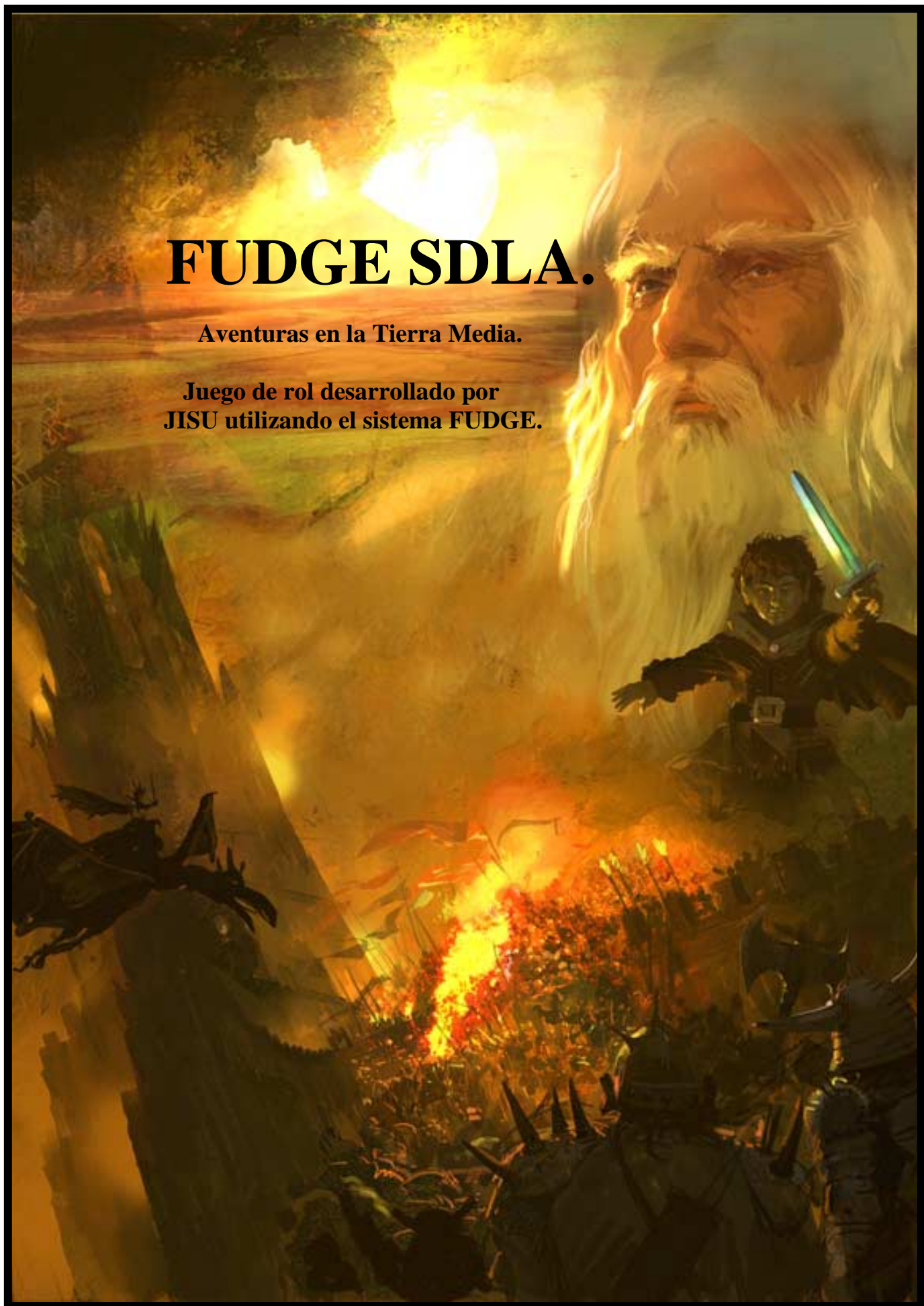


FUDGE SDLA.

Aventuras en la Tierra Media.

**Juego de rol desarrollado por
JISU utilizando el sistema FUDGE.**



ÍNDICE DE “FUDGE SDLA”.

1. Introducción.
2. Creación de personajes.
 - 2.1 Introducción.
 - 2.11 Términos de la creación de personajes.
 - 2.12 Niveles de los rasgos en FUDGE SDLA.
 - 2.13 Pasos para la creación de un personaje.
 - 2.2 Elección de la raza del personaje.
 - 2.3 Elección de la procedencia del personaje.
 - 2.31 Raza edain.
 - 2.32 Raza elfa.
 - 2.33 Raza enana.
 - 2.34 Raza hobbit.
 - 2.35 Raza humana.
 - 2.4 Características y puntos gratuitos de características.
 - 2.5 Habilidades y reparto de niveles gratuitos de habilidades.
 - 2.51 Coste de habilidades según procedencia.
 - 2.6 Dones, limitaciones y poderes sobrenaturales.
 - 2.61 Listado de dones.
 - 2.62 Listado de limitaciones.
 - 2.63 Poderes sobrenaturales.
 - 2.7 Personalidad de un personaje.
 - 2.8 Intercambio de rasgos.
 - 2.9 Toques finales de un personaje.
 - 2.91 Listado de equipos diversos.
 - 2.10 Creación de personajes en las distintas épocas.
 3. Sistema de juego.
 - 3.1 Resolución de acciones
 - 3.11 Términos en la resolución de acciones.
 - 3.12 Tirando los dados.
 - 3.13 Leyendo los dados.
 - 3.14 Modificadores de acción
 - 3.15 Acciones no opuestas
 - 3.16 Acciones opuestas
 - 3.17 Resultados críticos
 - 3.18 Reacciones de los PNJs.
 - 3.2 Otros aspectos de interés.
 - 3.21 Escala.
 - 3.22 Ejemplos de equipamiento.
 - 3.23 Puntos de héroe.
 - 3.3 La voluntad.
 - 3.31 Utilización de la voluntad.
 - 3.32 Procedimiento de las Tiradas de voluntad.
 - 3.33 Efecto de la voluntad.
 4. El combate.
 - 4.1 Términos de combate.
 - 4.2 Combate cuerpo a cuerpo
 - 4.21 Turnos simultáneos de combate.
 - 4.22 Modificadores de cuerpo a cuerpo.
 - 4.23 PJs VS PNJs
 - 4.24 Múltiples combatientes en combate cuerpo a cuerpo.
 - 4.25 Localización de las heridas.
 - 4.26 Extravagancias.
 - 4.27 Críticos y Pifias.
 - 4.3 Combate a distancia.
 - 4.4 Heridas.
 - 4.41 Niveles de heridas.
 - 4.42 Factores de heridas.
 - 4.5 Determinando el nivel de heridas.
 - 4.6 Anotando las heridas.
 - 4.61 Heridas de los PNJs.
 - 4.7 Aturdimiento, Inconsciencia y refrenando golpes.
 - 4.8 Combates épicos.
 - 4.9 Muerte de los personajes.
 - 4.10 Heridas y curación.
 5. La Experiencia.
 - 5.1 Mejora por puntos de experiencia.
 - 5.11 Límites a la mejora por experiencia.
 - 5.2 Mejora a través del entrenamiento.
 - 5.3 Aprendiendo nuevos conjuros.
 6. La Magia.
 - 6.1 Términos de magia.
 - 6.2 Tipos de magia.
 - 6.3 El Rastro del Poder.
 - 6.31 Reacción de las fuerzas de la oscuridad.
 - 6.4 Lanzamiento de conjuros.
 - 6.41 Tipos de Magia Especiales.
 - 6.42 Víctimas de conjuros.
 - 6.5 Listado de conjuros.
 - 6.51 Magia de la Creación.
 - 6.52 Dones Élficos.
 - 6.53 Dones Dinásticos.
 - 6.54 Magia de la Naturaleza.
 - 6.55 Magia de la Artesanía.
 - 6.56 Magia de la Alteración.
 - 6.57 Magia de los Elementos.
 - 6.58 Magia de la Percepción.
 - 6.59 Magia de los Sentimientos.
 7. Habitantes de la Tierra Media.
 - 7.1 Moradores de la Tierra Media.
 - 7.11 Hobbits.
 - 7.12 Elfos.
 - 7.13 Enanos.
 - 7.14 Hombres.
 - 7.15 Descendientes de Numenor.
 - 7.2 Bestiario de la Tierra Media.
 - 7.21 Tabla de características.
 - 7.22 Descripción de las criaturas.
 8. Historia del Mundo de Arda.
 - 8.1 La creación de Arda.
 - 8.2 Las edades de las Lámparas.
 - 8.3 Las edades de los Árboles.
 - 8.4 Las edades de la Oscuridad.
 - 8.5 Las edades de las Estrellas.
 - 8.6 La primera Edad del Sol.
 - 8.7 La segunda Edad del Sol.
 - 8.8 La tercera Edad del Sol.
 - 8.9 La cuarta Edad del Sol.
 9. Geografía de la Tierra Media.
 - 9.1 Tierra Media en la Segunda y Tercera Edad.
 - 9.2 Tierra Media en la Primera Edad.

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.

Hace ya bastante tiempo, por la lejana fecha de 1988 un niño se acercó a un enorme libro de más de mil páginas que sus padres le habían comprado. Este libro era “El Señor de los Anillos”, y a ese niño que fui le cambió la vida. El leer sobre un mundo épico donde las criaturas fantásticas tenían cabida, creo que me dio una amplitud de pensamiento y desarrolló mi imaginación. Pocos años más tarde, comencé a jugar al rol, en un principio con juegos de temática fantástico medievales y posteriormente otros como futuristas o ambientados en la actualidad. Durante estos años, leí “El Hobbit”, “El Silmarillion” y “El Akallabeth”, volví a leer “El Señor de los Anillos”, jugué al magnífico juego de cartas desarrollado en la Tierra Media distribuido por Joc Internacional y devoré cualquier información que sobre el mundo de Tolkien pude encontrar.

También jugué al juego de rol “El Señor de los Anillos”, versión española del “Middle Earth”. Aunque el libro en si (el cual tengo), trae bastante información útil, ni el sistema de juego, ni la forma de enfocar la Tierra Media (sobre todo la magia) acabaron de convencerme por lo que con el transcurrir del tiempo, lo fui abandonando hasta que al refugio de la ola Tolkien tras el estreno de la película del Señor de los Anillos, lo saque del cajón donde acumulaba polvo. Tras una revisión años después de haberlo abandonado, recordé el porqué de mi anterior abandono y lo rechacé de nuevo hasta que buscando por mis archivos descargados de Internet encontré el juego de rol FUDGE. ¡Ahí estaba, lo había encontrado!. Este es el sistema de juego perfecto para jugar en la Tierra Media, así que lo imprimí y me lo leí rápidamente (vamos, en una mañana ya controlaba la mayor parte de los mecanismos del juego). Buscando en Internet en la página de FUDGE en español, encontré una reseña sobre un juego francés llamado “Tiers Age” y al buscarlo, lo que encontré fue la traducción al italiano “Terza Era”. Este juego tenía varios detalles importantes respecto a la magia, que me gustaron bastante por lo que los adapté a FUDGE.

Por lo tanto, ya lo tenía, información y recursos suficientes como para intentar una versión que me convenciera para jugar en el mundo de Tolkien al rol. Así pues, equipado con el núcleo del reglamento FUDGE, que adaptaría a un juego épico fantástico medieval, detalles de magia procedente de “Tiers Age”, montón de información procedente del juego de rol “El Señor de los Anillos”, la Enciclopedia de Tolkien y los libros más importantes de Tolkien, inicié la tarea de crear FUDGE SDLA, un juego de rol que representara fielmente el espíritu de la obra de Tolkien.

Unos pocos meses después, concluí la tarea y he de decir, que estaba bastante satisfecho con el resultado. Había conseguido un juego de rol “FUDGE SDLA” que reflejaba bastante aceptablemente el espíritu de la obra de Tolkien, nada de profesiones preestablecidas, nada de lanzamientos de conjuros en serie (ya que estos no siempre funcionaban igual), nada de combinaciones superpoderosas a la hora de la creación de personajes. El problema que plantea, es que necesita una atención por parte del Director de Juego superior a la de otros reglamentos, pero pienso que se ve ampliamente compensado por los efectos que se consiguen.

A Partir de este momento, empezaron los problemas. Hikaki, una de los autores de Tiers Age, se puso en contacto conmigo (via lista de correo FUDGE) para decir poco más que yo era un indeseable y una mala persona y que había copiado su trabajo completamente y que ... En fin, algo bastante desagradable. Después de una serie de contactos, su tono se rebajó y ya sólo se refería a la magia. Retiré de Internet la versión de FUDGE SDLA y me puse a revisar el capítulo de magia. Tras un largo proceso (y decenas de mails a Hikaki, argumentando y refutando los problemas que me planteaba), finalmente, conseguí el sistema de magia actual en FUDGE SDLA (que por cierto ya no es nada similar al de Tiers Age). Hikaki, ya no mostraba ningún problema respecto a la publicación de FUDGE SDLA así que ... Aquí se encuentra disponible para todo el que quiera usarlo.

AGRADECIMIENTOS.

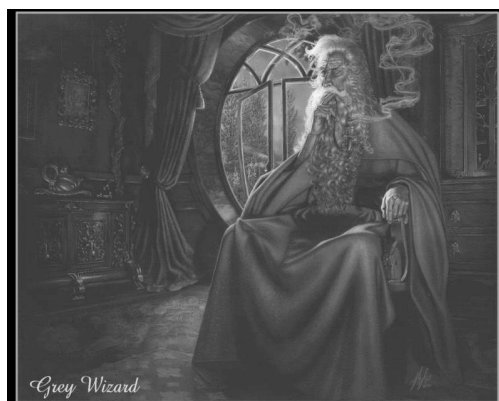
A Tolkien por su monumental obra.

A Francisco Blanca (Funy) por sus grandes ideas (gracias compi).

A Hikaki por hacerme mejorar el sistema de magia (sin ella mi conocimiento del mundo de Tolkien no sería tan extenso, ya que he tenido que revisar una gran cantidad de material para nuestras argumentaciones via e-mail).

A cierto afectuoso plantígrado que siempre me apoya en estas tareas tan absurdas que a veces me da por hacer como el crear un juego de rol.

Para entrar en contacto con JISU, autor de FUDGE SDLA, enviar un mail a j_i_s_u@yahoo.es



AVISO LEGAL.

FUDGE: Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine

Sistema de Juego Flexible, Universal, Hazlo-tú-mismo

(c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. Todos los derechos reservados. Ninguna porción de este trabajo puede reproducirse en forma alguna por medios electrónicos o mecánicos (incluyendo fotocopias, grabación, o archivación de la información y posterior recuperación), excepto bajo una licencia limitada, sin royalties, como sigue:

1. Se pueden hacer copias de todas las porciones de FUDGE para uso personal y para la distribución a otros, siempre que no se cobre nada por tales copias y también siempre que cada copia contenga este Aviso Legal en toda su extensión, ya sea distribuido por impresión o electrónicamente.
2. Puedes crear trabajos derivados como reglas adicionales y escenarios y suplementos de juego basados en FUDGE, siempre que (i) tales trabajos derivados sean para uso personal o para distribución sin remuneración, o para que sean publicados en una revista u otro medio similar, y (ii) al comienzo de cada trabajo derivado incluyas los siguientes párrafos "SOBRE FUDGE" y "DESCARGO DE RESPONSABILIDAD" en toda su extensión:

SOBRE FUDGE

FUDGE es un juego de rol escrito por Steffan O'Sullivan, con la intensiva colaboración de la comunidad de Usenet de rec.games.design. Las reglas básicas de FUDGE están disponibles en internet a través de ftp anónimo en ftp.csua.berkeley.edu, y en formato de libro o disco desde Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Pueden utilizarse con cualquier género de juego. Mientras que un trabajo concreto derivado de FUDGE puede especificar ciertos atributos y habilidades, muchas más son posibles con FUDGE. Cada DJ que usa FUDGE es alentado a añadir o ignorar cualquier rasgo de personaje. Cualquiera que desee distribuir tal material de forma gratuita puede hacerlo, simplemente ha de incluirse este aviso SOBRE FUDGE y descargo de responsabilidad (completo con el aviso de copyright de FUDGE). Si deseas obtener un pago por tal material, que no sea un artículo en una revista o medio similar, primero debes obtener una licencia libre de royalties del autor de FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Los siguientes materiales basados en FUDGE, titulados "FUDGE SDLA", son creación de JISU y hechos disponibles por JISU, y no son autorizados o aprobados en modo alguno por Steffan O'Sullivan o cualquier otro editor de materiales FUDGE. Ni Steffan O'Sullivan ni ningún otro editor de otro material FUDGE es en manera alguna responsable del contenido de estos materiales. Materiales Originales FUDGE (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Todos los Derechos Reservados.

La mayoría de los nombres propios así como la ambientación de la Tierra Media tienen los derechos registrados a favor de los herederos de Tolkien y de la actual licencia para juegos de rol de Decipher. Este juego nunca pretende ser una usurpación de tales derechos.

Las imágenes son propiedad de sus autores y en ningún momento se pretende usurpar su autoría. "FUDGE SDLA" es una obra que puede distribuirse libremente siempre que no se modifique el contenido (salvo para corregir errores). Esta distribución deberá hacerse de forma gratuita ya que es una obra sin ánimo de lucro. Como mucho, se demandará el dinero del formato de traspaso (disquetes, CD Roms, Fotocopias,)



CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES.

2.1 Introducción.

Uno de los factores más importantes en FUDGE SDLA es la creación de los personajes a través de los que los jugadores experimentarán las aventuras y emociones de la Tierra Media.

2.11 Términos de la Creación de Personajes.

Rasgo. Cualquier cosa que describa a un personaje. Un rasgo puede ser una característica, habilidad, don, limitación, poder sobrenatural, o cualquier otra faceta que describa a un personaje

Nivel. La mayoría de los rasgos son descritos por uno de entre siete adjetivos. Estas siete palabras descriptivas representan los niveles a los que el rasgo puede encontrarse. Adicionalmente, durante la creación de personajes, se le da al jugador niveles gratuitos, y se requiere que guarde un preciso control de ellos. En este caso, se requiere un nivel para elevar un rasgo al próximo adjetivo mejor.

Característica. Cualquier rasgo que tiene todo el mundo en el mundo de juego, de una forma u otra. Estas características están representadas en una escala de Terrible... Normal... Excepcional, el humano medio tendrá un atributo Normal.

Habilidad. Cualquier rasgo que no sea una característica, pero que pueda mejorarse a través de la práctica. El defecto para una habilidad no listada es normalmente Pobre, aunque eso puede variar un poco arriba o abajo.

Don. Cualquier rasgo que no es una característica o habilidad, pero es algo ventajoso para el personaje. En general, si el rasgo en cuestión no encaja fácilmente en la escala Terrible... Normal... Excepcional, probablemente sea un don.

Limitación. Cualquier rasgo que limite las acciones de un personaje, o le haga meritorio de una mala reacción de otras personas.

Poder Sobrenatural. Aunque técnicamente son dones, los poderes sobrenaturales se tratan separadamente.

2.12 Niveles de los Rasgos en FUDGE SDLA.

FUDGE utiliza palabras ordinarias para describir los diferentes rasgos de un personaje. Se utilizan los siguientes términos de una secuencia de siete niveles (de mejor a peor):

Excepcional
Grande
Bueno
Normal
Mediocre
Pobre
Terrible



(Ndt: en ocasiones Grande será indicado como “Gran”, y Bueno como “Buen”).)

Hay varios niveles adicionales que puede utilizarse en FUDGE SDLA, pero que no están listados arriba: Estos son los niveles denominados Legendarios, que son más allá de Excepcional. Existen varios niveles Legendarios. Justo por encima de Excepcional se encuentra Legendario. Por encima de Legendario se encuentra Legendario+1, por encima de este Legendario+2, hasta llegar al máximo nivel existente que es Legendario+4. Para facilitar el proceso de creación de personajes, esta se hará a través de ciertos pasos.

2.13 Pasos para la creación de un personaje.

1. Elección de la raza del personaje.
2. Elección de la procedencia del personaje.
3. Atributos y reparto de niveles gratuitos de Atributos.
4. Habilidades y reparto de niveles gratuitos de Habilidades.
5. Dones y limitaciones.
6. Personalidad de los personajes.
7. Intercambio de rasgos.
8. Toques finales.

2.2 Elección de la raza del personaje.

- **EDAIN.** Son los también llamados hombres altos, descendientes de los habitantes de la desaparecida Numenor, tienen una gran longevidad.
- **ELFO.** Son los primeros nacidos, son inmortales (por edad) y envejecen de una manera casi imperceptible, sus movimientos están impregnados de una elegancia natural.
- **ENANO.** Son una raza creada por el Vala Aule a partir de la tierra. Prefieren para vivir las montañas altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas.
- **HOBBIT.** Son una raza de un origen poco claro y escaso tamaño. Viven en agujeros denominadas madrigueras hobbits donde disfrutaban de todas las comodidades.
- **HUMANO.** Los hombres son los segundos nacidos, los hombres son mortales y viven sus breves vidas con una intensidad inexistente en otras razas.

A continuación se incluye una tabla con las peculiaridades raciales de los personajes, describiendo de cada raza las limitaciones que tienen, los dones que reciben, las limitaciones que tienen, el número de dones gratuitos que reciben, la altura (en metros), el peso (en kilos) y la longevidad (en años).

PECULIARIDADES RACIALES DE LOS PERSONAJES.					
	EDAIN	ELFO	ENANO	HOBBIT	HUMANO
Limitaciones	Código de honor.	-	-	Escala -2	-
Dones	-	Visión nocturna.	-	-	-
Dones gratuitos	3	1	2	5	2
Altura	1,90 – 2	1,75 – 2	1,20 – 1,50	0,70 – 1,20	1,50 – 1,90
Peso	100 – 135	55 – 75	60 – 80	40 – 60	50 – 100
Longevidad	250 – 300	-	200 – 400	90 – 110	50 – 90

2.3 Elección de la procedencia del personaje.

Una vez que está elegida la raza del personaje, otro factor importante, es la procedencia del mismo, ya que dentro de una misma raza existirán divisiones y diferencias en su cultura y su forma de vida dependiendo de su lugar de procedencia.

A continuación se listarán las diversas opciones de procedencia para cada uno de las distintas razas así como la característica principal y los tipos de magia que pueden utilizar los personajes que tengan esa procedencia.

2.31 Raza Edain.

- **Dunedain.** Son los descendientes de los habitantes de Numenor que permanecieron fieles a los Valar, es decir, los de la línea de Isildur. Residen en Arnor (montaraces del norte) o algunos cuya sangre se ha mantenido pura en el reino de Gondor.

Característica principal: Carisma.

Tipos de magia permitidos: Dones Dinásticos, Magia de la Artesanía, Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.

- **Numenoreanos negros.** Son los descendientes de los habitantes de Numenor que se rebelaron contra los Valar. Dentro de este grupo también se incluyen los descendientes del bando perdedor de la guerra civil que asoló Gondor a mitad de la Tercera Edad. Residen en la zona de Umbar.

Característica principal: Carisma.

Tipos de magia permitidos: Dones Dinásticos, Magia de la Artesanía, Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.

2.32 Raza elfa.

- **Noldor.** Son los llamados Altos elfos. Se les considera los más nobles de entre todos los elfos que habitan la Tierra Media ya que habitaron en Amán bajo la luz de los árboles. Son grandes artesanos y herreros. Los pocos noldor que permanecen en la Tierra Media, habitan o en Rivendel, o en los Puertos Grises o en Lorien.

Característica principal: Inteligencia.

Tipos de magia permitidos: Magia de la Creación, Dones Élficos, Magia de la Artesanía, Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.

- **Sindar.** También conocidos como elfos Grises. Nunca llegaron a ir a las Tierras Imperecederas por lo que nunca han visto la luz de los árboles. Habitan en los Puertos Grises bajo el mando de Círdan o como gobernantes de los elfos silvanos en Lorien y el Bosque Negro.

Característica principal: Agilidad.

Tipos de magia permitidos: Dones Élficos, Magia de la Artesanía, Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.



- **Silvanos.** Son los elfos menos avanzados de los que pueden encontrarse en toda la Tierra Media. Suelen ser independientes aunque en los últimos tiempos se han establecido en reinos gobernados por Noldor o Sindar como en el caso de Lorien y el Bosque Negro.

Característica principal: Agilidad.

Tipos de magia permitidos: Dones Élficos, Magia de la Artesanía, Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.

2.33 Raza enana.

- **Montañas azules.** Tras las múltiples penalidades sufridas por los enanos durante la Tercera Edad, parte de los antiguos habitantes del reino de Moria fundaron un pequeño reino enano en el Oeste de la Tierra Media, en las Montañas Azules.

Característica principal: Resistencia.

Tipos de magia permitidos: Magia de la Artesanía.

- **Montañas de hierro.** Este es el reino más importante de los enanos, en la actualidad, con la reconquistada Erebor y el reino de los enanos en las colinas de hierro. Estos son en la actualidad los reinos más importantes de los enanos en la Tierra Media.

Característica principal: Resistencia.

Tipos de magia permitidos: Magia de la Artesanía.



2.34 Raza hobbit.

- **Comarca.** Este es el asentamiento donde viven los hobbits en la Tierra Media. Está ubicada en el Noroeste de la Tierra Media, en una antigua región del reino dunedain de Arnor. Dentro de la comarca existen varias localidades como Hobbiton, Los Gamos, ...

Característica principal: Agilidad.

Tipos de magia permitidos: Ninguna.



2.35 Raza humana.

- **Burgueses.** Es el término genérico para nombrar a los humanos normales de la Tierra Media. Los habitantes de Gondor, los restos del reino de Arnor, las ciudades de Rhovanion y otras distintas poblaciones de Eriador.

Característica principal: Habilidad.

Tipos de magia permitidos: Magia de la Artesanía, Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.

- **Rohan.** Son los habitantes del reino de Rohan conocido por sus propios habitantes como “La Marca”. Suelen ser rubios y altos y tienen una gran empatía con sus caballos a los que consideran prácticamente miembros de sus propias familias.

Característica principal: Fuerza.

Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.



- **Dulendilos.** También llamados “montañeses”, este grupo vive tradicionalmente en las colinas y tierras altas al oeste del valle del Anduin. La mayoría se han convertido en granjeros sedentarios y ganaderos. Odian a los rohirrin.
Característica principal: Percepción.
Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.
- **Lossoth.** Este grupo vive en el extremo norte de la Tierra media occidental y a menudo se les conoce como “hombres de las nieves”. Son un pueblo asentado de forma dispersa, nómadas en su mayoría que viajan siguiendo las migraciones estacionales y que raramente se relacionan con otros grupos.
Característica principal: Resistencia.
Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.
- **Hombres de los bosques.** Son un grupo de hombres del Norte que han vivido durante largo tiempo en el Bosque Negro y alrededores de este. Son una tribu dispersa de recolectores y cazadores que viven en o bajo los árboles en familias numerosas o clanes. Incluye a los beórnicas.
Característica principal: Agilidad.
Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.
- **Orientales.** Este grupo está formado por una serie de pueblos que viven al este del Mar de Rhun. Estas confederaciones nómadas siempre están buscando nuevos territorios y riquezas y periódicamente invaden la tierras de sus vecinos.
Característica principal: Agilidad.
Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.
- **Haradrim.** Es el nombre genérico de los pueblos que ocupan los grandes territorios áridos y semi-áridos al sur de Gondor y Mordor, la tierra llamada Harad. La mayor parte de la población vive en las costas. Existen tribus nómadas aunque la mayoría de la población vive en ciudades.
Característica principal: Habilidad.
Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.
- **Woses.** Esta raza antiquísima y diminuta está ligada desde hace mucho tiempo a los bosques y sigue siendo la comunidad más numerosa de guerreros de los bosques. Sus habilidades les han ayudado a sobrevivir ante el odio de otros grupos.
Característica principal: Resistencia.
Tipos de magia permitidos: Magia de la Naturaleza, Magia de la Alteración, Magia de los Elementos, Magia de la Percepción, Magia de los Sentimientos.



2.4 Características y reparto de niveles gratuitos de Características.

A continuación se describen las 8 características que se utilizan en FUDGE SDLA. Estos atributos son muy importantes ya que configuran los distintos aspectos del personaje.

- **Fuerza.** Mide la fuerza muscular del personaje, la fuerza bruta.
- **Agilidad.** Indica los reflejos del personaje y su coordinación.
- **Habilidad.** Representa la habilidad manual del personaje.
- **Resistencia.** Mide el estado de salud en general, así como resistencia a enfermedades y venenos.
- **Inteligencia.** Es el valor que mide la capacidad de raciocinio del personaje.
- **Carisma.** Indica la capacidad de dialogar, ser escuchado y convencer al interlocutor.
- **Percepción.** Mide las cualidades sensoriales del personaje como vista, oído y olfato.
- **Voluntad.** Representa la capacidad del personaje de aguantar tentaciones y su resistencia a la magia.

Tabla de los Niveles Gratuitos de Características.

+3	Excepcional	Todos los personajes tienen 4 puntos de Niveles gratuitos de características para mejorar estas. También pueden obtenerse más niveles restando niveles a las originales que comienzan todos a nivel NORMAL, salvo la característica principal de cada procedencia que empezará a nivel BUENO. las características mejorarán o empeorarán tal como se muestra en la tabla de la izquierda.
+2	Grande	
+1	Bueno	
0	Normal	
-1	Mediocre	
-2	Pobre	
-3	Terrible	

Dependiendo del nivel de cada característica, se obtendrán diversos beneficios o perjuicios. Aquellas características que añadan niveles de habilidades, deberán utilizar estos niveles añadidos en habilidades relacionadas con la característica. Por ejemplo, habilidades basadas en Agilidad serán saltar, trepar, nadar, Habilidades basadas en Inteligencia serán Historia, Geografía, Habilidades basadas en Carisma serán Persuadir, Intimidar, ...

Efectos de los niveles en las Características.

Característica.	Efecto
FUERZA	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de fuerza. - Sirve para agravar el daño en el combate cuerpo a cuerpo.
AGILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de agilidad. - Añade 2 niveles de habilidades por nivel de agilidad por encima de Normal.
HABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de habilidad. - Añade 2 niveles de habilidades por nivel de habilidad por encima de Normal.
RESISTENCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de resistencia. - Sirve para resistir el daño tanto en combate como por otras circunstancias.
INTELIGENCIA	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de inteligencia. - Añade 2 niveles de habilidades por nivel de inteligencia por encima de Normal.
CARISMA	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de carisma. - Añade 2 niveles de habilidades por nivel de carisma por encima de Normal.
PERCEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de percepción. - Añade 2 niveles de habilidades por nivel de percepción por encima de Normal.
VOLUNTAD	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza para chequeos de Voluntad. - Influye en la cantidad de Puntos de Voluntad del personaje.

2.5 Habilidades y reparto de niveles gratuitos de habilidades.

Cada personaje dispone de una cantidad de 50 niveles gratuitos de habilidades para repartir en las diversas habilidades que el jugador considere apropiadas para el personaje. También se pueden obtener más puntos restando niveles a las habilidades originales. Por cada punto restado a una habilidad, se obtiene un punto adicional.

A estos 50 puntos, habrá que añadir o restar los puntos procedentes de los efectos de niveles de las características que como se comentó anteriormente, deberán ser empleados en habilidades que dependan de esas características.

Dependiendo de cada procedencia, es decir, de la cultura de la que procede el personaje, existirán habilidades que el personaje sabe utilizar mejor y otras que sabe utilizar peor. Existen cuatro niveles a los que pueden empezar las habilidades del personaje. Estas son:

- **No Disponible.** Habilidades extremadamente complicadas para su aprendizaje.
- **Terrible.** Habilidades complicadas para su aprendizaje.
- **Pobre.** Habilidades normales para su aprendizaje.
- **Mediocre.** Habilidades sencillas para su aprendizaje.

En la tabla siguiente se muestran los diferentes costes para cada nivel de habilidad dependiendo de su dificultad de aprendizaje (de esta forma, costará más puntos aprender a nivel Normal una habilidad que empieza a nivel pobre que una que comienza a nivel mediocre). Esta tabla se aplica de la siguiente manera. Si se tiene una habilidad inicial a nivel Pob, los números indicarán los costes de cambiar de este nivel. Así pues, si no se emplean puntos, quedará a nivel Pobre, si se gasta 1 punto, quedará a nivel Mediocre, si se gastan 2 puntos quedará a nivel Normal,

Tabla del coste de Habilidades.				
Nivel	Med	Pob	Ter	NoDis
Terrible	-2	-1	0	1
Pobre	-1	0	1	2
Mediocre	0	1	2	3
Normal	1	2	3	4
Buena	2	3	4	5
Grande	3	4	5	6
Excepcional	4	5	6	7
Med = Coste de Habilidades determinadas como Mediocre.				
Pob = Coste de las Habilidades determinadas como Pobre.				
Ter = Coste de Habilidades determinadas como Terrible.				
NoDis = Coste de Habilidades determinadas como No Disponible.				

No obstante, existen las siguientes limitaciones:

- Ningún personaje puede empezar con una habilidad considerada No Disponible a un nivel superior a Normal.
- Ningún personaje puede empezar con una habilidad considerada Terrible a un nivel superior a Bueno.
- Ningún personaje puede empezar con una habilidad considerada Pobre a un nivel superior a Grande.
- Ningún personaje puede empezar con una habilidad considerada Mediocre a un nivel superior a Excepcional
- Ningún personaje puede empezar con una habilidad a nivel Legendario.
- Ningún personaje puede empezar con más de dos habilidades a nivel Excepcional.
- Ningún personaje puede empezar con más de seis habilidades a nivel Grande.

2.51 Coste de habilidades según procedencia.

Dependiendo de la cultura de la que proceda el personaje, variarán los niveles de dificultad de aprendizaje de las distintas habilidades.

Ejemplo: Hama es un personaje humano procedente de Rohan, tierra famosa por sus caballos así que tendrá ciertas habilidades Fáciles para aprender como "Cuidar animales" o "Montar". Sin embargo, existen otras habilidades que para un habitante de Rohan son bastante infrecuentes y difíciles de aprender como pueden ser "Navegar" o "Astronomía".

Tipos de Magia. Los personajes deberán gastar al menos 1 punto para obtener habilidades de "Tipos de Magia", es decir, no se tendrán habilidades gratuitas sin gastar puntos ni se puede bajar el nivel de estas habilidades para obtener puntos gratuitos por la bajada de los niveles. Además, ningún personaje podrá adquirir tipos de magia que no se encuentren entre los permitidos según su procedencia.

Conjuros. En el apartado Conjuros, se indica los puntos que le cuesta a un personaje aprender cada conjuro. Esto significa que pagando el coste indicado, el personaje, ya sabrá utilizar ese conjuro. Para la utilización de estos, ver el capítulo de Magia.

A continuación se incluyen dos tablas (una para personajes humanos y otra para personajes no humanos, donde se listan los niveles de dificultad de aprendizaje de las habilidades).

COSTE DE HABILIDADES PARA PERSONAJES NO-HUMANOS.								
	HOBBIT	ENANOS		EDAIN		ELFOS		
	Comarca	Azules	Hierro	Negros	Dunedain	Noldor	Sindar	Silvano
Acrobacias	Pob	Ter	Ter	M	Pob	Pob	Pob	Pob
Actuar	Med	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob
Astronomía	Ter	Pob	Ter	Med	Med	Med	Pob	Pob
Cantar	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Med	Pob
Carpintería	Pob	Med	Med	Med	Pob	Ter	Pob	Pob
Cerrajería	Med	Med	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Cocinar	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Conocimiento animales	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med
Conocimiento hierbas	Pob	Ter	Ter	Ter	Med	Pob	Pob	Med
Contar historias	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Med
Cuidar animales	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob
Detectar mentiras	Pob	Pob	Med	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob
Detectar trampas	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob
Disfrazarse	Pob	Pob	Pob	Pob	Ter	Ter	Pob	Pob
Embaucar	Ter	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob	Ter	Ter
Emboscar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Med
Escondarse	Med	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Med	Med
Escuchar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Esquivar	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Geografía	Ter	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Ter	Pob
Herrería	Pob	Med	Med	Pob	Pob	Med	M	Ter
Historia	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Med	Pob	Pob
Intimidar	Ter	Pob	Med	Pob	Pob	Ter	Ter	Ter
Juego	Pob	Pob	Pob	Pob	Ter	Ter	Ter	Pob
Lanzar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Literatura	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Ter
Medicina	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Memoria	Pob	Med	Med	Pob	Pob	Med	Pob	Pob
Montar	Ter	Pob	Ter	Ter	Pob	Pob	Ter	Pob
Nadar	Ter	Ter	Ter	Med	Pob	Pob	Med	Pob
Navegar	Ter	Ter	Ter	Med	Pob	Pob	Med	Ter
Persuadir	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Ter
Preparar hierba	Med	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob	Med
Primeros auxilios	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Rastrear	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob	Ter	Pob	Med
Sabiduría arcana	NoDis	NoDis	NoDis	Ter	NoDis	Ter	NoDis	NoDis
Saltar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Tocar instrumentos	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob
Trabajar el cuero	Pob	Med	Med	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob
Trepar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Trucos de manos	Med	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob
Ver	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Tipos de magia	-	NoDis	NoDis	Ter	Ter	Ter	Ter	NoDis
Conjuro	-	3	3	3	3	2	3	3
Armas arrojadizas	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Armas cuerpo a cuerpo	Ter	Med	Med	Med	Med	Pob	Pob	Pob
Armas de proyectiles	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Med	Med
Luchar sin armas	Pob	Med	Med	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob

COSTE DE HABILIDADES PARA PERSONAJES HUMANOS.								
	HUMANOS							
	Burgueses	Rohan	Dunlendilos	Lossoth	Bosques	Oriental	Harad	Woses
Acrobacias	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Actuar	Pob	Pob	Ter	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob
Astronomía	Pob	Ter	Pob	Pob	Ter	Pob	Med	Ter
Cantar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Carpintería	Med	Med	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med
Cerrajería	Pob	Pob	Pob	Pob	Ter	Ter	Ter	Pob
Cocinar	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Conocimiento animales	Pob	Med	Med	Med	Med	Med	Med	Med
Conocimiento hierbas	Pob	Pob	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Med
Contar historias	Pob	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Med	Med
Cuidar animales	Med	Med	Med	Pob	Med	Med	Pob	Pob
Detectar mentiras	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Detectar trampas	Ter	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Pob	Pob
Disfrazarse	Pob	Pob	Ter	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob
Embaucar	Pob	Pob	Pob	Pob	Ter	Med	Med	Ter
Emboscar	Ter	Pob	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Med
Esconderse	Pob	Pob	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Med
Escuchar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Esquivar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Geografía	Med	Ter	Ter	Pob	Ter	Ter	Pob	NoDis
Herrería	Med	Med	Pob	Ter	Ter	Ter	Pob	Ter
Historia	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob	Ter
Intimidar	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob	Pob
Juego	Med	Pob	Ter	Pob	Ter	Pob	Pob	Pob
Lanzar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Literatura	Pob	Ter	Ter	Ter	Pob	Pob	Ter	Ter
Medicina	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Memoria	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Montar	Pob	Med	Pob	Pob	Pob	Med	Med	Pob
Nadar	Pob	Ter	Med	Med	Med	Ter	Ter	Pob
Navegar	Pob	Ter	Pob	Med	NoDis	Ter	Ter	Pob
Persuadir	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Preparar hierba	Ter	Pob	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Med
Primeros auxilios	Med	Pob	Pob	Med	Pob	Pob	Pob	Pob
Rastrear	Pob	Pob	Pob	Med	Med	Med	Pob	Med
Sabiduría arcana	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis
Saltar	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Tocar instrumentos	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Trabajar el cuero	Med	Med	Med	Med	Med	Med	Pob	Med
Trepar	Ter	Pob	Med	Pob	Med	Pob	Pob	Pob
Trucos de manos	Pob	Pob	Pob	Ter	Pob	Pob	Med	Pob
Ver	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Tipos de magia	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis	NoDis
Conjuro	3	3	3	3	3	3	3	3
Armas arrojadizas	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Armas cuerpo a cuerpo	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Med	Pob	Pob
Armas de proyectiles	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob
Luchar sin armas	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob	Pob

2.6 Dones, limitaciones y poderes sobrenaturales.

Don. Es un rasgo ventajoso que no parece encajar entre el rango de Terrible... Normal... Excepcional en el que las características y habilidades entran.

Limitaciones. Son cualquier cosa que hace la vida más difícil a un personaje. Las limitaciones suelen ser rasgos que restringen las acciones de un personaje o le confieren una mala reacción de los Personajes No Jugadores con que se tope.

Los Poderes Sobrenaturales. Son pericias especiales tales como la habilidad para lanzar conjuros mágicos, volar, leer mentes, etc, son técnicamente dones poderosos. En general, si un don o un poder sobrenatural no está escrito en la hoja del personaje, el personaje no lo tiene.

En el punto 2.2 se listan los dones y limitaciones con los que parten los personajes dependiendo de su raza así como el número de dones gratuitos de los que se disponen. El personaje podrá elegir tantos dones gratuitos como indique la tabla además, por cada limitación adicional que el personaje elija, tiene derecho a un don gratuito adicional. Los poderes sobrenaturales cuestan el equivalente a 2 dones.



2.61 Listado de dones.

A continuación se describen varios dones, tanto a los jugadores como a los DJ pueden ocurrírseles nuevos dones, que podrán utilizar siempre que el DJ los considere adecuados.

Ambidiestro. El personaje puede utilizar ambos brazos como si fueran su brazo "bueno".

Animal de compañía. El personaje posee un animal adiestrado que le obedece.

Atractivo. El personaje tiene un modificador de +1 a cualquier interacción con miembros de otro sexo.

Buena salud. El personaje tiene un modificador de +1 a su característica de Resistencia cuando se enfrenta a enfermedades o venenos.

Curación Rápida. El personaje se repondrá más rápidamente de sus heridas.

Empatía. El personaje cae bien a la mayoría de sus interlocutores.

Empatía Animal. El personaje cae bien a la mayoría de los animales y estos no le atacarán nunca salvo que exista una circunstancia excepcional.

Escala (Positiva). El personaje tiene una fuerza y masa mayor de la normal.

Gran orientación. El personaje no se perderá nunca y siempre sabrá donde se encuentra.

Piel Recia. El personaje tiene una gran resistencia natural y tiene un factor de heridas defensivo de +1 debido a su dureza.

Reflejos de Combate. El personaje está acostumbrado a luchar en desventaja, ignorará el modificador negativo por luchar contra dos enemigos a la vez.

Reflejos Rápidos. El personaje atacará siempre antes que su enemigo en combate cuerpo a cuerpo (Aplicar el resultado obtenido por el personaje antes del ataque del enemigo).

Riqueza. El personaje tiene unos fondos de 75 monedas de oro.

Sentido del Peligro. El personaje tiene derecho a una tirada a dificultad Grande por la característica de Percepción cuando se vaya a encontrar en una situación de peligro.

Sentidos Agudos. El personaje añade un +1 a todas sus tiradas de Percepción.

Siempre mantiene la calma. El personaje añade un +1 a todas sus tiradas de Voluntad donde se esté influido por una situación peligrosa.

Suerte Excepcional. El personaje goza de una gran suerte.

Visión Nocturna. El personaje es capaz de ver en la noche como si fuera un día nublado.

Voluntad Fuerte. El personaje añade un +1 a todas sus tiradas de voluntad.

Muchos de estos dones son de Si o No, es decir, se tienen o no (como Ambidiestro). Otros, sin embargo, pueden tener distintos niveles. Así una Riqueza 2, otorgará 150 monedas de oro o un Sentido del Peligro 2 requerirá una tirada de dificultad Normal.

2.62 Listado de limitaciones.

A continuación se describen varias limitaciones, tanto a los jugadores como a los DJ pueden ocurrírseles nuevos dones, que podrán utilizar siempre que el DJ los considere adecuados.

Adicción. El personaje tiene alguna adicción.

Berserker si es herido. El personaje elegirá siempre una táctica ofensiva cuando resulte herido.

Bravura indistinguible de tendencia suicida. El personaje nunca rehuirá un combate aunque sea superado en número abrumadoramente.

Código de Honor. El personaje tiene un código de honor que no puede desobedecer.

Comportamiento Compulsivo. El personaje tiene un comportamiento compulsivo en algún aspecto.

Donjuan. El personaje tiene una tendencia impulsiva a intentar seducir a los miembros del sexo opuesto.

Enemigo. El personaje tiene un enemigo con el que mantiene cuentas pendientes.

Escala (Negativa). El personaje tiene una fuerza y masa mayor de la normal.

Fobias. El personaje tiene alguna fobia a algo en especial.

Foco de atención. El personaje tiene que ser siempre el centro de todas las miradas.

Fuera de la ley. El personaje es perseguido por la ley.

Glotón. El personaje no puede contenerse ante una buena comida.

No puede quedarse sin decir la última palabra. El personaje tiene que cerrar siempre las conversaciones.

Oscuro pasado. El personaje tiene algo en su pasado que no quiere que se conozca.

Patriota Fanático. El personaje pone el orgullo nacional por encima de todo.

Rudo y sin tacto. El personaje se comporta normalmente sin ningún miramiento.

Sanguinario. El personaje actúa habitualmente de la forma más brutal posible.

Muchos de estas limitaciones son de Si o No, es decir, se tienen o no (como Foco de atención). Otros, sin embargo, pueden tener distintos niveles. Así una Fobias 2, otorgará una fobia a un nivel insoportable o Enemigo 4, hará que el propio Saruman esté buscando al personaje para ajustarle las cuentas.

2.63 Poderes Sobrenaturales.

A continuación se describen varios poderes sobrenaturales. La mayoría de estos (salvo Potencial Mágico), están vedados a los jugadores normales de FUDGE SDLA. Tanto a los jugadores como a los DJ pueden ocurrírseles nuevos poderes sobrenaturales, que podrán utilizar siempre que el DJ los considere adecuados.

En el capítulo 7, donde se describen algunas de las criaturas más importantes de la Tierra Media, se incluyen otros poderes sobrenaturales utilizados por estas como “Aliento de llamas”, “Reencarnación” y otros varios.



Volar. El personaje puede volar, aunque se requiere una habilidad especial (Volar) para controlar las diversas maniobras que se produzcan mientras se vuela.

Leer las mentes. El personaje es capaz de percibir las mentes y leer los pensamientos de los demás concentrándose (siempre que el blanco no supere una tirada de Voluntad).

Potencial mágico. El personaje es capaz de sentir y controlar la energía de la magia existente en el mundo de Arda. Por cada nivel de potencial mágico, el personaje dispondrá de 5 puntos de magia.

Resonancia mágica. El personaje es capaz de percibir la utilización de poderes por parte de otros seres. Por cada nivel del poder, se obtendrá un rango como si se tratara de una habilidad (Terrible, Mediocre, Pobre, Normal,)

2.7 Personalidad de un personaje.

La personalidad de un personaje puede representarse y describirse a través de varios conceptos, además, debería fijarse más claramente a través del trasfondo y la historia del personaje.



Diversos conceptos que pueden emplearse para describir la personalidad de un personaje son estos:

- | | | | |
|--------------|---------------|------------------|---------------|
| - Ambicioso | - Envidioso | - Maniático | - Susceptible |
| - Bromista | - Generoso | - Noble | - Taimado |
| - Cobarde | - Idealista | - Perfeccionista | - Terco |
| - Curioso | - Ingenuo | - Prepotente | - Tolerante |
| - Despistado | - Intolerante | - Sereno. | - Valiente |
| - Distráido | - Legalista | - Sumiso | - Violento |

Tanto a los personajes como al DJ pueden ocurrírseles nuevos conceptos que aplicar para definir la personalidad de un personaje en cuestión.

2.8 Intercambio de rasgos.

Durante la creación del personaje, los niveles gratuitos pueden intercambiarse (en cualquier dirección) de la siguiente forma:

- 1 nivel de características = 6 niveles de habilidades.
- 1 don = 6 niveles de habilidades.
- 1 don = 1 nivel de características.
- 2 dones = 1 poder sobrenatural.



Ejemplo: Gisulf es un humano (luego dispone de dos dones gratuitos). Elige como uno de estos dones ambidiestro, gasta el otro don en obtener 2 niveles de características, y gasta 5 niveles gratuitos de habilidad para obtener el don Visión nocturna.

2.9 Toques finales de un personaje.

Una vez se encuentre definido totalmente el personaje, para finalizar su creación, sólo faltará completar algunos pequeños toques finales que son los siguientes.

- **Puntos de Voluntad.** El personaje tendrá cinco puntos de voluntad por cada nivel del atributo voluntad.
- **Puntos de Magia.** El personaje tendrá cinco puntos de magia por cada nivel de Potencial Mágico que posea el personaje.
- **Historial.** El jugador deberá de tener bastante claro a la hora de definir su personaje, la historia de este, como ha vivido hasta ese momento y lo que le ha sucedido en el pasado.
- **Idiomas.** El personaje conocerá ciertos idiomas según su procedencia, además podrá aprender otros ya que estos se considerarán habilidades independientes, aunque serán Muy difíciles (MD) de aprender. Los idiomas existentes en la Tierra Media son los siguientes:
 - **Adunaico.** Es el idioma de Numenor, en la que hablan sus descendientes.
 - **Apysaico.** Es un dialecto hablado en el Sur de la Tierra Media, en Harad.
 - **Dunael.** Es la lengua de los dulendilos.
 - **Haradaico.** Es el idioma más empleado en Harad.
 - **Khuzdul.** Es la lengua de los enanos.
 - **Kuduk.** Es la variante del oestron empleada por los hobbits.
 - **Labba.** Es el idioma empleado en el Noroeste de la Tierra Media por los lossoth.
 - **Lengua negra.** Es un idioma empleado por las criaturas malvadas.
 - **Logathig.** Es el idioma empleado por los orientales y habitantes de dorwinion.
 - **Nahaiduk.** Es el idioma de la naturaleza empleado por los hombres de los bosques.
 - **Oestron.** También llamada lengua común. Es el idioma más común y extendido de toda la Tierra Media. La mayoría de los habitantes de esta saben y utilizan este idioma.
 - **Orco.** Es el idioma utilizado por algunas criaturas de la oscuridad.
 - **Pukael.** Es el dialecto que utilizan los woses de los bosques.
 - **Quenya.** Es el alto élfico, empleado sobre todo por los noldor.
 - **Rohírrico.** Es el idioma empleado por los habitantes de Rohan.
 - **Silvano.** Es el idioma élfico más empleado por los elfos silvanos.
 - **Sindarín.** Es el idioma élfico más empleado por los elfos sindar.

