se da a los hombres de la Casa de Hador. Hador era el bisnieto de Malach, que condujo a su pueblo al Oeste a través de las Montañas Azules. Vivieron en el señorío de Dor-Lómin y fueron la casa más poderosa de las tres de los Hombres.

Aspecto Físico

-Corpulencia: Eran fuertes y resistentes. Podían hacer largos viajes y aguantaban bien el frío, por ello se dedicaban a la vigilancia de las montañas que rodeaban Angband. El peso

de los hombres estaba en unos 100 Kgs y el de las mujeres en 65.

-Aspecto: Casi todos eran rubios y de ojos azules.

-Resistencia: Grande.

-Talla. Hombres: 195 cms. Mujeres: 178 cms.

-Duración de vida: Entre 70-95 años.

-Oposiciones: +20 contra ataques de frío

-Características especiales: +10 BO en Combate.

Cultura

Se adaptaron al modo de vida de los Elfos Noldor.

Otros factores

-Comportamiento: Rápidos para el enfado y la risa. Curiosos por naturaleza.

-Lenguajes: De las tres Casas fue la única que conservó su lenguaje, del cual surgió el Adûnai (5). Sin embargo, el élfico era de uso corriente entre ellos, y era el lenguaje que usaban con los demás. Quenya (3), Sindar (5).

-Prejuicios: odio feroz a los orcos.



- Restricciones a las profesiones: Ninguna.
- Opciones históricas: 4.

BEOR: Primero de los pueblos que llegó a Belerand. Primero se instalaron en Estalad, pero pronto dejaron este lugar y ocuparon Dorthonion. De todos los hombres eran los más parecidos a los Noldor, y los más amados por ellos. Tenían mentes ágiles, manos hábiles y una gran memoria.

Aspecto Físico

-Corpulencia: Normal. Los hombres pesan alrededor de 72 Kgs, las mujeres 56.

-Aspecto: Los cabellos oscuros o castaños, los ojos grises.

-Resistencia: Moderada.

-Talla. Hombres: 180 cms. Mujeres: 165 cms.

-Duración de vida: Entre 70-95 años.

-Oposiciones: Normales.

-Características especiales: ninguna.

Cultura

Igual que la Casa Hador.

Otros factores

-Comportamiento: están más inclinados a la piedad que a la risa.

-Lenguajes: Hablan el Sindar (5) y el Quenya (3).

-Prejuicios: odio como todos los Edain a los Orcos y se relacionan amigablemente con los Noldor (como todos los Edain excepto los de Haleth).

-Opciones históricas: 4.

HALETH: Este pueblo era semejante al de Beor, pero más reservados tras su casi exterminación en la región de Thargalion. Después de la guerra habitaron en el Bosque de Brethil apartados de los demás pueblos de Belerand.

Aspecto Físico

-Corpulencia: Normal. El peso de los hombres estaba en unos 65 Kgs y el de las mujeres en 52.

-Aspecto: Cabellos de color oscuro o castaño, y los ojos grises o verdes.

-Resistencia: Moderada.

-Talla. Hombres: 175cms. Mujeres: 165 cms.

-Duración de vida: Entre 70-95 años.

-Oposiciones: Moderadas.

-Características especiales: +20 a las maniobras de escalada y acrobacia. +10 a sobrevivir en la Naturaleza, +10 a los BO con misiles.

Cultura

Igual que los demás Edain, excepto que viven dispersados por el bosque reunidos en familias.

Otros factores

-Comportamiento: Mucho menos curioso que los de Beor, más bien reservados.

-Lenguajes: Quenya (1), Sindar (5).

-Prejuicios: odian a los orcos.

-Restricciones a las profesiones: Ninguna.

-Opciones históricas: 3.

TABLA DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Movimientos y Maniobras	Noldor	Enanos	Hador	Haleth	Beor	Hombres orientales
Sin armadura	1	1	1	1	1	1
Cuero blando	0	0	0	1	0	0
Cuero rígido	1	1	1	0	1	1
Cota de mallas	2	4	3	0	0	0
Armas						
Cortantes 1 mano	3	2	2	2	2	0
Contundentes 1 mano	0	4	1	0	0	1
Armas 2 manos	1	1	0	0	0	0
Armas de lanzar	1	1	1	1	1	2
Proyectiles	2	0	1	1	1	1
Lanzas	1	1	2	0	0	2
Competencias Generales						
Escalada	1	2	1	4	1	5
Equitación	3	0	2	1	2	1
Natación	2	0	1	1	0	1
Subterfugios						
Emboscada	0	0	0	0	0	0
Esconderse	2	0	0	4	1	2
Robar	0	2	0	1	0	0
Desarmar trampas	0	2	0	1	0	0
Competencias Magia						
Lectura de runas	4	2	0	0	1	0
Utilización de objetos	2	1	0	0	1	0
Diversos						
Desarrollo corporal	2	3	2	2	2	2
Percepción	3	2	1	1	1	1
%Lista de Hechizos	40	5	3	3		
Nº Grados de Lenguaje	10	4	0	2	0	2
Nº Puntos de Historia	2	3	4	3	4	4

Nota final: los Teleri son como los Sindar, y los Sylvains son como en la 3ª Edad.