A continuación se listan las diversas procedencias de los personajes en “FUDGE SDLA” indicando los niveles con que empiezan en el conocimiento de idiomas. El número al lado del idioma indica el nivel de conocimiento de este idioma: Excepcional (7), grande (6), bueno (5), normal (4), mediocre (3), pobre (2) y terrible (1).

Hobbits de la Comarca. Kuduk (7), Oestron (7)

Enanos de las montañas azules. Khuzdul (7), Oestron (7), Sindarín (5)

Enanos de las montañas de hierro. Khuzdul (7), Oestron (7)

Numenoreanos negros. Adunaico (6), Haradaico (6), Oestron (7)

Dunedain. Adunaico (5), Oestron (7), Quenya (1), Sindarín (5)

Elfos Noldor. Adunaico (4), Oestron (7), Quenya (7), Sindarín (7)

Elfos Sindar. Oestron (7), Quenya (5), Sindarín (7), Silvano (5)

Elfos Silvanos. Oestron (6), Quenya (3), Silvano (7),

Burgueses. Oestron (7), Cualquier idioma de la zona de procedencia (5)

Rohirrim. Dunael (1), Oestron (7), Rohírrico (7)

Dunlendilos. Dunael (7), Oestron (6)

Lossoth. Labba (7), Oestron (3), Sindarín (3)

Hombres de los bosques. Nahaiduk (7), Oestron (5), Sindarín (3)

Orientales. Logathig (7), Oestron (3)

Haradrim. Apysaico (5), Haradaico (7), Oestron (7)

Woses. Dunael (3), Oestron (3), Pukael (7)

- **Dinero inicial y equipo del personaje.** El personaje empezará con 5 monedas de oro con las que tendrá que comprar todo su equipo inicial incluyendo armas, armadura,

2.91 Listado de equipos diversos.

A continuación, se incluyen varias tablas que incluyen la mayor parte del equipo que puede encontrarse en “FUDGE SDLA”. En estas tablas se incluyen los elementos de equipo, su precio, su peso y otras características. El sistema monetario utilizado en la Tierra Media es el siguiente:

10 monedas de estaño = 1 moneda de cobre; 10 monedas de cobre = 1 moneda de bronce

10 monedas de bronce = 1 moneda de plata; 10 monedas de plata = 1 moneda de oro

Tabla de Armas.			
Arma	Precio	Peso	Tipo
Alabarda	15mp	3,5k	Arma de cuerpo a cuerpo a dos manos
Arco Compuesto	20mp	1,5k	Arma de proyectiles
Arco corto	5mp	1k	Arma de proyectiles
Arco largo	10mp	1,5k	Arma de proyectiles
Ballesta	25mp	4k	Arma de proyectiles
Bastón	6mc	2k	Arma de cuerpo a cuerpo a dos manos
Boleadoras	6mp	1,5k	Arma arrojadiza
Cimitarra	12mp	2k	Arma de cuerpo a cuerpo
Daga	5mp	0,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Espada ancha	12mp	2k	Arma de cuerpo a cuerpo
Espada corta	8mp	1,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Espadón	25mp	4k	Arma de cuerpo a cuerpo a dos manos
Garrote	2mc	2,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Hacha	7mp	2,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Hacha de combate	20mp	3,5k	Arma de cuerpo a cuerpo a dos manos
Honda	10 mb	0,5k	Arma de proyectiles
Jabalina	5 mp	2k	Arma de cuerpo a cuerpo – Arma arrojadiza
Lanza	25mb	2,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Lanza de caballería	6mp	5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Látigo	3mp	1,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Martillo de guerra	20mp	2,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Mayal	20mp	3k	Arma de cuerpo a cuerpo
Maza	8mp	2,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Maza de guerra	15mp	2,5k	Arma de cuerpo a cuerpo
Red	8mp	1,5k	Arma arrojadiza

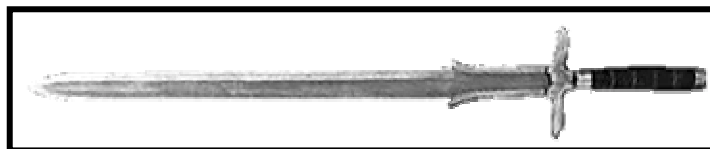


Tabla de Accesorios.

Bienes	Precio	Peso	Nota
Antorcha	5me	0,5k	Ilumina un diámetro de 6m
Arco para encender fuego	9me	0,25k	Tarda 5 minutos
Botas	12 mb	1,5k	-
Camisa	4mb	0,5k	-
Cantimplora(0,5litros)	2mc	0k	Pesa 0,5 llena
Capa	10 mb	1k	-
Carcaj(cap.20)	2mb	0,25k	Contiene flechas o pivotes
Cinto	6mb	0,5k	-
Cuerda	5mb	3k	15m
Cuerda(superior)	15mb	1,5k	15m
Chaqueta	16mb	3k	-
Escarpias(10)	2mb	1,5k	de hierro
Estacas(10)	9me	1k	de madera
Flechas(20)	4mb	1,5k	-
Frasco de aceite	4mb	0,5k	recarga para 6 horas
Juego de ganzúas	14 mb	0,25k	bonificación +1
Linterna	15mb	1k	ilumina un radio de 15m
Lona embreada	2mb	2k	1,5*2,4m
Mochila	3mb	1k	10kilos
Pantalones	30mc	0,5k	-
Petate	30mc	1,5k	22,5kilos
Pivotes ballesta	12mb	1,5k	15 de rotura la usarlos
Saco	10 mc	1k	capacidad 25kilos
Saco de dormir	3mb	2,5k	Fabricado en lana
Sobretodo	10 mb	0,5k	-
Tienda	2mp	4,5k	caben dos
Vaina	25mb	0,5k	-
Vara(3m)	5mc	4k	de madera
Yesca y pedernal	1mb	0,25k	tarda 3 minutos

Tabla de Transporte.

Transporte	Precio	Velocidad* (m/turno.)	Capacidad	Boni. Montar
Cab.ligero	40mp	60	100k	+0
Caballo	50mp	48	150k	+0
Cab.pesado	75mp	36	200k	+0
Cab.guerra	20mo	54	175k	+1
Cab.G.grande	60mo	45	185k	+1
Camello	10mo	30	112,5k	-1
Elefante	45mo	24	500k	-1
Mula/Burro	30mp	36	125k	-1
Poney	35mp	42	90k	+2
Transbordador	3mc/1,5km	Varia	-	-
Serv.Diligencia	2mc/1,5km	varia	-	-
Carreta	5mo	15	750k	-
Barca p.(3m)	6mo	varia	500k	-
Barca m.(6m)	12mo	varia	1500k	-
Barca g.(9m)	20mo	varia	2500k	-

Comida y alojamiento.		
Servicio	Precio	Nota
Brandy	12me	1/4litro
Cerveza	3me	1/2litro
Hidromiel	6me	1/2litro
Sidra	2me	1/2litro
Vino	7me	1/2litro
Comida ligera	7me	-
Comida normal	2mc	-
Comida abundante	15me	-
Raciones normales(1 semana)	6 mc	Caducidad normal. Peso 9k
Raciones viaje(1semana)	12 mc	Conservadas.Peso 7k
Gran pan(1 semana)	4 mp	Conservado.Peso 2k
Pan de viaje(1mes)	15mp	Conservado.Peso 2k
Alojamiento pobre	2mc	Dormitorio comunal
Alojamiento normal	3mc	Camas individuales
Buen alojamiento	25me	Habitaciones privadas
Establo	3 me	Incluye pienso para animal

Equipo protector.		
Equipo	Precio	Peso
Escudo	60mb	7,5k
Armadura de cuero	5mp	6k
Armadura cuero endurecido	12mp	7k
Camisa de cota de mallas.	25mp	7k
Cota de mallas completa	40mp	10 k
Coraza	55mp	12,5k

2.10 Creación de personajes en las distintas épocas.

Para cualquiera que haya leído la obra de Tolkien referida a la Tierra Media, queda claro una cosa. Cada vez los personajes que aparecen en esta, son menos poderosos (salvo excepciones como Gandalf, Saruman e incluso Aragorn). Esto puede aplicarse a prácticamente todo lo que se puede encontrar. En la Tercera Edad, el poder de los elfos está casi agotado, y ya no son ni sombra de lo que fueron. Quedan algunos retazos como el poder de Galadriel, pero comparado a Feanor en plenitud o a Fingolfin, capaz de herir siete veces a Morgoth, la dama de Lorien es una aprendiz. De los hombres, pues lo mismo, comparar a Aragorn con Beren capaz de arrancar un silmaril de la misma corona de Morgoth o a Earendil el portador de la luz resulta casi ridículo. Exactamente igual ocurre con las criaturas malignas. En la Primera Edad del Sol, existían hordas de balrogs (como las que atacaron a Feanor), y dragones que harían parecer a Smaug una pequeña lagartija. Resumiendo, "FUDGE SDLA" está pensado para jugar en la Tercera Edad, pero con unas transformaciones (sobre todo adaptar las procedencia de los personajes), podría ambientarse en las otras edades del Sol. Para esto, habrá que seguir las indicaciones de creación de personajes de la siguiente tabla:



CONCEPTO \ EDAD	Primera Edad	Segunda Edad	Tercera Edad
Niveles gratuitos de atributos	6	5	4
Niveles gratuitos de habilidades	75	60	50
Dones gratuitos	Según tabla+2	Según tabla+1	Según tabla

CAPÍTULO 3: SISTEMA DE JUEGO.

3.1 Resolución de Acciones.

Este capítulo trata de cómo determinar cuándo un personaje ha tenido éxito intentando una acción. En capítulos anteriores, los rasgos de los personajes se definían en términos de niveles: Excepcional, Grande, Bueno, etc. Este capítulo explica cómo estos niveles afectan a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea trepar una pared o rastrear una pista. Algunas veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor. Cuanto mejor sea tu habilidad, mayores posibilidades tienes de obtener estos resultados más altos.



3.11 Términos en la Resolución de Acciones.

Acción no Opuesta: algunas acciones son no opuestas, como cuando un personaje intenta realizar una acción que no está influida por nadie más. Algunos ejemplos serían el saltar un amplio abismo, escalar un acantilado, forzar una cerradura, etc. El jugador simplemente tira los dados y lee el resultado.

Grado de la Tirada: este término expresa cómo de bien ha realizado el personaje una tarea en concreto. Si alguien es Bueno escalando, pero la tirada de dados muestra un Gran resultado en un intento en particular, entonces el grado de la tirada es Grande.

Nivel de Dificultad: el DJ puede establecer un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una tirada no opuesta. Normalmente, éste será Normal, pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil. Por ejemplo: escalar un acantilado bastante vertical pero con muchos asideros, tiene una dificultad normal (Nivel de Dificultad Normal). Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ puede establecer un Nivel de dificultad Grande: el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande o superior para escalar el acantilado con éxito.

Acción Opuesta: las acciones son opuestas cuando otras personas (o animales, etc.) pueden afectar el resultado de la acción. En este caso, cada competidor tirará los dados y se compararán los resultados para averiguar el desenlace. Los ejemplos incluyen el combate, los intentos de seducción, regateo o dos grupos de gente tirado cada uno del extremo de una cuerda.

Grado Relativo: se refiere a cómo de bien lo ha hecho un personaje en comparación a otro en una tirada opuesta. A diferencia del grado de una tirada, el grado relativo está expresado como un número de niveles. Por ejemplo, si un Personaje Jugador obtiene un grado de tirada con un Buen resultado en un combate y su enemigo Personaje No Jugador obtiene un resultado Mediocre, el primero le golpea por dos niveles - el grado relativo es de +2 desde su perspectiva, y -2 desde la perspectiva del golpeado.

Tirada Situacional: en ocasiones el DJ puede querer una tirada de dados que no esté basada en los rasgos del personaje sino en el conjunto de circunstancias externas. Esta tirada situacional es una simple tirada normal de dados FUDGE, pero no está basada en ningún rasgo. De esta forma, un resultado de 0 es un resultado Normal, +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre y así sucesivamente. Esto se usa normalmente en tiradas de reacción y daño, pero puede utilizarse en cualquier situación que se necesite. Por ejemplo, el jugador pregunta al DJ si hay algún transeúnte en la calle en ese momento - está

preocupado por si hay algún testigo en la escena. El DJ decide que no lo habrá si el resultado de la tirada situacional es Bueno o superior y tira los dados. (Una aproximación bastante fiel al 50% sería un resultado par/impar: un resultado impar en 4dF se da el 50,6% de las veces. Por supuesto, 1d6 o una moneda ofrecen una probabilidad exacta del 50%.)

Más allá de Excepcional: es posible alcanzar un nivel de grado de la tirada por encima de Excepcional. Estos son los llamados niveles de grado legendario. Son posibles grados desde Legendario a Legendario +3. Estos niveles son solamente alcanzables por el ser humano en raras ocasiones.

Por debajo de Terrible: del mismo modo, hay grados de tirada desde Lamentable hasta Lamentable -4. Sin embargo, no puede haber un nivel de dificultad tan bajo: cualquier acción que tenga una Dificultad de nivel Terrible será realizada automáticamente, sin tirada de dados.

3.12 Tirando los Dados.

No hay necesidad de lanzar los dados cuando un personaje realiza una acción tan fácil como para ser automática. Así mismo, una acción que por su dificultad no tiene probabilidad alguna de realizarse con éxito tampoco precisa tirada de dados, simplemente no puede hacerse. Los dados se usan solamente en términos medios, cuando el resultado de la acción es incierto.

Se recomienda al DJ a mantener bajo mínimo el número de las tiradas de dados. No hagas lanzar dados a los jugadores cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. Nadie necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, o coge algo de una estantería, o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como una persecución. (Y posiblemente un Excepcional escalador no necesitaría una tirada para un barranco difícil. Podría conseguirlo automáticamente a menos que fuese verdaderamente muy difícil.)

Para cada acción que el personaje jugador desee llevar a cabo, el DJ ha de determinar qué rasgo utilizar. (Normalmente será una habilidad o atributo.) Si la acción es no Opuesta el DJ también determinará el nivel de Dificultad - generalmente Normal (Véase también la Sección 3.16, Acciones Opuestas).

3.13 Leyendo los Dados.

Los dados FUDGE son dados de seis caras con dos caras marcadas con +1, dos caras marcadas con -1 y dos caras con 0. Son disponibles comercialmente a través de Grey Ghost Games - véase el Aviso legal donde se lista su dirección.

Puedes crearte fácilmente tus propios dados FUDGE. Simplemente coge cuatro dados blancos normales de seis caras. Con un rotulador indeleble pinta dos caras de cada dado de verde, dos de rojo y deja las otras dos de blanco. Cuando la pintura se haya secado, rocía los dados ligeramente con un barniz mate claro para evitar que la pintura se quede en tus manos. Ahora tienes 4dF: las caras en verde = +1, rojo = -1 y blanco = 0.

[NdT: así mismo puedes recortar pequeñas pegatinas, para tapar las caras de los dados, y escribir en las pegatinas los signos correspondientes para simular este tipo de dados. Así, habría dos pegatinas con "+", otras dos en blanco y otras dos con "-" en cada dado].

Para usar los dados FUDGE, simplemente tira 4 dados y suma las cantidades. Ya que un +1 y un -1 se cancelan el uno al otro, retira un +1 y un -1 de la mesa, y los dos dados que quedan son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. (Por ejemplo: si sacas +1, +1, 0 y -1, retira el -1 y el de +1, ya que juntos son igual a 0. Los dos dados que quedan, +1 y 0, se suman fácilmente dándonos +1.) Si no hay ningún par opuesto de dados de +1 y -1, retira cualquier 0 y los dados que queden serán nuevamente fáciles de leer. El resultado de una tirada de dados es un número entre -4 y +4. En la parte inferior de la hoja de personaje, existe una gráfica con los niveles de los atributos, ordenados de la siguiente forma:



Excepcional, Grande, Bueno, Normal, Mediocre, Pobre, Terrible

Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el nivel de tu rasgo, entonces muévelo hacia izquierda (para resultados positivos) o hacia derecha (para resultados negativos).

Ejemplo: Beretar, tiene un Buen nivel en la habilidad de arco, está participando en una competición de arqueros. El jugador tira 4dF, usando el procedimiento descrito arriba. Si sacase un 0, obtendría un resultado igual al nivel de su habilidad: Bueno, en este caso. Si la tirada hubiera sido +1, en este caso

obtendría un Gran resultado, puesto que Grande es un nivel superior al que tiene en su Buena habilidad de "tiro con arco". Si hubiera sacado un -3, desafortunadamente Beretar tendría tan solo un tiro Pobre.

No siempre es necesario calcular el grado exacto de la tirada de dados. Si sólo necesitas conocer si un personaje tiene éxito al hacer algo, normalmente es suficiente para el jugador anunciar simplemente el nivel del rasgo apropiado y el resultado de los dados. De esta forma el juego es mucho más rápido.

Por supuesto, hay muchas veces que se desea o se precisa conocer exactamente cómo de bien lo ha hecho el personaje, incluso si no es cuestión de haber estado cerca. Si el personaje está componiendo un poema, por ejemplo, y su habilidad de Literatura es Normal, querrás saber lo que significa "Normal + 2": ¡escribió un Gran poema! Hay muchos otros ejemplos donde los grados de éxito son más importantes que conocer meramente el éxito o el fracaso.

3.14 Modificadores de Acción.

Puede haber modificadores para una acción dada, que pueden afectar a las probabilidades que hemos hecho alusión en la sección anterior. Los modificadores aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente.

Por ejemplo: Dori, Bueno con el hacha, está herido (-1 a todas las acciones). Así sólo es Normal con la hacha hasta que se cure. Kili, tiene una Mediocre habilidad de Forzar Cerraduras pero tiene un conjunto de ganchos Excepcional que le proporcionan una habilidad Normal de Forzar Cerraduras cuando las usa.

Si un personaje tiene un rasgo secundario que puede contribuir de forma significativa a la realización de una tarea, el DJ puede proporcionarle un bonificación de +1 si el rasgo es Bueno o mejor.

Ejemplo: Denethor, está en una biblioteca investigando un olvidado y secreto sortilegio de los habitantes de la hundida Numenor. Usa su Buena habilidad de Ver para encontrar un pergamino, pero también tiene un Excelente nivel de Sabiduría arcana. El DJ decide que esto es lo bastante significativo como para dar a Denethor una Gran habilidad de Ver por esta vez.

En otras condiciones se puede conceder +/-1 a algún rasgo. En FUDGE SDLA, +/-2 es un gran modificador - +/-3 es el máximo y nunca se debe conceder excepto en situaciones extremas.

3.15 Acciones no Opuestas.

Para cada acción no opuesta, el DJ establece un nivel de dificultad (Normal es el más común) y declara sobre qué rasgo han de lanzarse los dados. Si no se utiliza ninguna habilidad, se escoge el atributo más apropiado.

El jugador entonces lanza los dados contra el nivel del rasgo del personaje e intenta igualar o superar el nivel de Dificultad establecido por el DJ. En los casos en que haya grados de éxito, cuanto más alta sea la tirada, mejor lo hace el personaje; cuanto más baja sea la tirada, peor.

Al establecer el Nivel de Dificultad de una tarea, el DJ debe recordar que el valor por defecto es Pobre para la mayoría de las habilidades. El escalador medio experimentado puede escalar un acantilado Normal la mayor parte de las veces, pero el escalador sin experiencia medio tendrá normalmente un Pobre resultado.

En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el PJ. Hay veces que incluso una tirada fallida puede dar al jugador conocimientos que de otro modo no obtendría. Esto ocurre normalmente en tiradas que buscan información. Por ejemplo, si el DJ pide al jugador hacer una tirada por el atributo de Percepción (o por la habilidad "encontrar cosas ocultas"), y el jugador falla, el personaje no advierte nada fuera de lo normal, pero el jugador sabe que hay algo extraño que su personaje no conoce... Mucho mejor es que el DJ haga la tirada en secreto y sólo mencione los resultados.

3.16 Acciones Opuestas.

Para resolver una Acción Opuesta entre dos personajes, cada bando tira los dados contra el rasgo apropiado y anuncia el resultado. Los rasgos por los que se tiran no tienen que ser necesariamente los mismos.

Por ejemplo, un intento de seducción puede resolverse mediante una tirada de característica de Carisma por el participante activo, contra la Voluntad del participante que se intenta resistir. Puede haber modificadores: alguien con un voto de castidad puede tener un bono de +2 a su Voluntad, mientras que

alguien más lujurioso puede tener una penalización - o puede que ni siquiera tenga la oportunidad de resistirse.

El DJ compara los grados de la tirada para determinar el grado relativo entre las dos.

Por ejemplo, Bill Helechal intenta engañar con astucia a Frodo para hacerle creer que ha sido enviado por Gandalf para ser su guía y saca un Gran resultado. Sin embargo, esto no produce un éxito automático. Si Frodo también sacase un Gran resultado en su habilidad de "no dejarse engañar" (Habilidad de embaucar o Característica de Inteligencia, etc. -el que el DJ considere apropiado), entonces el grado relativo sería 0: se mantiene el status quo. En este caso, Frodo no se convencería de que Bill Helechal estuviera diciendo la verdad. Si Frodo hubiera sacado un resultado Excepcional, el Gran resultado de Bill Helechal habría ocasionado un grado relativo de -1: Frodo no se habría dejado engañar por Bill Helechal y seguramente tendría una mala reacción hacia ella.



El mecanismo de acciones opuestas puede utilizarse para resolver la mayor parte de los conflictos entre dos personajes. ¿Hay dos personas que cogen el mismo objeto la una antes que la otra? Pues esto es una Acción Opuesta basada en el atributo de Habilidad -el ganador se quedará con el objeto. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira Fuerza contra Fuerza para ver quien cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? Atributo de Percepción (o habilidad de Ver, Rastrear) contra habilidad de Esconderse ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues Resistencia contra Resistencia. Y así.

Opcionalmente, una Acción Opuesta puede manejarse también como una Acción no Opuesta. Cuando un PJ tiene como oponente a un PNJ, se hace que sólo tire el jugador, y simplemente dejamos nivel del rasgo del PNJ como nivel de dificultad. Este método asume que el PNJ saca la mayor parte de las veces 0. De este modo se enfatiza la eficacia de los PJs y se reduce la posibilidad de que una tirada afortunada de un PNJ decida el juego.

Una ligera variación a lo anterior, es que el DJ tire 1dF o 2dF cuando juegue por un PNJ en una Acción Opuesta. Esto permite algunas variaciones en la habilidad del PNJ, pero sigue poniendo el énfasis en las acciones de los PJs.

3.17 Resultados Críticos.

Un resultado natural de +4 en los dados puede ser considerado un éxito crítico -el personaje lo ha hecho excepcionalmente bien, y el DJ puede concederle alguna bonificación especial a la acción. En el caso contrario, un resultado natural de -4 es un fallo crítico (N.t.: pifia), y el personaje lo ha hecho lo peor posible en la situación dada.

Ha de tenerse en cuenta que obtener +/-4 con modificadores no cuenta como un resultado crítico, aunque el personaje lo haya hecho excepcionalmente bien o mal. Cuando se saca un resultado crítico "natural", el DJ puede ignorar el grado de la tirada que le correspondería, y tratarlo como un resultado más allá de Excepcional o por debajo de Terrible.

Un resultado crítico en combate puede significar varias cosas: un combatiente cae al suelo, o suelta su arma, o es herido más gravemente, o queda aturdido durante un turno y ni siquiera puede defenderse, o queda temporalmente ciego, o sin sentido, etc. El DJ debe ser creativo, pero no matar al personaje sin más. Esto se tratará con más profundidad en el apartado dedicado al combate.

3.18 Reacciones de los PNJs.

Algunas veces un personaje no jugador tiene predeterminada una reacción hacia los PJs. Quizá sea automáticamente su enemigo o quizá el grupo le ha rescatado y con ello ganado su gratitud. Pero habrá veces que los PNJs no tienen una reacción predeterminada. Cuando los PJs solicitan información o ayuda, la cosa puede ir bien o no. La negociación con un extraño es también una empresa incierta para los jugadores -y también puede serlo para el DJ.

En caso de duda, el DJ puede hacer una tirada Situacional en secreto. Si el PJ en cuestión tiene un rasgo que puede afectar a la reacción del extraño, puede otorgársele un +/-1 al resultado. : esto puede ser tanto la apariencia, Carisma, Reputación, Estatus social, y hábitos tales como hurgarse la nariz o la jerga vulgar. La Tirada de Reacción puede también modificarse hacia arriba o hacia abajo por las

circunstancias: soborno, carácter suspicaz o amigable del PNJ, proximidad al jefe del PNJ, se ha observado el comportamiento del PJ, etc.

Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de Reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado Normal, por ejemplo, el PNJ será medianamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo. No ayudará para nada si el resultado es Mediocre o peor, pero reaccionará bien con un resultado Bueno o mejor.



Ejemplo: Erkenbrand necesita algo información sobre el consejero del rey (Lengua de serpiente), de quien sospecha que es corrupto. Ha observado que las gentes son reacias a hablar del consejero. Erkenbrand decide acercarse a una parlanchina vendedora de verduras en el mercadillo. Erkenbrand tiene una apariencia media (sin modificadores), pero es carismático: +1 a la tirada de Reacción. Hablan un rato sobre nada importante, y entonces paulatinamente enfoca la conversación hacia el consejero. El DJ decide que lo ha hecho con la bastante astucia como para concederle otro +1 a la

tirada de reacción. Sin embargo, la situación es espinosa: -2 en general por preguntar cualquier tipo de información sobre el siniestro consejero. Esto cancela los bonificadores de Erkenbrand. El DJ tira en secreto y obtiene un resultado Normal. La vieja dama deja escapar un poco de información útil antes de darse cuenta de lo que está diciendo. En ese instante, se calla y Erkenbrand casualmente cambia el tema de conversación hacia el tiempo, disipando de esta manera sus sospechas. Vagabundea por ahí a ver si tiene más suerte en otro lado.

3.2 Otros aspectos de interés.

3.21 Escala.

En FUDGE SDLA existen personajes (o animales, monstruos, etc.) con rasgos más allá de la norma humana. En particular, los personajes con Fuerza y Velocidad bastante por encima o por debajo del margen humano son comunes en la Tierra Media. Los ejemplos serían gigantes, Trolls, Dragones, Balrogs, Hobbits, Ents, etc.

En FUDGE SDLA, la Fuerza, Masa y Velocidad son clasificadas por el DJ en términos de Escala para las diferentes razas. Por supuesto, el DJ puede asignar cualquier rasgo que desee en términos de Escala.

Los humanos son de Escala 0 (Esa misma escala tendrán otras razas como enanos, orcos, elfos, ...). Las razas no humanas pueden tener un número de Escala positivo o negativo, dependiendo de si son más fuertes (o más grandes o más rápidos) o débiles (o más pequeños o más lentos) que los humanos.

3.211 Escala de Fuerza y Masa.

La palabra Escala usada sin más siempre significa Escala de Fuerza/Masa en FUDGE SDLA. Cualquier otra Escala, como Velocidad, debe ser definida como tal.

Cada nivel de Fuerza (de Terrible a Excepcional) está definido para ser 1,5 veces más fuerte que el nivel anterior. Así, un personaje con Buena Fuerza es 1,5 veces más fuerte que un personaje de Fuerza Normal. Observa que esta progresión no es necesariamente cierta para cualquier otro atributo. Hay un margen más amplio de Fuerza en los humanos que de Destreza, por ejemplo: La Destreza Excepcional es sólo sobre dos veces mejor que la Destreza Normal.

La Escala de Fuerza aumenta de la misma manera: Un individuo de Fuerza Normal de Escala 1 es 1,5 veces más fuerte que un individuo de Fuerza Normal de Escala 0. Esto se mantiene respecto al aumento en Escala: una criatura de Fuerza Excepcional de Escala 10 es 1,5 veces más fuerte que una criatura de Fuerza Excepcional de Escala 9, por ejemplo.

A estas alturas, es tentador decir que una Fuerza Normal de Escala 1 es igual que una Buena Fuerza de Escala 0. Esto es así para la Fuerza, pero no para la Masa. La Escala realmente mide Masa, o Densidad, y la Fuerza simplemente la acompaña.

En FUDGE SDLA, la Masa tiene un significado específico: cómo afectan las heridas a un personaje. Se requieren más golpes de fuerza humana para debilitar a un gigante que a un humano, por ejemplo. Puede realmente no ser un gigante sano, pero su enorme tamaño significa que los golpes de una espada de

tamaño humano no le hacen tanto daño como le harían a un humano -a menos que golpeen en un punto vital, por supuesto. Igualmente, un ratón puede ser sano y robusto, pero no sobreviviría a una sola patada de un humano. La diferencia es la Masa, y la Fuerza relativa a ella.

Un luchador de Fuerza Normal de Escala 1 tiene ventaja sobre un luchador de Buena Fuerza de Escala 0, aunque sus Fuerzas sean iguales. El luchador de escala 1 es menos afectado por el daño del otro debido a su masa. Por tanto, no debería igualarse alegremente Bueno de Escala 0 con Normal de Escala 1.



Normalmente, la Fuerza y la Masa son manejadas en un solo tipo de Escala. Es decir, si se dice que una criatura es de Escala 7, eso significa Masa de Escala 7 y Fuerza de Escala 7. La fuerza puede variar dentro de cada raza así como lo hace para los humanos. Puedes tener Gigantes de Fuerza Excepcional de Escala 10 y Gigantes de Fuerza Terrible de Escala 10.

El DJ puede exigir una tirada de Fuerza para levantar un objeto en concreto. Esto puede depender de la Escala del personaje, por supuesto. Así, un hobbit puede necesitar una tirada a nivel de dificultad Bueno de Fuerza para levantar una piedra que un Ent podría levantar sin tan siquiera tirar. (Ver Capítulo 3, Resolución de acciones.)

3.212 Escala de Velocidad.

Cada nivel de Velocidad (de Terrible a Excepcional) se define como 1,2 veces más rápido que el nivel anterior. Un personaje con Buena Velocidad es así 1,2 veces más rápido que un Personaje con Velocidad Normal. Ésta no es la misma progresión que para Fuerza.

La Escala de velocidad aumenta de la misma manera: un individuo de Velocidad Normal de Escala 1 es 1,2 veces más rápido que un individuo de Velocidad Normal de Escala 0. Esto se mantiene para cada aumento en Escala: un animal de Velocidad Excepcional de Escala 10 es 1,2 veces más rápido que un Animal de Velocidad Excepcional de Escala 9, por ejemplo.

Para propósitos de comparación, se asume que un humano de Velocidad Normal puede correr una cierta distancia a aproximadamente 16 Km/h, con tal de que esté en forma, por supuesto. Correr a toda velocidad una distancia corta es algo más rápido. Esto viene a ser aproximadamente 50 m por cada turno de combate de diez segundos.

En una carrera corta, no tienes por qué tirar los dados para ver si alguien de Velocidad Excepcional puede vencer a alguien de Velocidad Buena -puede ganar, y de hecho lo hará, mucho más a menudo que lo que las tiradas de dados indicarían.

La Escala de Velocidad sube demasiado despacio como para comparar cosas tales como caballos al galope o velocidad de barcos. En estos casos, o usa una escala humana aproximada, o simplemente pon el caballo a Escala 5 de Velocidad de caballos, y clasifica las demás en relación a ella. Así, los caballos de medios serán aproximadamente de Escala humana -o puedes llamarlo simplemente caballo de Escala 0, y comparar otros caballos con él.

3.213 Escala de otros atributos.

Realmente, hay una manera de otros atributos con el concepto expuesto de Escala. De usar Inteligencia en Escala, de una manera no cuantificada. Por ejemplo, al crear un personaje perro, puedes señalar:

Inteligencia: Grande (Escala Perro)

Ya que nadie puede cuantificar con precisión la inteligencia entre especies, no esperes usarla comparativamente. Da una indicación de que, relativo a otros perros, este perro tiene una Gran Inteligencia. La palabra "Escala" no es necesaria -"Gran Inteligencia Canina" sirve igual.

El DJ normalmente debe usar Bonificaciones o Penalizaciones Raciales para otros rasgos que no sean Fuerza, Masa y Velocidad. Si el DJ prevé que Trolls, sean particularmente robustos, puede hacer que la mayoría de los trolls que existan tengan una característica de resistencia buena o mejor.

3.22 Ejemplos de Equipamiento.

Es posible definir equipo en términos de personajes de FUDGE. Probablemente no sea necesario, pero puede hacerse si se quiere, sobre todo para objetos mágicos o importantes.

El equipo. Un objeto de equipo puede definirse por tantos rasgos FUDGE como sean necesarios: atributos, habilidades, dones o limitaciones. *Ejemplo, la espada mágica Glamdring que empuña Gandalf y que encontró en "El Hobbit". Es la espada que perteneció a Turgon, rey de Gondolín.*

Espada mágica Glamdring

- Apariencia: Excepcional (+3 para impresionar a cualquier elfo que conozca la historia de Gondolín).
- Don: Mata-Orcos (+3 a golpear y al daño cuando se usa para pelear contra orcos).
- Resistencia: Excepcional.
- Aparte incluiría varios encantamientos de los presentados en la Magia de la Artesanía.



Se podría exponer otro ejemplo para que se vea lo flexible del sistema FUDGE.

Bill el poney.

Este es el poney que acompaña a los hobbits en muchas de sus peripecias.

- Escala de masa 2:
- Atributos: Resistencia (Grande), Voluntad (Excepcional)
- Habilidad: Ecuchar (Bueno), Ver (Bueno)
- Don: Presentir el peligro, Sentido de la orientación.
- Limitación: Tozudez.



Normalmente, el equipo de "diario" no ha de detallarse de esta manera. No es necesario definir una cantimplora, por ejemplo, como algo distinto de "metálico, con un cuarto de litro de capacidad" o un caballo normal. Incluso para el equipo que puede tener impacto en el juego, tal como armas o herramientas de ladrones, no necesitas tener más información que "+2 de Factor de daño Ofensivo" o "+1 en habilidad de Forzar Cerraduras".

Es mejor restringir el equipo definido en términos FUDGE a lo verdaderamente extraordinario (como objetos mágicos o cosas sorprendentes o extravagantes.).

3.23 Puntos de héroe.

Los puntos de héroe es un mecanismo que puede utilizarse para "comprar suerte" permitiendo a los jugadores amañar (N.t: to fudge) un evento de la partida.

Cada jugador comienza en FUDGE SDLA con 4 puntos de héroe. Los Puntos Fudge no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Cada jugador consigue un número adicional al finalizar cada sesión de juego. Este número de puntos de héroe que se recuperan será, el doble de los puntos de experiencia que le corresponden por interpretación al personaje.

Los Puntos de héroe pueden utilizarse de varios modos.

- Gastar un Punto Fudge puede hacer que una acción no opuesta tenga éxito y además de una forma espectacular. El DJ puede no permitir el uso de Puntos de héroe para acciones con un nivel de dificultad de Excepcional o superior.
- Un jugador puede gastar un Punto héroe para alterar en un nivel una tirada de dados, tanto hacia arriba como hacia abajo en una tirada que haga el DJ si el resultado de esta tirada concierne directamente al personaje.
- Puede utilizarse un Punto de héroe para declarar que las heridas no son tan graves como inicialmente parecían. Esto reduce la intensidad de cada herida por uno nivel (una herida Grave se convierte en una herida, y una Herida se transforma en un Rasguño). Pueden gastarse como máximo dos puntos de héroe para reducir la gravedad de un único impacto (como pasar de una Herida Grave a un Rasguño).
- Puede gastarse un Puntos de héroe para conseguir un resultado automático de +2, sin siquiera tener que tirar los dados en una acción opuesta.
- Puede gastarse una cantidad determinada por el DJ de Puntos Fudge para asegurar una coincidencia favorable. (Esta opción es bastante enrevesada, y el DJ puede vetarla en determinados momentos.

Por ejemplo, los personajes hobbits, huyen corriendo despavoridamente de los jinetes negros que les persiguen, en ese momento llegan al embarcadero y upps, gracias a que Merry se gastó un punto de héroe para asegurar una coincidencia favorable, la balsa se encuentra allí amarrada (vamos, sin ni tan siquiera una cadena que la sujete), lista para ayudar a los entrañables hobbits en su huida.

3.3 La voluntad.

La fuerza de voluntad de un personaje es lo que mide la característica “Voluntad”. En toda la obra de Tolkien, se hace mucho énfasis en los personajes, sus miedos, sus dudas, ... su voluntad para cumplir determinada misión.

3.31 Utilización de la voluntad.

En determinadas situaciones, en las que se vean afectados, un personaje deberá realizar lo que se denomina como tiradas de voluntad. Estas situaciones son cuando un personaje se vea afectado por un conjuro lanzado hacia él, por enfrentarse a una criatura monstruosa que provoca terror en sus enemigos, por ver morir a un amigo, por enterarse de una noticia especialmente nefasta, por verse afectado por el influjo de algún objeto de poder, , y en todas las situaciones que el DJ determine oportunas.



3.32 Procedimiento de las Tiradas de voluntad.

Cada vez que un personaje sea afectado por una de las situaciones anteriores, deberá realizar una tirada de voluntad. El procedimiento para realizar estas tiradas de voluntad es el siguiente.

- El DJ determina que cierta situación es merecedora de una “Tirada de voluntad”, así como la dificultad de superar esta (si se necesita una voluntad excepcional, si se necesita una voluntad grande,).
- El personaje lanza los dados sumando el resultado obtenido (o restando si el resultado es negativo) al nivel actual de voluntad. El nivel actual de voluntad, no viene determinado por la característica “Voluntad”, sino por los puntos de voluntad que tenga el personaje en ese momento. En la hoja de personaje, en el apartado de puntos de voluntad, puede verse al lado de los puntos de voluntad actuales el nivel de esta (T:terrible, P:pobre, M:mediocre, N:normal, B:bueno, G:grande, E:excepcional, L:legendario).
- Si el personaje supera la tirada, no se verá afectado por la situación, conjuro, noticia,
- Si el personaje no supera la tirada, el personaje se verá afectado por la situación, conjuro, noticia, ...
 - En caso de ser un conjuro, el personaje se verá afectado por este conjuro.
 - En caso de ser por la presencia de una criatura monstruosa, el personaje sentirá temor, debiendo huir o teniendo penalizaciones a las tiradas de combate. Esto dependerá del grado de error, de la criatura y de lo que determine el DJ.
 - En caso de ser por alguna otra situación, el personaje perderá determinados puntos de voluntad que podrán variar entre 1 para situaciones más leves hasta un máximo de 1D6 para situaciones muy extremas. No se podrán perder más de 5 puntos de voluntad por la misma causa.

3.33 Efecto de la voluntad.

Un personaje que pierda todos sus puntos de voluntad, perderá sus ganas de vivir aventuras, de ver cosas nuevas, en definitiva, perderá todo aquello que le da un toque original a la vida.

- En el caso de un personaje elfo, viajará a los Puertos Grises y embarcará hacia las Tierras Imperecederas para no volver jamás a la Tierra Media.
- En el caso de otro tipo de personajes, se retirará de todo tipo de aventuras, estableciéndose en algún lugar confortablemente y pasando a ser un personaje controlado por el Director de Juego.

Los puntos de voluntad, pueden ser recuperados de dos formas distintas:

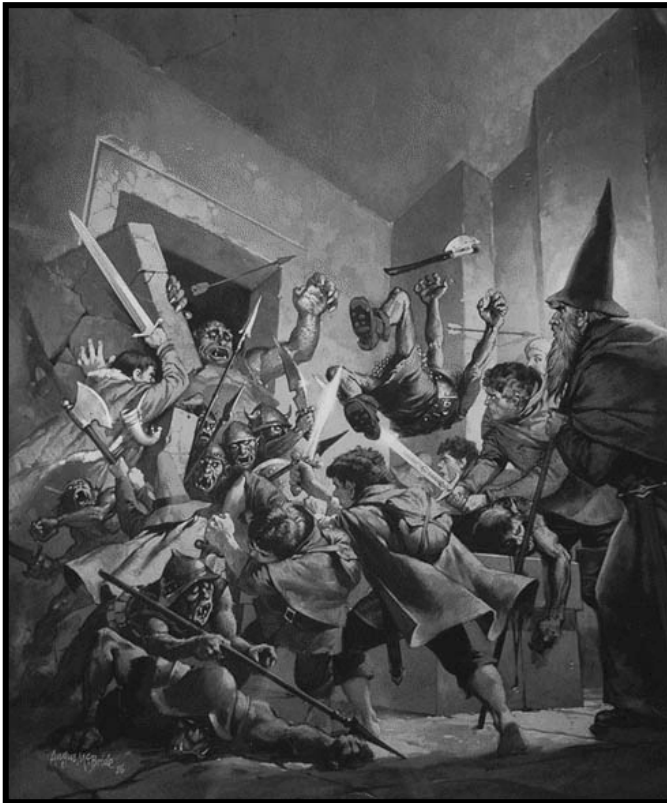
- Mediante el descanso. Un personaje que permanezca retirado de todo tipo de aventuras y confortablemente instalado durante un mes, recuperará un punto de voluntad.
- A través del cumplimiento de misiones. Un personaje que tenga éxito en una misión que emprenda tras enfrentarse a dificultades, recuperará cierto número de puntos de voluntad a discreción del Director de Juego (dependiendo de la actuación del personaje durante la partida,).

CAPÍTULO 4: EL COMBATE.

A menos que un participante no sea consciente de un ataque o decida ignorarlo, el combate será una Acción Opuesta en FUDGE SDLA. La manera de manejar un combate en FUDGE SDLA es por medio de series de acciones Opuestas.

El combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia son tratados por separado.

4.1 Términos de Combate.



Combate Cuerpo a Cuerpo: cualquier combate en el que se ataca al Oponente con un puñetazo, o con un arma empuñada. Un ataque desde más lejos se considera un ataque a distancia.

Turno de Combate: un espacio de tiempo indeterminado establecido por el DJ -de unos 10 segundos de duración. Un turno de combate puede variar en duración, dependiendo de la situación. Generalmente, cuando todos los personajes involucrados realizan una acción, el turno finaliza.

Factores de daño Ofensivos: son aquellos que contribuyen a dañar a un oponente: Fuerza (si se usa un arma basada en la Fuerza), Escala, y lo devastadora que sea un arma.

Factores de daño Defensivos: son aquellos que contribuyen a reducir el daño recibido: Escala, armadura y la Resistencia del blanco.

Factor de daño Total: (o simplemente Factor de Daño) es la resta del Factor de daño Ofensivo del atacante menos el Factor de daño Defensivo del defensor.

4.2 Combate Cuerpo a Cuerpo.

4.21 Turnos Simultáneos de Combate.

FUDGE SDLA utiliza turnos simultáneos de combate. Esto es lo siguiente: se divide el combate en partes pequeñas que se llaman pueden "Turnos de combate". En los turnos de combate simultáneo, todas las maniobras ofensivas y defensivas ocurren al mismo tiempo. Esto es realista: Pocos combates reales consisten en luchadores que esperan sus respectivos turnos para golpearse el uno al otro.

El DJ determina con qué rasgos han de tirar los combatientes. Esto dependerá de si se empuñan armas o no (Ya que existen estas dos habilidades "Combate desarmado" y "Combate con armas").

Cada combatiente realiza una tirada de acción opuesta. Con un resultado relativo de 0, el turno de combate se declara neutro -se movieron en círculo el uno respecto al otro buscando una apertura, o lanzaron golpes al escudo del contrario, etc.- nadie resulta herido.

Un resultado mínimo de Pobre es necesario para impactar a un oponente del mismo tamaño. Es decir, un humano necesita un Golpe Pobre (y ganar la Acción Opuesta) para impactar a otro humano. Si los dos oponentes sacan una tirada peor que Pobre, el turno es neutro.

Si un oponente es significativamente más grande que el contrario, necesita un resultado Mediocre para impactar a su contrario más pequeño mientras que un resultado Terrible, hará que el pequeño pueda golpear al más grande. (Siempre que se gane la Acción Opuesta.) Los objetivos extremadamente pequeños, como un ratón, requieren un resultado de Bueno o Grande. Esto incluye humanos contra gigantes, etc.

Si el resultado es otro que 0 y el nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado, el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque está sorprendido por el atacante), el combate puede ser una Acción no Opuesta para el luchador activo, normalmente con un nivel de dificultad Pobre. Si un personaje puede defenderse de alguna forma, como haría con un escudo, esto todavía es una acción opuesta, pero el defensor no puede atacar al agresor si gana el turno de combate. A veces el combate dura más de un turno. Los personajes no están limitados a atacar cada turno -pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra acción que consideren apropiada.

4.22 Modificadores de Cuerpo a Cuerpo.

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un bando u otro sea modificado. Aquí se listan algunos ejemplos:

- Un luchador que está Herido tiene un -1
- Un luchador que está Herido Grave tiene un -2.
- Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.
- Resta el valor de un escudo de la habilidad de armas del oponente. Un escudo pequeño tiene un valor de +1 sólo en combate cuerpo a cuerpo, mientras que uno mediano tiene un valor de +1 en combate cuerpo a cuerpo y +1 a defender contra ataques a distancia (si el material del escudo es apropiado para frenar el proyectil). Un escudo grande (+2 en todo tipo de combate) es engorroso de llevar. Cuanto mayor sea el escudo, más penalizaciones habrá para cosas como acrobacias u otras acciones extravagantes. Los escudos pueden usarse también ofensivamente para empujar al oponente o para dejarlo inconsciente.
- Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo de Bueno o Grande para acertar y además tendrá un -1 en el nivel del rasgo requerido. Si se requiere un Gran resultado y el combatiente sólo obtiene un Buen resultado pero todavía gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.
- Un luchador puede tener una bendición mágica (+1 o más) o una maldición (-1 o menos).
- Combate a caballo. El luchador no podrá utilizar una habilidad de combate cuerpo a cuerpo que esté por encima de su nivel en la habilidad montar. Es decir, si la habilidad de combate es superior a la de montar, se utilizará la habilidad de montar. En el caso contrario (que la habilidad de montar sea superior a la de combate), se utilizará la habilidad de combate.

Los personajes pueden emplear diversas tácticas de combate, esto añade más componentes tácticos al combate a expensas de un poco de complejidad. Antes de cada turno, un luchador puede escoger entre adoptar una postura normal, ofensiva o defensiva. Una postura ofensiva o defensiva aumenta la habilidad de combate en un aspecto (ataque o defensa), y reduce la misma habilidad en igual cantidad en el otro aspecto del combate. Tipos de tácticas:

- Ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa
- Ataque: +1 al Ataque, -1 a la Defensa
- Equilibrio: Ataque y Defensa Normal
- Defensa: -1 al Ataque, +1 a la Defensa
- Defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

En cada turno de combate, cada jugador escoge en secreto una postura de combate seleccionando dos dados FUDGE y ajustándolos en un resultado de +2 a -2, que representa el modificador ofensivo. (El defensivo mostrado arriba con el modificador ofensivo se incluye automáticamente.) Ambos bandos revelan simultáneamente sus elecciones.

Después, cada luchador realiza una tirada de Acción Opuesta de manera normal. No obstante, el resultado se aplica al ataque y a la defensa, y se obtendrán unos resultados diferentes para ataque y defensa si se ha escogido otra postura diferente de la postura normal. El resultado de la tirada de ataque de cada luchador es comparado al de la defensa del otro luchador.

Por ejemplo, un luchador con una Buena habilidad de espada escoge +1 a ataque y -1 a defensa en su turno de combate: su habilidad de ataque con espada es Grande en este turno, mientras que su habilidad de defensa con la espada es Normal. Su oponente, una Gran espadachina, escoge una postura normal. La espadachina tira un -1: un Buen resultado para defensa y ataque. El primer luchador tira un 0: su tirada ofensiva resulta Grande, su defensa Normal. Su Gran resultado de ataque se compara con la Buena defensa de la espadachina: él gana por +1. Sin embargo, el Buen resultado de ataque de ella se compara simultáneamente con la defensa Normal: ella también gana la acción opuesta por +1. Ambas partes calculan el daño, para ver si sus ataques han sobrepasado la protección de sus respectivas armaduras - ver la Sección 3.44, Heridas.

4.23 PJs vs. PNJs.

Si un PJ está luchando contra un PNJ, el DJ puede tratar el combate como si fuese una Acción No Opuesta asumiendo que el PNJ siempre tendrá un resultado igual a su nivel de rasgo. En este caso, el PJ tendrá que empatar el rasgo del PNJ para lograr un turno neutral, y superarlo para infligirle daño. Esta opción acentúa las habilidades de los personajes sin permitir locas tiradas de suerte por parte de los PNJs.

4.24 Múltiples Combatientes en Combate Cuerpo a Cuerpo.

Cuando más de un oponente ataca a un solo luchador, disponen de ventaja. Para reflejar esto, el personaje solitario tiene un -1 a su habilidad por cada oponente más allá del primero.

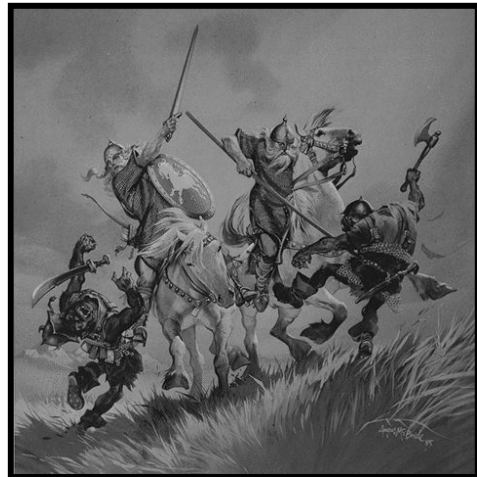
El luchador solitario tira una vez, y el resultado es comparado con cada uno de los grados de éxito de los oponentes, uno tras otro.

El combatiente solitario debe ganar o empatar a todos los rivales para poder infligir daño a alguno de los adversarios con las siguientes condiciones:

- Si empata al mejor oponente, sólo puede dañar a uno cuyo resultado sea al menos dos niveles inferior al resultado que él obtuvo.
- Si supera a todos sus enemigos con un grado de éxito +1, puede impactar al que desee.
- Si supera a todos sus enemigos con un grado de éxito +2, puede impactar hasta dos enemigos.
- Si supera a todos sus enemigos con un grado de éxito +3, puede impactar hasta tres enemigos.
- No se puede impactar a más de tres enemigos por turno de combate.

Ejemplo: Boromir se enfrenta a tres orcos, que han sacado unas tiradas de Grande, Bueno y Mediocre, respectivamente. Paco hace una tirada de Grande, empatando al mejor matón. Golpea al matón que logró un resultado Mediocre (al menos dos niveles menos que su resultado) y él resulta ileso (empató al mejor matón).

El luchador solitario sufre múltiples heridas en un solo turno si dos o más enemigos le impactan. Un luchador bien armado, luchando contra oponentes mas débiles puede concentrarse en un enemigo y dejar que los otros intenten penetrar su armadura. (Esto es, no defenderse de todos sus atacantes) En este caso, el luchador solitario puede dañar al enemigo elegido aunque sea impactado por los enemigos ignorados.



Ejemplo: Feanor avanzando entre hordas de orco y trolls, persiguiendo a Morgoth buscando los silmarils robados (Pero es que estos elfos de la Primera Edad del Sol eran tremendos).

Hay un límite en cuanto al número de enemigos que pueden atacar al mismo tiempo a un solo oponente. Seis es el máximo en condiciones ideales (como lobos, o lanceros), mientras que sólo tres o cuatro pueden atacar si se usan armas que requieren mucho espacio para maniobrar. Si el luchador solitario está en un pasillo, sólo uno o dos pueden alcanzarle.

Cuando múltiples PNJs atacan a un solo PJ, el DJ puede usar la opción de los PJs vs. PNJs comentada en la sección 3.423.

El DJ puede querer hacer tan solo una tirada para todos los PNJs. El luchador solitario aún sufre un -1 por cada oponente extra. El DJ tira los dados, y aplica el mismo resultado para todos los PNJs. Por ejemplo, si el DJ obtiene un resultado de +1, cada atacante obtiene un +1.

Ejemplo: Tres medio orcos, durante la batalla de Cuernavilla están atacando al héroe Gimli. Los medio orcos (llamadas Nellurg, Anak, y Morg) tienen habilidades de combate Normal, Buena y Mediocre, respectivamente. Gimli es un Legendario combatiente, pero tiene un -2 por tener 2 luchadores extra atacándole al mismo tiempo: tiene habilidad Grande para este combate. El DJ quiere hacer una sola tirada (aplicando el resultado a los tres medio orcos) en vez de tirar tres veces cada turno.

El DJ lanza los dados, y obtiene un +1 en el primer turno. Los medio orcos tendrán así habilidades de Buena, Grande y Normal, respectivamente. Si Gimli obtiene un resultado Excepcional, puede impactar al medio orco que elija y además salir indemne. Con un resultado Grande, Gimli saldrá ileso, y podrá golpear a Morg. Con un resultado Bueno no impactará a nadie, pero Anak le impactará. Si Gimli logra un resultado Normal, Nellurg y Anak podrán impactarle. Este proceso se repite cada turno.

4.25 Localización de las Heridas.

Un pequeño golpe a un ojo es muy diferente de un pequeño golpe a un hombro protegido con armadura, o a un escudo.

En FUDGE SDLA, se utiliza este método de localización de heridas:

El atacante puede anunciar que está apuntando a una parte específica del cuerpo -esto debe hacerse antes de tirar para impactar. El DJ decide el mínimo grado relativo necesario para tener éxito, normalmente entre 2 y 4, sabiendo que localizaciones extremas (como un ojo) son más difíciles de acertar. De este modo, si un jugador quiere que su personaje ataque al brazo del arma del oponente, el DJ puede responder, "Tienes que ganar por 2 para lograrlo." Si el jugador entonces gana por un grado relativo de 2, el brazo del arma es golpeado, y la herida será específicamente en ese brazo.

Si el atacante gana el turno de combate, pero no por el grado relativo mínimo necesario para impactar al objetivo, el defensor nombra qué parte de su cuerpo -¡o escudo!- es golpeada. Lo más probable es que sea el torso en general (si no se dispone de escudo), o podría ser la mano zurda, que daría menos penalizaciones al combate que una herida en el torso. Aquí, el DJ puede tener que improvisar un poco.

Una parte específica dañada puede describirse como estando Magullada (ningún efecto real en el juego), Herida (una penalización al usarla, pero la parte del cuerpo aún funciona), e Incapacitada. Después de la batalla se decidirá si una parte del cuerpo Incapacitada puede curarse, o si quedará permanentemente Incapacitada.

Una parte del cuerpo herida confiere generalmente un -1 a su uso normal. Una herida en el brazo que lleva la espada da una penalización de -1 al combate, por ejemplo, mientras que una pierna herida supone un -1 al correr, intentar acrobacias, etc. Un ojo herido da un -1 a la visión, etc.

Al determinar el nivel exacto del daño, el DJ puede considerar lo bien que se acertó el golpe, además de la Fuerza del atacante y el arma usada. Si se gana por el grado relativo mínimo necesario para acertar a una parte del cuerpo específica no se logrará que la víctima quede incapacitada a menos que el atacante tenga una Escala mucho mayor que la del defensor. Por otro lado, un brazo golpeado con una maza de batalla blandida por un Troll tiene grandes posibilidades de ser machacado aun si el Troll lograra justo el nivel necesario para golpear el brazo...

Como pauta, si el atacante sobrepasa el grado relativo necesario para acertar a la parte del cuerpo, la parte resulta Magullada o Herida, dependiendo de la Fuerza y de lo devastadora que sea el arma. Si la sobrepasa de forma significativa, la parte será Herida o Incapacitada.

Otras especies aparte de la humana pueden tener una lista diferente de partes del cuerpo para acertar, y/o diferentes modificadores de dificultad.

4.26 Extravagancias.

En este epígrafe se integran diversas maniobras como columpiarse colgado de una lámpara, lanzar dos flechas a la vez y otras maniobras típicas. Ya que este es un juego de rol basado en el mundo de J.R.R. Tolkien, es un mundo épico donde estas maniobras tienen cabida. En estos casos, el jugador describe sus intenciones de la manera más completa y dramática que pueda. Cuanto mejor sea la historia, mejor será la bonificación a la tirada de dados -o puede no precisarse tirada alguna si la acción es lo bastante entretenida. Puede requerirse una tirada contra la habilidad Acrobacias (u otras que el DJ considere oportunas) y dejar que eso determine lo bien que se consiga lo que se pretende.



4.27 Críticos y Pifias.

Existen ciertas acciones cuya resultado final es muy superior a lo que originalmente se pretendía, igualmente, existen acciones cuyo resultado final es mucho peor a lo esperado. Estos son los críticos y las pifias. Los críticos consistirán en una acción de combate realmente espectacular que hará más daño del habitual, mientras que la pifia será una maniobra de combate realmente mala que dejará al personaje o no personaje a merced de sus rivales.

Crítico.

Cuando un personaje combatiendo lanza los dados y obtiene un resultado en ellos de +4 (todo +1), habrá conseguido un crítico. Deberá volver a tirar los dados y sumará a ese +4 todos los resultados positivos que obtenga (el resto de resultados se ignorarán). Este proceso continuará en caso de volver a obtener +4.

Pifia.

Cuando un personaje combatiendo lanza los dados y obtiene un resultado en ellos de -4 (todo -1), habrá conseguido una pifia. Deberá volver a tirar los dados y sumará a ese -4 todos los resultados negativos que obtenga (el resto de resultados se ignorarán). Este proceso continuará en caso de volver a obtener -4.

4.3 Combate a Distancia.

El combate a distancia puede ser o no ser una Acción Opuesta. Si el objetivo no se da cuenta del asalto, el atacante realiza una tirada no Opuesta para ver si acierta a su blanco. El DJ establece el nivel de Dificultad basándose en la distancia, luz, cobertura, etc. No modifiques la habilidad del atacante por el alcance, cobertura parcial, u otras circunstancias -eso es algo que debe incluirse en el nivel de dificultad. Aunque algunos accesorios de equipamiento como podría ser un arma mágica puede modificar la habilidad del atacante. Si el defensor es consciente del ataque ésta es una Acción Opuesta: la habilidad de armas de proyectiles o de armas arrojadas del atacante contra el rasgo defensivo del blanco. (El DJ aún establece un nivel de dificultad por la distancia, luz, etc. como el grado mínimo requerido para impactar) Una tirada defensiva ha de hacerse contra la habilidad de Esquiva. (O de combate con armas si se dispone de un escudo). Si el arma es lanzada, no hay ningún modificador a la tirada de defensa. Claro está que el defensor puede rechazar el intento de esquiva, y en lugar de ello disparar a su vez. En este caso, la acción es no Opuesta -alcanzar el nivel de dificultad es todo lo que se necesita para acertar. El DJ puede tratar tales acciones como acciones simultáneas.

Otro Ejemplo: Legolas va a disparar un arco largo desde encima de un árbol a Durg el orco que dispone de un arco corto. Durg sabe que Legolas está por los alrededores porque un orco cerca de él fue abatido por una flecha que atravesó su pecho. Durg está al descubierto, bien iluminado, así que la única preocupación de Legolas es la distancia: el DJ dice que incluso un disparo Mediocre servirá para acertar ya que están bastante cerca el uno del otro. La distancia de Durg a Legolas es por supuesto la misma, pero Legolas está parcialmente escondido tras unas ramas y dentro del follaje, de modo que la iluminación hace que sea difícil verle claramente. El DJ declara que Durg necesita un Buen disparo para impactar a Legolas. Durg obtiene un resultado Normal, fallando. Legolas saca un resultado Mediocre, acertando a Dicken, a pesar de que no era un disparo tan bueno como el de Durg.

En ambos ejemplos, los luchadores renunciaron a esquivar para así dispararse simultáneamente. Cada combatiente ha necesitado superar un nivel apropiado de dificultad para impactar. En esas condiciones, es posible para ambos tener éxito en el mismo turno de combate. Si el disparo de Durg hubiera sido certero, Legolas y Durg se habrían destrozado el uno al otro.

4.4 Heridas.

4.41 Niveles de Heridas.

El daño típicamente sufrido en un combate por un personaje puede describirse como uno de entre siete fases de gravedad. Las fases son:



Sin daño: sin heridas. El personaje no está necesariamente sano -puede estar enfermo, por ejemplo-. Pero no tiene ninguna herida de combate que sea lo bastante reciente como para molestarle.

Sólo un Rasguño: sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a estar Herido si recibe otro golpe. La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc.

Herido: el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: todos los rasgos que estén afectados de una manera lógica tendrán un -1. Un resultado de Herido en un combate puede ser llamado Herida Leve.

Herido Grave: el personaje está gravemente herido y posiblemente esté tambaleándose: los rasgos que están afectados tienen un -2.

Incapacitado: el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier acción, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Un DJ permisivo puede dejar a un personaje incapacitado que realice acciones tan elaboradas como el abrir una puerta o agarrar una gema...

Moribundo: el personaje no sólo está inconsciente, sino que morirá en menos de una hora - o puede que en mucho menos tiempo- sin ayuda médica. Nadie se recupera de estar Moribundo por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte.

Muerto: ya no tiene necesidad de sus posesiones, a no ser que crea que las necesite en su otra vida...

Muerte Automática: a veces no se necesita tirar los dados. El degollar a un personaje indefenso es un buen ejemplo -no se precisa ninguna tirada para matarlo, pero la conciencia del asesino sufre.

El DJ puede permitir una tirada de Voluntad con un alto Nivel de Dificultad para reducir o anular las penalizaciones listadas en Herido, Herido Grave, y posiblemente también en Incapacitado. Un don de Alta Tolerancia al Dolor, podrá reducir en un nivel las penalizaciones mientras que una limitación de Poca Tolerancia al Dolor las incrementará en uno.

4.42 Factores de Heridas.

Cuando se determina cómo de herido está un personaje cuando es golpeado en un combate, hay que tener en consideración dos tipos de factores, los ofensivos (que son los que hacen incrementar el daño) y los defensivos (que son los que hacen disminuir el daño). Luego el daño final será el resultado de sumar todos los factores de heridas ofensivos y posteriormente restarle todos los factores de heridas defensivos.

4.421 Factores de Heridas ofensivos.

- **El grado relativo con el que el ataque ha tenido éxito.** Cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño. El ganar un turno de combate con un grado relativo de +1 significa que se golpea probablemente donde más protegido estaba el defensor. Golpear con un +3 hará que se acierte en un hueco desprotegido de su armadura.
- **La escala de Masa del atacante.** El nivel estándar en FUDGE SDLA que es considerado el humano (elfo, enano, orco, uruk-hai, ...) tiene un valor numérico de 0. Por cada punto de escala por encima de 0, se sumará 1 al factor de heridas ofensivo. Por cada punto de escala por debajo de 0, se restará 1 al factor de heridas ofensivo.

Ejemplo: luchando en Moria contra un troll, Aragorn, recibe un ataque por parte de un troll que le impacta, al tener el troll una escala de masa 4, tendrá un +4 al factor de heridas ofensivo por lo que Aragorn sufrirá una herida bastante importante.

- **La letalidad del arma del atacante.** Las armas grandes tienden a hacer más daño que otras más pequeñas; las armas afiladas desgarran mejor que las romas, pero las contundentes pueden causar daño de contusión a través de armaduras lo bastante fuertes como para frenar un arma afilada, lo que tienda a contrarrestar la ventaja de las afiladas. Por lo que el daño está equilibrado. A continuación se lista la tabla de armas:

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO.	
ARMA.	LETALIDAD.
Alabarda	+4
Bastón	+2
Cimitarra	+2
Daga	+1
Desarmado	0
Espada ancha	+3
Espada corta	+2
Espadón	+4
Garrote	+2
Hacha	+3
Hacha de combate	+4
Lanza	+3
Lanza de caballería	+5
Látigo	+1
Martillo de guerra.	+4
Mayal	+3
Maza	+3
Maza de guerra.	+4

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA.	
ARMA.	LETALIDAD.
Arco corto	+2
Arco largo	+3
Ballesta	+3
Boleadoras	+1
Honda	+1
Jabalina	+2

- **La fuerza del golpe.** En cuanto a armas en las que el daño depende de la musculatura, como armas cuerpo a cuerpo, ataques sin armas, etc. se determina el daño con el atributo de Fuerza del atacante: las personas más fuertes tienden a golpear más duramente. El modificador relativo de Escala también figura aquí. Esta tabla indica los efectos de la característica Fuerza en los factores de daño.

MODIFICADOR POR FUERZA.	
NIVEL.	MODIFICADOR.
Excepcional	+3
Grande	+2
Bueno	+1
Normal	0
Mediocre	-1
Pobre	-2
Terrible	-3

4.422 Factores de Heridas defensivos.

- **La escala de Masa del defensor.** El nivel estándar en FUDGE SDLA que es considerado el humano (elfo, enano, orco, uruk-hai, ...) tiene un valor numérico de 0. Por cada punto de escala por encima de 0, se sumará 1 al factor de heridas defensivo. Por cada punto de escala por debajo de 0, se restará 1 al factor de heridas defensivo

Ejemplo: luchando en Moria contra unos orcosl, Merry el hobbit, recibe un ataque por parte de uno de ellos que le impacta, al tener los hobbits una escala de masa -2, tendrá un +2 al factor de heridas defensivo.



- **La protección de la armadura del defensor.** Las personas que portan armaduras gruesas y voluminosas tienden a sufrir menos heridas que aquellos que no llevan armadura. A continuación se lista la tabla de armaduras:

TABLA DE ARMADURAS.	
ARMADURA	PROTECCIÓN.
Sin armadura	0
Cuero blando	+1
Cuero endurecido	+2
Cota de mallas, camisa	+2
Cota de malla, completa	+3
Coraza	+4

- **La cantidad de daño que la víctima puede absorber.** Esta es la Robustez, Resistencia, o Masa. La gente Grande y Sana puede soportar más daño antes de colapsar que las personas pequeñas y enfermizas. Se empleará la característica de Resistencia.

MODIFICADORES POR RESITENCIA.	
NIVEL.	MODIFICADOR.
Excepcional	+3
Grande	+2
Bueno	+1
Normal	0
Mediocre	-1
Pobre	-2
Terrible	-3

4.5 Determinando el Nivel de Heridas.

Un golpe dado causará un cierto nivel de heridas. El sistema utilizado en FUDGE SDA, recoge los distintos niveles de heridas. Este sistema requiere que cada en la hoja de personaje tenga unas casillas para marcar las heridas. A continuación se expone factores importantes para los distintos niveles de heridas:

NIVELES DE HERIDAS.		
NIVEL DE LA HERIDA	NÚMERO DE CASILLAS	RESULTADO
Rasguño	4	1,2
Herido	2	3,4
Herido Grave	1	5,6
Incapacitado	1	7,8
Moribundo	1	9,10
Muerto	0	11+

Nivel de heridas: indica los distintos niveles de heridas existentes.

Número de casillas: indica el número de casillas de cada tipo de nivel de heridas en la hoja de personaje.

Resultado: representan la cantidad de daño necesario en sólo golpe para infligir la herida representada debajo del número. Por ejemplo, un golpe de tres o cuatro puntos Hierde al personaje mientras que uno de cinco o seis inflige una Herida Grave.

4.51 Rasguños automáticos.

Puede suceder después de sumar y restar todos los factores de heridas ofensivos y defensivos, el resultado sea 0 o inferior. Sin embargo, siempre que un enemigo sea impactado y el resultado final del daño no sea inferior a -3, sufrirá un rasguño.

4.6 Anotando las Heridas.

Una vez es determinado el daño final, se anota en la hoja del personaje herido. Cada herida concreta se describe como un Rasguño, Herida (Herida Leve), etc., como se introdujo en la Sección 3.441, Niveles de Heridas.

En la hoja de personajes estarán listados estos niveles de heridas con determinadas casillas. Las casillas bajo los niveles de las heridas representan cuántas heridas de cada tipo puede sufrir un combatiente. Cuando se recibe una herida, tacha la casilla apropiada.

Ejemplo: tras una lucha desigual contra una horda de uruks-hai, Boromir sufre un resultado de Herido Grave en el tercer turno de combate. En la hoja de personaje se anotaría tachando en la hoja de personaje la única casilla de herida grave. El personaje tiene un -2 en todas las habilidades ya que está Gravemente Herido. Posteriormente, recibe un golpe de "Herido", tendría que marcar una de las dos casillas de herido. Boromir, aún tiene un -2 a todas las habilidades. El resultado de Herido no es

acumulativo con el resultado de Herido Grave; sólo cuenta la penalización por la herida más grave que haya anotada.

Si no hay más casillas libres para anotar un resultado dado, el personaje marca la próxima herida más alta para la que haya casillas vacías.

Ejemplo: Boromir sufre otros dos resultados de Herido, vemos que sólo queda una casilla libre de herido y la tachamos para la primera de los resultados. Ahora no hay ningún círculo en blanco en Herido o Herido Grave, por lo tanto tenemos que ir a Incapacitado: el personaje estaría incapacitado y la hoja mostraría la casilla de incapacitado tachada.

Sin embargo, pero para propósitos curativos habrá que tener en cuenta si un personaje fue incapacitado de un impacto o como acumulación de ellos, ya que será más fácil curar varias heridas más pequeñas que una bastante importante.

4.61 Heridas de los PNJs.

No se deberían añadir casillas para PNJs que son carne de cañón, aunque se considera apropiado añadirlas cuando se trate de PNJs importantes. De hecho, los PNJs que van a ser carne de cañón no necesitan el sistema de arriba. Un simple sistema de tres partes de No dañado, Herido y Fuera de Combate es lo bastante detallado para la mayoría de ellos.

4.7 Aturdimiento, Inconsciencia y Refrenando Golpes.

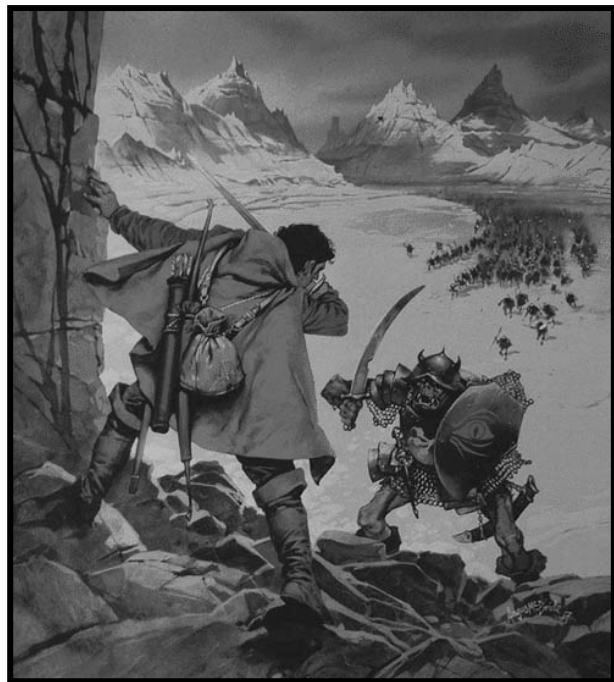
Un jugador puede declarar que su personaje intentará aturdir o dejar inconsciente a su oponente en lugar de herirlo. Usar la parte plana de una hoja en lugar del filo, puede ser útil para lograrlo. El daño se calcula de manera normal, pero cualquier daño infligido no hiera al oponente: en lugar de ello, lo aturde.

En este caso, un resultado de Herido se llamará "Aturdido" - un personaje aturdido no puede atacar ni elegir la defensa total, y tiene -1 a defenderse durante un solo turno de combate. Aun así, el resultado de Aturdido permanece en la hoja del personaje: es decir, un segundo resultado de Aturdido, incluso si es sufrido en un turno de combate posterior, hará que el personaje esté Gravemente Aturdido. (El Aturdimiento se cura de forma igual a los Rasguños: después de que el combate acabe.) Un resultado de Herido Grave en un ataque de aturdimiento se llamará en cambio Gravemente Aturdido: no se puede atacar y se tiene un -2 a todas las acciones durante dos turnos de combate.

Un resultado de Incapacitado o peor cuando se trata de daño de aturdimiento da como resultado el caer inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. (Sólo un DJ cruel decidiría hacer una tirada para contemplar la posibilidad de daño cerebral, esto es ficción, no realidad).

De forma similar, un jugador puede elegir que su personaje haga menos daño del normal en un ataque en concreto. A esto se le llama "Refrenar el puño," incluso si se está utilizando una espada. Esto sucede normalmente en duelo de honor, donde sólo es necesario conseguir la "primera sangre" para ganar, y matar al oponente puede acarrear una acusación de asesinato. Un Rasguño hará que se gane en un duelo "a primera sangre" (no es necesario Herir a nadie).

Para refrenar el puño, simplemente se declara el nivel de heridas máximo que se desea causar si se tiene éxito.



Ejemplo: tras una acalorada discusión entre los gemelos Elladan y Elrohir, deciden solventar sus diferencias en un duelo a espada a primera sangre. Los jugadores de ambos personajes indican al DJ que sus personajes no harán más que un Rasguño. En este caso, incluso si Elladan gana la acción Opuesta por +5, y añadiese el +2 de su espada, lo peor que podrá hacer será pinchar a su enemigo. Simplemente intentaba lograr un arañazo -¡pero el arañazo probablemente tendrá la forma de la letra "Z" con un éxito así!.

4.8 Combates épicos.

Siguiendo las reglas anteriormente expuestas, existen situaciones en la obra de Tolkien, que jamás podrían llegar a darse para evitar esto, se encuentra esta regla de combates épicos que el Director de Juego deberá utilizar con cuidado, ya que está pensada para momentos realmente importantes de las aventuras. Dentro de este epígrafe entraría por ejemplo como Bardo el arquero acabó con el dragón Smaug. Revisemos como sería este combate con las reglas aquí expuestas.

Bardo: Habilidad armas de proyectiles a nivel Legendario, Arco largo con factor de letalidad +3, Flecha Negra (mágica) +2 al daño. Total +9.

Smaug: Escala de masa +9, Resistencia (que incluye su armadura) legendaria. Total +13

Incluso obteniendo en los dados un resultado crítico con un total de +6, Bardo solamente le haría un rasguño a Smaug ya que $15-13=2$ que es un rasguño.

Para evitar esto, se utiliza esta regla que en determinados momentos, permite ignorar la escala de masa de un enemigo o alguna habilidad especial de esta (como en el combate del Rey Brujo con Eowyn). Volviendo al ejemplo de Bardo, aplicando esta regla, se ignoraría la escala de masa de Smaug, pero esto habría que adornarlo (tal como hizo Tolkien en su propia obra). Veamos lo que realmente le sucedió a Bardo.



Bardo está en medio de la ciudad del lago, ardiendo con Smaug dando círculos encima de su cabeza. De repente un pajarillo, un tordo viejo, se le posa en el hombro y le cuenta que Smaug tiene un hueco en su protección justo en el lado derecho del pecho (si Bardo consiguiera acertar justo en ese hueco, algo que el DJ califica de dificultad Excepcional, no tendría en cuenta la masa de Smaug y reduciría su resistencia que incluye su armadura a Excepcional). Bardo se prepara y coge su última flecha, guardada de generación en generación, la flecha negra (una flecha mágica +2 al daño), carga el arco y lanza la flecha con una fuerza asombrosa (Ha obtenido un resultado crítico con un total de +6 en la tirada) hasta clavarla completamente en el hueco del pecho de Smaug

(El daño recibido por Smaug será +7 del resultado positivo de la habilidad, +3 del arco largo, +2 de la flecha negra -3 de la resistencia del dragón, para un total de +9 lo que es moribundo), el dragón cae del cielo y se estrella, muriendo.

4.9 Muerte de los Personajes.

A veces los dados intentan matar a un PJ. En la mayoría de las campañas se recomienda que la muerte de un PJ no ocurra debido a una tirada de dados desafortunada, sino que sólo ocurre si la acción del personaje era de autosacrificio -o lo bastante estúpida como para garantizar la muerte.

Para darle unas mayores posibilidades de supervivencia a los personajes, existe la siguiente regla: un personaje no puede sufrir impactos que le maten directamente, es decir, los resultados de niveles de heridas de 11+ se consideran como "Moribundo" y no como "Muerto". Esto, añade un factor dramático a los personajes, que agonizan mientras posiblemente sus compañeros se enfrentan a los enemigos que le han hecho esas graves heridas, pero manteniendo de todas formas alguna posibilidad de salvarlo de la muerte:

Ejemplo: tras la terrible batalla en la que los hobbits Merry y Pippin fueron secuestrados, Aragorn llega al campo de batalla y encuentra a Boromir ensartado por multitud de flechas (De hecho, el pobre Boromir ha recibido un montón de rasguños, heridas, heridas graves e incapacitaciones). Sin embargo, todavía está vivo y le queda fuerza para hablar con Aragorn y pedirle perdón. Esto como puede verse, es

una situación dramática, la enorme cantidad de heridas de Boromir hacían imposible una curación, pero el DJ decidió no matarle directamente.

4.10 Heridas y curación.

Las heridas se curan mediante habilidades médicas o poderes sobrenaturales.

Un Rasguño es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación. Los Rasguños suelen borrarse tras una batalla, siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para atenderlos.

Habilidades de curación.

Primeros auxilios: un resultado de bueno o mejor en la habilidad de Primeros auxilios, cura todas las heridas en un nivel (Herido a curado, Herido Grave a Herido, etc.). A un personaje sólo se le puede aplicar una vez la tirada de Primeros auxilios.

Medicina: El curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo: el éxito de la tirada meramente asegura que las heridas se curarán, si se cumple el reposo suficiente. La cantidad de tiempo que se precise depende de la decisión del DJ, aunque se recomienda que se cure una herida por cada día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). Las heridas graves pasarán a heridas en un día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). La incapacitación pasará a herida grave en un día de reposo (o dos días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos). El estado moribundo pasará a incapacitación en dos días de reposo (o cinco días sin reposo completo pero sin grandes esfuerzos).

Ejemplo: Tras la batalla de los Campos Gladios, Elrond tiene tres heridas (dos resultados de Herido y uno de Herido Grave), un compañero le realiza una tirada de Primeros auxilios con un nivel Grande, por lo que las dos heridas estarán totalmente curadas, mientras que la Herida Grave se convertirá en una de Herido (con el correspondiente modificador de -1). Posteriormente, de vuelta a Rivendel, un médico elfo le cura mediante la medicina. Este médico obtiene una tirada de Medicina Grande por lo que la herida se le curará en dos días (ya que se encuentra volviendo a Rivendel y no está totalmente en reposo sino que vuelve a casa).

Curación natural.

De otra manera, las heridas se curan por sí solas al ritmo de un nivel por semana de descanso (si el descanso no es completo, el tiempo de curación se duplicará) siempre que se supere una tirada con éxito contra la característica de Resistencia: una Dificultad Normal por Herido, Dificultad Buena por Herido Grave, y Gran Dificultad por Incapacitado. Si se falla esta tirada, se ralentiza el proceso de curación.

Así pues, tras una semana de descanso (siempre que el personaje supere la tirada de Resistencia), un personaje Incapacitado pasa a estar Gravemente Herido, etc.

CAPÍTULO 5: LA EXPERIENCIA.

Después de cada sesión de juego, un personaje habrá obtenido nuevas experiencias y se incrementarán las posibilidades de los personajes. En este punto, el desarrollo de un personaje puede exceder los límites máximos por habilidad impuestos en el capítulo de creación de personajes. Hay dos formas de mejora en l personaje, o la "experiencia", como a menudo se le llama.

5.1 Mejora por puntos de experiencia.

En FUDGE SDLA, una vez que termine cada sesión de juego, el DJ otorgará puntos de experiencia (PE) a cada uno de los jugadores para que estos vayan progresando y mejorando. Este reparto se hará siguiendo varias premisas como pueden ser:

- Aportación del personaje a los objetivos del grupo. (0-2. Puntos de experiencia).
- Actuación del personaje durante la sesión de juego. (0-2 Puntos de experiencia).
- Interpretación del jugador. (0-3 Puntos de experiencia).

TABLA DE MEJORA POR PUNTOS DE EXPERIENCIA.	
MEJORA	COSTE
Subir una habilidad de Terrible a Pobre.	1
Subir una habilidad de Pobre a Mediocre.	1
Subir una habilidad de Mediocre a Normal.	1
Subir una habilidad de Normal a Buena.	2
Subir una habilidad de Buena a Grande.	4
Subir una habilidad de Grande a Excepcional.	8
Subir una habilidad de Excepcional a Legendaria.	16
Subir una habilidad un grado Legendario.	24
Elevar una característica.	(Coste de una habilidad del mismo nivel) * 3
Añadir un don.	6
Añadir un poder sobrenatural.	12

5.11 Límites a la mejora por experiencia.

Para la mejora por puntos de experiencia, existen las siguientes limitaciones:

- Un rasgo ya sea característica o habilidad sólo se puede elevar en un nivel cada vez.
- Sólo pueda incrementar el nivel de los rasgos que hayan sido usados de modo significativo durante una aventura.



5.2 Mejora a través del entrenamiento.

Las habilidades también pueden aumentarse por medio de cantidades apropiadas de tiempo de aprendizaje o entrenamiento. Esta opción requerirá encontrar un maestro (lo cual podría costar dinero) o emplearse en un trabajo apropiado (que puede no estar totalmente dedicado a la habilidad que se quiere aprender, llevando así más tiempo). También es posible aprender algo de forma autodidacta, pero el DJ debería doblar el tiempo requerido.

El DJ establece el tiempo y el coste del entrenamiento y la dificultad para encontrar un maestro. El maestro tiene dos rasgos que se han de tomar en cuenta. En primer lugar, la característica de Inteligencia que indicará lo bien que sabe enseñar a su alumno. En segundo lugar, la habilidad que va a ser enseñada. El jugador puede necesitar tirar los dados para ver si el personaje ha sido diligente en el estudio de la habilidad. La tirada de dados estará referida al atributo de Voluntad. El DJ debe determinar el tiempo necesario para aumentar una habilidad en un nivel. Para esto influirán dos factores: la habilidad (existen habilidades que necesitan más tiempo que otras para mejorar), y el nivel actual de esta (a mayor nivel, más tiempo para aumentarla). Nunca podrá incrementarse una habilidad al nivel Legendario a través del entrenamiento.

El mecanismo de mejora a través de entrenamiento es el siguiente: el maestro debe realizar una tirada exitosa en la habilidad que va a enseñar. Si la supera, el alumno deberá realizar una tirada por la habilidad de Voluntad, aplicando diversos modificadores dependiendo de la característica de inteligencia del maestro:

- Nivel Terrible: -3 a la tirada de voluntad.
- Nivel Pobre: -2 a la tirada de voluntad.
- Nivel Mediocre: -1 a la tirada de voluntad.
- Nivel Normal: 0 a la tirada de voluntad.
- Nivel Buena: +1 a la tirada de voluntad.
- Nivel Grande: +2 a la tirada de voluntad.
- Nivel Excepcional: +3 a la tirada de voluntad.

El DJ puede solicitar una tirada por semana, mes, o lo que determine oportuno, y al menos la mitad de ellas deben tener éxito para obtener la mejora de la habilidad.

Ejemplo: Derladan, es un soldado del ejército de Gondor que se acaba de enrolar. Considera que su nivel Normal de habilidad Armas cuerpo a cuerpo está por debajo del estándar para un soldado de Gondor. Realiza un curso de entrenamiento de seis semanas sobre el uso de diversas armas, enseñado por un instructor con habilidad de Armas cuerpo a cuerpo Excepcional y un Gran nivel de Inteligencia. El DJ decide que el jugador de Derladan necesita hacer una tirada de Voluntad por cada período de dos semanas para ver cómo se dedica al estudio. Si al menos dos de las tres tiradas son Normales o mejores, Derladan puede aumentar su habilidad de Armas cuerpo a cuerpo de Normal a Buena, dada la duración del entrenamiento y la calidad del instructor. Si se diera el caso de que el entrenamiento fuese más corto o que el instructor fuera peor, podría necesitar un predominio de resultados Buenos para aumentar con éxito su habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

5.3 Aprendiendo nuevos conjuros.

Un personaje capaz de utilizar la magia puede llegar a utilizar nuevos conjuros, sin embargo, el proceso de aprendizaje de estos conjuros combinará una mezcla de los dos expuestos anteriormente. Hará falta contar con un maestro y a la vez será necesario gastar puntos de experiencia. El proceso es el siguiente. Tras un tiempo de estudio determinado (que fijará el DJ), se seguirá el mismo proceso de mejora a través del entrenamiento, teniendo en cuenta que la tirada de habilidad del maestro, será la del tipo de Magia a la que pertenece ese conjuro.

Si tanto maestro como alumno superan sus tiradas correspondientes, el alumno entonces deberá gastar cuatro puntos de experiencia. Tras esto, el alumno ya podrá apuntarse el conjuro, y ya podrá utilizarlo.



CAPÍTULO 6: LA MAGIA.

La magia es un factor muy importante dentro de cualquier juego de rol de fantasía, así como dentro del mundo ideado por J.R.R. Tolkien. A diferencia de otros juegos, en la Tierra Media (y por ende en FUDGE SDLA), la magia no es algo común, es más su uso es bastante extraño y provoca suspicacias. El sistema de magia utilizado en este juego hace referencia a esto e intenta ser lo más fiel posible al espíritu de la obra de Tolkien. La descripción de los diferentes conjuros, es bastante genérica, teniendo el DJ que fijar los efectos de los hechizos en cada momento. Esto puede llevar a que un mismo conjuro del mismo nivel tenga unas veces un efecto y otras veces otro efecto a discreción del DJ. La justificación es simple. Se está tratando con magia, extrañas fuerzas aleatorias, no son matemáticas. A veces en la magia dos y dos no suman cuatro.

6.1 Terminos de magia.

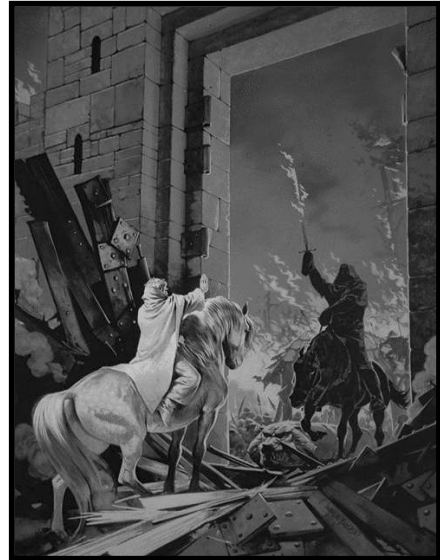
Conjuro. Es la distinta forma de utilizar la magia, son ciertas especializaciones que indican los distintos usos que puede hacer la magia.

Rastro de Poder. Indica la posibilidad de ser detectado por los poderes oscuros que existen en la Tierra Media cada vez que se utiliza la magia.

Nivel de conjuro. Es la distinta potencia que tiene el conjuro. A mayor nivel, se estará realizando un conjuro más poderoso y mayor será la dificultad para ejecutarlo.

Potencial Mágico. Indica el nivel de poder que tiene un personaje en el manejo de la magia.

Puntos de magia. Cada vez que se realice un conjuro, el personaje deberá emplear determinados puntos de magia. A conjuros de mayor nivel, más puntos de magia.



6.2 Tipos de Magia.

La magia en “FUDGE SDLA” se divide en cuatro grandes grupos, la Magia de la Creación, los Dones Raciales, la Magia de Arda y la Hechicería. La Magia de la Creación es una forma de magia que deriva de la melodía residual de los Valar en el momento de la creación de Ea. Se utiliza de un modo intuitivo y es relativamente inestable. Los Poderes Raciales son distintas habilidades especiales de ciertas razas. La magia de Arda aprovecha los flujos de energía mágica que existen en Arda. La Hechicería es una magia fruto del conocimiento y del estudio de las fuerzas que rigen el Universo. Lleva largos años el aprender a controlarla.

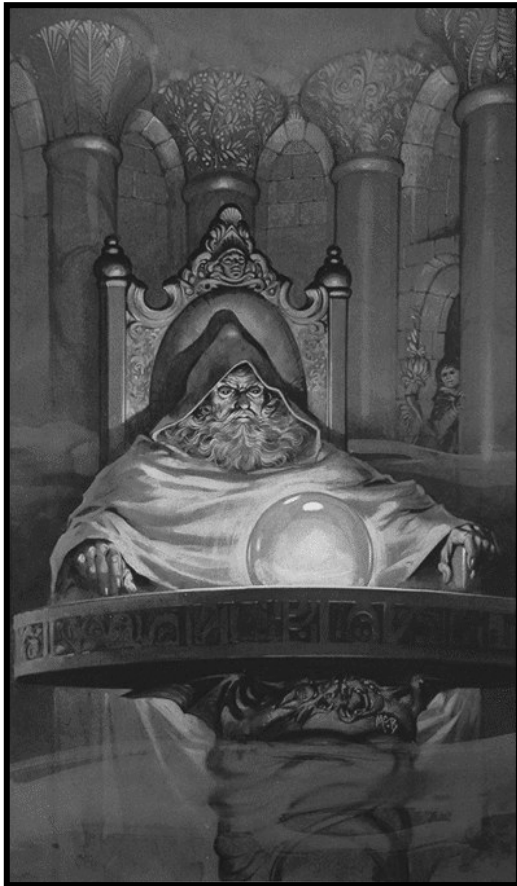
Dentro de estos cuatro grandes grupos, se pueden observar otras divisiones. Así pues la Magia de la Creación, no tiene posterior división. Los Dones Raciales se encuentran divididos en Poderes Élficos y Poderes Dinásticos. La Magia de Arda se divide en la Magia de la Artesanía y Magia de la Naturaleza. La Hechicería se encuentra dividida en Magia de los Elementos, Magia de los Sentimientos, Magia de la Percepción y Magia de la Alteración.

A continuación se incluye una descripción de los diferentes tipos de Magia existentes:

- **Magia de la Creación.** Es un tipo de Magia cuyo poder deriva de la canción de la creación. Es utilizada por los Valar, los Maiar (incluyendo a los istari) y los noldor. También incluye la parte corrupta de la canción asociado al odio de Morgoth, y también puede ser utilizada por el Señor Oscuro y algunas criaturas del mal como los Balrogs.
- **Dones Élficos.** Es un tipo de Magia que sólo pueden utilizar aquellos que tengan parte de sangre élfica. Esto incluye a todos los tipos de elfos de la Tierra Media.
- **Dones Dinásticos.** Es un tipo de Magia que sólo pueden utilizar los descendientes de Numenor de linaje puro. Esto incluye tanto Dunedain como Numenoreanos Negros.
- **Magia de la Naturaleza.** Se trata de un tipo de Magia muy ligada a la vida tanto vegetal como animal. No puede ser utilizada por enanos.
- **Magia de la Artesanía.** Se trata de un tipo de Magia artesana. A través de este tipo de Magia se pueden propiedades mágicas a ciertos objetos encantados con esta.
- **Magia de la Alteración.** Es el tipo de Magia asociado a las transformaciones, a las ilusiones y al control de cuerpos.

- **Magia de los Elementos.** Se trata de la Magia elemental asociada a los cuatro elementos (agua, tierra, aire y fuego).
- **Magia de los Sentimientos.** Se trata de la Magia que influye sobre el control de las emociones (amor, miedo, odio, ...)
- **Magia de la Percepción.** Se trata de la Magia que es capaz de sentir lo invisible, lo posible, lo pasado.

6.3 El Rastro del Poder.



Utilizar la magia en la Tierra Media es peligroso. Existe el Ojo sin Párpado que no duerme, que no descansa, y que siempre vigila intentando encontrar fuentes de magia para intentar atraerlas a las tinieblas a través de lugartenientes o bien de eliminarlos.

Para medir esta capacidad de detectar a los usuarios de la magia, FUDGE SDLA utiliza el Rastro del Poder. Este es un poder sobrenatural que mide la capacidad de un ser a percibir el poder que se desarrolla en la Tierra Media.

El Rastro del Poder será un poder sobrenatural que tendrá los mismos niveles que una habilidad cualquiera (Terrible, Pobre, Mediocre, Normal, Bueno, Grande, Excepcional,)

El nivel del poder mide la posibilidad de ser intuido por el poseedor de este. En FUDGE SDLA, se considerará que el Señor Oscuro Sauron, tendrá un nivel de Rastro del Poder a nivel Normal.

Pueden existir otros seres con este poder (Galadriel, Saruman, Elrond, ...) pero siempre lo tendrán a un nivel inferior a Normal. El mecanismo de utilización de la Resonancia Mágica es el siguiente:

Cada vez que un personaje utilice un conjuro de magia, el Señor Oscuro realizará una tirada de Rastro del Poder que tendrá éxito con una tirada a nivel Normal o mejor. Si no lo consigue, la detección habrá sido fallida y el Señor Oscuro no se habrá percatado del lanzamiento del conjuro. Esta tirada se modifica por:

Tipo de Magia.

No todos los tipos de magia despiden la misma energía por lo que será más fácil detectar unos tipos de magia más fácilmente que otros.

- Magia de la Creación. Se aplica un modificador de +1 a la tirada.
- Dones Raciales. Se aplica un modificador de -2 a la tirada.
- Magia de la Naturaleza. Se aplica un modificador de -1 a la tirada.
- Magia de la Forja. Sin modificadores a la tirada.
- Hechicería. Sin modificadores a la tirada.

Por nivel del conjuro.

El nivel del conjuro determinará su potencia por lo que será más fácil detectar un conjuro muy potente que otro más débil.

- Conjuro de nivel 1-2. Se aplica un modificador de -4 a la tirada.
- Conjuro de nivel 3-4. Se aplica un modificador de -3 a la tirada.
- Conjuro de nivel 5-6. Se aplica un modificador de -2 a la tirada.
- Conjuro de nivel 7+. Se aplica un modificador de -1 a la tirada.

Por lugar de ejecución del conjuro.

Dependiendo del lugar de ejecución del conjuro, será más o menos difícil detectar su lanzamiento. Dentro de los lugares muy seguros pueden estar (La Comarca, los Puertos Grises, Lorien), dentro de los lugares

seguros, (Las montañas azules, Rivendel), dentro de los lugares peligrosos (Moria, Angband, La Puerta de los Trasgos) y dentro de las muy peligrosas (Dol Guldur, Mordor).

- Lugar muy seguro. Se aplica un modificador de -2 a la tirada.
- Lugar seguro. Se aplica un modificador de -1 a la tirada.
- Lugar normal. Se aplica un modificador de 0 a la tirada.
- Lugar peligroso. Se aplica un modificador de +1 a la tirada.
- Lugar muy peligroso. Se aplica un modificador de +2 a la tirada.

6.31 Reacción de las Fuerzas de la Oscuridad.

Cada vez que un personaje utilice la magia y sea detectado mediante la tirada de Rastro de Poder será sentido por los poderes de la oscuridad (o los seres que se hayan apercebido del lanzamiento del conjuro) que reaccionarán. La reacción de las fuerzas de la oscuridad dependerá de dos factores que son el nivel del conjuro que se emplee y el grado de éxito de la tirada de Rastro de Poder para percibir el conjuro. El DJ deberá realizar una tirada de 4dF y sumarle el grado de éxito en la tirada de Rastro de Poder para detectar el conjuro. La reacción de las Fuerzas de la Oscuridad viene descrita en la siguiente tabla, donde las columnas indican los resultados dependiendo del nivel del conjuro que se detecte y las distintas filas indican el grado de la tirada. Tras la tabla se explican los diferentes resultados obtenidos así como los diversos seres implicados en estos resultados.



Tabla de Reacción de Fuerzas de la Oscuridad.				
TIR \ NIV	NIVEL 1-2	NIVEL 3-4	NIVEL 5-6	NIVEL 7+
-4 o -	NADA	BÚSQUEDA Animales.	BÚSQUEDA 1 Agente	BÚSQUEDA Grupo
-3	RECONOCIMIENTO animales.	RECONOCIMIENTO 1 Agente	RECONOCIMIENTO Grupo	CAPTURAR Grupo
-2	BÚSQUEDA Animales.	BÚSQUEDA 1 Agente	BÚSQUEDA Grupo	BÚSQUEDA Criatura
-1	RECONOCIMIENTO 1 Agente	RECONOCIMIENTO Grupo	CAPTURAR Grupo	CAPTURAR Criatura
0	BÚSQUEDA 1 Agente	BÚSQUEDA Grupo	BÚSQUEDA Criatura	ELIMINAR Grupo
+1	RECONOCIMIENTO Grupo	CAPTURAR Grupo	CAPTURAR Criatura	ELIMINAR Criatura
+2	BÚSQUEDA Grupo	BÚSQUEDA Criatura	ELIMINAR Grupo	CAPTURAR Lugarteniente
+3	CAPTURAR Grupo	CAPTURAR Criatura	ELIMINAR Criatura	ELIMINAR Lugarteniente
+4 o Sup.	BÚSQUEDA Criatura	ELIMINAR Grupo	CAPTURAR Lugarteniente	CONTEMPLAR

Tipo de resultados de la tabla.

- **Nada.** Pese a haber sido percibido, no se tiene en cuenta.
- **Reconocimiento.** Este resultado es leve, se manda a investigar al lugar exacto donde se realizó el conjuro para obtener información.
- **Búsqueda.** Es una versión ampliada del resultado anterior, se dirigirá hacia el lugar exacto donde se realizó el conjuro y se rastreará la zona en búsqueda del lanzador del conjuro.
- **Capturar.** Es una versión ampliada del resultado anterior. Además de buscar al lanzador del conjuro y conducirlo a la fortaleza oscura más cercana.
- **Eliminar.** Es una versión ampliada del resultado anterior. En vez de buscar al lanzador del conjuro para capturarlo, se le busca para eliminarlo.
- **Contemplar.** Es el peor resultado posible el Señor Oscuro ha puesto su vista en el lanzador del conjuro. Una sombra negra de tinieblas cubre toda la región y el lanzador del conjuro divisa el Ojo Tenebroso envuelto en llamas puesto sobre él, pierde 5 puntos de Voluntad y vuelve a tirar en la tabla aplicando un +1 a la tirada (además de todos los modificadores anteriores).

Tipo de seres implicados.

- **Animales.** Son bestias salvajes que sirven a las fuerzas de la oscuridad como crebains, huargos o lobos.
- **Agente.** Es un PNJs que sirve a las fuerzas de la oscuridad en diversas misiones como informante, asesino, ... Dependiendo del lugar, podrá ser un humano, un orco o cualquier otro ser que el DJ estime oportuno.
- **Grupo.** Está formado por varios agentes. Su número puede variar entre 2-10 y pueden incluir practicantes de magia. El tamaño del grupo, será determinado por el DJ.
- **Criatura.** Es un ser servidor de las fuerzas de la oscuridad como un gigante, un tumulario, o un dragón.
- **Lugarteniente.** Seres poderosos como un gran hechicero servidor del mal, o la Boca de Sauron, o un nazgul.

6.4 Lanzamiento de conjuros.

Durante su turno de combate, un personaje puede decidir que su acción será la de lanzar un conjuro. Para realizar esta acción el procedimiento es el siguiente.

1. Deberá indicar al DJ el conjuro que quiere emplear y los efectos que quiere provocar.
2. El DJ le indicará al jugador si está de acuerdo con esto, así como el nivel del conjuro requerido para realizar lo deseado.
3. El jugador puede decidirse por unos efectos menores que deberán ser evaluados de nuevo por el DJ hasta que estén de acuerdo.
4. Una vez que el DJ y el jugador estén de acuerdo sobre el nivel del conjuro y los efectos de este, el jugador deberá realizar una tirada por el Tipo de Magia que esté utilizando. Dependiendo la dificultad de la tirada del nivel del conjuro según se indica a continuación.
 - Conjuro de nivel 1. Tirada a dificultad Pobre.
 - Conjuro de nivel 2. Tirada a dificultad Mediocre.
 - Conjuro de nivel 3. Tirada a dificultad Normal.
 - Conjuro de nivel 4. Tirada a dificultad Buena.
 - Conjuro de nivel 5. Tirada a dificultad Grande.
 - Conjuro de nivel 6. Tirada a dificultad Excepcional.
 - Conjuro de nivel 7. Tirada a nivel Legendario.
 - Conjuro de nivel +1. Tirada a nivel Legendario +1.
5. Una vez se realice la tirada, si esta ha resultado exitosa, el conjuro se ejecuta mientras que si la tirada ha fallado, este no llega a realizarse (aunque si se falla por poco, puede que si lo haga pero con unos efectos bastante diluidos).
6. El lanzador del conjuro deberá quitarse tantos Puntos de Magia como nivel del conjuro que ha intentado lanzar. En caso de que no disponga de suficientes Puntos de Magia, sufrirá una herida a nivel rasguño por cada Punto de Magia que le falte.
7. Una de las máximas de la obra de Tolkien es que el poder corrompe y sin duda la magia es uno de los más terribles poderes por lo que corrompe a los que la utilizan si no tienen cuidado. El lanzador del conjuro deberá realizar una tirada de Voluntad con una dificultad igual a la del lanzamiento del conjuro, es decir, un conjuro de nivel 4 que necesita una tirada Buena o superior para ser ejecutado con éxito, necesitará una tirada de Voluntad Buena o superior. En caso de fallar esta tirada, el lanzador del conjuro perderá 1 punto de Voluntad.

6.41 Tipos de magia especiales.

Existen tres tipos de magia especiales que no cumplen con exactitud todos los pasos establecidos anteriormente. Estos tipos de magia son:

- **Dones Dinásticos y Dones Élficos.** Su utilización no requiere del gasto de puntos de magia por lo que el lanzador del conjuro no estará obligado a tenerlos. El resto del procedimiento es igual al comentado. En el Señor de los Anillos, tanto Aragorn como Legolas hacen uso de esta magia y sin embargo, no son poseedores de potencial mágico.
- **Magia de la Artesanía.** Debido a la naturaleza de la creación de los objetos mágicos, estos conjuros se realizarán mucho más lentamente que los normales. El lanzador del conjuro tardará una semana por nivel del conjuro trabajando en el objeto mágico. Justo cuando finalice este plazo, realizará la tirada para comprobar si el conjuro funciona o no y también deberá superar una tirada de igual dificultad en la habilidad que se utilice para crear el objeto (Herrería, Carpintería, ...). Si cualquiera de estas dos tiradas fracasa, el conjuro no habrá fallado.

6.42 Víctimas de conjuros.

Cuando un personaje sea víctima de un conjuro del tipo de controlar las acciones que realiza, insertarle sentimientos, control mental, sueño, ... , y otras por el estilo, tiene derecho a una tirada de "Voluntad". El nivel de dificultad de la tirada lo indicará la potencia del conjuro. En caso de superar esta tirada, el personaje no se verá afectado por este conjuro.

6.5 Listado de conjuros.

A continuación se listan todos los conjuros disponibles en FUDGE SDLA, el DJ es libre de inventar nuevos conjuros, así como los jugadores, siempre que tengan el permiso del DJ, la descripción es bastante genérica, así que tanto los jugadores como los DJ deben ser flexibles a la hora de utilizarlos.

Existen seis Tipos de Magia, de igual manera, existe un listado de conjuros para cada uno de estos Tipos de Magia.

6.51 Magia de la Creación.**Aterrorizar.**

El lanzador del conjuro adquiere una apariencia aterradora que le hace ganar en Carisma y habilidades relacionadas con esta como Intimidar.

Canto de Finrod.

El lanzador del conjuro creará un área donde todos los conjuros no podrán funcionar y serán anulados. El nivel del conjuro indicará el área afectada así como el nivel de los conjuros que no podrán funcionar.

Cintura de Melián.

El lanzador del conjuro hará que la región donde él se encuentre, esté protegida por un aura que proporcionará

penalizaciones a los que intenten atacarla y bonificaciones a los defensores. Dentro de esta área, el tiempo fluirá de forma distinta, pasando más rápidamente. Este es el conjuro que afectaba Doriath o Lorien.

Crecimiento vegetal.

El lanzador del conjuro utiliza la energía de la magia para provocar una mejora de la naturaleza o un crecimiento sobrenatural de las plantas.

Curación.

El lanzador del conjuro es capaz de restaurar las heridas bien en él mismo o en otro ser. Es el conjuro que utiliza Elrond para curar a Frodo. Las heridas curadas dependerán del nivel del conjuro.

Detectar magia.

El lanzador del conjuro detecta la energía mágica en un determinado radio de acción, percibiendo los conjuros que están funcionando, objetos mágicos, criaturas con una alta capacidad mágica, ...

Disipar.

El lanzador del conjuro es capaz de anular otros conjuros. La dificultad del conjuro dependerá del nivel del hechizo que se pretende anular

**Horror.**

Alrededor del lanzador del conjuro, se crea un aura de maldad, miedo y temor hacia el lanzador del conjuro. Las penalizaciones o bonificaciones que otorguen, dependerán del nivel del conjuro.

Invocar tempestad.

Los efectos que provoca este conjuro es el de iniciar un viento en la región que podrá ir dependiendo del nivel del hechizo desde una ligera brisa hasta una tempestad que asole toda la región.

Plaga.

El lanzador del conjuro es capaz de afectar a una región con enfermedades y problemas con las cosechas. El nivel del conjuro

indicará la intensidad de la plaga así como la región que se ve afectada por ella. Este conjuro lo utiliza el Rey Brujo en su lucha contra el reino de Arnor.

Plegaria a Elbereth.

El lanzador del conjuro se rodea de una luz que le otorga una mayor notoriedad e intimidará a los sirvientes de las oscuridad. Este es el hechizo utilizado por Gandalf en el puente de Moria o en la puerta de Minas Tirith.

Sacrificio de la forma.

El lanzador del conjuro, sacrificará su propia esencia para poder acabar con un enemigo. Por cada nivel del conjuro, el lanzador de este podrá sacrificar un rasguño, ocasionándole a la víctima del conjuro el doble de lo que el sacrifique. Este es el conjuro utilizado por Gandalf para acabar con el balrog de Moria.

**Sopló negro.**

El efecto de este conjuro es el de provocar una enfermedad conocida como el Sopló negro que va desde un ligero sueño a fiebre hasta llegar al coma o a la misma muerte.

Telepatía.

El lanzador del conjuro es capaz de leer las mentes de los demás y de comunicarse mentalmente con estos. Dependiendo del nivel del hechizo, así será la complejidad de la comunicación posible.

6.52 Dones Élficos.**Agudeza sensorial.**

El lanzador del conjuro aumenta su capacidad de percepción con los sentidos obteniendo bonificaciones a la característica Percepción y a las habilidades relacionadas con esta como Ver, Escuchar, ...

**Andar élfico.**

El lanzador del conjuro puede comportarse como si fuera más ligero, pudiendo andar por superficies que normalmente no aguantarían su peso o realizar enormes saltos. Este es el hechizo utilizado por Legolas mientras intentaba cruzar el paso de Caradhras.

Atracción.

El lanzador del conjuro gana en atractivo y carisma, mejorando todas las tiradas de Carisma y que tengan relación con este como persuadir,

Aura élfica.

El lanzador del conjuro concentra en si el poder de la magia. Por cada nivel, se tendrá una bonificación de +1 en todas las tiradas y características, sin embargo, una vez finalicen los efectos de este, sufrirá un rasguño por cada nivel subido de esta manera.

Canción de marcha.

El lanzador del conjuro hace que los compañeros que marchen en el grupo del lanzador del conjuro pueden marchar más horas sin cansarse.

6.53 Dones Dinásticos.**Aspecto de Reyes.**

El lanzador del conjuro adquiere un porte más noble, como el de los reyes de antaño, mejorando todas las tiradas de Carisma y las relacionadas con esta como persuadir, ...

Fuego sagrado.

El lanzador del hechizo hace que las armas que utilice se inflamen e incrementen su nivel de ataque y daño habitual, dependiendo del nivel del conjuro. Este es el conjuro que empleó Aragorn en la Cima de los Vientos.

Imposición de las manos.

El lanzador del hechizo puede curar a otro a través de la imposición de sus manos, dependiendo las heridas curadas del nivel del conjuro. Este es el conjuro utilizado por Aragorn para curar a Faramir.

Inmunidad real.

El lanzador del hechizo se encontrará rodeado de un aura defensiva que le proporcionará un aura defensiva y que le protege del daño. Dependiendo del nivel del conjuro, dependerán las bonificaciones a la defensa y a la Resistencia.

Llamada al combate.

Los aliados del lanzador del conjuro que se encuentren dentro del radio de acción, sentirán el impulso de lanzarse a ayudarlo en combate, acudiendo a su lado. A mayor nivel del conjuro, más cantidad acudirá y desde más lejos.

Sueño de presagios.

El lanzador de este conjuro, tendrá durante sus sueños, visiones de lo que ocurrirá en un futuro así como indicaciones sobre la forma en la que deberá comportarse, aunque estas indicaciones no serán claras sino confusas y escondidas entre acertijos o poemas.

6.54 Magia de la Naturaleza.**Convocar animales.**

El lanzador del conjuro convocará animales de las regiones cercanas que obedecen sus órdenes. Dependiendo del nivel del conjuro, dependerá la cantidad de animales convocados.

Canto de atracción.

El lanzador del conjuro, atraerá hacia un punto a todos los seres dentro del área de acción del conjuro. Esta área vendrá determinada por el nivel del conjuro, así como la dificultad para resistirse. Este es el conjuro que uso el Viejo Sauce para atraer a los hobbits.

Forma animal.

El lanzador del conjuro, adoptará la forma de un animal determinado, aunque conservará su inteligencia. Utilizará todos los atributos y características del animal. El nivel del conjuro indicará la dificultad de la conversión a determinado animal. Por ejemplo, será más fácil cambiar a lobo que a ballena.

Controlar el tiempo.

El lanzador del conjuro, podrá controlar el clima, dependiendo el nivel del conjuro del clima actual, la amplitud del territorio que quiere afectarse, la distancia a la que se encuentra, ...

Lenguaje animal.

El lanzador del conjuro podrá hablar con los animales, aunque para controlarlos necesitará una tirada exitosa en la habilidad de Persuasión o alguna de ese estilo. El nivel del conjuro influirá en lo que se puede comunicar, desde unas palabras a un diálogo complejo (hay que tener en cuenta el nivel de inteligencia del animal). Este es el hechizo utilizado por Gandalf mientras se encontraba prisionero en Orthanc.

Mimetismo en ambiente natural.

El lanzador del conjuro adquirirá una apariencia que lo confundirá con el medio ambiente que lo rodea. El nivel del conjuro influirá en el modificador a la tirada en la habilidad "Escondarse".

Sentir de la naturaleza.

El lanzador del conjuro podrá sentir la presencia de los demás seres vivos en un radio de acción a través del contacto con animales y vegetales cercanos. El nivel del conjuro indicará la distancia a la que puede llegar a percibirse esta presencia.

Sueño reparador.

El lanzador del conjuro se verá imbuido en un sueño que le hará recuperar su nivel físico a una velocidad mayor de la normal. El lanzador del conjuro no despertará hasta encontrarse totalmente recuperado, yaciendo en un estado semejante al coma. El nivel del conjuro influirá en el tiempo que se necesita para recuperar las heridas. Este es el hechizo utilizado por Gandalf tras su lucha contra el balrog de Moria.

Visión del pasado.

El lanzador del conjuro tendrá visiones de lo que ha sucedido en ese lugar. El nivel del conjuro influirá en la claridad de las visiones y en el tiempo en que se produjeron (a mayor nivel, imágenes más antiguas son disponibles).

**6.55 Magia de la Artesanía.****Ligar conjuro.**

Un objeto encantado con este conjuro, podrá realizar el conjuro que se le haya ligado una sola vez. El nivel del conjuro indica la intensidad del conjuro ligado cuando se utilice. Este es el conjuro usado por Galadriel en el vial que regala a los hobbits y lleva ligado el conjuro Estallido de Luz.

Objeto de poder.

Este es el conjuro que se utiliza para crear los grandes artefactos mágicos existentes en la Tierra Media como los anillos de poder, los palantires, los silmarils, ...

Al crear estos objetos tan poderosos, los creadores, deberán sacrificar parte de su esencia, aunque se obtendrán grandes bonificaciones cuando se usa el objeto de poder.

- Sacrificar un nivel de características. El objeto proporcionará una bonificación de +2 en esa característica al portador del objeto.
- Sacrificar un nivel de habilidades. El objeto proporcionará una bonificación de +2 en esa habilidad al portador del objeto.
- Sacrificar un punto de voluntad. El objeto proporcionará una bonificación de +2 puntos de voluntad al portador del objeto.
- Sacrificar un nivel de potencial mágico. El objeto proporcionará una bonificación de +2 niveles de potencial mágico al portador del objeto.
- Sacrificar 20 puntos de experiencia. El objeto adquirirá un nivel de poder sobrenatural.

**Encantamiento anti-magia.**

Un objeto encantado de esta forma, proporcionará a su portador una protección frente a la magia maligna que intente afectarle. Por cada nivel del conjuro, el portador del objeto obtendrá una bonificación de +1 a la tirada de Voluntad para resistir los conjuros que le afecten.

Encantamiento de ataque.

Un objeto encantado de esta forma, proporcionará una bonificación al combate del poseedor del arma. El nivel del conjuro indicará la bonificación al daño que se obtiene. Aproximadamente será así.

- Conjuro de nivel 1. Bonificación de +1 al combate durante un combate al día.
- Conjuro de nivel 2. Bonificación de +1 al combate durante dos combates al día.
- Conjuro de nivel 3. Bonificación de +2 al combate durante dos combates al día.
- Conjuro de nivel 4. Bonificación de +1 al combate permanentemente.
- Conjuro de nivel 5. Bonificación de +2 al combate permanentemente.
- Conjuro de nivel 6. Bonificación de +3 al combate permanentemente.

Encantamiento de clausura.

Una puerta o cerradura encantada de esta forma, sólo podrá abrirse indicando la palabra clave que se ha fijado como contraseña. El nivel del conjuro indicará el tiempo de duración del conjuro.

Encantamiento de la defensa.

Un objeto encantado de esta forma, proporcionará una bonificación a la defensa de la armadura. El nivel del conjuro indicará la bonificación a la defensa que se obtiene. Aproximadamente será así.

- Conjuro de nivel 1. Bonificación de +1 a la defensa durante un combate al día.
- Conjuro de nivel 2. Bonificación de +1 a la defensa durante dos combates al día.
- Conjuro de nivel 3. Bonificación de +2 a la defensa durante dos combates al día.
- Conjuro de nivel 4. Bonificación de +1 a la defensa permanentemente.
- Conjuro de nivel 5. Bonificación de +2 a la defensa permanentemente.
- Conjuro de nivel 6. Bonificación de +3 a la defensa permanentemente.

Encantamiento de desviación.

Un arma o armadura encantada de esta forma, desviará los ataques que de otra forma hubieran impactado al portador de esta. Por cada nivel del conjuro, se desviará un impacto al día.

Encantamiento de detección.

Un objeto encantado de esta forma, brillará con una luz azulada cuando se encuentren cerca orcos o trasgos. El nivel del conjuro indicará la distancia a la que empieza a detectar a los orcos o trasgos.

**Encantamiento lunar.**

Una superficie encantada de esta forma, mostrará un mensaje, dibujo, o lo que el lanzador prefiera siempre que se encuentre a la luz de la luna. El nivel del conjuro indicará el tiempo de duración del conjuro en la superficie.

Encantamiento de llamada al combate.

Un objeto encantado de esta forma, que deberá poder emitir sonido (un cuerno de guerra, una flauta, ...) será capaz de atraer a los aliados del que lo utilice en su ayuda para el combate. El nivel del conjuro indicará la distancia a la que suena esta llamada y el número de aliados que acude.

Encantamiento punzante.

Un objeto encantado de esta forma, proporcionará una bonificación al daño que realiza el arma. El nivel del conjuro indicará la bonificación al daño que se obtiene. Aproximadamente será así.

- Conjuro de nivel 1. Bonificación de +1 al daño durante un combate al día.
- Conjuro de nivel 2. Bonificación de +1 al daño durante dos combates al día.
- Conjuro de nivel 3. Bonificación de +2 al daño durante dos combates al día.
- Conjuro de nivel 4. Bonificación de +1 al daño permanentemente.
- Conjuro de nivel 5. Bonificación de +2 al daño permanentemente.
- Conjuro de nivel 6. Bonificación de +3 al daño permanentemente.

Encantamiento de rotura.

Un arma o escudo encantado de esta forma, romperá las armas con las que se cruce. El nivel del conjuro indicará la dificultad de la tirada del arma con la que se debe cruzar. Por cada nivel del conjuro, podrá intentar destruir un arma al día.

Encantamiento de suerte.

Un objeto mágico encantado de esta forma, permitirá a su portador repetir tiradas (para el uso específico de ese objeto). Por cada nivel del conjuro, se permitirá repetir una tirada al día.

6.56 Magia de la Alteración.**Cambio de aspecto.**

El lanzador del conjuro podrá provocar cambios en su aspecto físico aunque no podrá llegar a cambiar tanto su aspecto como para parecer un animal o una raza muy distinta de la propia. El nivel del conjuro indica al grado de cambio que puede realizar.

**Cambiar tamaño.**

El lanzador del conjuro podrá cambiar su tamaño, aunque este cambio no afectará a las verdaderas fuerzas del personaje. Esto podrá darle modificadores positivos a tiradas de "Intimidar". El nivel del conjuro indicará cuanto puede variar el tamaño del personaje.

Cierre Mágico.

Este conjuro permite sellar una puerta hasta que se diga la contraseña correcta o el conjuro deje de funcionar. El nivel del conjuro indica la fuerza del cierre y la duración de este. Es el que utilizó Gandalf en Moria para cerrar una puerta mientras les perseguían.

Conservación.

Este conjuro permite conservar un organismo muerto animal o vegetal impidiendo su descomposición. El nivel del conjuro indica el grado de retraso de la descomposición o el tiempo de conservación sin descomponerse.

Convulsiones.

Todos los músculos de la víctima de este conjuro se agarrotarán provocando dolores a esta. La intensidad de los dolores y de las heridas que estos provocan dependerán del nivel del conjuro.

Desangramiento.

La víctima de este conjuro no coagulará bien sus heridas de forma que por cada herida que sufra (da igual la intensidad de esta), la víctima del conjuro sufrirá una herida de nivel rasguño adicional.

Eco Mágico.

El lanzador del conjuro podrá provocar ilusiones sonoras. El nivel del conjuro indica la dificultad de estas ilusiones así como la distancia del lanzador a la que pueden producirse.

Entorpecer.

El lanzador del conjuro elige una extremidad de la víctima, quedando esta rígida y proporcionando a la víctima del conjuro una penalización en todas las acciones que realice con esa extremidad. El nivel del conjuro indica el grado de entumecimiento y la penalización.

Envenenar.

La víctima de este conjuro será afectada como si su organismo hubiera sido envenenado. La potencia del veneno que indicará la dificultad para resistirlo y los daños que provoca serán determinados por el nivel del hechizo.

Forma de piedra.

El lanzador del conjuro, adquirirá la tonalidad y apariencia de una piedra pudiendo pasar así desapercibido. El nivel del conjuro indicará el grado de parecido que se consigue y la dificultad de la tirada que debe superar alguien que intente encontrarlo.

Forma de planta.

El lanzador del conjuro, adquirirá la tonalidad y apariencia de un vegetal pudiendo pasar así desapercibido. El nivel del conjuro indicará el grado de parecido que se consigue y la dificultad de la tirada que debe superar alguien que intente encontrarlo.

Hoja de Morgul.

Este conjuro debe ser lanzado sobre un puñal, daga o espada corta y no puede ser expuesto a la luz del sol. Cuando un enemigo sea herido (aunque sea un rasguño) la hoja se incrustará en la carne. Cada día deberá efectuar una tirada a dificultad Grande de Resistencia y voluntad. Si se falla la de Resistencia, el personaje ganará una “Herida” adicional, si se falla la de Voluntad, se pierde un punto de voluntad. Las heridas provocadas por este hechizo no pueden ser curadas salvo por la medicina élfica.

Invisibilidad.

El lanzador del conjuro podrá volver invisible ciertos objetos o incluso a un nivel muy alto, volverse invisible completamente. Este es el conjuro que actúa sobre los portadores del anillo o el que Galadriel utiliza para que no se pueda ver que porta uno de los tres anillos élficos de poder. A nivel bajo, podrán ocultarse pequeños objetos, mientras mayor el objeto, mayor nivel del conjuro necesario.

Longevidad.

Este conjuro permite al receptor envejecer muy lentamente. El nivel del conjuro indica la tasa en la que se le retarda el envejecimiento, aunque este nunca llega a desaparecer. El nivel del conjuro indica el nivel de retardo en el envejecimiento. Debido a este conjuro, el receptor de este pierde automáticamente un número de puntos de voluntad iguales al nivel del conjuro. Este es el conjuro que usa el Anillo Único sobre sus portadores y el que usan otros personajes como la Boca de Sauron.

**Mutación.**

Este conjuro permite al lanzador crear una nueva raza de criaturas pervirtiendo otras formas de vida. Este conjuro necesita un gran periodo de tiempo (desde décadas hasta siglos) invertidos en experimentación. El nivel del conjuro indicará el poder de las razas creadas (no es lo mismo crear dragones que orcos).

Onda de daño.

El lanzador del conjuro empezará a emitir energía que afectará a una víctima. Esta sufrirá heridas debido a la acción de la influencia maléfica. La intensidad de estas heridas vendrá determinado por el nivel del conjuro.

Telequinesis.

El lanzador del conjuro, podrá mover objetos con su pensamiento. El nivel del conjuro indicará la distancia a la que puede emplearse y el peso que puede levantarse.

6.57 Magia de los Elementos.**Cielo despejado.**

El lanzador del conjuro, afecta a la nubosidad presente despejándola. El nivel del conjuro indica la cantidad de nubes que pueden despejarse así como el área que afecta.

Circulo de llamas.

El lanzador de conjuro se rodea de un cerco de fuego que sirve para protegerle de los ataques enemigos. La intensidad del fuego (que indica el daño que este efectúa), así como el tamaño de este viene determinado por el nivel del conjuro.

Combustión.

El lanzador del conjuro podrá hacer materiales inflamables a partir del contacto con él o con un objeto que él sujete como un bastón. El nivel del conjuro indica la intensidad de las llamas y velocidad en arder.

Control del agua.

El lanzador del conjuro podrá controlar un determinado volumen de agua, haciendo que esta actúe como el orden. El nivel del conjuro indica el volumen de agua que podrá controlarse.

Control de los gases.

El lanzador del conjuro podrá controlar los gases que se encuentren dentro de un determinado área de acción. El nivel del conjuro indica el volumen de gases que pueden controlarse así como el alcance de este control.

Detener el aire.

El lanzador del conjuro podrá eliminar el viento que se encuentre soplando dentro de un área de acción. El nivel del conjuro indica la intensidad del viento que se puede detener así como el área que se verá afectada por la calma.

Disipar la niebla.

El lanzador de este conjuro podrá disipar la niebla que se encuentra a su alrededor (también se considera niebla al aire cargado de polvo, una tormenta de arena, ...). El nivel del conjuro indicará el área alrededor del lanzador del conjuro en que la niebla es disipada.

Estallido de luz.

El lanzador del conjuro provocará una explosión de luz que deslumbrará a todos los seres que no tengan los ojos cerrados dentro de un área de acción. El nivel del conjuro indica el área que afecta así como las penalizaciones de los seres a los que deslumbre.

Explosión de fuego.

El lanzador del conjuro crea una explosión a partir de una fuente de fuego, dañando a los que se encuentren cerca de la explosión. El área que se ve afectada así como el daño que realiza esta explosión dependerá del nivel del conjuro.

Foso.

El lanzador del conjuro crea una fosa. El nivel del conjuro, indicará el tamaño que puede llegar a alcanzar la fosa teniendo en cuenta el material del que está formado el suelo.

Granizo.

Este conjuro sólo funcionará si el cielo está nublado e inmediatamente se pondrá a granizar. Dependiendo del nivel del hechizo, variará la intensidad y la duración de la granizada.

Hablar del viento.

El lanzador del conjuro podrá percibir ruidos que se oirán como traídos por el viento. El nivel del conjuro indicará la distancia máxima en la que pueden percibirse ruidos.

Incrementar el fuego.

El lanzador del conjuro podrá incrementar la intensidad de cualquier fuego existente. El nivel del hechizo indicará la distancia a la que se puede incrementar el fuego así como la intensidad que este puede alcanzar.

Invocar lluvia.

El lanzador del conjuro, podrá invocar una lluvia. El nivel del conjuro indicará la intensidad de esta lluvia así como a la zona que esta afecta.

**Lámpara.**

El lanzador del conjuro crea una luz que alumbra la oscuridad. El nivel del conjuro indica la intensidad de la luz así como la distancia a la que llega a iluminar.

Llama de Udun.

El lanzador del conjuro se ve envuelto en un aura de fuego demoníaco. Por lo tanto, cada vez que en cuerpo a cuerpo alcance a algún enemigo añadirá el nivel de conjuro al daño.

Muro de fuego.

El lanzador del conjuro crea un muro de fuego, que provocará daño a todo el que intente atravesarlo. El tamaño del muro así como el daño que provoca dependerá del nivel del conjuro.

Niebla.

El lanzador del conjuro crea una niebla alrededor suyo dificultará los ataques de los enemigos y reducirá la visión. El nivel del conjuro indica lo densa de la niebla así como la zona que afecta, así como las penalizaciones negativas a los ataques que le realicen.

Oscuridad.

El lanzador del conjuro crea una zona de oscuridad que oculta todo lo que suceda en ella. El nivel del conjuro indica la intensidad de la oscuridad así como el área que llega a afectar. Es el conjuro que utilizó Ungoliant para cubrir su marcha junto a Morgoth.

Pulverizar piedra.

El lanzador del conjuro podrá destrozar un volumen de piedra que pasará a tierra o a gravilla. El nivel del conjuro indicará el volumen de piedra que puede destruirse así como la distancia máxima desde este volumen hasta el lanzador del conjuro

Purificar el agua.

El lanzador del conjuro, purificará cierta cantidad de agua eliminando todas las sustancias nocivas que allí se encuentren como venenos. El nivel del conjuro indicará el volumen de agua que se puede purificar así como la potencia de las sustancias que pueden anularse.

Ráfaga de viento.

El lanzador del conjuro crea una fuerte ráfaga de viento que provoca que el polvo y arena apenas dejen ver nada y dificulta los ataques de proyectiles en el área afectada. El nivel del conjuro indica la intensidad de esta así como el área a la que afecta.

Rayo de fuego.

El lanzador del conjuro, lanza un rayo de fuego. La velocidad del rayo (que indica la dificultad para esquivarlo) y la intensidad de este (que determina el daño que realiza), así como la distancia que alcanza, vendrá determinado por el nivel del conjuro. Podrá prender objetos inflamables con su contacto.

Rayo de luz.

El lanzador del conjuro, lanza un rayo de luz. La velocidad del rayo (que indica la dificultad para esquivarlo) y la intensidad de este (que determina el daño que realiza), así como la distancia que alcanza, vendrá determinado por el nivel del conjuro.

Barro en tierra.

El lanzador del conjuro podrá solidificar cierto volumen de fango, haciendo que este adquiera la consistencia de tierra seca para poder andar por él sin problemas. El nivel del conjuro indicará la cantidad de fango que puede solidificarse.

Temblores sísmico.

El lanzador del conjuro podrá provocar un temblor sísmico que afecte a una determinada zona. El nivel del conjuro indica la intensidad de los temblores así como la extensión del área afectada.

Torbellino de polvo.

El lanzador del conjuro creará un torbellino de polvo alrededor suyo que dificultarán los ataques de los enemigos y reducirá la visión. El nivel del conjuro indica la potencia del torbellino que marca las penalizaciones negativas a los ataques que le realicen.

Tornado.

El lanzador del conjuro crea un viento en forma de torbellino que dificulta todas las acciones de los que se encuentren situados dentro de la acción del mismo. Esta dificultad así como el área de efecto del viento dependerán del nivel del conjuro.

6.58 Magia de la Percepción.**Augurio de estrellas.**

El lanzador del conjuro deberá observar las estrellas y a través de esta observación, tendrá augurios acerca del futuro. El nivel del conjuro, indica la claridad de estos augurios, así como el tiempo hacia el futuro en el que se pueden realizar predicciones.

Conciencia del terreno.

El lanzador del conjuro podrá sentir la presencia de los demás seres vivos en un radio de acción a través de visiones. El nivel del conjuro indicará la distancia a la que puede llegar a percibirse esta presencia.

Espejo de Galadriel.

El lanzador del conjuro debe mirar a una superficie con agua y se tienen visiones que pueden ser del presente, del pasado o del futuro, incluso puede llegarse a vislumbrar el Ojo sin párpado del Señor Oscuro.

Hablar con los muertos.

El lanzador del conjuro podrá entrar en contacto con el espíritu de los seres que todavía no hayan sido juzgados después de muertos por los Valar. El nivel del conjuro, indicará la dificultad de contactar con un espíritu concreto así como la capacidad para comunicarse del espíritu.

Historia de la ceniza.

El lanzador del conjuro debe observar un montón de cenizas y al hacerlo, se obtiene una visión de lo que ha pasado en aquel lugar. La claridad de las visiones y el tiempo en el que sucedieron, dependerán del nivel del hechizo.

Historia del lugar.

El lanzador del conjuro percibe las personas que han pasado por el lugar en el que él se encuentra. El nivel del conjuro indicará la antigüedad de la información de la que se puede disponer.

Historia del objeto.

El lanzador del conjuro tendrá una visión aleatoria sobre algún acontecimiento pasado en el cual estuvo presente el objeto. El nivel del conjuro indicará lo detallado de estas imágenes.

Mala suerte.

La víctima de este conjuro se verá afectada por una racha de mala suerte. La intensidad de esta dependerá del nivel del hechizo, y esta mala suerte, le proporcionará un modificador negativo a todas las acciones que realice, así como le hará perder inmediatamente todos los juegos de azar en los que participe.

Presagios en llamas.

El lanzador del conjuro debe de concentrarse mientras mira un foco de fuego (una llama, hoguera, ...) y podrá tener visiones del pasado, presente o futuro. Lo acertado de las visiones y la precisión de estas, dependerán del nivel del conjuro.

Purificación del terreno.

El lanzador del conjuro podrá anular las distintas maldiciones que se encuentren sobre un lugar, personaje u objeto. El nivel del conjuro indicará la potencia de la maldición que puede eliminar.

Sueño premonitorio.

El lanzador del conjuro tiene un sueño premonitorio y tendrá augurios acerca del futuro. El nivel del conjuro, indica la claridad de estos augurios, así como el tiempo hacia el futuro en el que se pueden realizar predicciones.

Ver lo invisible.

El lanzador de este conjuro podrá percibir cosas que no pueden verse a simple vista. El nivel del conjuro indicará lo bien que se percibe esto.

Sueños.

El lanzador del conjuro puede visitar en sueños a una persona y podrá conversar con ella. El nivel del conjuro indica la distancia a la que se encuentra la persona y el tiempo que pueden estar hablando.

6.59 Magia de los Sentimientos.**Belleza.**

El lanzador de este conjuro mejorará su aspecto físico obteniendo bonificaciones en las tiradas que tengan relación con este. El nivel del conjuro indicará las bonificaciones que se obtendrán a la tirada.

Borrado de memoria.

La víctima de este conjuro, olvida inmediatamente algún acto concreto o dato elegido por el lanzador del conjuro. El nivel del conjuro indicará la cantidad de memoria que puede hacerse olvidar, así como la duración de esta amnesia.

Brutalidad.

La víctima de este conjuro adquiere un aspecto atemorizador que le hace tener penalizaciones para todas sus tiradas de carisma, persuadir, pero obtendrá una bonificación en sus tiradas de intimidar. La penalización y la bonificación que se obtienen dependen del nivel del conjuro.

Confusión.

La víctima de este conjuro no podrá decidirse acerca de lo que realizar ya que tendrá un enorme lío en la cabeza sobre lo que debe hacer en ese momento. El nivel del conjuro indica la dificultad de la tirada para sobreponerse a la confusión.

Corrupción.

La víctima del conjuro sufre una falta general de energías que le provoca penalizaciones en sus tiradas de "Fuerza". El nivel del conjuro indica el grado de pérdida de energías y la penalización.

Crear pensamiento.

La víctima de este conjuro generará un pensamiento (que él creará ideado por él mismo) deseado por el lanzador del conjuro. El nivel del conjuro indica la distancia máxima a la que puede encontrarse el lanzador del conjuro así como la complicación del pensamiento.

Dominar.

La víctima de este conjuro deberá llevar a cabo una orden que le haya mandado el lanzador del hechizo aunque esta vaya en contra de su voluntad pero no podrá autolesionarse. El nivel del conjuro indicará lo contraria que puede ser la orden a las ideas de la víctima.

Dormir.

El lanzador del conjuro podrá provocar el sueño en la víctima del conjuro. El nivel del conjuro indica lo profundo del sueño así como la duración de este.

Debilitamiento.

La víctima del conjuro sufre una falta general de fuerzas que le provoca penalizaciones en sus tiradas de "Resistencia". El nivel del conjuro indica el grado de pérdida de energías y la penalización.

Duda.

La víctima de este conjuro dudará de todo lo que escuche y de la veracidad e intenciones de sus interlocutores. El nivel del conjuro indicará la dificultad de la tirada para sobreponerse a la duda y la duración del conjuro.

Fobia.

Cada vez que la víctima del hechizo vea un objeto, escuche una palabra o cualquier otra acción elegida por el lanzador del conjuro, se verá afectada por un pánico irracional que le otorgará una penalización a todas sus acciones. El nivel de la penalización, dependerá del nivel del hechizo.

Imbuir sueño.

El lanzador del conjuro podrá provocar que la víctima del conjuro sueñe lo que él desee. El nivel del conjuro indica lo complicado que puede ser el sueño que se pretende insertar.

Impulso.

La víctima de este conjuro sentirá un impulso irrefrenable del tipo heroico o sexual o criminal o la que quiera el lanzador del conjuro y deberá comportarse de acuerdo con este impulso.

Irritación.

La víctima del conjuro, se enfadará dejando inmediatamente de realizar la actividad que se encuentre realizando en ese momento.

Lapsus.

La víctima de este conjuro dirá inmediatamente un número de palabras dictadas mentalmente por el lanzador del conjuro, sin embargo, él no sabrá el motivo de decirlas. La cantidad de palabras que dirá dependen del nivel del conjuro.

Miedo.

La víctima de este conjuro sentirá un miedo terrible hacia el lanzador del conjuro y huirá si no supera una tirada de Voluntad. El nivel del hechizo indica la dificultad de la tirada.

Pánico.

La víctima de este conjuro sentirá un repentino ataque de terror que dependiendo del nivel del hechizo le hará bloquearse, huir, o llegar incluso a que se lance al suelo acobardado.

Paralizar.

La víctima del conjuro tendrá grandes dificultades para moverse, teniendo una penalización en todas sus acciones. El nivel de esta penalización así como la duración del conjuro dependerán del nivel de este.

**Pasión.**

La víctima de este conjuro es invadida por una pasión hacia una persona u objeto designado mentalmente por el lanzador del hechizo. Esto puede provocar diversos efectos (amor, odio, codicia, ...). El nivel del hechizo indicará la intensidad de los sentimientos producidos.

Represión.

La víctima de este conjuro no podrá realizar un acto concreto fijado por el lanzador del conjuro a menos que supere una tirada de Voluntad. El nivel del conjuro marcará la dificultad de la tirada a superar.

Retención.

La víctima de este conjuro empezará a tener bastantes dificultades para poder realizar todos los movimientos que desee hacer hasta que finalice el conjuro. El nivel del conjuro indica el grado de penalización a las tiradas así como el tiempo que debe dormir para librarse de estas penalizaciones.

Sentimiento.

La víctima de este conjuro tiene un sentimiento elegido por el hechicero entre estos: piedad, rencor, atracción, respeto, indulgencia, temor o celos. La intensidad de este sentimiento dependerá del nivel del conjuro.

Sueño tumultuoso.

La víctima de este conjuro, que deberá estar durmiendo, sufrirá grandes pesadillas que le harán perder puntos de voluntad. El nivel del hechizo indicará la intensidad de las pesadillas y los puntos que se pierden.

Sugestión.

La víctima de este conjuro realizará un movimiento ordenado mentalmente por el lanzador del conjuro. El nivel del conjuro indicará lo complicado que puede resultar este movimiento (a mayor complicación, un nivel más elevado).

CAPÍTULO 7: HABITANTES DE LA TIERRA MEDIA.

7.1 Moradores de la Tierra Media.

7.11 Hobbits.

Cuando el brillante fuego de Arien, el Sol, apareció en el mundo, surgió en el este el pueblo mediano que recibiría el nombre de hobbits. Eran gentes -se decía que emparentados con los humanos- que excavaban agujeros y vivían en ellos, pero que eran más pequeños que los enanos y con una esperanza de vida en torno a los cien años. Nada se sabe de la raza de los hobbits antes del año 1050 de la Tercera Edad, cuando se dice que vivían con los Hombres del Norte en la cuenca septentrional del Anduin, entre las Montañas Nubladas y Bosqueverde. En ese siglo, una fuerza maligna entró en Bosqueverde, que pronto sería conocido como el Bosque Negro. Quizá fuera este hecho lo que obligó al pueblo hobbit a abandonar la cuenca del Anduin. En los siglos posteriores, los hobbits emigraron hacia el oeste, cruzando las Montañas Nubladas, y entraron en Eriador, para vivir con los elfos y los hombres en una tierra fértil y despejada. Los hobbits poseían ciertas características comunes. Todos medían entre sesenta y ciento veinte centímetros de estatura; poseían dedos largos, un aspecto algo rollizo, el pelo castaño y rizado y unos pies enormes que llevaban descalzos. Los hobbits eran un pueblo conservador y sin pretensiones, cuyos excesos se limitaban a vestir con colores vivos y tomar seis buenas comidas al día. Su única excentricidad era el arte de fumar hierba para pipa, lo cual, decían ellos, era su contribución a la cultura del mundo.

Se decía que había tres ramas de hobbits: los Pelosos, los Albos y los Fuertes. Los Pelosos, la más numerosa de las ramas hobbit, eran también los más pequeños. Tenían el pelo y la piel de color castaño oscuro. Les encantaban las regiones de colinas y fueron el primer pueblo hobbit que atravesó las Montañas Nubladas y entró en Eriador. Casi un siglo después, en el año 1150 de la Tercera Edad, los Albos siguieron a sus parientes Pelosos. Entraron en Eriador a través de los desfiladeros que se encuentran al norte de Rivendel. Los Albos eran la rama hobbit menos numerosa. Eran más altos, más delgados y se pensaba que más dispuestos a correr aventuras que sus parientes. Los Fuertes fueron los últimos hobbits que llegaron a Eriador. Eran los más parecidos al hombre de su raza, más corpulentos que las otras ramas y, para maravilla de sus parientes, algunos tenían barba. Preferían vivir en tierras llanas cerca de ríos y conocían la fabricación de embarcaciones, la pesca y el arte de la natación. Se dice que los Fuertes no empezaron a emigrar al oeste hasta el año 1300, cuando muchos de ellos atravesaron el Paso del Cuerno Rojo; pero quedaron pequeños asentamientos en zonas tales como los Campos Gladios hasta doce siglos más tarde de esa fecha. En su mayoría, los hobbits de Eriador se dirigieron a las tierras de los hombres cercanas a la ciudad de Bree. En el año 1601, casi todos los hobbits de Bree volvieron a marchar hacia el oeste, a las fértiles tierras al otro lado del río Brandivino. Allí fundaron la Comarca, el país que a partir de entonces sería conocido como la patria de los hobbits. Los hobbits tienen una cronología que comienza en esa fecha. Por naturaleza, los hobbits tenían un temperamento pacífico y hasta el año 2747 no hubo un encuentro armado dentro de la Comarca. Se trató de una incursión de orcos sin importancia, que los hobbits, con algo de exageración, llamaron Batalla de los Campos Verdes. Bastante más serio fue el Largo Invierno de 2758 y los dos años de hambruna que le siguieron. Pero, en comparación con otros pueblos de la Tierra Media, vivieron en paz durante largo tiempo. Por lo general, las otras razas los consideraban de nula importancia y, por su parte, los hobbits no tenían ninguna ambición de las grandes riquezas o del poder de los demás. Por toda la Comarca, sus pequeños pueblos y asentamientos crecieron. Hobbiton, Barrancas de Tuk, Cavada Grande, Oatbarton, Ranales y una docena más. Y, a su manera, los hobbits prosperaron. Hay pocos hobbits famosos antes del siglo treinta de la Tercera Edad del Sol, porque hasta entonces la raza en sí era casi completamente desconocida para el mundo. Pero, claro está, los hobbits tenían su propio baremo de fama. En las leyendas de la Comarca, los primeros hobbits que se nombran son los hermanos Albos Marcho y Blanco, quienes guiaron a los hobbits de Bree a la Comarca. Esta tierra se la cedieron los dúnedain de Arnor, a cuyo rey los hobbits rendían un vasallaje nominal. En el año 1979, el último rey de Arnor desapareció del norte y se instauró el cargo de Thain de la Comarca. El primer Thain fue el hobbit Bucca de Marjala, de quien descendieron todos los Thain. Bandobras Tuk fue un gigante entre los hobbits, que medía un metro treinta y cinco y que, montado a caballo, se puso valerosamente al frente de su pueblo en la Batalla de los Campos Verdes contra los orcos. Se dice que con un garrote mató a su cacique Golfimbul. Por su tamaño y sus hazañas lo llamaron Toro Bramador Tuk. Otro hobbit importante por sus hechos dentro de los confines estrechos de la Comarca fue Isengrim Tuk, llamado Isengrim II, vigésimo segundo Thain de la Comarca, arquitecto de los Grandes Smials de las Barrancas de Tuk y abuelo de Bandobras Tuk. Pero, cosa típica de los hobbits, quizás el más honrado de los héroes antes de la Guerra del Anillo fuera un humilde granjero llamado Thobold Corneta de Valle Largo, quien en el siglo veintisiete fue el primero en cultivar la planta galenas, llamada también hierba para pipa. El primer hobbit que se hizo famoso en el mundo fue Bilbo Bolsón de Hobbiton, quien fue

empujado a desempeñar un papel protagonista en la Misión de Erebor por el mago Gandalf y el rey enano Thorin Escudo de Roble. Ésta es la aventura que se cuenta en el relato que Bilbo tituló «Historia de una ida y una vuelta», en la cual resultaron muertos trolls, orcos, lobos, arañas y un dragón. En una parte de la aventura se cuenta que Bilbo Bolsón adquirió un anillo mágico y, aunque en aquel momento pareció de poca importancia, fue un acto que puso en peligro a todos los que habitaban la Tierra Media. Con el tiempo se descubrió la identidad del Anillo Único y éste pasó al heredero de Bilbo, Frodo Bolsón. En el año 3018, el mago Gandalf visitó a Frodo y le propuso la Misión del Anillo. Si la empresa tenía éxito, el Anillo Único sería destruido y el mundo se salvaría del dominio de Sauron. Se constituyó la Comunidad del Anillo, en la que fueron escogidos otros ocho personajes como compañeros de Frodo Bolsón, el Portador del Anillo, en su Misión. Samsagaz Gamyi, criado de Frodo, fue uno de ellos. Samsagaz era una persona sencilla y leal, que en una ocasión salvó tanto a su amo como a la Misión, y fue Portador del Anillo durante un breve período. Peregrin Tuk, heredero del Thain de la Comarca, y Meriadoc Brandigamo, heredero del Señor de los Gamos, fueron los otros dos hobbits de la Comunidad. En el transcurso de la Misión, tanto Pippin como Merry (así se los llamaba más comúnmente) fueron hechos caballeros de Gondor. Sin embargo, fue otro hobbit el que destruyó el Anillo Único. Sméagol Gollum fue el único hobbit que sucumbió a las verdaderas artes malignas. Era un hobbit de la rama de los Fuertes, que vivía cerca de los Campos Gladios, donde fue encontrado el Anillo Único. Gracias al poder del Anillo su vida se alargó, pero su aspecto se transformó en algo espectral, y la tenebrosa influencia del Anillo le hizo rehuir la luz. Durante casi cinco siglos, Gollum vivió oculto en cavernas bajo las Montañas Nubladas, hasta que el hobbit Bilbo Bolsón llegó a su escondite y cogió el Anillo Único. De Bilbo pasó a Frodo Bolsón y, en los ocho años en los que el Anillo no estuvo en sus manos, Gollum jamás dejó de buscarlo. Al final cayó sobre Frodo Bolsón en el Monte del Destino. Merced a su fuerza maligna, Gollum consiguió apoderarse del Anillo, pero tropezó y cayó con su preciado premio a las ardientes entrañas de la Tierra, y el Anillo Único fue destruido.

7.12 Elfos.



7.12.1 Elfos Sindar.

En la historia del Gran Viaje de los elfos se cuenta cómo los elfos grises, a quienes se llama sindar, acabaron siendo una raza aparte. Al principio pertenecían al tercer linaje, los teleri, y su rey era Gran Rey de todos los teleri. En aquellos primeros años, su nombre era Elwë Singollo, tenía el cabello plateado y era el más alto de los elfos. Durante aquel viaje se perdieron muchos teleri, pero Elwë siempre los animaba a continuar hasta que llegaron a Beleriand, al otro lado de las Montañas Azules. Allí acamparon durante un tiempo junto al río Gelion, en un bosque. En aquel lugar, Elwë Singollo entró en el bosque de Nan Elmoth y cayó víctima de un encantamiento intemporal. Su pueblo lo buscó pero, al ir pasando los años, muchos renunciaron a toda esperanza y otorgaron el título de rey a Olwë, su hermano, y reanudaron el viaje hacia el oeste. Muchos otros permanecieron en Beleriand y se llamaron a sí mismos eglath, los «abandonados». A la larga, los eglath se vieron recompensados, porque Elwë Singollo regresó del bosque de Nan Elmoth, pero el gran cambio que había sufrido asombró a su pueblo. Con él vino la fuente del encantamiento, Melian la Maia, reina y esposa de Elwë. La luz que emanaba de su rostro era brillante y hermosa, y los eglath la adoraron y lloraron de alegría al ver regresar a su rey. El rey ya no quería ir al

oeste, sino quedarse en el bosque de Beleriand, reunir allí a su pueblo y crear un reino. Para él, la luz del rostro de Melian era mucho más hermosa que la luz de los Árboles. Así se creó un nuevo reino; sus habitantes recibieron el nombre de sindar, los «elfos grises», y también elfos del crepúsculo. En las Edades de las Estrellas, los sindar se convirtieron en el más importante de los pueblos élficos en las Tierras Mortales, y todas las regiones de Beleriand les pertenecieron. Encontraron a un resto de los teleri, llamados los falathrim, que vivían junto al mar, y ese pueblo, junto con su señor Círdan, dio la bienvenida al rey que había retornado y le juró fidelidad. Lo mismo ocurrió con un resto de los nandor, que habían llegado a Beleriand (y que más tarde se llamarían elfos grises y laiquendi); estas gentes también aceptaron a Elwë como rey. Con el tiempo, entre los sindar surgió un nuevo idioma élfico, y en esa lengua sindarin su rey ya no fue Elwë Singollo, sino Elu Thingol, «Rey Mantogrís». Elu Thingol y Melian tuvieron una hija que se llamó Lúthien, y las leyendas dicen que fue la criatura más hermosa que jamás existió. En las Edades de las Estrellas, los enanos salieron de las Montañas Azules en son de paz para comerciar con los elfos de Beleriand. Con la ayuda de los enanos, se edificó la mayor ciudad élfica de la Tierra Media: Menegroth, las Mil Cavernas. Pero las pacíficas Edades bajo las Estrellas tocaban a su fin. Por eso Melian realizó un poderoso sortilegio y tejó un encantamiento en el gran bosque de Doriath, en torno a Menegroth, y el reino sindarin se convirtió en un reino oculto. Este encantamiento se llamó la Cintura de Melian, y ningún mal podía romper el sortilegio desde el exterior, y todo mal se perdía antes de poder entrar. Tal y como se narra en la historia de Lúthien y Beren, un gran daño llegó de manera inesperada desde el interior del reino. Porque se presentó ante Thingol un miembro de la raza humana, llamado Beren, y le pidió la mano de Lúthien. Thingol despreciaba a los mortales, pero, en lugar de matarlo, le impuso a Beren una misión imposible: Beren debería arrancar un Silmaril de la corona de hierro de Morgoth y llevárselo a Thingol. En una increíble hazaña, Beren, con la ayuda de Lúthien y del sabueso Huan, cumplió su misión, pero con ello no sólo atrajo sobre sí la ira de Morgoth, sino también la de los enanos y los noldor. Porque los artesanos enanos que vivían en el reino oculto y que habían trabajado para Thingol, por codicia del Silmaril, mataron al rey y robaron la joya. Pero no pudieron escapar y recibieron muerte a su vez. Al morir Thingol, Melian anuló su poder y, llorando, abandonó la Tierra Media para siempre. En ese momento desapareció el cerco de encantamiento del Reino Escondido. Al perder toda protección, los enanos de Nogrod y los noldor hijos de Fëanor se dirigieron a la ciudadela de Menegroth y la saquearon. En la Segunda Edad del Sol, algunos de estos nobles sindar, con muchos de los noldor, embarcaron hacia Tol Eressëa y construyeron la ciudad y puerto de Avallónë. Pero otros señores sindar permanecieron en lo que quedó de Beleriand, la región de Lindon. Al ir pasando los años, algunos hijos de los nobles sindar abandonaron Lindon y se dirigieron a las tierras al otro lado de las Montañas Nubladas, donde establecieron nuevos reinos entre los elfos silvanos. Algunos sindar se establecieron en Rivendel con Elrond, y en los Puertos Grises con Círdan el Constructor de Barcos. En la Guerra del Anillo, el elfo más famoso fue Legolas, hijo de Thranduil. Legolas fue uno de los nueve héroes de la Comunidad del Anillo y tras la Guerra del Anillo fundó una última colonia de elfos en las hermosas arboledas de Ithilien, en Gondor. Por último, en la Cuarta Edad del Sol, todos los poderes eldar comenzaron a desvanecerse, y, con los otros elfos, los últimos sindar zarparon de los Puertos Grises rumbo a las Tierras Imperecederas.

7.12.2 Elfos silvanos.

Los últimos elfos que emprendieron el Gran Viaje fueron los teleri. De este linaje eran los llamados nandor, «los que se volvieron», quienes interrumpieron su marcha hacia el oeste en el río Anduin y ya no la reanudaron. De estos nandor, algunos se establecieron en Bosqueverde y en Lothlórien. Se les dio el nombre de elfos silvanos, porque la mayoría de ellos vivían en los bosques. En los años posteriores a la Primera Edad del Sol, la población y las tierras de los elfos noldor y sindar habían disminuido, por lo que admitieron a los elfos silvanos como súbditos. El mayor poder y belleza se encontraba en los elfos silvanos que Celeborn y Galadriel gobernaban en el Bosque Dorado de Lothlórien. Su poder sobre el Bosque Dorado mantenía a raya al mal y los elfos silvanos siguieron prosperando a lo largo de todos los conflictos de la Tercera Edad aunque fueron atacados tres veces. Estos elfos eran los galadhrim o «pueblo de los árboles». Bosqueverde el Grande (que más tarde recibió el nombre de Bosque Negro) fue durante la Segunda, Tercera y Cuarta Edades el Reino del Bosque del señor sindar Thranduil. La ciudad escondida de los elfos silvanos de Thranduil era hermosa y mágica, ya que era un reflejo en pequeño del antiguo reino sindarin de Menegroth, y resistió las tenebrosas invasiones de la Tercera Edad. En la Cuarta Edad, el hijo del rey llevó a parte de los elfos silvanos de este reino a las tierras boscosas de Ithilien, en Gondor. Este príncipe se llamaba Legolas, era uno de los miembros de la Comunidad del Anillo, y se convirtió en Señor de los elfos de Ithilien.

7.12.3 Elfos Noldor.

Los más poderosos de entre los elfos que habitaron la Tierra Media fueron los noldor, porque fueron los elfos que hicieron las Grandes Joyas llamadas los Silmarils, así como los Anillos de Poder. Los noldor fueron el segundo linaje de los eldar que llegaron a las Tierras Imperecederas. La palabra noldor significa «conocimiento», cosa que, más que los demás elfos, lucharon por poseer. En los años de los Árboles de los Valar su rey fue Finwë, y entonces su alegría fue grande al aprender de sus tutores, los Valar y los Maiar. Su ciudad de Tirion, sobre la verde colina de Túna, que miraba al mar iluminado por las estrellas, era poderosa y bella. Porque la ciudad estaba edificada en el Paso de la Luz, llamado Calacirya, el único paso en las montañas Pelóri, que cerraban las regiones de Eldamar y Valinor. A través de este desfiladero surgía la Luz de los Árboles y caía sobre el lado occidental de la ciudad. Al este, a la sombra de Túna, los elfos miraban las estrellas que brillaban sobre los Mares Sombríos. Los noldor fueron los primeros en extraer las gemas que encerraban las montañas. Regalaban estas gemas, de modo que todas las mansiones de los elfos y los Valar refulgían con ellas, y las mismas playas y estanques de Eldamar, según se dice, brillaban con la luz de las gemas esparcidas. El rey de los noldor y su reina, Míriel, tuvieron un hijo al que llamaron Curufinwë, más tarde conocido como Fëanor, que significa «espíritu de fuego», porque fue el primero en crear las gemas mágicas élficas, que eran más brillantes y poderosas que las piedras preciosas de la tierra. Por sí solas eran pálidas, pero a la luz de las estrellas recogían dicha luz y despedían un brillante resplandor azul. Fëanor también creó otros cristales, llamados palantíri, las «piedras videntes» que, muchas edades después, los elfos de Avallónë entregaron a los dúnedain. Pero la mayor de las hazañas de Fëanor fue la creación de tres gemas fabulosas que capturaron en su interior la luz mezclada de los Árboles de los Valar. Eran los Silmarils, las joyas más hermosas que jamás había visto el mundo, porque despedían una luz viva. Sin embargo, la tragedia cayó sobre los noldor cuando Melkor apareció, con la araña Ungoliant, y destruyó los Árboles de los Valar, mató a Finwë y robó los Silmarils. Fëanor juró venganza y salió hacia la Tierra Media en persecución de Melkor, a quien llamó Morgoth, el «Enemigo Oscuro del mundo». Así comenzó la Guerra de las Joyas y las Guerras de Beleriand, que duraron toda la Primera Edad del Sol. Durante esta edad de guerra, los noldor también trajeron grandes dones a la Tierra Media. Y durante un tiempo surgieron reinos noldorin en Hithlum, Mithrim, Dor-lómin, Nevrast, Dorthonion, Himlad, Thargelion y Beleriand Oriental. Los más hermosos reinos de los noldor fueron los dos reinos ocultos: Gondolin, gobernado por Turgon, y Nargothrond, que era un feudo de Finrod Felagund. Fëanor murió en la Guerra de las Joyas, así como sus siete hijos: Amras, Amrod, Caranthir, Celegorm, Curufin, Maedhros y Maglor. Su hermano Fingolfin y los hijos de éste, Fingon, Turgon y Aredhel, también murieron a manos de Morgoth. Y aunque Finarfin, el otro hermano (y tercer hijo de Finwë), se había quedado en las Tierras Imperecederas donde gobernaba a los noldor que permanecieron en Tirion, todos sus hijos, Aegnor, Angrod, Finrod Felagund y Orodreth, marcharon a la Tierra Media y murieron también. Así que de todos los señores noldor y sus hijos sólo sobrevivió en la Tierra Media Galadriel, la hija de Finarfin. A lo largo de la Primera Edad, Morgoth y sus siervos destruyeron todos los reinos noldorin. Debido a estas guerras, los dominios de los elfos grises, a los que también se conocía como sindar, fueron destruidos, al igual que los dominios enanos de Nogrod y Belegost y la mayor parte de los reinos de las Tres Casas de los edain. Pero al fin los Valar y Maiar partieron de las Tierras Imperecederas para luchar contra Morgoth. Así tuvo lugar la Gran Batalla y la Guerra de la Ira. Ante tan poderosa fuerza, Angband cayó y Morgoth fue arrojado al Vacío Infinito para siempre. Pero la conflagración fue tan tremenda que Beleriand quedó destruida y la mayor parte de su territorio fue tragado por las aguas. De las estirpes reales de los noldor pocos sobrevivieron a la Guerra de las Joyas que pudieran decir ser descendientes de los grandes reyes. Así fue que Gil-galad, hijo de Fingon, hijo de Fingolfin, estableció el último gran reino de los noldor en las tierras de los mortales. Fue Lindon, la única zona de Beleriand que quedó después de la Gran Batalla. Con Gil-galad vivía Celebrimbor, hijo de Curufin, el único príncipe de la Casa de Fëanor que quedó en la Segunda Edad. Galadriel, la hija de Finarfin, y Elrond y Elros los Medio elfos también fueron allí, igual que Círdan de los falathrim, los laiquendi y los edain (los hombres que fueron fieles a los elfos durante las guerras). Entonces fueron muchos los elfos que embarcaron en los Puertos Grises y zarparon hacia Tol Eressëa, en la bahía de Eldamar, en las Tierras Imperecederas, para construir allí la ciudad de Avallónë. A los edain se les concedió una hermosa isla en el Mar Occidental, llamada Númenor, y también ellos abandonaron la Tierra Media. Gil-galad gobernó en Lindon y Círdan ocupó los Puertos Grises. Pero, en el año 750 de la Segunda Edad, se cuenta que Celebrimbor salió de Lindon y creó un reino a los pies de las Montañas Nubladas, en el país de Eregion, cerca del reino enano de Khazad-dûm. Estos elfos recibieron el nombre de Gwaith-i-Mírdain, el «pueblo de los orfebres», y el de Herreros elfos en épocas posteriores. Fue aquí donde, siguiendo las sutiles insinuaciones de Sauron, Celebrimbor, nieto de Fëanor, quien había creado los Silmarils, forjó los Anillos de Poder, y así surgió la segunda gran obra de los noldor, que traería consigo otro ciclo de terribles guerras. Porque entonces Sauron hizo el Anillo Único que dominaría a todas las demás obras de los noldor. Los elfos se alzaron iracundos y temerosos, y se libró la Guerra de

Sauron y los elfos. Celebrimbor y casi todos los Gwaith-i-Mírdain perecieron. Eregion fue arrasado y aunque Elrond Medio elfo acudió con un ejército, lo único que pudo hacer fue rescatar a los pocos supervivientes y refugiarse en Imladris, que los hombres llamarían Rivendel. Allí se creó el único reducto de los noldor entre las Montañas Nubladas y las Montañas Azules. En esa época el mismo Lindon corrió peligro, pero los numenoreanos, descendientes de los edain, aparecieron con sus enormes flotas y expulsaron a Sauron hacia el este. Más adelante, regresaron y capturaron al Señor Oscuro, pero no acabaron con él. Lo hicieron prisionero y con ello provocaron su propia caída, porque él los puso en contra de los Valar y por su locura fueron tragados por el mar. Así Sauron regresó a la Tierra Media, donde sólo quedaban los reinos noldorin de Lindon y Rivendel, aunque se habían creado los reinos de Bosqueverde el Grande y de Lothlórien con nobles noldorin y sindarin y súbditos silvanos. Pero, al regresar Sauron, volvió la guerra. Se constituyó la Última Alianza de elfos y hombres y en esa guerra, que significó el final de la Segunda Edad, Sauron mató a Gil-galad y al rey de los dúnedain, pero el mismo Sauron fue destruido con todo el reino de Mordor. A partir de entonces no hubo Gran Rey de los elfos noldorin en la Tierra Media, pero los reinos siguieron en pie. El señorío de Lindon y de los Puertos Grises recayó en Círdan, mientras que Elrond siguió gobernando en Rivendel. Durante la Tercera Edad, el reino más hermoso fue Lothlórien, donde reinaba la reina Galadriel, la noldo de estirpe más noble que quedaba en la Tierra Media. Cuando al final de la Tercera Edad se destruyó el Anillo Único y Sauron pasó al Reino de las Sombras para siempre, Elrond fue convocado desde Rivendel, y Galadriel abandonó Lothlórien, para embarcar ambos en las blancas naves que los llevarían a las Tierras Imperecederas. Sin la reina, Lothlórien se fue apagando y los reinos noldorin de la Tierra Media decayeron. Se dice que Círdan, el Constructor de Barcos, se llevó a los últimos noldor a las Tierras Imperecederas.

7.13 Enanos .

En una gran estancia bajo las montañas de la Tierra Media, Aulë, el Herrero de los Valar, dio forma a los Siete Padres de los enanos durante las Edades de la Oscuridad, cuando Melkor y sus siervos malvados de Utumno y Angband dominaban toda la Tierra Media. Por ello Aulë hizo a los enanos fuertes y resistentes, inmunes al frío y al calor, y más recios que las razas que surgieron después de ellos. Aulë conocía la gran maldad de Melkor, y por eso hizo a los enanos tenaces, indomables y persistentes en el esfuerzo y el trabajo. Eran valientes en el combate y su voluntad y orgullo no podían doblegarse. Los enanos eran mineros, albañiles, artesanos del metal y los más maravillosos artesanos de la piedra. Estaban bien preparados para los trabajos artesanales de Aulë, quien había dado forma a las montañas, ya que eran fuertes y duros, aunque no altos, pues sólo medían entre un metro y veinte y uno y medio de estatura.



Como sus fatigas iban a ser muchas, se les concedió una esperanza de vida en torno a los dos siglos y medio, ya que eran mortales; también podían encontrar la muerte en el combate. Aulë hizo a los enanos muy sabios en el conocimiento de sus técnicas artesanales y les dio un idioma propio, el khuzdul. En este idioma, Aulë era Mahal y los enanos los khazâd, pero era un idioma secreto que nadie que no fuera enano

conocía, aparte de unas pocas palabras, y que ellos protegían celosamente. Los enanos siempre dieron las gracias a Aulë y reconocían que por él adquirieron forma. Pero la verdadera vida se la dio Ilúvatar. Se cuenta que, cuando Aulë hizo a los enanos, los ocultó a los demás Valar y creyó que tanto ellos como él mismo escapaban al conocimiento de Ilúvatar. Pero Ilúvatar se apercibió de lo hecho por Aulë y juzgó que era un acto sin malicia, por lo que santificó a los enanos. Pero no permitió que esta raza apareciera antes que sus hijos preferidos, los elfos, que debían ser los Primeros Nacidos. Así que, aunque los enanos ya estuvieran completamente acabados, Aulë los cogió y los escondió muy profundo bajo las rocas y en esa oscuridad durmieron los Siete Padres de los enanos durante muchas edades antes de que volvieran a iluminarse las estrellas y se acercara el Tiempo del Despertar. Fue así que los elfos despertaron en Cuiviénen en el este, en la Primera Edad de las Estrellas. En los años que siguieron, los Siete Padres de los enanos despertaron y su cámara de piedra se abrió y se alzaron y quedaron maravillados. Se dice que cada uno de estos Siete Padres construyó una gran mansión bajo las montañas de la Tierra Media, pero las historias élficas de estos primeros días sólo hablan de tres. Eran los reinos enanos llamados Belegost y Nogrod en las Montañas Azules, y Khazad-dûm en las Montañas Nubladas. La historia de Khazad-dûm es la más larga porque ésta era la casa del Primer Padre, llamado Durin I o Durin el Inmortal. Durante la Edad de las Estrellas, los enanos de Belegost y Nogrod fueron una bendición para los elfos de Beleriand, porque fueron al reino de los elfos grises con armas y herramientas de acero y mostraron gran habilidad en el trabajo de la piedra. Y, aunque los elfos grises no conocían previamente a aquella raza, a la que encontraban poco agradecida, y a la que llamaron los naugrim, el «pueblo menguado», pronto comprendieron que los enanos eran diestros en las artesanías de Aulë, y por eso los llamaron gonnhirrim, «maestros de la piedra». Hubo mucho comercio entre elfos y enanos, y ambos pueblos prosperaron. En las Edades de las Estrellas, los enanos de las Montañas Azules dieron forma al mejor acero que nunca había visto el mundo. En Belegost (que también recibía los nombres de Gabilgathol y Mickleburgo) se hizo por primera vez la famosa cota de malla enana, hecha de anillos engarzados, mientras que en Nogrod (que también se llamaba Tumunzahar y Morada Hueca) vivió Telchar, el mayor herrero enano de todos los tiempos. En aquella época, los enanos forjaban las armas de los sindar y construyeron para los elfos grises del rey Thingol su ciudadela de Menegroth, las Mil Cavernas, que tuvo fama de ser la más hermosa de las mansiones de la Tierra Media. La Guerra de las Joyas estalló en la Primera Edad del Sol, y en ella la mayoría de los enanos lucharon al lado de los elfos contra los siervos de Morgoth. De todos los enanos de esa época, el rey Azaghâl, Señor de Belegost, fue el más famoso. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables sólo los enanos resistieron las llamaradas del fuego de los dragones, porque eran una raza de herreros, acostumbrados a las altas temperaturas, y en sus yelmos llevaban máscaras de acero que les protegían los rostros de las llamas. Pero no todos los hechos de los enanos en esa edad fueron dignos de elogio. Porque, según se cuenta, los enanos de Nogrod codiciaban el Silmaril y para conseguirlo asesinaron al rey Thingol y saquearon Menegroth. A partir de finales de la Primera Edad del Sol, las historias de elfos y hombres que hablan de los enanos se refieren principalmente a aquellos del linaje de Durin que vivían en Khazad-dûm. Cuando llegó la destrucción de Beleriand con la Guerra de la Ira, las mansiones de Belegost y Nogrod se derrumbaron y desaparecieron. Los enanos de estos reinos fueron a las Montañas Nubladas en la Segunda Edad e hicieron que Khazad-dûm, la más grande mansión de los enanos en la Tierra Media, fuera aún más grande. En la Segunda Edad muchos de los elfos noldor de Lindon entraron en Eregion, cerca de la Puerta Occidental de Khazad-dûm, y fundaron un reino para poder comerciar con los enanos y conseguir mithril, el metal precioso que allí se encontraba en abundancia. Estos elfos eran los Gwaith-i-Mírdain, que más tarde se llamaron a sí mismos Herreros elfos. Gracias a la sabiduría de estos elfos y al engaño de Sauron, se forjaron en este lugar los Anillos de Poder. Y, aunque siete de estos Anillos fueron entregados a los enanos, no se vieron arrastrados a las terribles guerras que se sucedieron hasta el final de la Segunda Edad. En Khazad-dûm, los enanos cerraron las puertas de sus mansiones a los problemas del mundo. Nadie podía forzar la entrada en su reino, pero a partir de entonces se pensó que era un reino aislado y tenebroso y por eso Khazad-dûm fue rebautizado como Moria. Así los enanos del linaje de Durin llegaron a la Tercera Edad del Sol, aunque para entonces sus mejores días ya habían pasado y el pueblo enano había comenzado a menguar. Pero Moria se mantuvo durante cinco Edades de las Estrellas y tres Edades del Sol, y hasta el siglo veinte de la Tercera Edad seguía siendo rica y orgullosa. Pero en el año 1980, siendo rey Durin VI, los mineros enanos excavaron demasiado hondo bajo las montañas y liberaron a un gran demonio. Se trataba de uno de los balrogs de Morgoth, quien avanzó furioso y mató a Durin VI y a su hijo Náin y expulsó a los enanos de Moria para siempre. El pueblo de Durin se convirtió en un pueblo errante, sin hogar, pero en el año 1999 el hijo de Náin, Thráin, fundó el Reino bajo la Montaña, en Erebor. Durante un tiempo Thráin y algunos de los enanos de Moria prosperaron, porque Erebor era rico en metales y piedras preciosas, pero el hijo de Thráin, Thorin, abandonó el lugar y en el año 2210 se marchó a las Montañas Grises, donde se decía que ya vivían la mayor parte de los antiguos habitantes de Moria. Aquí Thorin fue aceptado como rey y con su Anillo de Poder consiguió que su pueblo volviera a crecer y

prosperar. Tras Thorin gobernó su hijo Gróin, después Óin y Náin II, y las Montañas Grises se hicieron famosas por el oro de los enanos. Y ocurrió que durante el reinado del hijo de Náin II, Dáin, llegaron del Desierto del Norte muchos dragones del frío. Estos dragones codiciaban la riqueza de los enanos y venían en son de guerra y mataron a los enanos y los expulsaron de las Montañas Grises. En el año 2590 el heredero de Dáin I, Thrór, llevó a parte de los supervivientes de las Montañas Grises de vuelta al Reino bajo la Montaña en Erebor, mientras que ese mismo año, su hermano, Grór, llevaba a los que quedaban a las Colinas de Hierro. Y de nuevo, durante un tiempo, todos prosperaron porque había mucho comercio entre los enanos, los hombres de Valle y Esgaroth y los elfos del Bosque Negro. Pero para el pueblo de Durin la paz fue breve, porque en 2770, durante el largo reinado de Thrór, el mayor dragón de la Tercera Edad, el dragón alado de fuego llamado Smaug el Dorado, llegó a Erebor. Nadie podía hacer frente a esta fiera. Mató como quiso, arrasó Valle y expulsó a los enanos de la Montaña. Smaug permaneció allí durante dos siglos, como Señor de la Montaña Solitaria. Una vez más los enanos habían sido expulsados de sus hogares. Algunos se retiraron a las Colinas de Hierro en busca de refugio, pero otros supervivientes siguieron al rey Thrór y a su hijo, Thráin II, y nieto, Thórin II, en grupos errantes. En esta época, Thrór murió a manos de los orcos de Moria y su cuerpo fue mutilado y su cabeza cortada fue entregada a su pueblo. Todas las Casas de los enanos se reunieron y decidieron declarar la terrible y sangrienta Guerra de los Enanos y los Orcos. Duró siete largos años y por todas las regiones occidentales el ejército enano limpió cada cueva de orcos y aniquiló a las bandas orcas, hasta que al final llegó a la Puerta Oriental de Moria en el año 2799. Aquí se libró la Batalla de Azanulbizar. En esa batalla los orcos del norte fueron casi totalmente exterminados por los enanos. Pero los enanos encontraron poca alegría en esta victoria, porque la mitad de sus guerreros perecieron. Los enanos regresaron a sus reinos llenos de tristeza. El nieto de Grór, Dáin Pie de Hierro, volvió a gobernar en las Colinas de Hierro, mientras que Thráin II con su hijo Thorin II (ahora llamado Escudo de Roble) se dirigían al oeste, a las Montañas Azules, y fundaban allí un humilde reino. Pero Thráin II no reinó mucho tiempo, porque durante un viaje fue capturado por Sauron cerca del Bosque Negro y encerrado en Dol Guldur. Le fue arrebatado el último de los Anillos de los enanos y fue torturado hasta morir. Thorin Escudo de Roble se puso en contacto con el mago Gandalf en el año 2941 e inmediatamente se pusieron de acuerdo en el plan de una gran aventura, que es narrada por el hobbit Bilbo Bolsón en el «Libro Rojo de la Frontera del Oeste». Este mismo hobbit y doce enanos acompañaron a Thorin en su misión para recuperar su reino. Los doce eran: Fíli, Kíli, Dori, Ori, Nori, Óin, Glóin, Balin, Dwalin, Bifur, Bofur y Bombur. Tal y como se cuenta en la historia del hobbit, Thorin cumplió su misión. Porque, al final, el dragón Smaug el Dorado resultó muerto y Thorin II tomó posesión del reino que le pertenecía por derecho, aunque su gobierno fuera breve. A continuación vino la Batalla de los Cinco Ejércitos en la que orcos, lobos y murciélagos lucharon contra enanos, elfos, hombres y águilas. Y, si bien las legiones de orcos fueron destruidas, Thorin también perdió la vida. Éste no fue, sin embargo, el final del linaje de Durin, porque Dáin Pie de Hierro había acudido a la Batalla de los Cinco Ejércitos con quinientos guerreros de las Colinas de Hierro y era el heredero legal de Thorin, al ser, al igual que éste, bisnieto de Dáin I. Así Dáin Pie de Hierro se convirtió en Dáin II y gobernó con sabiduría hasta los últimos días de la Guerra del Anillo, cuando cayó luchando junto al rey Brand de Valle ante las puertas del Reino bajo la Montaña. Pero este reino enano resistió el ataque de los siervos de Sauron y el heredero de Dáin, Thorin III, a quien también se llamaba Thorin Yelmo de Piedra, gobernó largo tiempo y prósperamente hasta bien entrada la Cuarta Edad del Sol. El Reino bajo la Montaña no fue el último y único hogar del pueblo de Durin en la Cuarta Edad. Otro noble enano, descendiente de Borin, hermano de Dáin I, fundó un reino enano al comienzo de la Cuarta Edad, después de la Guerra del Anillo. Este enano era Gimli, hijo de Glóin; ganó justa fama en la guerra y fue uno de los miembros de la Comunidad que se eligió para la Misión del Anillo. Al final de la guerra, Gimli llevó a muchos enanos del Reino bajo la Montaña a las maravillosas cavernas del Abismo de Helm y todos lo reconocieron señor de Aglarond, las «cavernas centelleantes». Gimli, el amigo de los elfos, gobernó Aglarond durante más de un siglo, pero a la muerte del rey Elessar dejó el gobierno en manos de otros y se fue al reino de su gran amigo Legolas, el Señor elfo de Ithilien. Allí, Gimli se embarcó en una nave élfica y con su compañero navegó por encima del Gran Mar hacia las Tierras Imperecederas. Eso es lo último que las historias de la Tierra Media cuentan sobre los enanos.

7.14 Hombres.

7.14.1 Haradrim .

En las historias de la Guerra del Anillo se habla a menudo de los hombres de piel morena del sur, llamados los haradrim, y de cómo entraron ferozmente en guerra. Algunos haradrim se presentaron a caballo y otros a pie, y los que eran llamados los Corsarios vinieron en terribles flotas de negras naves llamadas dromones. Pero los más famosos eran los haradrim, que montaban en torres de combate a lomos de los grandes mûmakil. Estos ejércitos de haradrim causaban una terrible destrucción, porque los

caballos no podían ni acercarse a los mûmakil. Desde sus torres, los haradrim disparaban flechas y lanzas. En la Batalla de los Campos del Pelennor, los haradrim eran los más numerosos de entre los siervos del rey brujo de Morgul. Eran feroces y se agrupaban en torno a un estandarte rojo con una serpiente en negro. Estos guerreros vestían túnicas escarlata y llevaban pendientes de oro y collares dorados, y grandes escudos redondos, de color amarillo y negro, con tachuelas de acero. Todos tenían los ojos oscuros y el pelo largo y negro, peinado en trenzas con hilo de oro, y algunos se pintaban las caras de color carmesí, como si fuera sangre. Sus yelmos y coseletes de placas superpuestas eran de bronce. Iban armados con arcos, lanzas de puntas carmesíes y picas, dagas curvas y cimitarras. Se decía que eran tan crueles como los orcos y que en el combate no daban ni esperaban cuartel. Aunque la mayoría de los haradrim del ejército que fue a Mordor eran de piel morena, las tierras de los haradrim eran muy vastas y parte del ejército procedía del Lejano Harad, donde los hombres de las tribus de las Tierras del Sol eran negros. Eran poderosos guerreros y se los comparaba con los trolls por su tamaño y su fuerza. El «Libro de los Reyes» cuenta que el poder de los haradrim en el norte fue destruido en la Segunda Edad. Se unieron al poder de Sauron en Mordor, pero entonces se formó la Última Alianza de elfos y hombres y hubo una tremenda batalla delante de la Puerta Negra. La puerta fue echada abajo y los haradrim, los Orientales y las hordas de orcos fueron aplastados y Mordor cayó. Por último, después de un asedio de siete años, Sauron y los Espectros del Anillo fueron derrotados y empujados a las sombras. Éste no fue el fin de los haradrim, porque el Anillo Único no fue destruido. Sauron y los Espectros del Anillo regresaron al cabo de un tiempo en la Tercera Edad y volvieron a llamar a las armas a los haradrim, prometiéndoles grandes riquezas, pero también amenazándolos con maldad. Cuando los hombres de Gondor navegaron hasta Umbar y acabaron con el poder de los númenóreanos negros, los haradrim se alzaron y en el año 1015 de la Tercera Edad hicieron la guerra a Gondor. Mataron en combate a Ciryandil, tercero en la dinastía de los reyes marinos de Gondor, pero en aquel entonces los haradrim no pudieron arrebatar el puerto de Umbar a los gondorianos.

El siguiente rey de Gondor destruyó sus ejércitos en 1050 y los haradrim no volvieron a atacar a los hombres de Gondor durante cuatrocientos años, hasta que en el propio Gondor estalló una rebelión. Una gran flota rebelde -seguidores de Castamir el Usurpador- llegó a Umbar e hizo un pacto con los haradrim contra los hombres de Gondor. De esta manera, durante los siglos siguientes de la Tercera Edad, con los rebeldes que recibían el nombre de Corsarios de Umbar y con algunos de los númenóreanos negros, los haradrim realizaron incursiones y ataques en las fronteras y en las costas del reino de Gondor. En el año 1944, los haradrim y los variags hicieron un pacto con los bárbaros Orientales llamados Aurigas. El propósito de esta alianza era conseguir un ataque simultáneo en dos frentes contra Gondor, desde el este y el sur. Las fuerzas de Gondor se dividieron, y

los Aurigas vencieron al ejército de Gondor oriental y mataron al rey, pero no contaron con el valiente general Eärnil del ejército meridional de Gondor. Eärnil, tras barrer a los haradrim y variags en la Batalla del Cruce de Poros, volvió a las fronteras orientales y atacó a los desprevenidos Aurigas en la Batalla del Campamento. En la Guerra del Anillo muchas legiones de hombres de Harad fueron a Mordor, hombres morenos del Cercano Harad vestidos de carmesí, a caballo, a pie o montados en los grandes mûmakil; y los terribles guerreros negros de las tribus del Lejano Harad. Con ellos salieron los Corsarios de Umbar, los feroces variags de Khand y los Orientales, próximos y lejanos. Y por último estaban las legiones de orcos, uruk-hai, olog-hai y trolls. En aquel tiempo no se reunió un mayor ejército en la Tierra Media. Pero su destino estaba sellado por poderes que iban más allá de la fuerza de las armas, y fueron destruidos en la Batalla de los Campos del Pelennor y ante la Puerta Negra de Mordor.



7.14.2 Lossoth.

En la región septentrional de Forochel, en la Tercera Edad del Sol, habitaba un pueblo primitivo que descendía de los antiguos forodwaith. En sindarin se los llamaba «lossoth», pero en el oestron se los denominaba Hombres de las Nieves de Forochel.

7.14.3 Woses.

En la Guerra del Anillo, un pueblo extraño y primitivo, llamado los woses, ayudó a los rohirrim y dúnedain a romper el cerco de Gondor. Estos bosquimanos salvajes vivían en el antiguo bosque Druadan, que se encontraba en Anórien, a los pies de las Montañas Blancas. Eran más versados en las cosas del bosque que ningún otro pueblo humano, porque durante muchas edades habían vivido como animales, desnudos e invisibles entre los árboles, y no buscaban la compañía de otros pueblos. Tenían aspecto curtido, las piernas cortas, brazos robustos y cuerpos contrahechos. Los hombres de Gondor llamaban a los woses «hombres salvajes de Druadan» y creían que eran descendientes de los todavía más antiguos Hombres Púkel. En la Primera Edad del Sol, éste fue el pueblo que vivió en armonía con los haladin de Beleriand, quienes los llamaron drûgs. Los elfos los conocían por el nombre de drúedain, para los orcos eran los oghor-hai y para los rohirrim, los rógin. Hacia finales de la Tercera Edad, los orcos, lobos y otras criaturas malévolas se aventuraban a menudo en Druadan. Aunque los woses los rechazaban, a menudo con flechas y dardos envenenados, los seres malignos siempre regresaban. Por eso, aunque los woses no querían saber nada de los asuntos de los hombres más allá de su bosque, su cacique, llamado Ghân-buri-Ghân, quiso ayudar a los rohirrim para que llegaran a la Batalla de los Campos del Pelennor, pues suponían que, con la victoria de los rohirrim y los dúnedain de Gondor, hallarían cierto alivio a su continuo guerrear en el bosque. Cuando la victoria ocurrió y las legiones de orcos fueron destruidas, el nuevo rey de Gondor y Arnor declaró que el bosque Druadan sería para siempre el inalienable país de los woses, en el cual ellos gobernarían y decidirían lo que quisieran.

7.14.4 Orientales.

En la Primera Edad del Sol, todos los hombres aparecieron primero en las regiones orientales de la Tierra Media. Algunos se dirigieron hacia el oeste, pero los que se quedaron en el este vivieron bajo la tenebrosa sombra de Melkor el Enemigo y se volvieron malvados. Estas gentes se llamaron los Orientales y su país era Rhûn. Transcurrido algún tiempo, algunos de estos hombres dejaron el este y se dirigieron a las tierras de los elfos de Beleriand. Estos Orientales eran un pueblo algo bajo, robustos, de fuertes miembros, piel atezada y ojos y pelo oscuros. Demostraron no ser de fiar y en la guerra traicionaron a sus aliados los elfos en favor de Morgoth. Son pocos los nombres de esta raza que quedan en las historias, pero Ulfang el Negro, y sus hijos Ulfast, Ulworth y Uldor, ganaron fama por cometer la mayor traición: en la Batalla de las Lágrimas Innumerables, Ulfang y su gente se volvieron contra sus aliados elfos en medio del combate y los atacaron por la espalda. Merced a esta acción cambió el rumbo de la batalla y los elfos fueron derrotados. Sin embargo, no todos los Orientales eran infieles, y uno llamado Bór, con sus hijos Borlad, Borlach y Borthand, luchó noblemente hasta la muerte y a favor de los elfos en aquella edad. Pero a partir de entonces el pueblo de los Orientales mantuvo su alianza con Morgoth o con su poderoso siervo Sauron, y siempre fue a la guerra contra los nobles descendientes de los edain. Durante las Edades del Sol, los Orientales se convirtieron en una confederación de muchos reinos y razas. En la Tercera Edad, muchos Orientales salieron de Rhûn. Entre ellos se encontraban los feroces balchoth y los guerreros que montaban en carros, los Aurigas. También entonces, más al sur, en Harad, vivían muchos hombres belicosos y sanguinarios que habían salido del este hacía mucho tiempo. Cumpliendo órdenes de Sauron, los Orientales enviaron soldados a la Guerra del Anillo. En los Campos del Pelennor, incontables compañías de Orientales con armaduras, barbas como de enano y armados con grandes hachas, lucharon con ferocidad y murieron. Otros hallaron su fin cuando se echó abajo la Puerta Negra y el reino de Sauron, Mordor, fue destruido. La Guerra del Anillo significó el fin del dominio que el Poder Oscuro tenía sobre los Orientales. De manera que, cuando el rey Elessar fue coronado en Gondor y en la Cuarta Edad marchó a Rhûn, los Orientales pidieron la paz. Elessar la concedió y durante muchos años después de aquel tratado hubo paz en las regiones occidentales y en las tierras de Harad y Rhûn.

7.14.5 Hombres del Bosque.

En la Tercera Edad del Sol, habitaba en el Bosque Negro un pueblo llamado «los Hombres del Bosque», quienes descendían de los Hombres del Norte. Aliados con los beórnicas y con los elfos del Reino del Bosque, combatieron contra el mal que llegó a Dol Guldur, en el Bosque Negro meridional. De aquel lugar salían orcos, arañas y lobos en legiones, y la lucha para purificar el bosque fue larga y terrible. En la Guerra del Anillo, la lucha recibió el nombre de Batalla bajo los Árboles. Los elfos de Lothlórien tomaron Dol Guldur y echaron abajo sus murallas y destruyeron sus mazmorras. Así, al final de la edad, el bosque quedó purificado y se llamó Bosque de las Hojas Verdes, y la tierra entre el reino septentrional de los

elfos del bosque y las forestas meridionales llamadas Lórien Oriental fueron cedidas a los Hombres del Bosque y a los beórnicas, como recompensa y porque de hecho les correspondían.

7.14.6 Rohirrim

En el año 2510 de la Tercera Edad del Sol, una hueste de jinetes rubios acudió a la Batalla del Campo de Celebrant para rescatar al derrotado ejército de Gondor de las hordas de balchoth y orcos. Eran los éothéod, a quienes los hombres de Gondor llamarían más adelante rohirrim, los «Señores de los Caballos». Eran Hombres del Norte que vivían en los Valles del Anduin y tenían fama como guerreros y como domadores y criadores de caballos. El más elogiado de este pueblo era el rey Eorl el Joven, porque fue el primero que domó a los mearas, los caballos más nobles y hermosos de la Tierra Media, de los que se decía que eran descendientes de Nahar, el caballo de Oromë el Vala. Fue Eorl el Joven quien llevó a sus guerreros a la Batalla del Campo de Celebrant. Siguiendo los deseos de los gondorianos, Eorl convirtió la provincia de Calenardhon en un reino, que se llamó Rohan, y también la Marca. Y él fue el primero de los reyes de Rohan, que durante cinco siglos de la Tercera Edad gobernaron la Marca. Los rohirrim siempre estaban dispuestos para el combate y siempre vestían coseletes plateados y brillantes cotas de malla. Iban armados con lanzas y con largas espadas que tenían verdes gemas en las empuñaduras.



Llevaban el cabello peinado en largas trenzas doradas, y usaban yelmos plateados con penachos de cola de caballo. Tenían escudos verdes en los que figuraba un sol dorado y estandartes blancos adornados con un caballo blanco. Armados de esta guisa y montados en caballos blancos y grises, los rohirrim de ojos azules avanzaban contra los Orientales, dunlendinos, haradrim, urukhai y orcos. En las onduladas colinas cercanas a las Montañas Blancas se edificaron los patios reales de Edoras, en los que estaba el Meduseld, el castillo de los reyes de Rohan, que tenía un tejado de oro. Después de Eorl el Joven, el rey que adquirió más renombre fue Helm Manomartillo, el último del primer linaje de reyes. Porque, aunque en su reinado Rohan sufrió las desgracias de las invasiones dunlendinas, del hambre y de los grandes fríos que llegaron con el Largo

Invierno del año 2759, el valor y la fuerza del rey eran tan grandes que la sola mención de su nombre aterrorizaba a sus enemigos. Se cuenta que Helm caminaba en medio de las ventiscas como un enorme troll en la noche. Atacaba a sus enemigos sin armas y los mataba con la fuerza de sus manos desnudas. Y, a pesar de que murió antes de que el Largo Invierno terminara, los dunlendinos dijeron que su ira permaneció para perseguirlos a ellos y a todos los enemigos de los rohirrim durante muchos años. La historia de la Guerra del Anillo cuenta cómo Théoden, el último del segundo linaje de reyes, cayó bajo la influencia del poder del Mago Saruman. Pero, con la ayuda de Gandalf, Théoden se libró del encantamiento y guió a sus guerreros a la victoria en las batallas de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor. Y aunque era un anciano, se cuenta que mató a un rey de Harad antes de recibir muerte a su vez del rey brujo de Morgul. Así, la jefatura de los rohirrim pasó al hijo de la hermana de Théoden, llamado Éomer. Éste fue uno de los más grandes reyes de la Marca, porque revigorizó la antigua alianza con los hombres de Gondor. Después de la Guerra del Anillo, cabalgó a menudo para someter a pueblos en el este y en el sur, y los rohirrim disfrutaron de la victoria y la paz en la Cuarta Edad del Sol. Pero hubo otro rohirrim que ganó gran fama en la Guerra del Anillo. Fue Éowyn, la hermosa hermana de Éomer. Acudió a la Batalla de los Campos del Pelennor como guerrero de Rohan, y junto a Théoden, el rey caído, plantó cara al rey brujo de Morgul. Y entonces realizó una hazaña que en cuatro mil años de terror no consiguieron los más poderosos guerreros de la Tierra Media, porque existía la profecía de que el rey brujo no podía morir por la mano de un hombre. Y Éowyn reveló que no era un hombre, sino una escudera, y con su espada mató primero a la bestia alada que era la montura del espectro y luego, con la ayuda del hobbit Meriadoc Brandigamo, mató al rey brujo.

7.15 Descendientes de Numenor.

7.15.1 Dunedain.

Fundado en el año 3320 de la Segunda Edad del Sol por Elendil el númenoreano, Arnor fue el primer reino de los dúnedain en la Tierra Media. Elendil gobernó Arnor como Gran Rey de los dúnedain, pero envió a sus hijos al sur, para fundar Gondor, el reino meridional de los dúnedain. La primera capital de Arnor fue Annúminas, en las riberas del lago Evendim; en el 861 de la Tercera Edad, Fornost se convirtió en la principal ciudad y capital. Fue en ese año que Arnor se dividió en tres reinos -Arthedain, Cardolan y Rhudaur- gobernados por los tres hijos de Eärendur, su décimo rey. En el año 1300 surgió en el norte el maligno reino de Angmar. Durante casi setecientos años, el Señor de los Nazgûl, a quien se lo conocía únicamente como el rey brujo, hizo la guerra a los dúnedain de Arnor. Para el año 1409 los reinos de Cardolan y Rhudaur habían sido destruidos, pero los dúnedain de Arthedain lucharon durante seis siglos más. Al final, en 1974, Arthedain fue arrasado por las legiones de orcos y las hordas bárbaras del rey brujo. Aunque el linaje real permaneció sin interrumpirse en los restos esparcidos de su pueblo, el reino de Arnor dejó de existir. No fue hasta finalizada la Guerra del Anillo, cuando Aragorn, el último Capitán, se convirtió en Gran Rey de todos los dúnedain, que Arnor fue reclamado y restaurado su antiguo esplendor.



7.15.2 Númenóreanos negros.

En el «Akallabêth» se cuenta la historia del país de los númenóreanos, el reino más poderoso de los hombres en Arda. Pero en el año 3319 de la Segunda Edad, este reino se hundió para siempre bajo las aguas del Mar Occidental. La mayoría de los númenóreanos perecieron, pero algunos se habían asentado en la Tierra Media antes de la caída, y eso los salvó. Una parte de los que se salvaron del desastre recibieron el nombre de númenóreanos negros. Estas gentes edificaron un gran puerto en un lugar llamado Umbar, en el sur de la Tierra Media. Eran aliados de Sauron, porque éste los visitó y los corrompió gracias a su desmesurado orgullo. Dio Anillos de Poder a tres de los númenóreanos negros, y estos tres pasaron a formar parte de los espectros llamados Nazgûl. A otros dos, llamados Herumor y Fuinur, les concedió otros poderes, con lo que se convirtieron en señores de los haradrim. Los númenóreanos negros a menudo se adentraron hacia el norte, en Gondor y Arnor, para poner a prueba su fuerza contra el otro resto noble de la raza númenóreana, los elendili, o amigos de los elfos. Los númenóreanos negros demostraron ser inmensamente fuertes, y su pillaje duró más de mil años. Pero por fin, en el siglo décimo de la Tercera Edad, el rey Eärnil de Gondor subió al trono y consiguió reducir a la nada el poderío marítimo de los númenóreanos negros de Umbar y apoderarse de dicho puerto. Umbar se convirtió en una fortaleza de Gondor y, aunque en los años siguientes los númenóreanos negros resurgieron, fueron derrotados definitivamente por Hyarmendacil de Gondor en el año 1050 y nunca más volvieron a ser señores de Umbar. A partir de entonces el pueblo errante de esta poderosa raza se mezcló con los haradrim y los Corsarios, mientras que otros se establecieron en Mordor y en Morgul. Pero los dones de poder que Sauron les había dado desaparecieron con su caída, por lo que en los anales de la Cuarta Edad ya no se habla de este pueblo.

7.2 Bestiario de la Tierra Media.

7.21 Tabla de características.

A continuación se listan la mayoría de las criaturas existentes en la Tierra Media. De cada una de estas criaturas se describirá lo siguiente:

Criatura. El nombre de la criatura.

Escala. Indica el tamaño de la criatura.

Hab CC. Es la habilidad para el combate cuerpo a cuerpo de la criatura.

Hab DT. Es la habilidad para el combate a distancia de la criatura (Sólo se utiliza para criaturas con ataques a distancia).

Esquiva. Es la habilidad de Esquivar de la criatura

Daño. Es el daño que realiza la criatura con sus ataques (los modificadores por fuerza y escala han sido incluidos).

RES. Es la característica de Resistencia de la criatura.

Especial. Se indican los diversos poderes o habilidades especiales que pueda tener la criatura.



7.211 Habilidades especiales de las criaturas.

Debido a la naturaleza sobrenatural de muchas de las criaturas que habitan la Tierra Media, algunas de ellas tienen habilidades especiales, poderes sobrenaturales y otras rarezas. En el caso de que la criatura en cuestión las posea, se incluirá en la tabla de criaturas.

- **Aliento de llamas.** Esta peculiaridad hace que las criaturas que la posean puedan emitir un número limitado de veces al día un chorro de llamas por su boca. Utilizarán su habilidad de armas a distancia y el tamaño que ocupen las llamas, será proporcional al tamaño (escala) de la criatura.
- **Aura de llamas.** La criatura que posea esta peculiaridad se encuentra rodeada de fuego, que infligirá daño al que se le acerque. Por lo tanto, cada vez que en cuerpo a cuerpo alcance a algún enemigo añadirá el nivel de su aura de llamas al daño. El nivel del aura de llamas se indicará entre paréntesis.
- **Espectro.** Las criaturas con esta habilidad, no estarán vivas, serán monstruos no muertos, que tienen su existencia mitad en el reino de los vivos y mitad en el de los muertos. Debido a esto, las armas no mágicas no le afectarán y las que si lo sean deberán superar una tirada por su característica de Resistencia para no destruirse. La dificultad de esta tirada está en el poder de la criatura. Una criatura con habilidad espectro a nivel 1, requerirá una tirada terrible para no destruirse, una a nivel 2 una pobre, una a nivel 3 una mediocre,
- **Hechizos.** Una criatura con este poder sobrenatural, podrá lanzar hechizos. Sin embargo, es el DJ el que deberá fijar los hechizos que conoce. El nivel determinará el nivel de las habilidades de magia, su Potencial Mágico y por lo tanto puntos de magia.
- **Miedo.** La criatura que posea esta habilidad provocará un miedo irracional en sus adversarios, que hará huir a sus enemigos o provocarles modificadores negativos a los que no puedan sobreponerse a este (mediante una tirada de voluntad). La dificultad de esta tirada está en el poder de la criatura. Una criatura con habilidad miedo a nivel 1, requerirá una tirada terrible para no huir, una a nivel 2 una pobre, una a nivel 3 una mediocre,
- **Reencarnación.** Una criatura que posea esta habilidad, no puede ser destruida de forma permanente salvo cumpliendo alguna condición (como limpiar las tumbas en el caso de los tumularios o destruyendo a Sauron en el caso de los nazgul). Sin embargo, si pueden ser derrotadas temporalmente, pero al cabo de un tiempo volverán a tomar forma.
- **Veneno.** Las criaturas con esta habilidad, infligirán mayor cantidad de daño a sus enemigos (suman al daño normal que realizan su nivel en esta habilidad). En la tabla ya se encuentra contemplado.

TABLA DE CRIATURAS.								
CRIATURA.	Escala	Hab. CC	Hab. DT	Esquiva	FUE	Daño	RES	Especial
Águilas grandes	4	Gra	-	Bue	Bue	5	Bue	-
Arañas gigantes	1	Bue	-	Pob	Bue	3	Bue	Veneno (2)
Balrogs.	8	Leg+1	Leg	Nor	Exc	13	Exc	Aura de llamas (3) Hechizos (7) Miedo (7)
Bestias aladas.	4	Bue	-	Med	Bue	5	Gra	-
Buey de Araw	4	Nor	-	Nor	Gra	7	Bue	-
Crebains.	-7	Pob	-	Bue	Nor	-6	Nor	-
Cuernos zumbantes	-8	Nor	-	Bue	Nor	-6	Nor	Veneno (1)
Dragones	-	-	-	-	-	-	-	-
Serpientes.	5	Bue	Bue	Med	Nor	6	Gra	Miedo (4)
Terrestres.	6	Gra	Bue	Med	Bue	9 / 3	Exc	Miedo (5) Aliento de llamas
Alados.	9	Exc	Bue	Med	Bue	12 / 4	Leg	Miedo (6) Aliento de llamas
Dwimmerlaik	1	Nor	-	Bue	Nor	2	Nor	Espectro (2) Miedo (3)
Ent	5	Gra	Bue	Med	Gra	9	Exc	-
Fastitocalon	12	Nor	-	Ter	Leg	15	Exc	-
Gigantes	5	Nor	Nor	Nor	Bue	8	Nor	-
Hombre gusano	3	Bue	-	Nor	Bue	5	Bue	-
Hombre pukel	1	Bue	-	Nor	Bue	2	Gra	-
Huargos	2	Bue	-	Bue	Bue	3	Nor	-
Krakens	8	Nor	-	Bue	Nor	8	Med	-
Labios Maulladores.	1	Nor	-	Bue	Nor	2	Nor	Espectro (2) Miedo (3)
Licantropos	2	Gra	-	Exc	Bue	3	Gra	-
Mearas	3	Bue	-	Bue	Gra	4	Gra	-
Medio orcos	1	Bue	Nor	Nor	Nor		Nor	-
Moscas de Mordor	-10	Nor	-	Bue	Nor	-8	Nor	Veneno (1)
Mumakil	9	Nor	-	Pob	Gra	13	Exc	-
Nazgul	1	Leg+1	Leg	Bue	Exc	8	Leg	Reencarnación Espectro (8) Miedo (6) Hechizos (7)
Olog-Hai	3	Bue	Bue	Nor	Bue	6	Bue	-
Orcos.	1	Nor	Nor	Nor	Nor	2	Nor	-
Trolls	4	Bue	Nor	Pob	Bue	7	Gra	-
Tumularios	1	Exc	-	Nor	Bue	3	Bue	Espectro (4) Miedo (4)
Ucornos	5	Nor	-	Ter	Bue	6	Bue	-
Uruk – Hai	1	Bue	Nor	Nor	Bue	3	Nor	-
Vampiros	1	Exc	-	Bue	Gra	5	Bue	-

7.22 Descripción de las criaturas.

Águilas grandes

Las águilas son las más nobles de todas las criaturas aladas de Arda, porque fueron creadas por dos poderosos Valar: Manwë, Señor del Aire, y Yavanna, Reina de la Tierra. Las águilas se contaban entre las razas más antiguas y sabias. Estas aves siempre fueron mensajeras y siervas de Manwë. Volaban por encima de todo el mundo azul, porque eran los ojos de Manwë, y caían sobre sus enemigos como el rayo. En la Primera Edad del Sol, habitaba en Beleriand una poderosa rama de esta raza. Se las conocía como Águilas de las Montañas Circundantes y vivían en elevados nidos en los picos llamados Crissaegrim.

Estas águilas alcanzaron gran fama por sus hazañas en la Guerra de las Joyas. Su jefe era Thorondor, la más grande y majestuosa de ellas. Thorondor tenía una envergadura de treinta brazas, y su velocidad era mayor que la del viento más veloz. Thorondor y los suyos adquirieron la mayor gloria en la Guerra de la Ira. El «Quenta Silmarillion» cuenta que las águilas resultaron victoriosas combatiendo al más terrible de los males: los dragones de fuego alados.

En la Tercera Edad del Sol, Gwaihir, el Señor del Viento, gobernaba a las águilas de la Tierra Media. Aunque no alcanzaba las dimensiones de la más pequeña de las águilas de la Primera Edad, para la escala de la Tercera Edad era la más grande de su tiempo. El pueblo de Gwaihir, las águilas de las Montañas Nubladas, era fiero y muy temido por los Poderes de las Tinieblas. En la Guerra del Anillo, Gwaihir, con su hermano Landroval y con Meneldor el Veloz, se lanzó a menudo al combate al frente del ejército de águilas. Ayudaron a derrotar a los orcos en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Rescataron al Mago Gandalf y a los hobbits Portadores del Anillo y lucharon en la última batalla de la Guerra del Anillo, ante la Puerta Negra de Mordor.

Arañas gigantes.

Entre los seres más horribles que jamás habitaron Arda se encuentran las Grandes Arañas. Eran malvadas y llenas de envidia, codicia y el veneno de la malicia. El mayor de todos los entes que adoptaron la forma de araña fue Ungoliant, un espíritu poderoso y malvado que entró en el mundo antes de la creación de los Árboles de los Valar. En la región desolada de Avathar, entre las montañas Pelóri y el triste mar gélido del sur, Ungoliant vivió sola durante mucho tiempo. Era terrible y vil, y poseía una telaraña de oscuridad, llamada la No-Luz de Ungoliant, que ni siquiera los ojos de Manwë podían atravesar.

La Gran Araña Ungoliant fue la más infame de las criaturas, puesto que llegó a Valinor con Melkor y destruyó los Árboles de los Valar. Y, al igual que devoró la Luz de los Árboles, Ungoliant intentó atrapar también a Melkor para devorarlo. Pero los balrogs ahuyentaron a Ungoliant del norte. Y así, este corazón tenebroso llegó a Beleriand y entró en el lugar llamado Nan Dungortheb, el «valle de la muerte terrible», donde habitaban otros monstruos de su raza. Aunque no eran tan grandes ni tan poderosas como Ungoliant, estas arañas eran de todas maneras inmensamente fuertes, porque Melkor las había criado largo tiempo atrás junto con los otros monstruos que aparecieron antes de que se creara la Luz de los Árboles. Ungoliant se reprodujo y pocos fueron los hombres o elfos que se atrevieron a penetrar en ese valle. Pero quizás Ungoliant era un mal demasiado grande para estar en el mundo. Con el tiempo viajó más allá de Beleriand, a las regiones meridionales, persiguiendo todo aquello que podía devorar, y se dice que en su hambre insaciable acabó devorándose a sí misma en los desiertos del sur. En Nan Dungortheb, sus muchas hijas vivieron durante los años de la Primera Edad del Sol, pero, cuando la tierra se hundió en la Guerra de la Ira, pocas pudieron salvarse de las aguas.

Pero entre esas pocas, una de sus hijas mayores, llamada Ella-Laraña, y algunas de las arañas menores, cruzaron las Montañas Azules y encontraron refugio en las Montañas de la Sombra que encerraban el reino de Mordor. En los desfiladeros de esta maligna región, las arañas volvieron a ser fuertes y en la Tercera Edad del Sol llegaron a Bosqueverde el Grande. Lo convirtieron en lugar maldito con sus emboscadas de telarañas y Bosqueverde se oscureció y fue llamado el Bosque Negro. Aunque las arañas del Bosque Negro eran pequeñas si se las comparaba con sus antepasados, eran muy numerosas y sabias en el arte maligno de atrapar víctimas. Hablaban tanto la Lengua Negra como la lengua común de los hombres, pero a la manera de los orcos, con muchas palabras malignas y una rabia que deformaba la pronunciación. Después de la Primera Edad del Sol, tan sólo Ella-Laraña se acercó a la majestad de Ungoliant; moraba en un lugar llamado Cirith Ungol, el «desfiladero de la araña», en las Montañas de la Sombra. Vivió en aquel paso durante dos edades y, aunque fueron muchos los guerreros elfos y dúnedain que llegaron a sus dominios, ninguno pudo vencerla; los devoró a todos. Aunque era grande y fuerte, la larga vida de Ella-Laraña terminó antes de que la Tercera Edad finalizara. Encontró la muerte de manera inesperada a manos del hobbit Samsagaz Gamyi, el menos importante de todos los que la desafiaron. Tras la herida mortal que recibió Ella-Laraña, Mordor y Dol Guldur fueron destruidos y las arañas de las Montañas de la Sombra y del Bosque Negro perecieron.

Balrogs

Los espíritus Maiar más terribles de entre aquellos que se convirtieron en servidores de Melkor, el Enemigo Oscuro, fueron los que se transformaron en demonios. En el idioma de los Altos elfos se los llamaba los valaraukar, pero en la Tierra Media los denominaban balrogs, los «demonios de poder». De todos los siervos de Melkor, ni siquiera los dragones eran tan poderosos. Enormes y pesados, los balrogs eran demonios de aspecto humanoide, con crines de fuego y narices por las que brotaban llamas. Parecían moverse dentro de nubes de sombras negras y sus miembros tenían el poder constrictor de las serpientes. El arma principal del balrog era el látigo de fuego de múltiples colas y, aunque también llevaban la maza, el hacha y la espada flamígera, era el látigo lo que más temían sus enemigos. El más infame de la raza de

los balrogs era Gothmog, Señor de los balrogs y Gran Capitán de Angband. En las Guerras de Beleriand fueron tres los grandes señores elfos que cayeron bajo su látigo y su negra hacha. En cada uno de los alzamientos de Melkor y en cada una de sus batallas, los balrogs se encontraban entre sus principales campeones, y así, cuando el holocausto de la Guerra de la Ira puso fin para siempre al reino de Melkor, también acabó casi por completo con los balrogs como raza.



Se cuenta que algunos huyeron de aquella última batalla y se enterraron en lo más profundo de las montañas, pero transcurridos muchos miles de años nada más se supo de aquellos malvados seres y la mayor parte de la gente creyó que los demonios habían abandonado la Tierra para siempre. Sin embargo, durante la Tercera Edad del Sol, los enanos que minaban en Moria cada vez a mayor profundidad, liberaron

accidentalmente a un demonio sepultado. Una vez libre, el Balrog mató a dos reyes enanos y, reuniendo a orcos y trolls para que lo ayudaran, expulsó a los enanos para siempre de Moria. Su dominio no se vio cuestionado durante diez siglos, hasta que fue arrojado desde lo alto del pico de Zirak-zigil por el Mago Gandalf, después de la Batalla en el Puente de Khazad-dûm.

Bestias Aladas

Se cuenta que, en la época de la Guerra del Anillo, los espíritus no muertos llamados los Nazgûl eran transportados por Bestias Aladas. Estas criaturas eran más veloces que el viento, poseían pico y garras de ave, cuello de serpiente y alas de murciélago. Se decía que se alimentaban de carne de orco y que alcanzaban un tamaño mayor que el de cualquier otra criatura alada de la Tercera Edad. Eran criaturas vivas, como los dragones, pero aún más antiguas. Habían sido creadas por Melkor en las tinieblas indefinibles durante las Edades de las Lámparas, en los Pozos de Utumno. Pero, a pesar de su antigüedad, y a pesar de ser fuertes y terribles en su servicio a Sauron en la Guerra del Anillo, su tiempo en la Tierra Media se terminó. Una de las Bestias Aladas halló la muerte a manos del elfo Legolas, y otra a manos de la doncella guerrera Éowyn; las restantes fueron destruidas en el holocausto que consumió a Mordor en los últimos años de la Tercera Edad.

Buey salvajede Araw

De los animales del bosque y del campo, eran muchos los que Oromë, el Jinete de los Valar, llevó a la Tierra Media. Uno de ellos era el buey salvaje de Araw (Araw era el nombre sindarin de Oromë), el legendario buey salvaje blanco que vivía cerca del mar interior de Rhûn. Sus largos cuernos eran muy apreciados. En Gondor, uno de ellos fue transformado en cuerno de caza engarzado en plata por el primero de los Senescales gobernantes, Vorondil el Cazador; conservado como reliquia familiar, el cuerno -llamado el Cuerno de los Senescales- fue destruido en la Guerra del Anillo.

Crébain

Las leyendas hablan de una raza de grandes pájaros carroñeros de color negro que habitaban en las Tierras Brunas y en el Bosque de Fangorn en la Tercera Edad del Sol. Estos pájaros recibían el nombre de Crébain en el idioma de los elfos grises, y eran servidores y espías de los poderes malignos. Durante la Guerra del Anillo exploraron las regiones de la Tierra Media, buscando al Portador del Anillo Único.

Cuernos zumbantes

Según un poema hobbit, existía una raza de insectos alados, llamados cuernos zumbantes, que lucharon contra un caballero andante. Si estos insectos feroces tenían un tamaño gigantesco, o si el caballero pertenecía a una raza de tamaño minúsculo, o si toda la historia era un producto del humor hobbit, no ha podido saberse.

Dragones

El «Quenta Silmarillion» narra cómo, en la Primera Edad del Sol, Morgoth, el Enemigo Oscuro, se escondió en los Pozos de Angband y creó sus obras maestras malignas a partir del fuego y la hechicería. Las tenebrosas joyas del genio de Morgoth fueron los grandes gusanos, llamados dragones. Los hizo de

tres clases: grandes serpientes que reptaban, reptiles que andaban y los que volaban con alas como las de un murciélago. De cada clase existían a su vez dos tipos: los dragones del frío, que luchaban con sus garras y colmillos, y los fantásticos urulóki o dragones de fuego, que destruían con su aliento ígneo.



Todos eran la personificación de los principales males de los hombres, elfos y enanos, y también fue grande la destrucción que causaron en estas razas.

Los dragones estaban protegidos por escamas de hierro impenetrables. Sus colmillos y zarpas eran como estoques y jabalinas. Los dragones alados barrían la tierra con vientos huracanados, y los dragones de fuego lanzaban llamaradas escarlatas y verdes que lamían la tierra y destruían todo a su paso. Tenían la vista más aguda que la de un halcón y nada de lo que veían podía escapárseles. Poseían un oído capaz de captar el sonido de la más tenue respiración del enemigo más silencioso, y un olfato que les permitía identificar a cualquier criatura por el más mínimo olor de su cuerpo. Eran famosos por su inteligencia, pero tenían los defectos de la vanidad, la glotonería, la mentira y la ira. Al haber sido creados principalmente con los elementos de la hechicería y el fuego, los dragones evitaban el agua y la luz del día. La sangre de los dragones era negra, y un mortífero veneno, y los vapores de su peste de gusano hedían a azufre y cieno ardientes. El

principal de los dragones de fuego, los urulóki, creados por Morgoth en Angband, era Glaurung, el Padre de los dragones. Aunque no pertenecía a la raza de los alados, Glaurung fue el principal terror de su época. Pero el mayor dragón que jamás vio el mundo fue el llamado Ancalagon el Negro.

Ancalagon fue el primero de los dragones alados de fuego, y él y otros de su raza salieron de Angband como poderosas nubes de viento y fuego, cuando se realizó la última defensa del reino de Morgoth. Ancalagon fue derribado y otros dragones de fuego resultaron muertos o huyeron, y hasta la Tercera Edad del Sol las historias de la Tierra Media no vuelven a hablar de ellos. Entonces habitaban los desiertos más allá de las Montañas Grises en el norte. Y se cuenta que su codicia los llevó al tesoro acumulado de los Siete Reyes de los enanos. El más poderoso de los dragones de las Montañas Grises fue el llamado Scatha el Gusano.

En el siglo veintiocho de la Tercera Edad, el mayor dragón de la época atacó el reino de los enanos en Erebor, procedente del norte. Este dragón de fuego alado se llamaba Smaug el Dorado. Smaug arrasó el reino de los enanos y durante dos siglos gobernó Erebor sin que nadie lo desafiara. Pero, en el año 2941, un grupo de aventureros llegó a la montaña: doce enanos y el hobbit Bilbo Bolsón. Cuando Smaug se vio hostigado por ellos, asoló con su fuego la región, pero en Esgaroth, sobre el Lago Largo, resultó muerto por un Hombre del Norte, Bardo el Arquero.

Se rumoreaba que los dragones siguieron viviendo durante muchos siglos en el desierto septentrional, más allá de las Montañas Grises, pero ninguna historia vuelve a referirse a estas malignas aunque magníficas criaturas.

Dwimmerlaik

Había en la Tierra Media quienes, después de muertos y en virtud de algún acto de hechicería o por haber roto un juramento, permanecían en el mundo mortal como espíritus inquietos. En las tierras de Rohan, en la época de los Jinetes de la Marca, se denominaba dwimmerlaik a todos estos espíritus malditos.

Ents

Durante la Guerra del Anillo, los extraños gigantes de los bosques llamados ents acudieron a combatir contra los orcos y hombres de Isengard. Medio hombres, medio árboles, medían más de cuatro metros de altura, y el más viejo de ellos llevaba vividas en la Tierra Media nueve Edades de las Estrellas y del Sol.

El Señor de los ents era Fangorn, a quien en la lengua común llamaban Bárbol.

Las historias de los elfos cuentan que, cuando Varda, la Reina de los Cielos, volvió a alumbrar las estrellas y con ello despertaron los elfos, también despertaron los ents en los grandes bosques de Arda.

Procedían de los pensamientos de Yavanna, la Reina de la Tierra, y eran sus Pastores de Árboles. Demostraron ser pastores y guardianes porque, cuando se provocaba su ira, la furia de los ents era terrible y podían aplastar la piedra y el acero con sus manos desnudas. Se los temía con razón, pero también eran amables y sabios. Amaban a los árboles y a todas las plantas, y las protegían del mal.

En el momento de su Despertar, los ents no sabían hablar, pero los elfos les enseñaron este arte, que les gustó mucho. Les encantaba aprender muchos idiomas, incluso los breves y cortantes de los humanos. Pero preferían sobre todos el idioma que ellos mismos habían creado, y que sólo los ents podían dominar. Surgía de sus gargantas, profundo y lleno como un lento tronar.

Aunque en ocasiones los ents tenían grandes reuniones, llamadas Asambleas de los Ents, en general eran una raza solitaria pues vivían separados los unos de los otros, en aisladas casas en los grandes bosques. A menudo, estas casas eran cavernas montañosas con abundante agua procedente de manantiales, y rodeadas por hermosos árboles. En estos lugares comían, no alimentos sólidos, sino un líquido transparente que guardaban en grandes jarras de piedra. Eran tragos de ent, y el fluido mágico resplandecía con una luz dorada y verdosa. En las casas, también descansaban, y a menudo permanecían de pie durante toda la noche bajo la fresca cristalina de una cascada, para refrescarse. Así los ents vivían sus vidas sabias, casi inmortales, y las muchas razas de la Tierra prosperaron y decayeron a su alrededor sin perturbar su grandeza. Sólo cuando los impuros orcos llegaron armados con armas de acero, los ents se mostraron enfurecidos. Los ents tampoco amaban a los enanos, porque llevaban hachas y cortaban leña. Y se cuenta que, en la Primera Edad del Sol, los guerreros enanos de Nogrod, que habían saqueado la ciudadela de los elfos grises de Menegroth, fueron atrapados por los ents y destruidos por completo. En las Edades de las Estrellas, los ents eran varones y hembras, pero, en las Edades del Sol, las ents mujeres se enamoraron de las tierras abiertas donde podían cuidar de las olvar menores: los árboles frutales, los arbustos, las flores, las hierbas y granos; mientras que los ents varones amaban a los árboles del bosque.

Pero, antes de que terminara la Segunda Edad del Sol, los jardines de las ents mujeres fueron destruidos, y con los jardines desaparecieron también aquéllas. Entre ellas se encontraba la esposa de Bárbol, Fimbrethil, a quien llamaban Miembros de Junco, la de los pies ligeros. Ninguna historia habla de su destino. Quizá las ents mujeres se dirigieron hacia el este, o hacia el sur; pero, fuera lo que fuese lo ocurrido, fue ignorado por los ents de los bosques, quienes las buscaron durante muchos años.

Aunque los ents no podían morir como los hombres, se convirtieron en una raza en decadencia. Nunca habían sido numerosos, y algunos murieron por obra del fuego o del acero, y no había nuevos ents niños tras la partida de las ents mujeres. Además, los enormes bosques de Eriador, por donde muchos de ellos habían vagado, habían sido talados o quemados al llegar la Tercera Edad, así que sólo quedaban el Bosque Viejo, que lindaba con la Comarca, y el gran Bosque de los Ents de Fangorn.

En los tiempos de la Guerra del Anillo, los ents eran hostigados por los servidores de Saruman, que habitaban en la vecina Isengard. Por eso entraron en la Guerra del Anillo, y ello constituyó la Gran Marcha de los Ents. Fila tras fila, los ents marcharon contra la fortaleza de Isengard. Con ellos iban los uornos, los espíritus arbóreos que los obedecían y cuya fuerza era casi tan grande como la de éstos. Las murallas de Isengard fueron destruidas por la ira de los ents y el poder de Saruman fue eliminado. En la Batalla de Cuernavilla, los uornos avanzaron como un bosque andante, y las legiones de Saruman fueron exterminadas.

Después de la Guerra del Anillo, los ents volvieron a vivir pacíficamente en el Bosque de los Ents, pero siguieron menguando, y se cree que la Cuarta Edad fue la última que vieron.

Fastitocalon

En la imaginativa tradición de los hobbits hay una leyenda que habla de un gigantesco pez tortuga al que los hombres confundieron con una isla en el mar. Los hombres construyeron un lugar para vivir en el lomo del animal y luego encendieron sus fuegos; el animal, alarmado, se sumergió en las profundidades marinas y ahogó a todos los del campamento. Los hobbits llamaron a esta criatura «fastitocalon».

Gigantes

En las leyendas de los hobbits, hay rumores acerca de grandes gigantes, criaturas de aspecto humano pero con un tamaño mucho mayor, que aliados con los orcos, vigilaban los Altos Pasos que llevaban a Rhovanion, lanzando grandes piedras a los intrusos.

Hombres gusano

Cuentan las leyendas de los hobbits que en el Último Desierto, en la Tierra Media oriental, vivía una raza de hombres gusano. Aunque ninguna historia de la Tercera Edad del Sol hace referencia a estos seres, los hombres gusano eran comparados con los dragones y las serpientes. Quizás eran para los hobbits recuerdos de las criaturas que acecharon en la Tierra durante las Guerras de Beleriand.

Hombres Púkel

En la gran ciudadela de Sagrario se alzaba un antiguo laberinto de murallas y entradas que podía detener el avance de cualquier ejército antes de que alcanzara el Baluarte de Sagrario. En cada puerta del camino se alzaban enormes guardianes de piedra. Los rohirrim, que ocuparon Sagrario siglos después de que hubo desaparecido la raza que lo construyó, llamaban a estos guardianes «Hombres Púkel». Las estatuas de los Hombres Púkel representaban a seres de aspecto humano, agachados y con tripas prominentes, con rostros de expresión tosca, casi cómica. Se los ha comparado con los woses del bosque Druadan y, en realidad, los Hombres Púkel eran antepasados de ellos, pero ninguna historia dice qué tenían que ver con los constructores de Sagrario.

Huargos

En la Tercera Edad del Sol, en Rhovanion, habitaba una raza malvada de lobos, que se aliaron con los orcos de las montañas. Estos lobos se llamaban huargos y a menudo, cuando salían en pie de guerra, iban con los orcos llamados «jinetes de lobos», quienes cabalgaban sobre los huargos como si éstos fueran caballos. En la Guerra del Anillo, los huargos fueron aniquilados y después de ella las historias de la Tierra Media no vuelven a hacer referencia a estas criaturas.

Kraken

El «Libro Rojo de la Frontera Oeste» narra que, existen grandes y terribles seres llamados krakens, de muchos tentáculos y enorme tamaño. Era luminoso y verde, y de su inmundito cuerpo surgía un repugnante hedor a tinta. Uno de ellos, surgió tras la liberación del balrog de Moria. Después de muchos esfuerzos, acabó llegando a las aguas transparentes del río Sirannon. Allí construyó un gran muro en el lecho del río y se hizo para sí una oscura laguna, horrible y quieta. El kraken era el guardián de la Puerta del Oeste, y nadie podía pasar sin enfrentarse a él. Por esta razón se lo llamó el Guardián del Agua.

Labios Maulladores

Una raza sumamente maligna de espíritus caníbales, llamados Labios Maulladores, habitaba en ciertas zonas pantanosas de la Tierra Media. Eran fantasmas parecidos a los temidos Tumularios, que acumulaban tesoros y construían sus hogares en impuros y malolientes pantanos. Los viajeros que atravesaban su territorio siempre estaban en peligro, porque se decía que muchos eran emboscados y asesinados por estos seres.

Licántropos

En la Primera Edad del Sol llegó a Beleriand una raza de espíritus atormentados, que eran siervos de Melkor, llamado también el Enemigo Oscuro. No se conoce su origen, pero es seguro que estos espíritus malignos adoptaron la forma de lobos por medio de la brujería. Eran una raza temible y sus ojos brillaban con una ira aterradora. Hablaban tanto la Lengua Negra como el idioma de los elfos.

En las largas Guerras de Beleriand, el mayor número de estos licántropos fue, bajo el estandarte de Sauron, a la torre noldorin en el río Sirion, que cayó en su poder. La torre recibió el nuevo nombre de Tol-in-Gaurhoth, la «isla de los licántropos», y allí gobernó Sauron. Debajo de Tol-in-Gaurhoth existían profundas mazmorras y en sus defensas acechaban los licántropos.

En la Búsqueda del Silmaril, Huan, el perro lobo de los Valar, llegó a Tol-in-Gaurhoth y mató a muchos licántropos. Al final, uno llamado Draugluin, padre y señor de la raza de los licántropos, entró en combate con Huan. Hubo una gran pelea y Draugluin acabó huyendo a la torre, al trono de Sauron, donde murió.

Mearas

Todos los caballos de Arda fueron creados a imagen de Nahar, el corcel blanco de Oromë, el Jinete de los Valar. Se creía que los verdaderos descendientes de Nahar eran los mearas, los «príncipes de los caballos» de Rohan, porque eran mágicos y maravillosos. Eran de color blanco o gris plateado, y veloces como el viento, de larga vida, incansables y llenos de sabiduría.

Las leyendas de los rohirrim cuentan que los mearas se encontraron primero con los hombres de Rhovanion. En el siglo veintiséis de la Tercera Edad del Sol, el Señor de los éothéod, de nombre Léod, intentó domesticar el caballo más hermoso que su pueblo había visto nunca, pero el caballo era salvaje y orgulloso y derribó a Léod, que murió. Por eso el caballo recibió el nombre de Daño del Hombre. Pero cuando el hijo de Léod, Eorl, se acercó al caballo, éste se entregó al joven señor, como a modo de compensación. Eorl lo rebautizó como Felaróf, Padre de los Caballos, porque de él proceden los mearas, que sólo permitían que los reyes y príncipes del linaje de Eorl los montaran. Aunque no podían hablar, entendían el idioma de los humanos, y no necesitaban ni silla ni bridas puesto que obedecían las órdenes que de palabra les daban sus amos, los rohirrim de la casa real.

Los mearas eran amados y honrados por sus amos y el estandarte de los rohirrim siempre fue la silueta veloz y blanca de Felaróf galopando sobre un fondo verde. En la Guerra del Anillo, los mearas prestaron grandes servicios. Uno, llamado Crinblanca, llevó a Théoden, el rey de los rohirrim, a las batallas de Cuernavilla y de los Campos del Pelennor, donde ganaron mucha gloria para los rohirrim, aunque al final tanto el caballo como el jinete murieron a manos del rey brujo de Morgul. Hubo otro meara que todavía realizó mayores hazañas. Fue Sombragrís, que, rompiendo la ley que decía que sólo los reyes y príncipes podían montar a los mearas, llevó al Jinete Blanco, el Istari Mithrandir, también llamado Gandalf. Sombragrís tenía el corazón animoso y era fuerte, porque, junto al Jinete Blanco, plantó cara a los Nazgûl y corrió más que las horribles Bestias Aladas. Llevó a Gandalf a tierras de Gondor durante el asedio de la Torre Blanca. Tras la Batalla de los Campos del Pelennor, condujo al mago, junto al ejército de los Capitanes del Oeste, hasta la Puerta Negra de Mordor y participó en la confrontación final con los malignos ejércitos de Sauron.

Medio orcos

Entre los dunlendinos que, en la Tercera Edad del Sol, acudieron a Isengard para reunirse bajo el estandarte de la Mano Blanca de Saruman, hubo algunos cuya sangre, gracias a la hechicería de éste, se mezcló con la de los orcos y uruk-hai. Eran hombres de gran tamaño, con ojos de lince, malvados, y se los llamaba Medio orcos. Muchos se contaban entre los más fuertes de los seguidores de Saruman. Casi todos perecieron en la Batalla de Cuernavilla, bien ante los muros de la fortaleza o en el bosque de ucomos. Pero algunos sobrevivieron y acompañaron a Saruman en el exilio, incluso hasta las tierras hobbit de la Comarca, donde sirvieron al Mago caído hasta que murió.

Moscas de Mordor

En el Reino Negro de Mordor se decía que tan sólo vivían orcos, trolls y hombres, quienes eran esclavos de Sauron, el Señor Oscuro. Los únicos animales de Mordor eran los malignos enjambres de moscas chupadoras de sangre. Eran unos insectos negros, grises y marrones, y todos estaban marcados, de la misma manera que estaban marcados los orcos de aquel país, con la silueta de un ojo rojo sobre sus lomos.

Mûmakil

En la Tercera Edad del Sol, en las regiones meridionales de Harad, habitaban animales de gran tamaño cubiertos de pelo y con dos enormes colmillos de marfil.

En los años de la Guerra del Anillo, los feroces guerreros de Harad marcharon hacia el norte, a las tierras de Gondor, acudiendo a la llamada de Sauron, y con sus ejércitos llevaron a los grandes mûmakil, que eran usados como animales de guerra. Los mûmakil eran enjaezados con todo el aparato de la guerra: estandartes rojos, bandas y arneses de oro y bronce; sobre sus lomos llevaban grandes torres desde las que luchaban arqueros y lanceros. Poseían un deseo natural de lucha y eran muchos los enemigos que perecían aplastados bajo sus patas. Con sus trompas derribaban a los enemigos y, en el combate, sus colmillos se enrojecían con la sangre de los contrarios. No podían ser combatidos por jinetes a caballo, porque los caballos no osaban acercarse a ellos; tampoco por la infantería, que podía ser atacada por flechas y lanzas desde los mûmakil o aplastada. En la guerra eran a menudo como torres que no pueden ser expugnadas; los muros de escudos se rompían ante ellos y los ejércitos se dispersaban.



Nazgûl

En el siglo veintitrés de la Segunda Edad del Sol, surgieron en la Tierra Media nueve terroríficos espectros que en la Lengua Negra fueron llamados Nazgûl, que quiere decir «Espectros del Anillo». Y de todos los siervos malignos y generales de Sauron, el Señor de los Anillos, estos Nazgûl demostraron ser los más importantes y poderosos. Se dice que en otros tiempos los Nazgûl habían sido poderosos reyes y brujos entre los hombres, y que cada uno recibió un Anillo de Poder de Sauron. Estos Anillos eran nueve de los dieciséis Anillos mágicos que Celebrimbor y los Herreros elfos de Eregion habían forjado para Sauron. Durante muchos siglos, estos hombres usaron sus Anillos para satisfacer sus propios deseos, pero todos estaban gobernados por el Anillo Único que Sauron había creado. Aunque, gracias al poder de los Anillos, estos hombres escogidos vivieron mucho más que los mortales comunes, sus formas se fueron

desvaneciendo. Al llegar el siglo veintitrés se habían transformado por completo en espectros, y en esclavos que tan sólo pensaban en cómo servir a Sauron, el Señor de los Anillos. Y así vagaron por el mundo perpetrando terribles actos. Llevaban grandes capas, negras y con capucha, y cotas de malla y yelmos de plata, pero debajo estaban las vestiduras grises de los muertos y sus cuerpos eran invisibles. Cualquiera que los miraba a la cara, retrocedía aterrorizado, porque nada parecía sostener el yelmo y la capucha. Pero, a veces, donde debería estar el rostro, aparecía el resplandor de dos ojos luminosos e hipnóticos o, enfurecida y como símbolo de poder, una llama roja infernal.

Las armas de los Nazgûl eran numerosas: llevaban espadas de acero y de fuego, negras mazas y dagas de hojas envenenadas mágicamente. Utilizaban sortilegios de llamada y sortilegios de fuego mágico explosivo, y la maldición de su Soplo Negro era como una plaga de desesperación y la maldición de su terror paralizaba los corazones de sus enemigos. Los hombres mortales no podían tocar a los Nazgûl, dado que las armas no les hacían daño, a menos que hubieran sido benditas con un sortilegio élfico, y cualquier hoja que los golpeaba se agostaba y destruía.

Así, durante mil años de la Segunda Edad del Sol, los Nazgûl, en nueve caballos negros, barrieron las regiones de la Tierra Media como una pesadilla de terror. No perecieron hasta que el reino de Sauron en Mordor cayó y concluyó el asedio de siete años a Barad-dûr, llevado a cabo por la Última Alianza de elfos y hombres a finales de aquella edad. Isildur, Señor dúnadan de Gondor, cortó el Anillo Único de la mano de Sauron, y los Nazgûl fueron arrojados a las sombras con el Señor de los Anillos.

Durante trece siglos de la Tercera Edad del Sol, los Nazgûl no tuvieron ni forma ni poder. Pero el Anillo Único no había sido destruido, y Sauron pudo tomar forma nuevamente. Así, en el siglo catorce invocó de nuevo a sus grandes servidores, los Nazgûl, de las sombras. Los nueve Jinetes Negros surgieron en el este y el más importante de ellos se dirigió al norte de Eriador, donde creó el reino de Angmar y construyó una gran ciudadela en Carn Dûm. Reunió legiones de orcos y a los malvados Montañeses de las Landas de Etten. Durante más de seis siglos hubo guerra continuada en Eriador. Este señor de los Nazgûl, que entonces era conocido como el rey brujo de Angmar, guerreó sin tregua contra los dúnedain de Arnor hasta 1974, cuando cayó Fornost, la última ciudad. Pero la ocupación del reino del norte por parte del rey brujo fue breve, porque en 1975 su ejército fue destruido por los señores elfos Círdan y Glorfindel y por Eärnur, rey de Gondor, en la Batalla de Fornost. Pero, a pesar de ello, el rey brujo y su amo Sauron consideraron que habían realizado una gran hazaña, porque poco les importaba la matanza de orcos y Montañeses, y la destrucción del poder y del reino de los dúnedain en el norte, en Arnor; fue de hecho una gran victoria de los malignos poderes de las tinieblas.

El rey brujo de Angmar, llamado el Gran Nazgûl, abandonó las tierras arruinadas de Eriador y regresó a Mordor. Y, aunque Sauron todavía no estaba allí pues seguía oculto en Dol Guldur, en la penumbra del Bosque Negro (donde el Nazgûl llamado Khamûl, el Oriental Negro, era su principal lugarteniente), había en Mordor otros Nazgûl llegados allí en secreto tres siglos antes. Durante aquel período, se esforzaron en reconstruir el poderío maligno de aquella región y reunieron hordas de orcos. En el año 2000, los Nazgûl salieron de Mordor para combatir a los dúnedain del sur, en Gondor, y, dos años más tarde, la ciudadela oriental de Minas Ithil, la «Torre de la Luna», cayó. Los Nazgûl hicieron suyo este lugar y lo rebautizaron como Minas Morgul, la «torre de los espectros negros», llamándola también Torre de la Hechicería y Ciudad de los Muertos. El Gran Nazgûl, el rey brujo de Angmar, recibió entonces el nombre de Señor de Morgul y llevó una corona de acero. Fue él quien mató a Eärnur, el último rey de Gondor, y durante mil años guerreó contra los hombres de Gondor, tanto mediante la magia como con el poderío de

su ejército, y erosionó su poder, asoló sus ciudades y arruinó sus campos.

Pero hasta el año 2951, Sauron, el Señor Oscuro, no se mostró abiertamente ni acudió a Mordor. En el año 3018 de la Tercera Edad comenzó la Guerra del Anillo. Porque ese año Sauron sospechó que el Anillo Único había sido descubierto y tal fue su deseo de poseerlo que envió a los nueve Nazgûl a recuperarlo. La búsqueda del Anillo Único llevó a los Nazgûl a la Comarca, donde sus sospechas cayeron sobre el hobbit Frodo Bolsón. Estaban en lo cierto al creer que Frodo era el Portador del Anillo y lo persiguieron encarnizadamente a él y a sus



compañeros. En varias ocasiones estuvieron a punto de capturar al Portador del Anillo. De hecho, en la Cima del Tiempo, el rey brujo hirió a Frodo Bolsón con una daga envenenada. Pero el Portador del Anillo y sus compañeros consiguieron refugiarse en el reino de Elrond Medio elfo. Al llegar a las fronteras de

Rivendel, los nueve Jinetes Negros perdieron sus monturas en el vado de Bruinen y fueron rechazados por los poderes élficos que dominaban el río. Pero reaparecieron con formas aun más poderosas, montando corceles tan terribles como ellos. Estas monturas eran las Bestias Aladas, y llevaban a los Nazgûl por encima de las tierras a la velocidad del viento.

En la Batalla de los Campos del Pelennor, el Señor de Morgul, que no podía morir a manos de un hombre, encontró su fin a manos de la doncella escudera Éowyn de Rohan y del guerrero hobbit Meriadoc Brandigamo. Aunque quedaban ocho Nazgûl, pronto fueron destruidos. Cuando se elevaban para luchar contra el enemigo ante la Puerta Negra de Mordor, hubo una gran alarma dentro del mismo Mordor. A lomos de sus Bestias Aladas, los Nazgûl volaron como el viento en ayuda de Sauron, pero de nada sirvió, porque el hobbit Frodo Bolsón lanzó el Anillo Único al fuego del Monte del Destino (con la colaboración involuntaria de Gollum). En ese mismo instante, Sauron y todo su terrorífico mundo fueron destruidos. Mientras la Puerta Negra se venía abajo y la Torre Oscura se derrumbaba, los poderosos Nazgûl cayeron en pleno vuelo, envueltos en llamas y gritando, y así terminaron para siempre.

Olog-hai

En la Tercera Edad del Sol, el Señor de los Anillos, Sauron, quien gobernaba en Mordor, cogió trolls y a partir de ellos creó otra raza que fue conocida en la Lengua Negra como la de los olog-hai. Las criaturas de esta raza eran verdaderos trolls por su tamaño y fuerza, pero Sauron hizo que fueran astutos y no tuvieran miedo a la luz, que era mortal para casi todos los miembros de la raza de los trolls. Los olog-hai eran terribles en el combate, porque habían sido criados para ser como animales carroñeros que ansiaban la carne de sus enemigos. Iban protegidos con cotas de malla duras como piedras y con facilidad alcanzaban el doble de la altura y corpulencia de un hombre. Llevaban escudos redondos, negros y sin adornos e iban armados con enormes martillos, y poseían poderosas garras y grandes colmillos. Ante su ataque, pocos eran los guerreros de cualquier raza capaces de sostener un firme muro de escudos defensivos, y las hojas no benditas por un sortilegio élfico no podían atravesar sus duras pieles para derramar su impura y negra sangre. Pero, a pesar de ser tan fuertes, los olog-hai fueron completamente aniquilados al final de la Tercera Edad, pues eran criaturas dirigidas y animadas por la voluntad de Sauron, el Señor Oscuro. De manera que, cuando el Anillo Único fue destruido y Sauron pereció, se encontraron de repente sin dirección y sin saber qué hacer; se limitaron a retroceder y a vagar sin rumbo fijo. Sin dueño a quien seguir, no alzaron ni un dedo para luchar y así recibieron muerte y desaparecieron para siempre del mundo.

Orcos

Se dice que, en la Primera Edad de las Estrellas, Melkor cometió su mayor blasfemia en lo más profundo de los pozos de Utumno. Porque fue entonces cuando capturó a muchos miembros de la recién surgida raza de los elfos y los llevó a sus mazmorras, y con horribles actos de tortura concibió unas formas de vida terribles y horripilantes. De ellos crió una raza esclava de trasgos, que eran tan odiosos como hermosos eran los elfos. Fueron los orcos, una muchedumbre creada con formas desfiguradas por el



dolor y el odio. La única alegría de estas criaturas era el sufrimiento de los demás, porque la sangre que corría por los orcos era negra y fría. Su forma achaparrada era horrible: encorvados, con las piernas zambas y rechonchos. Tenían los brazos largos y fuertes, como los simios del sur, y una piel tan oscura como la madera que ha sido carbonizada por el fuego. Poseían una gran boca con colmillos irregulares de color amarillento, lengua roja y gruesa, nariz y rostro chatos y anchos. Los ojos eran rajadas carmesíes, como estrechas troneras en parrillas de hierro negro, tras las que ardieran brasas encendidas.

Estos orcos eran grandes guerreros, porque temían más a su amo que a cualquier enemigo, y quizá la muerte fuera preferible al tormento de una vida de orco. Eran caníbales y a menudo sus garras afiladas y sus colmillos babeantes

se veían manchados con la amarga carne y la impura sangre negra de los de su propia raza. Poseían ojos con visión nocturna y habitaban en pozos y túneles inmundos. Su prole surgía con mayor rapidez que la de ninguna otra raza de los pozos de reproducción. Al final de la Primera Edad de las Estrellas ocurrió la Guerra de los Poderes, en la que los Valar fueron a Utumno y la abrieron de par en par. Ataron a Melkor con una gran cadena y destruyeron a sus siervos de Utumno, y con ellos a casi todos los orcos.

En las edades siguientes ocurrieron las grandes migraciones de los elfos y, aunque los orcos vivían en las regiones tenebrosas de la Tierra Media, no se mostraron abiertamente, de manera que las historias élficas no hablan de los orcos hasta la Cuarta Edad de las Estrellas. Para entonces, los orcos se habían vuelto inquietos. Salieron de Angband vestidos con armaduras de acero y puntiagudos yelmos de hierro. Llevaban cimitarras, puñales envenenados, flechas y espadas de hoja ancha. Fue así que, en la Cuarta Edad de las Estrellas, esta raza de forajidos se atrevió, junto a los lobos y licántropos, a entrar en la región de Beleriand, donde se encontraba el reino sindarin de Melian y Thingol. Como entonces los elfos no usaban armas de acero, acudieron a los herreros enanos y comerciaron para obtener armas de templado acero. Luego masacraron a los orcos o los ahuyentaron.

Pero, cuando Melkor regresó, los orcos volvieron a salir de los pozos de Angband, hilera tras hilera, legión tras legión, en pie de guerra. En el valle del río Gelion se enfrentaron a los elfos grises de Thingol y a los elfos verdes de Denethor, y acabaron diezmados en esta primera batalla. Se alzó un segundo ejército de orcos que arrasó las regiones occidentales de Beleriand y asedió las Falas, pero las ciudades de los falathrim resistieron. De manera que el segundo ejército de los orcos se unió a un tercero y marchó al norte, a Mithrim, para acabar con los elfos noldorin. Pero los noldor eran mucho más fuertes de lo que jamás hubieran podido imaginar los orcos en sus pesadillas. Y, aunque resultó muerto Fëanor, el rey noldo, el segundo y tercer ejércitos de Melkor fueron completamente destruidos.

Al comenzar la Primera Edad del Sol, las ambiciones de los orcos se vieron frenadas por la nueva luz del sol. Pero muy pronto, al abrigo de la oscuridad, los orcos surgieron en otro gran ejército. En la Batalla Gloriosa, las legiones orcas volvieron a ser aniquiladas. Pero el poder de Melkor creció, porque por medio de la magia negra crió más miembros de la raza orca, y además dragones, trolls y licántropos. Cuando creyó estar preparado, aquel poderoso ejército luchó en la Batalla de la Llama Súbita y los señores elfos fueron derrotados.

Fue entonces cuando cayó Tol Sirion y cuando fueron asolados los reinos de Hithlum, Mithrim, Doriath y Dorthonion. También se libró la Batalla de las Lágrimas Innumerables y los elfos y los edain resultaron completamente derrotados. En la Batalla de Tumhalad fue saqueado Nargothrond; Menegroth fue ocupada en dos ocasiones y las tierras de los elfos grises fueron devastadas. Por último cayó Gondolin, el Reino Oculto. Así la victoria de Melkor fue total.

Pero el terror de aquella edad terminó por fin. Porque los Valar, los Maiar, los vanyar y los noldor de Tirion llegaron procedentes de las Tierras Imperecederas, y se libró la Gran Batalla. En ella fue destruida Angband y toda Beleriand se hundió en el mar hirviente. Melkor fue arrojado al Vacío para siempre.

Aun así, los orcos sobrevivieron, porque una parte de esta raza permaneció escondida en sucios cubiles bajo oscuras montañas y colinas. Allí se reprodujeron, y acabaron acudiendo al general de Melkor, Sauron, quien pasó a ser su nuevo amo. En la Guerra entre Sauron y los elfos le sirvieron bien, lo mismo que en todas las batallas hasta la Guerra de la Última Alianza, cuando terminó la Segunda Edad con la caída de Mordor y de nuevo casi toda la raza orca fue exterminada. Pero, en la Tercera Edad del Sol, los orcos que permanecieron ocultos en lugares malignos y tenebrosos seguían viviendo. Sin amo al que servir, los orcos se dedicaron a hacer incursiones y tender emboscadas durante muchos siglos hasta que Sauron reapareció, en la forma de un gran ojo maligno.

El poderío de los orcos creció primero en el Bosque Negro y luego en las Montañas Nubladas. En 1300, los Nazgûl reaparecieron en Mordor y en el reino de Angmar, en Eriador septentrional, y los orcos acudieron a ellos. Después de seiscientos años de terror, Angmar cayó, pero surgió el dominio maligno de Minas Morgul en Gondor, y de nuevo en ese lugar los orcos crecieron en número, durante los siguientes mil años, junto a los del Bosque Negro, las Montañas Nubladas y Mordor. Entonces Sauron creó una nueva raza de orcos mayores. En el año 2475, estas criaturas, los uruk-hai, salieron de Mordor y saquearon Osgiliath, la ciudad más grande de Gondor. Estos orcos tenían la estatura de un hombre, los miembros rectos y eran fuertes. Aunque seguían siendo verdaderos orcos -piel negra, sangre negra, ojos de lince, boca con colmillos y garras en las manos-, los uruk-hai no temían a la luz del sol.

En los siglos posteriores, los uruk-hai y los orcos menores establecieron alianzas con los dunlendinos, los balchoth, los Aurigas, los haradrim, los Orientales de Rhûn y los Corsarios de Umbar. En el año 1980, Moria fue capturada por un poderoso demonio balrog. Con él estaban los orcos de las Montañas Nubladas, quienes, llenos de desprecio hacia el pueblo de los enanos, acudieron para habitar en la antigua ciudad de éstos, y mataron a todo aquel que se acercó al antiguo reino. Pero, en el norte, ésta sería la perdición de los orcos, porque los enanos se enfurecieron tanto que buscaron la venganza a cualquier precio. Así fue que entre 2793 y 2799 se libró una guerra de exterminio que duró siete años y que se

llamó la Guerra de los Enanos y los Orcos. En esta guerra, a pesar de que los enanos pagaron un alto precio, casi todos los orcos de las Montañas Nubladas acabaron muertos, y en la Puerta del Este de Moria se libró la terrible Batalla de Azanulbizar, en la que la cabeza del general orco Azog acabó clavada en una estaca. En el año 2941, tras la muerte del dragón Smaug, todos los guerreros orcos de Gundabad se dirigieron a Erebor y se libró la Batalla de los Cinco Ejércitos, a los pies de la Montaña Solitaria. Los orcos estaban mandados por Bolg del Norte, hijo de Azog, quien deseaba vengarse de los enanos, pero lo único que consiguió fue su propia muerte y la de todos sus guerreros. En la Guerra del Anillo, el último gran conflicto de la Tercera Edad del Sol, las legiones orcas lucharon por doquier. Pero todo se iba a decidir en una última batalla ante la Puerta Negra. Todas las fuerzas de Mordor se reunieron allí, y a una orden de Sauron se lanzaron sobre el ejército de los Capitanes del Oeste. Sin embargo, en ese mismo instante, el Anillo Único de Poder, que mantenía dominado a todo el mundo tenebroso de Sauron, fue destruido. Los siervos más poderosos de Sauron fueron consumidos por el fuego, el Señor Oscuro se convirtió en un humo negro que un viento del oeste disipó, y los orcos perecieron como la paja ante el fuego. Aunque sobrevivieron algunos, nunca volvieron a alzarse en gran número, sino que fueron decayendo y pasaron a ser un pequeño pueblo de trasgos que no poseía más que un atisbo de su antiguo poder maligno.

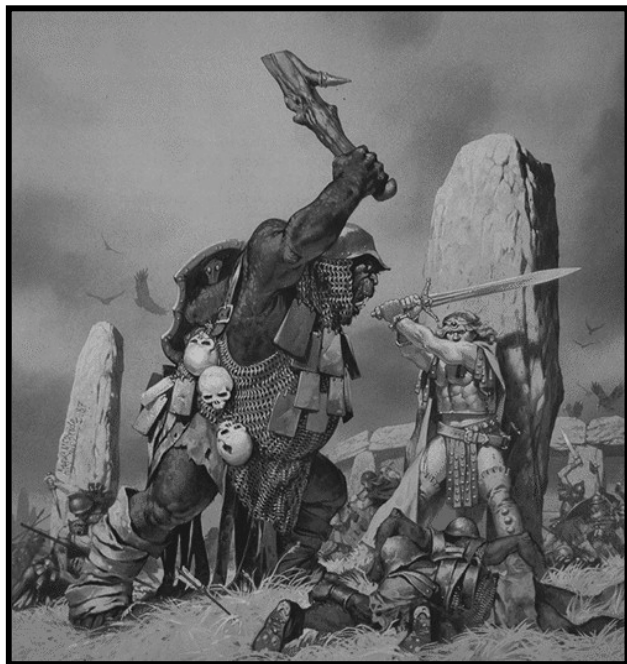
Trolls

Se cree que durante la Primera Edad de las Estrellas, en los profundos pozos de Angband, Melkor el Enemigo crió una raza de caníbales gigantes que eran feroces y fuertes, pero sin inteligencia. Estos gigantes de negra sangre fueron llamados trolls, y durante cinco Edades de las Estrellas y cuatro Edades del Sol cometieron todos los actos malvados que su escasa inteligencia les permitió. Se dice que los trolls fueron criados por Melkor porque deseaba tener una raza tan poderosa como la de los ents, los Pastores de Árboles. Los trolls doblaban en estatura y corpulencia a los hombres más grandes y tenían una piel verde y escamosa que era como una armadura. Eran duros y resistentes como la roca, pero en la brujería que les dio origen hubo un fallo fatal: temían a la luz. El sortilegio de su creación se realizó en la oscuridad y, si la luz caía sobre ellos, era como si el sortilegio se rompiera y la coraza de su piel crecía hacia adentro. Sus entidades malignas y sin alma eran aplastadas y se convertían en piedra muerta.

La estupidez de los trolls era tan grande que muchos no podían ni siquiera aprender a hablar, mientras que otros tan sólo sabían los rudimentos de la Lengua Negra o el dialecto de los orcos. Aunque todo su poder a menudo no servía de nada absolutamente contra alguien listo e inteligente, los trolls eran temidos y con razón en las cavernas montañosas y en los bosques sombríos. Lo que más deseaban era una dieta de carne cruda. Mataban por placer, y sin razón aparente -a no ser una avaricia sin fines concretos- almacenaban tesoros que cogían a sus víctimas.

Durante las Edades de las Estrellas vagaron libremente por la Tierra Media y, junto con los orcos, constituyeron un gran peligro para los viajeros. En esa época fueron a menudo a la guerra con los lobos y orcos y otros siervos de Melkor. Pero en la Primera Edad del Sol tuvieron que ser mucho más precavidos, porque la gran luz del sol para ellos significaba la muerte, por lo que sólo participaron en las Guerras de Beleriand cuando hubo oscuridad. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables, un gran número de trolls constituía la guardia personal de Gothmog, el Señor de los balrogs y, aunque no luchaban ni con técnica ni con habilidad, lo hacían con ferocidad y no sabían lo que era el miedo.

Después de la Guerra de la Ira y de la Primera Edad del Sol, muchos miembros de la raza de los trolls permanecieron en la Tierra Media y se escondieron bien hondo bajo la roca. Cuando en la Segunda Edad surgió Sauron el Maia, dio a los trolls cierta habilidad mental, nacida de la malicia, y se hicieron más peligrosos que antes. En la Tercera Edad del Sol, cuando Sauron se alzó por segunda vez en Mordor, todavía quedaban muchos trolls malignos y torpes que acechaban en las Tierras Mortales. Algunos eran llamados trolls de piedra, otros trolls de las cavernas, trolls de las colinas, trolls de las montañas y trolls de las nieves. Son muchas



las leyendas de la Tercera Edad que hablan de su maldad. En los Páramos Fríos, al norte de Rivendel, mataron al Capitán dúnadan Arador.

En el Bosque de los Trolls, en Eriador, durante siglos tres trolls se alimentaron de los lugareños de la región. Para la media de los trolls, aquellos tres eran unos genios, porque hablaban y entendían el oestron de los humanos y poseían conocimientos elementales, si bien deficientes, de aritmética. Pero, aun así, y gracias a su ingenio, el Mago Gandalf los convirtió en piedra.

Pero se cuenta que Sauron no estaba satisfecho con la maldad de aquellos siervos y buscó un mejor uso para su gran fuerza. Fue así como Sauron crió trolls de gran astucia y agilidad, que podían resistir la luz del sol. A éstos los llamó olog-hai, y fueron grandes criaturas con la capacidad mental de un humano malvado. Armados con colmillos y garras, como los otros trolls, llevaban también escudos negros, enormes y redondos, y esgrimían poderosos martillos.

Durante la Guerra del Anillo, en los Campos del Pelennor y ante la Puerta Negra de Mordor, el terror de estos seres salvajes causó una tremenda destrucción. Pero los abominables trolls estaban dominados por un poderoso sortilegio y, cuando el Anillo fue destruido y Sauron pasó a las sombras, el sortilegio se rompió. Los olog-hai comenzaron a vagar como si les hubieran arrebatado los sentidos; y, a pesar de toda su fuerza, fueron dispersados y aniquilados.

Tumularios

Al oeste del río Brandivino se encontraban las Quebradas de los Túmulos, el terreno funerario más antiguo de los hombres en la Tierra Media. Las colinas con forma de cúpula estaban coronadas por monolitos y grandes anillos de piedras de color de hueso. Eran los túmulos funerarios construidos en la



Primera Edad del Sol para los reyes de los hombres. Durante muchas edades, las Quebradas de los Túmulos fueron un lugar sagrado y reverenciado, hasta que desde el reino brujo de Angmar salieron huyendo muchos espíritus terribles y torturados, en desesperada busca de un lugar donde esconderse de la terrible luz del sol. Eran demonios cuyos cuerpos habían sido destruidos y que buscaban otros cuerpos en los que habitar. Y así fue que las Quebradas de los Túmulos se convirtieron en un lugar maldito y temido. Los demonios se convirtieron en los Tumularios, los muertos vivientes, que animaban los huesos y las armaduras enjoyadas de los antiguos reyes de los hombres que habitaron aquellas tierras durante la Primera Edad del Sol. Los Tumularios estaban hechos de una sustancia de las tinieblas que aplastaba la voluntad. Podían cambiar de forma y podían animar a cualquier forma de vida. Lo

más frecuente era que un Tumulario se presentara ante el desprevenido viajero con el aspecto de un oscuro fantasma, de ojos luminosos y fríos. Su voz era horrible, pero hipnótica; su esquelética mano tenía un tacto de hielo y podía atrapar a alguien como las fauces de hierro de un cepo. Una vez bajo el efecto del sortilegio de los muertos vivientes, la víctima no tenía voluntad propia y el Tumulario la llevaba a su tumba de tesoros en las Quebradas, en cuyo interior podía escucharse un coro desolador de almas torturadas. En la penumbra verdosa, el Tumulario depositaba a su víctima en un altar de piedra y la ataba con cadenas de oro. La envolvía en las raídas ropas y en las preciosas joyas de los muertos de antaño, y acababa con su vida utilizando una espada de sacrificios. Se ha de tener en cuenta que estos espíritus eran poderosos en la oscuridad: sólo podían ser destruidos cuando se los exponía a la luz, y ésta era lo que más temían. Cuando se abría una cámara de piedra, la luz se derramaba sobre los Tumularios y éstos se desvanecían como la niebla ante el sol y desaparecían para siempre.

Ucornos

Entre las plantas más antiguas que habitaban en Arda se encontraban los árboles de los grandes bosques. Durante muchas edades crecieron tranquilamente, pero en la Tierra Media, al iniciarse las Edades de las Estrellas, aparecieron entre los árboles grandes espíritus, llamados ents, los Pastores de Árboles. Estos protectores aparecieron porque en aquel momento llegaron al mundo muchas otras razas y Yavanna temía que los bosques fueran destruidos. Con el tiempo, algunos ents se convirtieron en algo parecido a árboles,

y algunos de los antiguos árboles se hicieron un poco más parecidos a los ents, capaces de ciertos movimientos. Al igual que los ents, aprendieron a hablar. Ya fueran ents o árboles en un principio, al llegar la Tercera Edad existía una raza distinta de estas dos, la de los ucnos. En su mayoría, los ucnos se alzaban como árboles oscuros en lo más profundo de los bosques, retorcidos e inmóviles, pero siempre atentos y vigilantes. Cuando se desataba su ira, se movían rápidamente, como envueltos en sombras, y caían sobre sus enemigos con una fuerza sin compasión. La historia de la Guerra del Anillo cuenta que los ucnos, junto a los ents, marcharon sobre Isengard como un gran bosque y, bajo la dirección de los ents de Fangorn, exterminaron a toda la legión orca en la Batalla de Cuernavilla. Los ucnos eran muy antiguos y muy melancólicos, y algunos tenían el corazón corrupto y estaban podridos. Uno de estos espíritus arbóreos con sentidos habitó en el Bosque Viejo, a orillas del Tornasauce. Era el Hombre-Sauce, a quien algunos llamaban Viejo Hombre-Sauce. El Bosque Viejo no era más que un resto del bosque más antiguo de la Tierra Media, y el Viejo Hombre-Sauce estaba decidido a impedir que se abrieran más caminos en sus dominios. Mantenía todo el Bosque Viejo sometido a un encantamiento mediante el poder de su canto y atraía a todos los viajeros hacia sí, para acabar con ellos gracias a sus raíces y ramas, móviles y ágiles.



Uruk-hai

En el año 2745 de la Tercera Edad salió de Mordor una nueva raza de soldados orcos, a quienes se llamó uruk-hai. Tenían la piel negra, al igual que la sangre, y ojos de linco; eran casi tan altos como los hombres y no le temían a la luz. Eran más fuertes y resistentes que los orcos menores, y más temibles en el combate. Llevaban armadura negra y escudos con el Ojo Rojo de Mordor. La creación de los uruk-hai se contaba entre los actos más terribles de Sauron. No se sabe qué método siguió éste para crearlos, pero demostraron estar bien preparados para su malvado propósito. Su número se multiplicó y se mezclaron con los orcos menores; a menudo



se convirtieron en sus jefes o formaron legiones propias, porque los uruk-hai estaban sumamente orgullosos de su gran destreza en el combate y despreciaban a los siervos inferiores de Sauron. Cuando la hueste de uruk-hai cayó por sorpresa sobre los hombres de Gondor con lanzas y espadas, derrotaron a los hombres y saquearon Osgiliath, la incendiaron y derribaron su puente de piedra. De esta manera, los uruk-hai asolaron la principal ciudad de Gondor. Sin embargo, aquello no fue sino el principio del trabajo de los uruk-hai, porque estos grandes orcos fueron apreciados por los Poderes Oscuros y se dedicaron fervorosamente a cometer maldades. A lo largo de la Guerra del Anillo, los uruk-hai estuvieron en las fuerzas que salieron de Morgul y de Mordor. Y, bajo el estandarte de la Mano Blanca de Saruman, salieron en gran número de Isengard para ir a la Batalla de Cuernavilla. Pero, al llegar el fin de la guerra y la caída de Mordor, los uruk-hai fueron como paja ante el fuego pues, desaparecido Sauron, ellos, junto con los orcos menores y otras bestias malignas, vagaron sin amo y acabaron muertos u obligados a esconderse en lugares en los que sólo podían alimentarse los unos de los otros, o morir.

Vampiros

Ninguna historia nos dice si Melkor crió al malvado murciélago chupador de sangre de la Tierra Media a partir de un ave o de un animal. Pero se cuenta que, en la Primera Edad del Sol, los espíritus vampiros - bajo esta forma alada, de gran tamaño y armados con garras de acero- entraron al servicio de Melkor, el Enemigo Oscuro. En la Búsqueda del Silmaril, Thuringwethil, la «mujer de la sombra secreta», era una poderosa vampira y la principal mensajera que viajaba entre Angband y Tol-in-Gaurhoth, donde Sauron gobernaba a los licántropos. Cuando cayó Tol-in-Gaurhoth, el propio Sauron tomó la forma de vampiro para huir. Una vez deshecho su poder hechicero, también se disiparon otros encantamientos malignos. La capa que le daba a Thuringwethil la capacidad de adoptar la forma de murciélago se le cayó, y el temido espíritu de la vampira huyó.

CAPÍTULO 8: HISTORIA DEL MUNDO DE ARDA.

8.1 La Creación de Arda.

Según el «Ainulindalë», el primer libro de El Silmarillion, cuando no había más que oscuridad y un gran Vacío, existía un Ser omnisciente que vivía solo en la nada. Se llamaba Eru el Único o, como lo llamarían después los elfos, Ilúvatar. Éste era el Ser que para Tolkien sería el origen de toda creación. A lo largo del «Ainulindalë» Tolkien nos cuenta cómo los pensamientos elementales de Ilúvatar se convirtieron en una raza de dioses, llamados los Ainur (los «santos») y cómo mediante el poder de Su espíritu -la «Llama Imperecedera»- Ilúvatar otorgó a los Ainur la vida eterna. Para esta raza de dioses, Ilúvatar creó una morada en el Vacío, que recibió el nombre de Palacios Intemporales. Aquí, Ilúvatar enseñó a los Ainur a cantar, y éstos se convirtieron en un enorme coro celestial. De la música de estos espíritus divinos surgió una sagrada Visión que era un mundo esférico que giraba en el Vacío. Arda, el mundo de Tolkien, literalmente surgió del canto, y cada miembro de la hueste celestial tuvo una parte en su concepción, incluso el poderoso espíritu satánico llamado Melkor, quien cantaba sobre la lucha y la discordia. Sin embargo, la Música de los Ainur no había creado más que una Visión; hizo falta la palabra y la orden de Ilúvatar (y el poder de la Llama Imperecedera) para crear Eä, el Mundo que es. De esta forma se le dio a la Visión sustancia y realidad. Y a ese mundo descendieron aquellos de los Ainur que más habían tomado parte en su concepción y que deseaban participar aún más en su formación. Así relataba Tolkien la creación de su planeta, al que llamó Arda. Su concepción es a la vez extrañamente etérea y vastamente operística. Además, es una especie de doble creación, porque, cuando los Ainur llegaron a Arda, encontraron que ellos tenían que darle forma. La Música y la Visión no eran más que grandes temas generales y profecías de lo que había de venir. Darle forma y crear su historia resultaron tareas mucho más difíciles. Tolkien nos dice que la mayoría de los Ainur permanecieron con Ilúvatar en los Palacios Intemporales, pero no vuelve a referirse a ellos. Sus historias tratan solamente de aquellos que entraron en las Esferas del Mundo. Aquí, estos espíritus divinos y sin cuerpo adoptaron manifestaciones de índole más física. Se convirtieron en los elementos y poderes de la naturaleza, pero, al igual que los dioses nórdicos o griegos, poseían una forma física, una personalidad, un género y estaban emparentados los unos con los otros. Los Ainur que entraron en Arda se dividen en dos órdenes: los Valar y los Maiar; los dioses y semidioses.

Los Valar eran quince: Manwë, Rey de los Vientos; Varda, Reina de las Estrellas; Ulmo, Señor del Océano; Nienna, la Plañidera; Aulë, el Herrero; Yavanna, Dadora de Frutos; Oromë, Señor de los Bosques; Vána, la Joven; Mandos, Guardián de los Muertos; Vairë, la Tejedora; Lórien, Señor de los Sueños; Estë, la Curadora; Tulkas, el Fuerte; Nessa, la Bailarina, y Melkor, a quien más tarde se daría el nombre de Morgoth, el Enemigo Oscuro. Los Maiar eran multitud, pero sólo unos cuantos de estos inmortales aparecen nombrados en las crónicas de Tolkien: Eönwë, Herald de Manwë; Ilmarë, Doncella de Varda; Ossë de las Olas; Uinen de los Mares Tranquilos; Melian, Reina de los sindar; Arien, Conductora del Sol; Tilion, Conductor de la Luna; Sauron, Señor de los Anillos; Gothmog, Señor de los balrogs; Thuringwethil, la Vampira; Ungoliant, la Araña; Draugluin, el Licántropo; Baya de Oro, la Hija del Río; Iarwain Ben-adar (Tom Bombadil), y los cinco magos: Olórin (Gandalf), Curunir (Saruman), Aiwendil (Radagast), Alatar y Pallando. Tan sólo después de la creación del mundo y de que los Ainur entraran en él comenzó la cuenta del tiempo en Arda. Dado que durante la mayor parte de la historia de Arda no hay sol ni luna para medir el paso del tiempo, Tolkien nos da la medida cronológica del año valariano y de las edades valarianas. Cada año valariano, nos cuenta Tolkien, equivale a diez años tal y como los conocemos nosotros. Y dado que cada edad valariana contiene cien años valarianos, equivale a mil años humanos. Aunque hay numerosos sistemas superpuestos y variaciones en acontecimientos y fechas en los distintos escritos de Tolkien, existe la suficiente coherencia para estimar con cierta precisión que el tiempo transcurrido desde la Creación de Arda hasta el final de la Tercera Edad del Sol (poco después de la Guerra del Anillo) fue de treinta y siete edades valarianas, o, para ser más exactos, de 37.063 años humanos. Dentro de este vasto esquema temporal, los poderes recién llegados pasaron las primeras edades valarianas dando forma a Arda. Sin embargo, así como hubo discordia en la Música de los Ainur, también, cuando comenzó la verdadera formación de Arda, una hueste de espíritus Maiar, guiados por el poderoso Vala satánico llamado Melkor, el Enemigo Oscuro, originaron un gran conflicto. Fue ésta la Primera Guerra que llevó a que la simetría natural y la armonía de Arda se trocaran en confusión. Aunque Melkor acabó siendo rechazado, las tierras y mares de Arda conservaron cicatrices y desgarras y la posibilidad de Arda como mundo ideal, tal y como la había mostrado la Visión, se perdió para siempre.

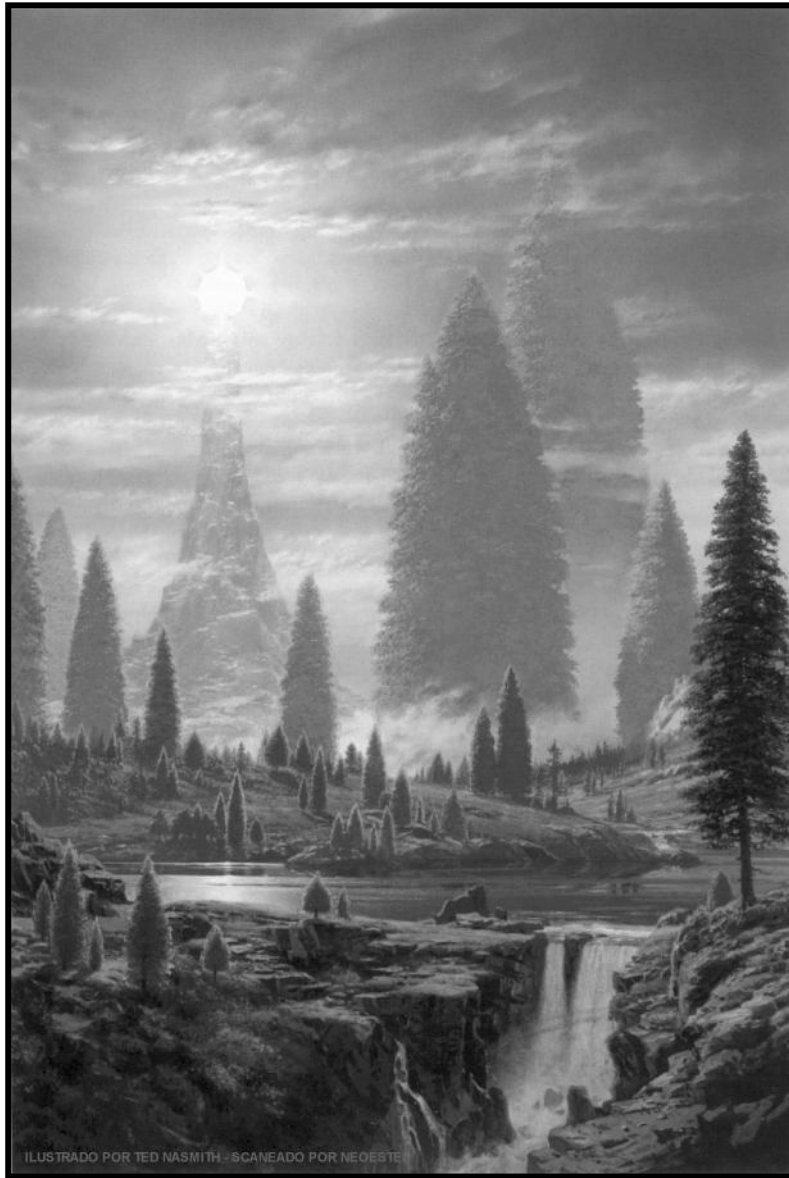
8.2 Las Edades de las Lámparas.

Después de la era de la Creación y de la formación de Arda, el «Quenta Silmarillion» y las publicaciones posteriores de los apuntes y cronologías de Tolkien en «El Ambarkanta» y los «Anales de Valinor» nos hablan de una época idílica que recibió el nombre de Edades de las Lámparas, cuando, a pesar de la Injuria de Arda durante la Primera Guerra, los Valar llenaron el mundo de maravillas naturales de gran hermosura y armonía. Se llamó así a estas edades porque los Valar crearon dos colosales Lámparas mágicas para iluminar el mundo. Fue el Vala llamado Aulë el Herrero quien forjó estos recipientes dorados, mientras que la Reina de las Estrellas, Varda, y el Rey del Viento, Manwë, las llenaban y las hacían refulgir de luz. Se necesitaron los poderes combinados de los demás Valar para alzar cada Lámpara sobre enormes columnas, mucho más altas que cualquier montaña. Se colocó una Lámpara en el norte de la Tierra Media y se la llamó Illuin, que se alzaba en el centro de un mar interior llamado Helcar. La otra estaba en el sur, y se llamó Ormal, y se alzaba en el centro del mar interior llamado Ringil. Durante las Edades de las Lámparas se creó el primer reino de los Valar, en el Gran Lago de la isla de Almaren, en el centro exacto de Arda. Era una maravilla, lleno de hermosas mansiones y torres de los Valar y Maiar, y el mundo se llenó de alegría y de luz. Esta era idílica recibió también el nombre de «Primavera de Arda», porque Yavanna la Fructífera creó los grandes bosques y las vastas praderas, y muchos pacíficos y hermosos animales y criaturas del campo y el agua. Pero Almaren no fue el único reino que se creó en ese tiempo. Lejos, al norte, los espíritus malignos Maiar volvieron a reunirse y Melkor regresó a Arda. En secreto, mientras los Valar descansaban de sus tareas, Melkor alzó las enormes Montañas de Hierro, como un gigantesco muro que cruzaba las tierras septentrionales, y bajo ellas construyó una fortaleza del Mal, llamada Utumno. Desde aquel refugio comenzó a corromper las creaciones de los Valar y hubo venenos que se mezclaron con las aguas y los bosques. Las hermosas criaturas de Yavanna fueron deformadas y torturadas de forma que se volvieron monstruosas y sedientas de sangre. Por último, cuando creyó que ya era lo bastante fuerte, Melkor avanzó con su ejército maligno y declaró la guerra a los Valar. Cogiéndolos por sorpresa, derrumbó los pilares de las Grandes Lámparas de manera que las montañas quedaron hechas pedazos y las feroces llamas de las Lámparas se extendieron por todo el mundo. En el cataclismo quedó totalmente destruido el reino de Almaren. Con este terrible conflicto terminó la Primavera de Arda y el mundo quedó sumergido otra vez en la oscuridad, a excepción de la luz de los destructivos fuegos de la tierra, envuelto en el tumulto de los terremotos y el rugir de los mares. Hizo falta toda la fuerza de las huestes valarianas para sosegar estos poderosos cataclismos y evitar que el mundo entero quedara destruido. En lugar de luchar contra Melkor en medio de aquel tumulto, provocando aún mayor destrucción, los Valar abandonaron Almaren y la Tierra Media. Se retiraron a la parte más occidental, al gran continente de Aman que recibiría el nombre de Tierras Imperecederas. De esta forma las Edades de las Lámparas llegaron a su fin, mientras los Valar creaban un nuevo reino en el oeste y las devastadas regiones de la Tierra Media quedaban esclavas del poder maligno de Melkor.

8.3 Las Edades de los Árboles.

Tras la destrucción de las Grandes Lámparas y del primer reino de Almaren, los Valar se dirigieron al oeste, al continente de Aman, donde crearon un segundo reino que se llamó Valinor, que significa «Tierra de los Valar». Allí cada uno ocupó una parte de tierra y edificó mansiones y creó jardines, pero también construyeron Valimar, el «Hogar de los Valar», una ciudad amurallada con cúpulas y torres de oro y plata, llena con la música de muchas campanas. En una verde colina, junto a las doradas puertas occidentales de Valimar, los Valar plantaron dos enormes y mágicos árboles. Fueron los árboles más altos que jamás hayan existido y recibieron los nombres de Laurelin el Dorado y Telperion el Blanco. Estos Árboles de Valinor tenían casi las dimensiones de las colosales Lámparas de los Valar, y de ellos emanaba un brillante resplandor de luz plateada y dorada a la vez. El crecimiento y mengua de las flores de cada Árbol constituyeron una manera para medir los días, y la luz misma alimentaba a todos quienes vivían dentro de su resplandeciente presencia, llenándolos de bendiciones y sabiduría. Sabemos por los primeros apuntes y crónicas de Tolkien, en los «Anales de Valinor», que las Edades de los Árboles comenzaron mil años valarianos después de la Creación de Arda; es decir, en la décima edad valariana, o diez mil años humanos después de la Creación de Arda. También sabemos que las Edades de los Árboles comprenden casi veinte edades valarianas o, lo que es lo mismo, veinte mil años humanos. Existe, sin embargo, un factor complejo en la cronología de Tolkien para Arda, porque las Edades de los Árboles sólo atañen a las Tierras Imperecederas. Se nos cuenta que, al llegar a Aman, los Valar levantaron una gran muralla que tomó la forma de las montañas Pelóri, para impedir el paso a Morgoth y a todas sus criaturas. Estas montañas, las más altas del mundo, protegieron en efecto a Valinor contra una invasión, pero también encerraron la Luz de los Árboles, por lo que el resto de Arda permaneció en la oscuridad.

Por ello, durante las Edades de los Árboles nos encontramos con sistemas paralelos de tiempo. Así, mientras que las Tierras Imperecederas disfrutaban de la gloria de los Árboles, la Tierra Media atravesó dos épocas, cada una de las cuales duró diez mil años humanos: las Edades de la Oscuridad y las Edades de las Estrellas. En las Tierras Imperecederas, las Edades de los Árboles se dividieron en dos eras. Las diez primeras edades valarianas, o diez mil años humanos, de las Edades de los Árboles se conocieron como los Años de la Bendición de Valinor. Durante este período, los Valar y los Maiar prosperaron y sus grandes mansiones y moradas se hicieron aún más grandes y más hermosas. Manwë creó las águilas, Yavanna los ents y Aulë los enanos. Verdaderamente esos tiempos fueron benditos en Valinor, mientras



ILUSTRADO POR TED NÁSMITH - SCANEADO POR NEGESTE

que, al otro lado de las murallas de las montañas Pelóri, la Tierra Media soportaba el terror y la maldad del dominio de Melkor durante las Edades de la Oscuridad. Durante las diez edades valarianas siguientes, se nos revelan muchas más cosas sobre los acontecimientos en Valinor y en la Tierra Media. Esta segunda era de las Edades de los Árboles recibió el nombre de Mediodía de los Benditos, pero en la Tierra Media se la llamó Edades de las Estrellas. Fue entonces cuando Varda, la Reina de los Cielos, volvió a encender las estrellas sobre la Tierra Media y provocó el Despertar de los elfos. Después, cuando llegaron a las Tierras Imperecederas las nuevas del Despertar de los elfos y de que Melkor quería esclavizarlos, matarlos y corromperlos, los Valar celebraron un consejo de guerra. Fieros, como ángeles vengativos, los Valar y los Maiar regresaron a la Tierra Media y aplastaron a su paso a las legiones de Melkor. Esta lucha recibió el nombre de Guerra de los Poderes, y en ella hubo muchas batallas y duelos, en cuyo transcurso

los Valar destruyeron completamente Utumno y sacaron al tirano Melkor de sus abismos. Después, Melkor fue llevado prisionero a Valinor y cargado de cadenas indestructibles. Este período recibió el nombre de Paz de Arda, y duró casi todo lo que quedaba de las Edades de los Árboles en Valinor y de las Edades de las Estrellas en la Tierra Media. Éstos fueron los mejores años para la raza élfica, porque, sin la ira maligna de Melkor, este pueblo elegido prosperó y aumentó más y más su poderío. Tras la Guerra de los Poderes, los Valar invitaron a los elfos a ir a vivir junto a ellos en la Tierra de la Luz. Esto provocó la migración masiva conocida como el Gran Viaje de los eldar, los elfos que respondieron a la invitación de los Valar. El Gran Viaje fue el tema de muchas canciones de los elfos, porque la travesía fue larga y azarosa, y los eldar se dividieron muchas veces en diversas razas y tribus. Los que llegaron a las Tierras Imperecederas y fueron bendecidos por la Luz de los Árboles pertenecían a tres pueblos: los vanyar, los noldor y los teleri. Para estos pueblos escogidos, los Valar acotaron una parte de las Tierras Imperecederas que se llamó Eldamar, «Hogar de los elfos», y su hermosura era algo digno de contemplarse. Sus torres y mansiones eran muchas, pero las mejores se encontraban en Tirion, la capital

de los vanyar y los noldor, y en las ciudades teleri de Alqualondë, en la costa de Eldamar, y en Avallónë, en la isla de Tol Eressëa. Tras las Edades del Encadenamiento, Melkor fue llevado ante los Valar para ser juzgado. Parecía haber cambiado y dijo estar arrepentido, de manera que Manwë, el Señor de los Valar, ordenó que se le quitaran las cadenas. Pero los Valar fueron engañados. Melkor conspiraba en secreto su caída. Primero sembró la discordia entre los elfos y luego, aliado con la Gran Araña Ungoliant, declaró la guerra abierta. Se acercó a los Árboles de los Valar con Ungoliant y los atacó con una gran lanza, y la Araña chupó la vida y la Luz de los Árboles, de manera que éstos se agostaron y murieron. Todo Valinor quedó sumido en una horrible oscuridad con la No-Luz de Ungoliant y Melkor rió con maligna alegría porque por segunda vez había extinguido las grandes luces del mundo. No contento con esta gran maldad, Melkor se dirigió a la fortaleza élfica de Formenos, mató al Gran Rey de los noldor y robó las gemas mágicas conocidas como los Silmarils. Éstas eran las joyas más preciadas de todas las edades y tenían un carácter sagrado para sus creadores, los noldor, porque significaban su máximo logro en la creación de joyas élficas. Con el Oscurecimiento de Valinor, todavía cobraron más valor, porque aquellas tres gemas resplandecían y brillaban con la Luz viva de los Árboles de los Valar. Pero, por muy hermosos que fueran, los Silmarils parecían llevar consigo una terrible maldición, pues llevaban la destrucción y la desesperación a todos aquellos que los poseían. Cuando Melkor se apoderó de ellos y huyó a la Tierra Media, los noldor hicieron un juramento de sangre para vengarse y, bajo el liderazgo de Fëanor, creador de los Silmarils, fueron tras Melkor. Aquél fue el inicio de la Guerra de las Grandes Joyas, relatada en El Silmarillion, que duró toda la Primera Edad del Sol.

8.4 Las Edades de la Oscuridad.

Mientras que Valinor y las Tierras Imperecederas eran bañadas por la resplandeciente y brillante Luz de los Árboles, todas las regiones de la Tierra Media se veían sumergidas en la oscuridad. Aquéllas fueron las Edades de la Oscuridad en la Tierra Media, cuando Melkor excavó los infernales pozos de Utumno, en lo más profundo de las Montañas de Hierro. Con maligno esplendor, dio forma a demoníacos palacios subterráneos con enormes salas abovedadas, túneles laberínticos e insondables mazmorras hechas de piedra negra, fuego y hielo. En aquel horrible lugar, reunió el Señor de la Oscuridad a todos los poderes malignos del mundo. Su número parecía infinito, y Melkor nunca se cansaba de crear nuevas y aún más terribles formas. Espíritus crueles, fantasmas, espectros y demonios acechaban en las estancias de Utumno. Todas las serpientes del mundo se criaron en los pozos de un reino tenebroso que era el hogar de licántropos y vampiros e innumerables monstruos que se alimentaban de sangre, e insectos que volaban o se arrastraban. Dentro de Utumno, todos obedecían a los demonios discípulos de Melkor, los terribles espíritus Maiar llamados los balrogs, con sus látigos flamígeros y sus negras mazas. El principal de ellos era el Gran Capitán de Utumno, Gothmog, el Balrog. Pero Utumno no era el único dominio de Melkor. Al principio de las Edades de la Oscuridad, Melkor se alegró de su victoria sobre los Valar y de la destrucción de Almaren y las Grandes Lámparas de Luz. A partir de entonces, buscó sin descanso aumentar más y más su poder y en la parte más occidental de las Montañas de Hierro construyó un segundo dominio. Éste fue la gran fortaleza y armería llamada Angband, la «Prisión de Hierro». Entonces nombró Señor de Angband a su discípulo más poderoso, Sauron, el hechicero Maia. Con excepción de Manwë, Señor de los Vientos, cuya penetrante mirada vigilaba desde la sagrada montaña de Taniquetil, y las escasas visitas de Oromë el Jinete Salvaje, Yavanna, la Protectora de los Bosques y las Praderas, era la única Vala que visitaba la Tierra Media en aquellos días. Así pues, fue la Dadora de Frutos quien lanzó un sortilegio protector, el Sueño de Yavanna, sobre toda la flora y fauna que había creado para que pudieran sobrevivir a la oscuridad y a la maldad del gobierno de Melkor. Y éstas fueron las Edades de Gloria para Melkor, el satánico Señor de la Oscuridad. Al destruir las Lámparas de la Luz, Melkor se adueñó de todas las regiones oscurecidas y devastadas de la Tierra Media. Y sobre ellas ejerció su dominio durante diez mil años humanos.

8.5 Las Edades de las Estrellas.

Transcurridas muchas Edades de la Oscuridad, Varda, la Señora de los Cielos, recogió el rocío del Árbol Plateado de los Valar y, cruzando los cielos, encendió de nuevo las tenues estrellas que brillaban débilmente sobre la Tierra Media, de manera que se volvieron brillantes y cegadoras en la noche aterciopelada. Las criaturas de Melkor estaban tan poco acostumbradas a la luz que gritaron de dolor cuando aquellos rayos de luz estelar atravesaron sus tenebrosas almas. Aterrorizadas, huyeron y se escondieron. Pero, por encima de todo, el Renacimiento de las Estrellas significó el Despertar de los elfos. Porque, cuando las estrellas brillaron sobre la Tierra Media, los elfos despertaron con la luz estelar en sus ojos, y algo de aquella mágica luz quedó para siempre en ellos. El lugar del Despertar fue la laguna de Cuiviénen, en las orillas de Helcar, el mar interior a los pies de las Orocarni, las Montañas Rojas. Las Edades de las Estrellas fueron también el tiempo en que despertaron otros dos pueblos parlantes: los

enanos, que fueron concebidos por Aulë el Herrero, y los ents, que fueron concebidos por la esposa de Aulë, Yavanna, la Dadora de Frutos.

También entonces, Melkor crió otras dos razas de criaturas malignas en los pozos de Utumno. Fueron los orcos y los trolls: formas de vida corruptas hechas a partir de elfos y ents torturados que cayeron en sus manos. Cuando Oromë el Jinete descubrió el Despertar de los elfos y los Valar se enteraron del mal que Melkor les había infligido, se reunieron en consejo de guerra. Los Valar y Maiar se dirigieron hacia la Tierra Media dispuestos a batallar contra Melkor. Durante esta Guerra de los Poderes, exterminaron las legiones malignas de Melkor, derrumbaron la gran muralla de las Montañas de Hierro y destruyeron

completamente Utumno. El dominio de Melkor sobre la Tierra Media había terminado. Aquél fue cargado de cadenas y permaneció prisionero en Valinor durante muchas edades. Este período se conoció como la Paz de Arda y fue la época del Gran Viaje, cuando los elfos realizaron sus grandes migraciones hacia el oeste, a Eldamar, en las costas de las Tierras Imperecederas. En su mayor parte, éstos fueron años gloriosos para los elfos, tanto en la Tierra Media como en las Tierras Imperecederas. Los Altos elfos que consiguieron terminar el Gran Viaje y que se establecieron en Eldamar construyeron las ciudades maravillosas de Tirion, Alqualondë y Avallónë. Pero muchos otros se quedaron atrás, debido al amor que profesaban a la Tierra Media. Crearon sus reinos en tierras mortales y vivieron vidas gloriosas. Durante las Edades de las Estrellas hubo un gran reino élfico en Beleriand, en el noroeste de la Tierra Media. Lo crearon los elfos del pueblo de los teleri que seguían al rey Thingol y a la reina Melian la Maia. Se los llamó elfos grises o sindar, y su reino era la enorme región boscosa de Doriath. Su capital fue Menegroth, las Mil Cavernas, y las cavernas y cuevas de su ciudadela constituían una de las maravillas de la Tierra Media. Menegroth estaba hábilmente tallada para parecer un bosque



ILUSTRADO POR TED NASMITH - SCANEADO POR NEOESTEL

de hayas subterráneas, con árboles, aves y animales esculpidos en piedra y grandes salas pobladas de fuentes plateadas e iluminadas por lámparas de cristal. Los señores de los sindar fueron los amos de Beleriand y los elfos más poderosos de la Tierra Media en las Edades de las Estrellas. Sus aliados eran los elfos marinos de las Falas, los laiquendi (o elfos verdes) de Ossiriand y los enanos de Belegost y Nogrod en las Montañas Azules. Estos reinos enanos de Nogrod y Belegost prosperaron merced a su comercio con los elfos de Beleriand a lo largo de las Edades de las Estrellas. Maestros en el trabajo de la piedra, excavaron enormes galerías bajo las Montañas Azules en busca de metales preciosos y fueron contratados por los elfos para excavar la mayoría de las grandes estancias y salas de Menegroth. Los enanos de Nogrod eran considerados los mejores herreros de la Tierra Media y forjaban espadas y lanzas del mejor acero, mientras que los enanos de Belegost fueron los primeros en fabricar cotas de malla y armaduras a prueba de dragones. Hasta cierto punto, las alianzas de los elfos de Beleriand se extendían hacia el este, hasta el enorme bosque primitivo de Eriador. Porque allí, durante las Edades de las Estrellas, la raza de los ents, los gigantescos Pastores de Árboles, vivió y ofreció su amistad a los elfos sindar de Beleriand y a los elfos silvanos. Más allá de Eriador, en las Montañas Nubladas, se encontraba Khazad-dûm, el más importante de los reinos enanos. También prosperó en las Edades de las Estrellas y extendió sus construcciones bajo las montañas, aunque no desempeñó un gran papel en las historias y fortunas de Beleriand. Las Edades de las Estrellas duraron diez mil años humanos y fueron tiempos de descubrimientos y maravillas, de gloria y de magia. Pero todo esto terminó cuando Melkor fue por fin liberado en Valinor. Tras un período de aparente arrepentimiento, se alzó en toda su ira y destruyó los

Árboles de los Valar. Luego huyó a la Tierra Media septentrional, donde volvió a ocupar su fortaleza de Angband en las Montañas de Hierro. La Paz de Arda terminó cuando el conflicto se extendió a la Tierra Media, y las Edades de las Estrellas tocaron a su fin.

8.6 La Primera Edad del Sol.

Aunque las Edades del Sol son el núcleo principal de prácticamente todas las historias de Tolkien, este astro no surge en el cielo hasta la trigésima edad valariana o, lo que es lo mismo, 30.000 años humanos después de la Creación de Arda. Aun así, el tiempo transcurrido en años solares es muy extenso. Al final de la Guerra del Anillo y de la Tercera Edad habrán transcurrido 7.063 años humanos. En las primeras cronologías de los «Anales de Valinor», Tolkien nos cuenta que 29.980 años humanos después de la Creación de Arda, Melkor y la Gran Araña Ungoliant pusieron fin a las Edades de los Árboles en Valinor y extinguieron su luz para siempre. Pero las Valar Yavanna, Dadora de Frutos, y Nienna, la Plañidera, consiguieron extraer de sus restos arruinados una única flor de plata llamada Isil la Refulgente y un único fruto dorado llamado Anar el Fuego de Oro. Fueron colocados en grandes recipientes forjados por Aulë el Herrero y, en el año 30.000 (cronología humana) de la Creación de Arda, estos brillantes recipientes fueron llevados a los cielos. Eran el Sol y la Luna y a partir de entonces iluminaron todas las tierras de Arda. Igual que el Renacimiento de las Estrellas significó el Despertar de los elfos, el Amanecer del Sol señaló el Despertar de los hombres. Cuando la primera luz de la mañana penetró en los ojos de los hombres, despertaron a una nueva edad. Porque Ilúvatar, igual que había creado la raza inmortal de los elfos en el principio de los tiempos y la había escondido en la laguna de Cuiviénen, también había creado la raza mortal de los hombres y los ocultó en el este de la Tierra Media, en un lugar llamado Hildórien, la «tierra de los seguidores», al otro lado de las Montañas del Viento. Este nuevo pueblo no podía compararse con los elfos en cuanto a fuerza de cuerpo y alma. Eran mortales y su vida era breve, incluso comparada con la de los enanos. Compadecidos, los elfos enseñaron a estas gentes enfermizas todo lo que pudieron, pero terminaron descubriendo que en su mortalidad residía una fuerza secreta. Porque esta raza resultó ser más adaptable a las exigencias de un mundo cambiante y, a pesar de morir fácilmente y en gran número, también se reproducían más rápido que cualquier otra raza con excepción de la de los orcos. Las tribus de este pueblo nómada vagaron por todas las regiones de la Tierra Media. Pero los mejores y los más fuertes de ellos fueron los edain, aquellos que llegaron primero a los reinos eldar de Beleriand. La Primera Edad del Sol fue la Edad Heroica que comenzó con la llegada de los Altos elfos noldor procedentes de Eldamar, quienes perseguían a Melkor, a quien llamaban Morgoth, el Enemigo Negro. Porque Morgoth no sólo había destruido los Árboles de la Luz sino que también atacó la fortaleza élfica de Formenos, mató al Gran Rey de los noldor y se apoderó de las joyas mágicas llamadas los Silmarils. Estas tres gemas eran el mayor tesoro de los noldor, puesto que las habían creado a partir de la luz de los Árboles de los Valar. La pugna por la posesión de estas joyas desembocó en la Guerra de las Grandes Joyas y le proporcionó a Tolkien el tema de El Silmarillion. Esta conflagración duró seis siglos y en ella

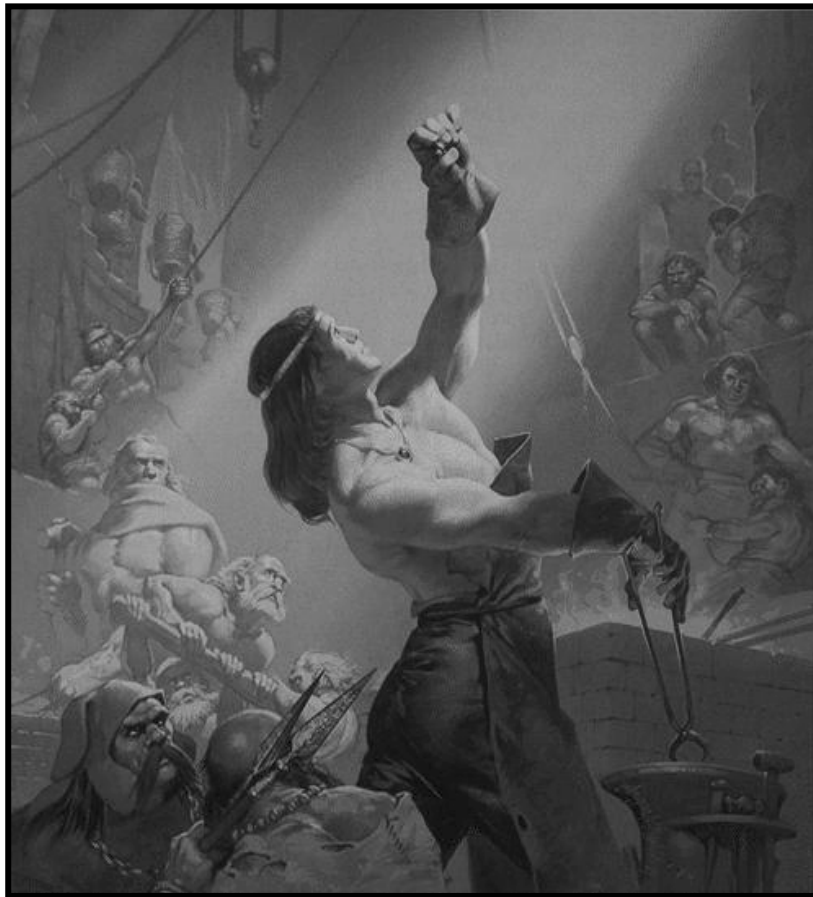


destacaron seis grandes batallas. Morgoth acabó con los Árboles de la Luz, se apoderó de los Silmarils y huyó a Angband unos veinte años humanos antes del inicio de la Primera Edad del Sol. Las Guerras de Beleriand comenzaron una década después, cuando Morgoth envió sus legiones de orcos contra los elfos de Beleriand. Aquella fue la Primera Batalla, en la que las hordas de orcos fueron derrotadas al fin y rechazadas a Angband. La Segunda Batalla tuvo lugar cuatro años humanos antes de que surgiera el Sol y recibió el nombre de «Batalla bajo las Estrellas», Dagor-nuin-Giliath. Las fuerzas de Morgoth salieron al encuentro de los recién llegados elfos noldor en Beleriand noroccidental. A pesar de ser inferiores en número, los noldor lucharon ferozmente durante diez días. Mataron a todos los que les plantaron cara y obligaron a los demás orcos a retirarse a Angband. En el año 56 de la Primera Edad del Sol, las fuerzas de Morgoth habían recuperado la suficiente potencia como para enviar un ejército mayor que los dos anteriores juntos. Esta Tercera Batalla recibió el nombre de Batalla Gloriosa, Dagor Aglareb, porque los elfos, además de vencer a las legiones orcas de Morgoth, les cortaron la retirada y las aniquilaron. La victoria fue tan completa que, durante casi cuatro siglos, los elfos sitiaron Angband. Durante este período se produjeron incursiones de orcos en Hithlum y, en el 260, Glaurung el Dragón intentó un ataque, pero durante casi todo el tiempo reinó la paz en Beleriand. Pocos siervos de Morgoth se aventuraban a ir al sur de las Montañas de Hierro. Sin embargo, cuando Morgoth rompió por fin la Larga Paz, estaba verdaderamente preparado. En el año 455, sus legiones de orcos estaban mandadas por balrogs y dragones con aliento ígneo. Ésta fue la Cuarta Batalla, que se llamó Batalla de la Llama Súbita, o Dagor Bragollach. Fue seguida por la Quinta Batalla, la Batalla de las Lágrimas Innumerables, o Nirnaeth Arnoediad. Estas dos batallas terminaron con una victoria aplastante de Morgoth y significaron la destrucción de todos los reinos élficos de Beleriand. Nargothrond fue saqueada en el 496. Poco después fue arrasada Menegroth, y el 511 vio la caída de Gondolin, el último reducto élfico. Durante casi un siglo, Morgoth retuvo su férreo control de la Tierra Media. Por fin, los Valar y los Maiar no pudieron tolerar más su maldad y en el año 601 llegaron por tercera y última vez para hacer la guerra al Enemigo Negro en un cataclismo que recibió el nombre de Guerra de la Ira y Gran Batalla. El conflicto fue tan terrible que no sólo Angband fue destruida sino que con ella desaparecieron las hermosas tierras de Beleriand. Y, aunque Morgoth recurrió a todos sus monstruos y demonios, e incluso a una legión de dragones de fuego, fue vencido y arrojado para siempre al Vacío. Pero esta victoria supuso un precio. Beleriand quedó arrasada. Las Montañas de Hierro y las Montañas Azules fueron desgarradas y dejaron paso a las aguas del mar. Toda Beleriand quedó inundada y se hundió por fin bajo el Mar Occidental. Así terminó la Primera Edad del Sol.

8.7 La Segunda Edad del Sol.

La Segunda Edad fue la Edad de los númenóreanos. Como se narra en el «Akallabêth» o «La Caída de Númenor», éstos eran hombres que descendían de los edain de la Primera Edad y a quienes los Valar habían entregado la tierra recién creada en mitad del ancho mar que separaba la Tierra Media de las Tierras Imperecederas. Se concedió a los númenóreanos una esperanza de vida mucho mayor que la de los humanos corrientes, y con el paso de los siglos su poderío y riqueza crecieron, y su marina navegó por todos los mares del mundo mortal. Númenor, que a menudo se traduce por Oesternesse, era llamada también «tierra de los dones», «tierra de la estrella» y Atlantë, porque era, de hecho, la reinvención de Tolkien del antiguo mito del continente perdido de Atlantis. La Númenor de Tolkien era un reino que ocupaba una isla con forma de estrella de cinco puntas. En su punto más estrecho medía cuatrocientos kilómetros de anchura y casi el doble en el punto más ancho. Se dividía en seis regiones: una por cada península y una sexta que era el centro de la isla, donde se alzaba la montaña sagrada, Meneltarma, o «pilar del cielo», la cima más elevada de Númenor. En sus laderas se encontraba Armenelos, la «ciudad de los reyes», donde habitaba el rey, que era la ciudad más poblada de Númenor. Más abajo se encontraba el puerto real de Rómenna. Los otros puertos importantes, Eldalondë y Andúnië miraban a Occidente, hacia las Tierras Imperecederas. El primer rey de Númenor fue Elros, hijo de Eärendil y hermano gemelo de Elrond Medio elfo; esto fue porque, al final de la Primera Edad, cuando los Valar dijeron a los gemelos Medio elfos que debían elegir su destino, Elrond escogió el de los elfos inmortales, mientras que Elros se convirtió en rey de los edain mortales. Sin embargo, al ser Medio elfo, se le concedió una vida de quinientos años y gobernó como rey de Númenor hasta el año 442 de la Segunda Edad. Mientras los númenóreanos prosperaban en su isla, los Altos elfos que habían sobrevivido a los conflictos de la Primera Edad y que quisieron quedarse en la Tierra Media se reunieron bajo el estandarte de Gil-galad, el último Gran Rey elfo, en el reino de Lindon. Esta pequeña región, la única que escapó a la destrucción de Beleriand, se encontraba a ambos lados del golfo de Lune. A medida que fueron pasando los años, muchos de estos Altos elfos de Lindon viajaron hacia el este y fundaron nuevos reinos. Los señores sindar establecieron reinos entre los elfos silvanos de Bosqueverde el Grande y el Bosque Dorado de Lothlórien en la cuenca del Anduin. En el siglo octavo, los elfos noldor de Celebrimbor establecieron el reino de los Herreros elfos de Eregion, justo al oeste del reino enano de Khazad-dûm. Pero no fueron sólo los elfos y

los enanos quienes prosperaron y crecieron durante esta época. Sauron el Hechicero permaneció en el mundo mortal y se esforzó en ser el sucesor de Melkor como Señor Oscuro de la Tierra Media. En el año 1000, Sauron comenzó a crear en secreto su reino maligno de Mordor, esclavizando a las razas de hombres bárbaros del este y del sur y reuniendo a orcos y otros seres malignos en su reino. También comenzó a edificar la Torre Oscura de Barad-dûr. Asumió una apariencia hermosa bajo el nombre de Annatar, que significa «señor de los dones», e intentó seducir a los elfos con su sabiduría y su poder. Sólo Celebrimbor y los Herreros elfos de Eregion creyeron el engaño. Usando los poderes combinados de la magia y la metalurgia, Sauron y los Herreros elfos colaboraron en la creación de muchos objetos fantásticos. En el año 1500 alcanzaron la cúspide de su capacidad y, siguiendo las instrucciones de Sauron, comenzaron a forjar los Anillos de Poder. Para el año 1600 todos los Anillos estaban acabados; Sauron regresó a Mordor ocultándose, donde terminó la construcción de la Torre Oscura de Barad-dûr y forjó el Anillo Único, con lo que se convirtió en el Señor de los Anillos. Cuando los Herreros elfos se dieron cuenta de que habían sido utilizados para que Sauron se convirtiera en el todopoderoso Señor de los Anillos, se rebelaron contra él y entre 1693 y 1701 se libró la sangrienta Guerra de Sauron y los elfos.



En ese conflicto Sauron mató a Celebrimbor, destruyó la ciudad de los Herreros elfos, arrasó Eregion y ocupó casi todo Eriador. Los enanos de Khazad-dûm evitaron la guerra y cerraron sus puertas al mundo exterior. A partir de entonces, el reino oculto fue conocido como Moria, el «abismo negro». En la terrible pugna murieron la mayoría de los elfos de Eregion. Los pocos que sobrevivieron fueron guiados por Elrond Medio elfo a las estribaciones de las Montañas Nubladas, donde fundaron la colonia de Imladris, que los hombres llamarían más tarde Rivendel. Tras su victoria sobre Celebrimbor, Sauron reunió sus fuerzas y marchó contra Gil-galad de Lindon. En el último momento, una imponente flota de númenóreanos se

unió a las fuerzas élficas, y el ejército combinado resultó tan potente que las legiones de Sauron fueron completamente aplastadas y él tuvo que retirarse a Mordor. Durante los siguientes mil años, Sauron no hizo nada contra los elfos sino que se dedicó a las tribus bárbaras de Orientales y haradrim, extendiendo su tenebrosa sombra por el mundo. Entre los salvajes reyes de estos pueblos, y entre los númenóreanos negros, distribuyó los Nueve Anillos de los Hombres Mortales. Al llegar el siglo veintitrés se habían convertido en los Nazgûl, sus principales siervos malignos, llamados por los hombres Espectros del Anillo. Entretanto, los númenóreanos se habían convertido en la máxima potencia naval del mundo. Crearon numerosas colonias en las costas de la Tierra Media, así como los puertos-fortalezas de Umbar y Pelargir. Por último, el crecimiento del imperio marítimo de Númenor y del imperio terrestre de Mordor llevó a una confrontación. En el año 3261, una enorme armada númenóreana tocó puerto en Umbar y de ella salió una fuerza potentísima que marchó sobre Mordor. Sauron se dio cuenta de que su poder no era tan grande como el de los númenóreanos y que no tenía posibilidad de vencerlos, ni siquiera recurriendo a la fuerza de las armas. Aun así, los pueblos del mundo quedaron asombrados cuando el Señor de los Anillos bajó de su Torre Oscura en Mordor y se entregó. Los númenóreanos cargaron de cadenas a Sauron, lo llevaron a su reino y lo encerraron en el más seguro de sus calabozos. Pero, por medio de la astucia, Sauron consiguió lo que no le fue posible por la fuerza de las armas: aconsejó falsamente a los

orgullosos reyes númenóreanos y los corrompió, de manera que llegaron a hacer planes contra los mismísimos Valar. Tan eficaz resultó esta corrupción que los númenóreanos osaron reunir la mayor flota de barcos que nunca se había visto y zarparon hacia el oeste para hacer la guerra a los Poderes de Arda. Debido a este acto, Ilúvatar hizo que la hermosa isla de Númenor se hiciera pedazos. Las montañas y las ciudades se derrumbaron, el mar se alzó iracundo y todo Númenor se hundió en un abismo acuático. Con aquel cataclismo llegó también el Cambio del Mundo. Las Tierras Imperecederas fueron situadas más allá de las Esferas del Mundo y quedaron para siempre fuera del alcance de todos, con excepción de los Escogidos, quienes viajaban en barcos élficos por el Camino Recto atravesando las esferas de ambos mundos. Aquél fue el fin de la Edad de Atlantis, tal y como la conocemos en los mitos, y el mundo se cerró en sí mismo. Ya no era un mundo plano limitado por un Mar Circundante y encerrado dentro de una esfera de aire y éter, sino que se convirtió en el planeta esférico que nosotros conocemos. Pero la Segunda Edad no terminó con el Hundimiento de Númenor en el año 3319, ni tampoco desapareció completamente la herencia de los númenóreanos. Porque, como cuentan las historias de esa época, había algunos de entre los númenóreanos, mandados por los príncipes de Andúnië, que se denominaron a sí mismos los Fieles y se negaron a dar la espalda a los Valar y los eldar. Guiados por Elendil el Alto, navegaron a bordo de nueve barcos en dirección este, hacia las costas de la Tierra Media, en el momento del cataclismo. Éstos fueron los dúnedain, los Fieles númenóreanos supervivientes que establecieron los reinos de Arnor y Gondor en la Tierra Media. Pero casi inmediatamente hubo pugnas y conflictos porque, gracias al poder del Anillo Único, Sauron también escapó de la Caída de Númenor y regresó a Mordor, donde comenzó a planear la destrucción de todos los reinos élficos y dúnedain que quedaban en la Tierra Media. Como respuesta se formó la Última Alianza de elfos y hombres, y el ejército de Sauron fue derrotado en la Batalla de Dagorlad. Entrando en Mordor, la Alianza puso sitio a la Torre Oscura durante siete largos años hasta que Sauron fue vencido. En este último combate, el rey dúnadan Elendil y su hijo Anárion, así como el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media, Gil-galad, fueron muertos antes de que Isildur, hijo de Elendil, cortara el dedo en el que Sauron tenía el Anillo. Con la conquista de Mordor, la destrucción de la Torre Oscura, la expulsión de los Espectros del Anillo y la caída de Sauron, en el año 3441, la Segunda Edad del Sol terminó.

8.8 La Tercera Edad del Sol.

Los dos temas dominantes en la historia de Tolkien de la Tercera Edad del Sol son la supervivencia de los reinos de Arnor y Gondor, y el destino del Anillo Único de Sauron. Ambos temas están relacionados. Al terminar la Segunda Edad, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, fue vencido, fue Isildur, que sería Gran Rey del Reino Unificado de Gondor y Arnor, quien cortó el dedo que llevaba el Anillo Único. En aquel momento, se creyó que aquél era un acto correcto y la única manera de acabar con el poder del Señor Oscuro. Sin embargo, en el momento en que Isildur cogió el Anillo Único, una parte de él se corrompió bajo los efectos de su maligno poder, pues, a pesar de ser fuerte y virtuoso, Isildur no pudo resistir sus promesas de poder. Aunque llegó a las laderas volcánicas del mismísimo Monte del Destino, en cuyos fuegos se había forjado el Anillo y el único lugar donde podría ser destruido, no fue capaz de arrojar el Anillo. Isildur sucumbió a la tentación y tomó el Anillo Único para sí, de manera que la maldición cayó sobre él. En el segundo año de la Tercera Edad, Isildur y sus tres hijos mayores viajaban hacia el norte por la cuenca del Anduin, cuando su séquito cayó en una emboscada de los orcos. Ésta fue la Batalla de los Campos Gladios en la que perdieron la vida Isildur y sus tres hijos y en la que el Anillo Único se perdió en las aguas del río Anduin. Hicieron falta tres mil años para enderezar las desastrosas consecuencias de



Isildur y sus tres hijos mayores viajaban hacia el norte por la cuenca del Anduin, cuando su séquito cayó en una emboscada de los orcos. Ésta fue la Batalla de los Campos Gladios en la que perdieron la vida Isildur y sus tres hijos y en la que el Anillo Único se perdió en las aguas del río Anduin. Hicieron falta tres mil años para enderezar las desastrosas consecuencias de

lo ocurrido en los Campos Gladios. La pérdida del Anillo Único significaba que el espíritu maligno de Sauron no descansaría hasta que el Anillo fuera encontrado y destruido, mientras que la muerte del Gran Rey del Reino Unificado de los dúnedain significó la partición de éste en dos reinos separados: Arnor y Gondor. En efecto, al sucumbir Isildur a la tentación del Anillo Único, la maldición de éste cayó sobre todo el pueblo dúnadan. Esta maldición dominó toda la Tercera Edad, porque el Reino Unificado no podía ser restaurado en tanto no se destruyera el Anillo Único y un único heredero legítimo (que tuviera la capacidad de resistir a las tentaciones del Anillo) fuera reconocido por todos los dúnedain. Sólo entonces volvería a gobernar un Gran Rey sobre el Reino Unificado. Con todo, durante el primer milenio de la Tercera Edad, el poderío del reino meridional de Gondor creció a pesar de los constantes conflictos en sus fronteras y de las invasiones de Orientales en los siglos quinto y sexto. Al llegar el siglo noveno, Gondor había reunido una poderosa flota que podía sumar al poderío militar de su ejército. En el siglo once, Gondor alcanzó su apogeo: rechazó a los Orientales hasta el mar de Rhûn, convirtió Umbar en una fortaleza de Gondor y sojuzgó a las gentes de Harad. Aunque el reino septentrional de Arnor nunca llevó sus fronteras más allá de Eriador, prosperó hasta el siglo noveno. Entonces las disputas internas llevaron a la división del reino en tres estados independientes que acabaron peleándose entre sí. Al llegar el siglo doce, el espíritu de Sauron había regresado en secreto a la Tierra Media, con la forma de un ojo maligno y único envuelto en llamas. Se refugió en el Bosque Negro meridional, en la fortaleza de Dol Guldur. A partir de entonces, las fuerzas de la oscuridad fueron adquiriendo más y más poder en toda la Tierra Media. A partir del siglo trece, Arnor fue viéndose reducido por una combinación de catástrofes naturales y luchas internas. Pero la mayor de sus maldiciones fue el principal siervo de Sauron, el Señor de los Espectros del Anillo, quien se convirtió en rey brujo de Angmar y mantuvo un estado de guerra durante más de cinco siglos contra los reyes de Arnor. Al fin, en 1974, el rey brujo tomó el último reducto arnoriano, Fornost, y Arnor dejó de existir como reino. Después de la muerte del vigésimo tercer rey de Arnor, el linaje real continuó a través de los Capitanes tribales de los dúnedain. La decadencia del reino meridional de Gondor durante el segundo milenio de la Tercera Edad se debió a tres causas. La primera fue la Guerra entre Parientes del siglo quince. Ésta fue una sangrienta guerra civil que ocasionó miles de muertos, la destrucción de ciudades, la pérdida de gran parte de la flota de Gondor y el fin de su control sobre Umbar y Harad. La segunda maldición fue la Gran Plaga de 1636 que Sauron lanzó sobre Gondor y Arnor. Los dúnedain nunca se recobraron de esta calamidad, porque fueron tantos los muertos que zonas enteras de su reino quedaron desiertas para siempre. La tercera maldición fueron las invasiones de los Aurigas en los siglos diecinueve y veinte. Estas invasiones, llevadas a cabo por una confederación bien armada de pueblos Orientales, duraron casi cien años. Aunque los Orientales acabaron siendo derrotados y expulsados, debilitaron de manera decisiva el ya disminuido poder de Gondor. En el año 2000, el mismo rey brujo que había destruido el reino septentrional de Arnor, salió de Mordor. Con su terrible ejército atacó directamente a Gondor y tomó la torre de Minas Ithil, que rebautizó como Minas Morgul. En el año 2050, el rey brujo mató al trigésimo primero y último rey de Gondor. A partir de entonces, Gondor careció de heredero legítimo al trono y fue gobernado por la dinastía de los Senescales gobernantes. En resumen, Arnor tenía un rey sin reino, mientras que Gondor tenía un reino, pero no un rey. Lo que es más, inspirados por la maldad de Sauron, se produjeron sucesivas invasiones y ataques por parte de los Orientales, balchoth, Sureños, númenóreanos negros, Corsarios, dunlendinos y Montañeses, contra los dúnedain y sus aliados. A esto hay que añadir el despertar del Balrog, el resurgir de los dragones, las invasiones de manadas de lobos y huargos y la creación de las nuevas criaturas malignas, los uruk-hai, los olog-hai y los Medio orcos. Todos ellos se sumaron a las legiones de orcos y trolls que reconocían a Sauron como señor. Durante otros mil años, el poder de Sauron no hizo más que aumentar, mientras que el de los dúnedain disminuía. La culminación de todos los acontecimientos de la Tercera Edad llegó en el año 3019, con el estallido de la Guerra del Anillo, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, se lo jugó todo apostando por su hechicería y su poderío militar en un intento de destruir a los últimos dúnedain y de ocupar todas las regiones de la Tierra Media. Es en ese contexto en el que J. R. R. Tolkien ambientó su obra maestra, El Señor de los Anillos. Resulta interesante observar cómo todo el peso de esos tres mil años de historia se proyecta en los dos años, 3018 y 3019, de los que trata la trilogía. Los acontecimientos de la Misión y de la Guerra del Anillo están cargados de importancia histórica porque el lector se da cuenta del hecho de que cada acción de los personajes principales es decisiva para el resultado y desenlace de toda la edad. La Tercera Edad termina cuando es destruido el Anillo Único; el imperio de maldad de Sauron se derrumba, los otros Anillos de Poder se dejan inactivos y el último heredero legítimo al trono de los dos reinos es coronado Gran Rey del Reino Unificado de los dúnedain. Se trata de la resolución, no sólo de la novela, sino de toda la Tercera Edad. De hecho se asiste al desenlace de los conflictos habidos durante los 37.063 años de historia de Arda.



8.9 La Cuarta Edad del Sol.

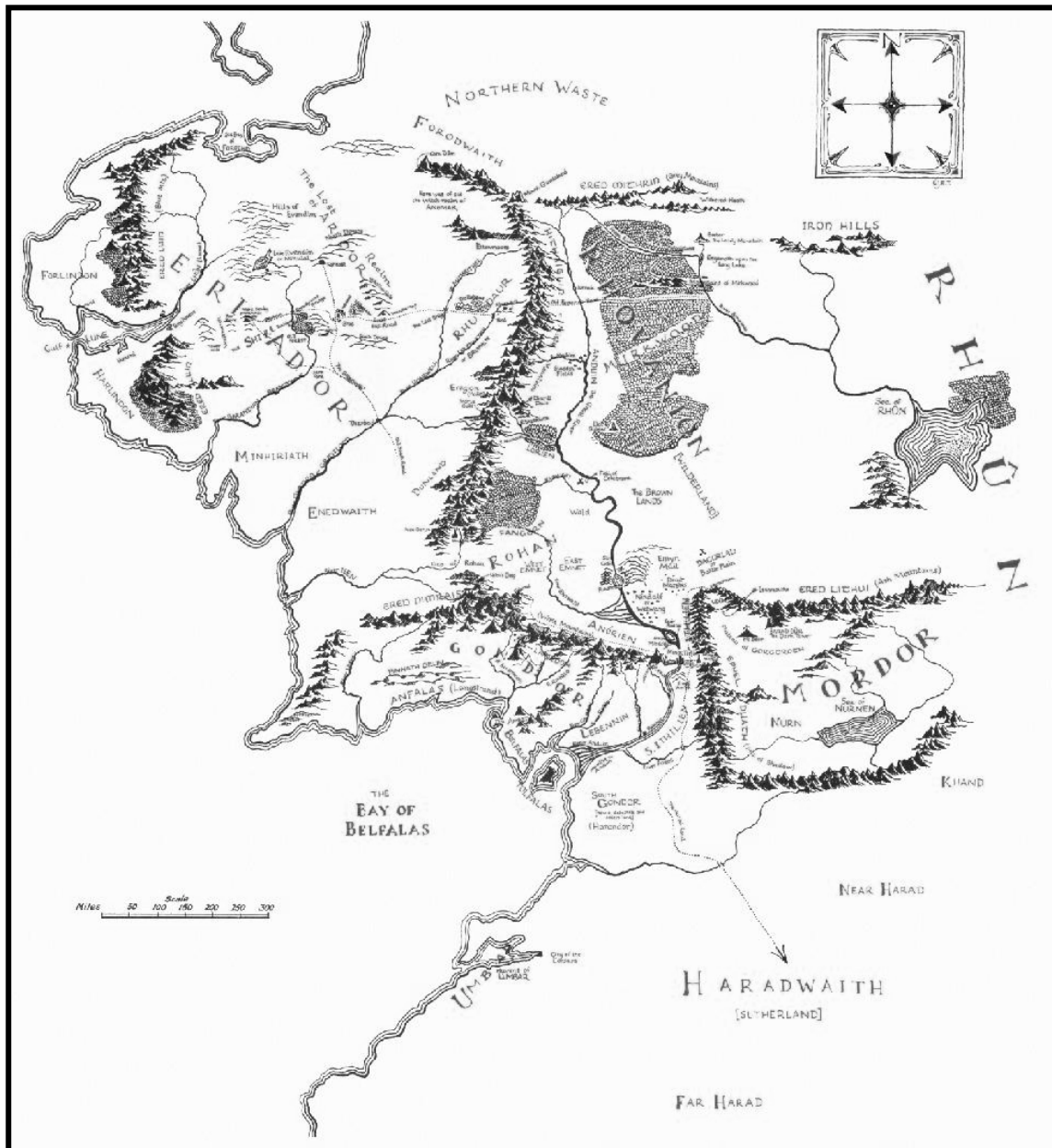
Con el fin de la Guerra del Anillo, la paz y la prosperidad regresaron a la Tierra Media. Pero al mismo tiempo se ordenó que los últimos grandes poderes élficos desaparecieran de las tierras mortales. Los últimos buenos y grandes personajes de esta raza -junto con unos cuantos escogidos de la Comunidad del Anillo- se embarcaron en las naves élficas y por el Camino Recto navegaron hacia Occidente, hacia las Tierras Imperecederas. De esta manera, la Tercera Edad deja paso a la Cuarta, conocida como la Edad del Dominio de los hombres; una edad en la que desaparecen las últimas influencias élficas y en la que los grandes poderes se alejan, más allá de nuestra comprensión. Desde entonces, las Tierras Imperecederas se alejan de las esferas de la existencia humana, colocando a dioses y elfos más allá de nuestro alcance y, sin duda, la física del mundo se adapta a nuestro actual sentido del tiempo y el espacio, de manera que la Tierra comienza a girar alrededor del Sol.

CAPÍTULO 9: GEOGRAFÍA DE LA TIERRA MEDIA.

La Tierra Media es el lugar donde se desarrolla la obra de Tolkien, y donde se describen las historias de “El Hobbit”, “El Señor de los Anillos” y “El Silmarillion”. Debido a la enorme utilidad de los mapas, se incluyen mapas de la Tierra Media en la Primera Edad y de la Segunda y Tercera Edad, donde más frecuentemente se desarrollará la acción, así como la descripción de lugares bastante importantes dentro de la Tierra Media.

9.1 Territorios de la Tierra Media en la Segunda y Tercera Edad.

Esta es la Tierra Media tal como se encontraba en la Segunda y Tercera Edad. Es donde se desarrollan las historias de “El Hobbit” y “El Señor de los Anillos”. Las graves alteraciones en las costas son producidas tras las guerras finales de la Primera Edad.



ARNOR.

Fundado en el año 3320 de la Segunda Edad del Sol por Elendil el númenóreano, Arnor fue el primer reino de los dúnedain en la Tierra Media. Elendil gobernó Arnor como Gran Rey de los dúnedain, pero envió a sus hijos al sur, para fundar Gondor, el reino meridional de los dúnedain. La primera capital de

Arnor fue Annúminas, en las riberas del lago Evendim; en el 861 de la Tercera Edad, Fornost se convirtió en la principal ciudad y capital. Fue en ese año que Arnor se dividió en tres reinos -Arthedain, Cardolan y Rhudaur- gobernados por los tres hijos de Eärendur, su décimo rey. En el año 1300 surgió en el norte el maligno reino de Angmar. Durante casi setecientos años, el Señor de los Nazgûl, a quien se lo conocía únicamente como el rey brujo, hizo la guerra a los dúnedain de Arnor. Para el año 1409 los reinos de Cardolan y Rhudaur habían sido destruidos, pero los dúnedain de Arthedain lucharon durante seis siglos más. Al final, en 1974, Arthedain fue arrasado por las legiones de orcos y las hordas bárbaras del rey brujo. Aunque el linaje real permaneció sin interrumpirse en los restos esparcidos de su pueblo, el reino de Arnor dejó de existir. No fue hasta finalizada la Guerra del Anillo, cuando Aragorn, el último Capitán, se convirtió en Gran Rey de todos los dúnedain, que Arnor fue reclamado y restaurado su antiguo esplendor.

ERIADOR.

La gran porción de tierra entre las Montañas Azules y las Montañas Nubladas se llamaba Eriador. Durante la Primera Edad del Sol, Eriador estaba habitado por hombres sometidos a la influencia maléfica de Morgoth, el Enemigo Oscuro. En la Segunda Edad, fue principalmente el poder de Sauron, Señor de los Anillos, el que predominó y muchos de los hombres morenos de Eriador, antepasados de los dunlendinos, establecieron alianzas con el Señor Oscuro. La influencia de Sauron no disminuyó hasta la llegada de los dúnedain y la fundación del Reino del Norte en el año 3320. Durante la primera mitad de la Tercera Edad, todo este territorio formaba parte del Reino del Norte, el reino de Arnor. Pero, cuando llegó la Guerra del Anillo, las plagas, inundaciones y guerras con el rey brujo de Angmar habían dejado asolada esta tierra otrora rica y bien poblada. Tan sólo quedaba un puñado de asentamientos: la tierra de los hobbits, en la Comarca, los hombres de Bree y los elfos de Rivendel.

GONDOR.

Fundado en el año 3320 de la Segunda Edad por Elendil, el númenóreano, Gondor era el reino meridional de los dúnedain de la Tierra Media. Elendil gobernó como Gran Rey desde el reino septentrional de Arnor, mientras que sus hijos Isildur y Anárion gobernaban juntos en Gondor. Sin embargo, tras la muerte de Elendil en 3441, Isildur y sus herederos se convirtieron en reyes de Arnor, mientras que los herederos de Anárion gobernaron como reyes de Gondor, hasta el año 2050 de la Tercera Edad, cuando el linaje se extinguió. Durante los nueve siglos siguientes, Gondor fue gobernado por los Senescales. Las principales ciudades de Gondor eran Minas Anor, Minas Ithil, Osgiliath y los puertos de Pelargir y Dol Amroth. En el primer milenio de la Tercera Edad, el reino de Gondor incluía los feudos de Anórion, Ithilien, Lebennin, Anfalas, Belfalas, Calenardhon, Enedwaith, Gondor del Sur y gran parte de Rhovanion, llegando por el este hasta el mar de Rhûn. Desde su origen, Gondor y Arnor fueron enemigos de Sauron, el Señor de los Anillos de Mordor, y de sus muchos aliados. Debido a esto, Gondor fue invadido muchas veces por los ejércitos de Orientales que procedían de Rhûn, y por los ejércitos meridionales desde Harad. Durante los dos primeros milenios, los peores golpes que recibió el poder de Gondor fueron causados por la guerra civil de 1432 y la Gran Plaga de 1636. A continuación tuvieron lugar las sangrientas invasiones de los Aurigas en los años 1851 y 1954. Tan debilitado quedó Gondor que, en el año 2002, los siervos de Sauron, los Nazgûl o Espectros del Anillo, tomaron la ciudad de Minas Ithil en pleno territorio central gondoriano. Fue ocupada por poderes malignos durante más de mil años y rebautizada como Minas Morgul. En la época de la Guerra del Anillo, a pesar del agotamiento de siglos de guerras, Gondor era la última esperanza de los Pueblos Libres de la Tierra Media de resistir el dominio total de Sauron. Al finalizar la guerra, Mordor fue destruido y el Reino Unificado de Gondor y Arnor fue restaurado por Aragorn, el verdadero heredero de Isildur. Como el rey Elessar, gobernó hasta bien entrada la Cuarta Edad, restaurando a Gondor en su antiguo esplendor.

HARAD.

Al sur de los reinos de Gondor y Mordor se encontraban las tierras bárbaras de Harad. Durante las muchas guerras de Sauron, los hombres de piel tostada del Cercano Harad y los hombres de piel negra del Lejano Harad a menudo acudieron a luchar a favor del Señor de los Anillos contra los dúnedain. Harad, que significa «sur» en élfico, recibía también el nombre de Tierras del Sol, Tierra Meridional y Haradwaith. Sus gentes fueron llamadas haradrim o Sureños. La región era enorme y de cálido clima, con grandes desiertos y bosques que se extendían hasta las tierras sin explorar del sur de la Tierra Media. Estaba dividida en varios reinos guerreros; algunos primordialmente de soldados de infantería, otros de caballería y otros montados a lomos de los mûmakil de afilados colmillos, los antepasados gigantes de los elefantes. Uno de los puertos más grandes de Harad era Umbar, el hogar de aquellos haradrim marinos conocidos como los Corsarios de Umbar.

KHAND.

Al sureste de Mordor se encontraba el territorio salvaje llamado Khand, que durante la Tercera Edad se alió con Sauron, el Señor de los Anillos. Sus gentes tenían fama de ser feroces guerreros, llamados variags, que junto con los haradrim y los Orientales llevaban largo tiempo bajo la influencia maligna de Sauron y a menudo acudían a su llamada para hacer la guerra contra Gondor. En el año 1944, los variags de Khand marcharon a la guerra junto con los haradrim, pero fueron derrotados en la Batalla del Cruce de Poros por las fuerzas de Gondor. Más de mil años después, en la Guerra del Anillo, los variags vuelven a aparecer, primero respondiendo a la llamada del rey brujo de Morgul en los Campos del Pelennor, y luego obedeciendo a Sauron en la Puerta Negra. Ambas batallas terminaron en desastre para los hombres de Khand y durante la Cuarta Edad se vieron obligados a pedir la paz al rey Elessar y a convivir pacíficamente con sus vecinos.

LA COMARCA.

Las verdes y apacibles tierras de la Comarca en Eriador -justo al oeste del río Brandivino y al este de las Colinas de la Torre- habían sido el hogar de la raza mediana que recibía el nombre de hobbits desde el siglo diecisiete de la Tercera Edad del Sol. La Comarca, que había formado parte en otros tiempos del reino de Arnor, a lo largo de siglos de guerra había quedado desierta y fue entregada a los hobbits en 1601 por decreto del rey dúnadan de Arthedain, Argeleb II. La Comarca estaba dividida en cuatro zonas principales, llamadas las Cuadernas; más tarde, en 2340, la familia hobbit de los Gamoviejo cruzó el río Brandivino y se estableció en lo que llegaría a llamarse Los Gamos. En la Cuarta Edad, Los Gamos, junto con las tierras de la Marca Occidental, desde las Colinas Lejanas a las Colinas de la Torre, fue añadido oficialmente a las tierras libres de la Comarca. Las costumbres modestas de los hobbits se adaptaban bien a estas fértiles tierras y, con sus pequeñas granjas y duro trabajo, prosperaron. Crecieron las aldeas y pueblos de la Comarca, a base de agujeros hobbits y cabañas: Hobbiton, Forzaburgo, Cavada Grande, Oatbarton, Ranales y una docena más. Por lo visto, aparte de unos pocos desastres naturales y una única incursión de orcos en el año 2747, la Comarca fue una región extremadamente pacífica, cuyos habitantes no sabían casi nada del mundo exterior. Consiguió escapar a casi todos los conflictos de la Tercera Edad hasta la Guerra del Anillo, cuando esta tierra tranquila fue súbitamente víctima de los acontecimientos. Porque aquí vivía Bilbo Bolsón, quien se unió a la Misión de la Montaña Solitaria y obtuvo en dicha aventura un Anillo mágico. Aquel descubrimiento fortuito llevó a Bilbo, a su sobrino Frodo Bolsón, y a todos los hobbits de la Comarca a tomar parte del mayor drama de aquella edad. Fue así como los hobbits, el más débil e insignificante de todos los pueblos de la Tierra Media, llegaron a tener el destino del mundo en sus manos.

LINDON.

Tras la Guerra de la Ira y la destrucción de Angband, toda Beleriand se hundió en el Mar Occidental, excepto una pequeña porción. Era ésta una parte de Ossiriand, justo al oeste de las Montañas Azules, que se llamaba Lindon. Su nombre significa «tierra de canción» porque los elfos laiquendi, famosos por sus cánticos, habían convertido esta zona boscosa en su hogar desde los tiempos más antiguos. En la Segunda Edad, Lindon fue un estrecho reino costero al oeste de la pequeña parte de las Montañas Azules que quedó de Eriador occidental. Tanto Lindon como las Montañas Azules estaban divididos en dos por la gran depresión del golfo de Lune. La parte septentrional era Forlindon y en ella estaba el puerto de Forlond, mientras que la parte meridional era Harlindon y tenía el puerto de Harlond. El puerto y ciudad más importante, sin embargo, era Mithlond, o los «Puertos Grises», en la boca del golfo de Lune. Al ser lo único que restaba de Beleriand, tenía una importancia especial para los elfos. Desde el principio de la Segunda Edad, Gil-galad, el último Gran Rey de los noldor en la Tierra Media, vino a gobernar en Lindon, y Círdan, el Señor de los barcos de los falathrim, se convirtió en Señor de los Puertos Grises. Tras la destrucción de los Herreros elfos en 1697 de la Segunda Edad, y el estallido de la Guerra entre Sauron y los elfos, los númenóreanos enviaron una flota a Lindon y ayudaron a Gil-galad a expulsar a Sauron de Eriador. Al final de la Segunda Edad, Gil-galad tuvo que abandonar Lindon con el ejército de la Última Alianza de elfos y hombres contra Sauron. Aunque las fuerzas de Sauron fueron vencidas, Gil-galad murió. Lindon ya no tenía un Gran Rey y a partir de entonces fue gobernado por Círdan desde los Puertos Grises. Durante la Tercera Edad, los elfos de Lindon eran un pueblo muy disminuido y cada vez con mayor frecuencia cogían sus mágicos barcos blancos y zarpaban al oeste, hacia Eldamar, en las Tierras Imperecederas. Sin embargo, de vez en cuando, Círdan enviaba la ayuda que podía a los dúnedain, y en la Batalla de Fornost fueron los elfos de Lindon los que cambiaron el signo de la batalla, que significó el final del poder del reino de Angmar. Tras sobrevivir a la Guerra del Anillo, Lindon, como los restantes reinos de los eldar en la Tierra Media, fue reduciendo su población a medida que los Altos elfos partían hacia el oeste desde los Puertos Grises. Finalmente, el propio Círdan reunió lo que restaba de su pueblo y, en el último barco élfico, zarpó hacia las Tierras Imperecederas.

MORDOR.

A finales del primer milenio de la Segunda Edad, Sauron fundó un reino del mal en la Tierra Media, al este del río Anduin. Se llamó Mordor, «la tierra negra», y durante dos edades fue la base del poder de Sauron en sus intentos de dominar toda la Tierra Media. Mordor estaba defendido en tres de sus lados por dos cordilleras inexpugnables: los Montes de Ceniza en el norte y las Montañas de la Sombra en el oeste y en el sur. Parece ser que sólo existían dos pasos en estas montañas: Cirith Ungol en el oeste, y Cirith Gorgor en el noroeste. Además de la pequeña llanura circular llamada Udûn dentro de Cirith Gorgor, las dos regiones principales de Mordor eran la meseta de Gorgoroth y los campos de esclavos de Nurn. Gorgoroth era una enorme y aterradora meseta, con montones de escoria y pozos de orcos, cubierta siempre por el manto de humo del volcán de Orodruin (o Monte del Destino) que se alzaba cerca de su centro. Aquí se encontraba también, en la zona nororiental de la meseta, en una estribación de los Montes de Ceniza, la fortaleza de Sauron, la Torre Oscura de Barad-dûr. Nurn, sin embargo, era una gran región de tierras de cultivo poblada por esclavos y capataces de esclavos que proporcionaba las grandes cantidades de alimentos y las materias primas para los ejércitos de Sauron. Estaba recorrida por cuatro ríos, y cada uno de ellos desembocaba en el mar interior de Númen. Tras forjar los Anillos de Poder, y forjar el Anillo Único en los fuegos del Monte del Destino, en 1600, Sauron completó Barad-dûr y comenzó la Guerra de Sauron y los elfos. Aunque se rindió al sorprendente poder de los númenóreanos en 3262, Sauron consiguió acabar con ellos por medio de la astucia y regresar a Mordor tras la destrucción de Númenor. En 3429, las fuerzas de Sauron guerrearon contra Gondor, pero la venganza llegó en 3434 cuando la Última Alianza de elfos y hombres destruyó su ejército en Dagorlad y echó abajo la Puerta Negra para entrar en Mordor. Tras un sitio de siete años, Barad-dûr fue tomada, cortaron el dedo que llevaba el Anillo de la mano de Sauron y todos sus siervos malignos fueron expulsados de Mordor. Durante los inicios de la Tercera Edad, Mordor estuvo desierto y Gondor construyó la Torre de los Dientes y la fortaleza de Durthang en el paso septentrional, y la Torre de Cirith Ungol en el paso oeste, para vigilar Mordor e impedir que los aliados dispersos de Sauron penetraran en el reino. Por desgracia, tras la devastación de la Gran Plaga de 1636, Gondor abandonó estas fortalezas, que fueron ocupadas por orcos y preparadas para la llegada de los Nazgûl y del mismo Sauron. Éste regresó en 2942 y en 2951 comenzó a reconstruir Barad-dûr. Sin embargo, la destrucción del Anillo Único fue el golpe definitivo. Sauron fue aniquilado y Mordor no volvió a ser una amenaza para la paz.

RHOVANION.

Las tierras entre las Montañas Nubladas y el mar de Rhûn se llamaban Rhovanion o «Tierras Salvajes», y comprendían las tierras al sur de las Montañas Grises y al norte de Gondor y Mordor. En esta región se hallaban el Bosque Negro, Erebor, Lothlórien, Fangorn, las Tierras Pardas y toda la cuenca septentrional del Anduin.

RHUN.

Al noreste de Mordor y al este de Rhovanion se encontraba la enorme región de Rhûn. Aquí se hallaba el mar interior de Rhûn, que era alimentado por el río Rápido y el río Rojo. De las extensas regiones de Rhûn surgieron muchos pueblos bárbaros que hicieron la guerra a los dúnedain durante la Segunda y la Tercera Edad del Sol. Rhûn era la tierra de los Orientales, que siempre estuvieron bajo la influencia de Sauron. Muchos de sus principales siervos fueron reclutados de entre los reyes de Rhûn. En la Cuarta Edad, el rey Elessar del Reino Unificado terminó con el poder de casi todos los reinos de Rhûn y los obligó a firmar una larga paz con las tierras occidentales.

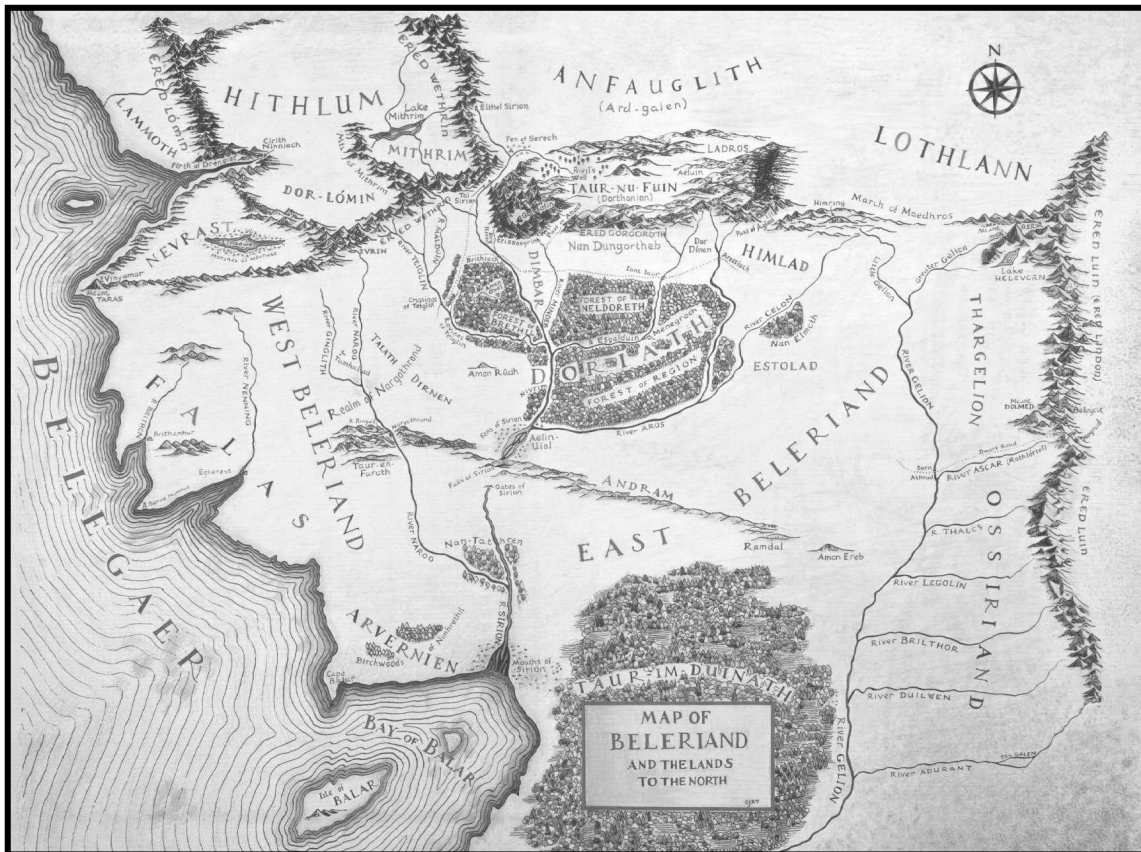
ROHAN.

El reino de Rohan, que significa «país de los caballos», fue fundado en 2510 de la Tercera Edad del Sol, tras la Batalla del Campo de Celebrant. Durante esta batalla, un pueblo nómada de jinetes de cabellos rubios, llamados los éothéod, acudió en auxilio de los hombres de Gondor y cambió el rumbo de la batalla. En agradecimiento, se les dio toda la provincia gondoriana de Calenardhon, para que crearan allí una nación independiente pero aliada. A partir de ese momento, los éothéod se llamaron a sí mismos rohirrim, o Señores de los Caballos, e hicieron de Rohan (o Marca de los Jinetes) su hogar. Rohan consistía principalmente en las extensas praderas, llanuras y tierras de cultivo limitadas por el río Anduin en el este, las Montañas del Cuerno Blanco en el sur y las Montañas Nubladas y el Bosque de Fangorn en el norte. Se dividía en cinco regiones principales: Folde Este, Folde Oeste, Emnet Este, Emnet Oeste y el Páramo. El Entaguas y el Nevado eran los principales afluentes del Anduin que recorrían esta región. La capital de Rohan era Edoras, donde se encontraba Meduseld, el Castillo de Oro del rey. Aunque Edoras estaba fortificada, no resultaba fácil de defender. En tiempos de guerra, los rohirrim se refugiaban en las grandes fortalezas del Abismo de Helm y Sagrario, en las Montañas Blancas. Esto ocurrió durante la invasión de los dunlendinos en 2758 y nuevamente en la Guerra del Anillo y en la decisiva Batalla de

Cuernavilla. Tras el papel fundamental desempeñado por los rohirrim en la Batalla de los Campos del Pelennor y la derrota del Señor de los Anillos, Rohan, junto con el Reino Unificado de Gondor y Arnor, prosperó a lo largo de la Cuarta Edad.

9.2 Territorios de la Tierra Media en la Primera Edad.

Esta es la Tierra Media tal como se encontraba en la Primera Edad. Es donde se desarrollan las historias de “El Silmarillion”. Este es el épico lugar donde se desarrollan las interminables guerras de los elfos contra el Vala maligno Melkor.



ANGBAND.

Utumno fue el primero y principal de los reinos subterráneos del satánico Vala Melkor, pero, en las Edades de la Oscuridad que sobrevinieron tras la destrucción de las Lámparas de los Valar, Melkor construyó un gran arsenal y fortaleza subterránea en el norte de Beleriand, que se llamó Angband, la «prisión de hierro». Al final de la Primera Edad de las Estrellas, Utumno fue destruida y Melkor cargado de cadenas. Pero, aunque sus defensas principales fueron derruidas, los pozos y mazmorras de Angband escaparon a la destrucción de la Guerra de los Poderes. Durante cuatro edades de luz estelar en que Melkor fue prisionero, sus siervos y espíritus malignos, liderados por Sauron, se escondieron en las profundidades de Angband. Así que, cuando Melkor, rebelándose nuevamente, destruyó los Árboles de los Valar y robó los Silmarils, huyó a Angband. Llamó a sus demonios y reconstruyó Angband, haciéndola más fuerte y grande que antes. Por encima de Angband levantó luego la montaña volcánica de tres picos llamada Thangorodrim como gran baluarte. En Angband, a lo largo de toda la Primera Edad del Sol y durante la Guerra de las Joyas, Melkor gobernó y crió a sus demonios y a monstruos tales como los poderosos dragones. Atacada una y otra vez, Angband no sería tomada hasta la Guerra de la Ira y la Gran Batalla. Hizo falta todo el poder de las enormes huestes de los Valar, Maiar y eldar para derruir sus defensas, aplastar sus demonios y arrojar a Melkor al Vacío. La batalla fue tan tremenda que no sólo Angband fue destruida sino que toda Beleriand quedó sumergida en el mar.

BELERIAND.

Hasta que se sumergió a comienzos de la Segunda Edad del Sol, Beleriand se encontraba al oeste de las Montañas Azules, en la parte más noroccidental de la Tierra Media. Todos los eldar atravesaron Beleriand durante el Gran Viaje, pero los teleri se quedaron allí más tiempo mientras esperaban a que Ulmo, Señor de los Océanos, los llevara a las Tierras Imperecederas. De hecho, no todos partieron. Los sindar, o elfos grises de Doriath, y las Falas se quedaron durante las Edades de las Estrellas y crearon maravillosos reinos. También del este llegaron otros restos del pueblo de los teleri, los elfos laiquendi, quienes se establecieron en las cuencas fluviales de Ossiriand, justo al este de las Montañas Azules. Más tarde, durante la Primera Edad del Sol, los elfos noldor que regresaron de las Tierras Imperecederas crearon los reinos de Nargothrond, Himlad, Thargelion, Dorthonion, Gondolin, Mithrim, Dor-lómin, Nevrast y Beleriand Oriental. Además de los elfos, existían los dos reinos enanos de Belegost y Nogrod, varias tribus nómadas de hombres y por último las fuerzas invasoras de los orcos, balrogs, dragones y otros monstruos que salían del reino maligno de Angband, creado por Morgoth, y que llevarían la ruina a todos los reinos élficos durante la Guerra de las Joyas. Esto provocó la Guerra de la Ira, en la que los propios Valar acudieron para acabar con Melkor, pero, en su transcurso, Beleriand quedó hecha pedazos y se hundió en el mar.

DORIATH.

En la Segunda Edad de las Estrellas, el rey de los elfos grises, Thingol, y su reina, Melian la Maia, fundaron Doriath, el reino de los sindar, en los grandes bosques de Beleriand. A lo largo de cuatro Edades de las Estrellas, las tierras de los elfos grises de Doriath y la corte real de Menegroth, las Mil Cavernas, no hicieron más que prosperar y fueron el lugar más hermoso y poderoso de la Tierra Media. Sin embargo, durante la Primera Edad del Sol, las tierras de Beleriand se convirtieron en el principal campo de batalla entre los elfos noldor y Morgoth, el Enemigo Oscuro, en la desastrosa Guerra de las Joyas. Deseando mantener a los elfos grises ajenos a este desastroso conflicto, la reina Melian la Maia urdió un poderoso sortilegio de protección en torno al reino boscoso de Doriath que impedía que los seres malignos entraran en él, de manera que Doriath pasó a ser conocido como el Reino Escondido. De esta forma, durante gran parte de la Primera Edad del Sol, los elfos grises de Doriath estuvieron a salvo de los estragos que acabaron con todos los reinos de Beleriand. Sin embargo, los sindar también se vieron envueltos en el conflicto cuando una de las joyas Silmarils pasó a manos del rey Thingol. Por poseer esa magnífica joya, los enanos de Nogrod traicionaron a sus aliados y asesinaron a Thingol. Al morir éste, Melian abandonó la Tierra Media y su sortilegio de protección se desvaneció, y Doriath fue invadido por los enanos. Los sindar de Doriath se reagruparon durante un tiempo a las órdenes del nieto de Thingol, el rey Dior, pero la posesión maldita del Silmaril provocó su muerte a manos de los elfos noldor. Tras la muerte de Dior y el segundo saqueo de Menegroth, los elfos grises abandonaron el reino en ruinas de Doriath. Cuando la Guerra de la Ira puso fin a la Primera Edad del Sol, Doriath, con todas las demás tierras de Beleriand, se hundió en el mar.

GONDOLIN.

Cuando los elfos noldor de Eldamar regresaron a la Tierra Media y penetraron en Beleriand, en el año 52 de la Primera Edad del Sol, el príncipe Turgon encontró un baluarte y un valle escondidos ideales para edificar una ciudad a salvo de las fuerzas malignas de Morgoth. Esta ciudad fue Gondolin, el «Reino Escondido», en el valle de Tumladen, dentro de Echoriath, las Montañas Circundantes, al norte de los bosques de Doriath, el reino de los elfos grises. Dentro de la barrera natural de las Montañas Circundantes, Gondolin también estaba protegida por las Grandes Águilas, que mataban o ahuyentaban a todos los espías y siervos de Morgoth. Así defendidos, durante más de cincuenta años los noldor construyeron la ciudad de piedras blancas de Gondolin, que significa «roca escondida», sobre la colina de Amon Gwareth. El nombre de Gondolin en Alto elfo era Ondolindë, que significa «canción de piedra». Edificada según el modelo de Tirion, la principal ciudad de Eldamar, era la ciudad más hermosa de los noldor en la Tierra Media. Gondolin prosperó durante cinco siglos mientras que los demás reinos élficos de Beleriand eran destruidos uno por uno. Entonces, en el año 511, Gondolin fue víctima de la traición y sus accesos secretos fueron revelados a Morgoth. El Enemigo Oscuro envió una enorme hueste de orcos, trolls, dragones y balrogs contra el Reino Escondido. Las batallas bajo sus murallas fueron terribles, pero finalmente Gondolin fue tomada y sus habitantes masacrados. El último de los reinos de los Altos elfos en Beleriand, las torres de Gondolin, fue demolido, y las ruinas fueron carbonizadas con fuego de dragón.

ISLA DE BALAR.

Al principio, la isla de Balar formaba parte de Tol Eressëa, la isla flotante que era la nave de Ulmo, Señor de los Océanos, y que éste utilizó para llevar a los teleri a las Tierras Imperecederas. Sin embargo, en la bahía de Balar, cerca de la costa de Beleriand, la isla encalló y la parte llamada Balar se separó y

permaneció allí. Balar fue cuidada por el siervo de Ulmo, Ossë, el Señor de las Olas, y sus costas eran famosas por ser ricas en perlas. La isla pasó a formar parte del reino de Círdan y los falathrim, y durante las Guerras de Beleriand fue refugio, primero para los sindar, y luego para los noldor a las órdenes de Gil-galad. Al finalizar la Guerra de la Ira, al término de la Primera Edad del Sol, se supone que Balar, con el resto de Beleriand, se hundió bajo las aguas.

OSSIRIAND.

En el este de Beleriand y hasta el final de la Primera Edad del Sol se encontraba Ossiriand, el bosque que era hogar de los elfos verdes laiquendi. Se lo llamaba Ossiriand, «la tierra de los siete ríos», porque el río Gelion y seis de sus afluentes la cruzaban. Dado que los laiquendi eran famosos sobre todo por sus cantos, Ossiriand se llamó también Lindon, la «tierra de la canción». De hecho, tras la destrucción y hundimiento de Beleriand al final de la Primera Edad, fue con este nombre como se conoció la pequeña zona de Ossiriand que sobrevivió. Al ser el último fragmento que quedaba de Beleriand, Lindon se convirtió en el dominio de los eldar de Gil-galad, el último Gran Rey de los elfos en la Tierra Media.

THARGELION.

En las tierras de Beleriand Oriental que recibían el nombre de Thargelion, existían grandes ríos uno de los dos grandes ríos de Beleriand, el Gelion tenía doble longitud que su rival, el Sirion, aunque no era ni tan caudaloso ni tan profundo. Entre sus muchos afluentes se contaban los ríos Adurant, Duilwen, Brilthor, Legolin, Thalos, Ascar y el Gelion Mayor y el Gelion Pequeño. Su nacimiento y el de casi todos sus afluentes estaba en las Montañas Azules, al este.

Combate

Habilidades

Armas arrojadizas:	-	Daño:
Armas cuerpo a cuerpo:	-	Daño:
Armas de proyectiles:	-	Daño:
<i>Luchar sin armas:</i>	-	Daño:
	-	Daño:
	- Desarmado	Daño:

Defensa

Armadura:.....
Resistencia:.....
Escala:.....
Total:.....

Projectiles

[illegible]

Magia

Tipos de Magia

<i>Magia de la Creación:</i>	-	-
<i>Dones Élficos:</i>	-	-
<i>Dones Dinásticos:</i>	-	-
<i>Magia de la Artesanía:</i>	-	-
<i>Magia de la Naturaleza:</i>	-	-
<i>Magia de la Alteración:</i>	-	-
<i>Magia de los Elementos:</i>	-	-
<i>Magia de la Percepción:</i>	-	-
<i>Magia de los Sentimientos:</i>	-	-

Conjuros

Puntos de Magia

[illegible]

Equipo

[illegible]

Niveles de Rasgos

LEG: Legendario
EXC: Excepcional
GRA: Grande

BUE: Bueno
NOR: Normal
MED: Mediocre

POB: Pobre
TER: Terrible
LAM: Lamentable