



APÉNDICE • A-3

LAS CRIATURAS



este capítulo contiene las descripciones de varias bestias y criaturas extrañas de la Tierra Media. En la Tabla ST-2 (pág. XX-XX) encontrarás un resumen de las bonificaciones y capacidades de cada una de estas criaturas.

Nota: En el libro "Criaturas de la Tierra Media" podéis encontrar descripciones más detalladas de estas criaturas.

ÁGUILAS, GRANDES

Las Grandes Águilas son las dueñas absolutas del aire en las montañas del norte, si exceptuamos a algún dragón en pie de guerra. Las águilas son las más grandes aves y se piensa que son una creación divina; los Eldar, los primeros elfos, creían que las águilas eran manifestaciones directas del Pensamiento de Manwë, Señor de los Valar. Lo cierto es que las águilas parecen merecer tal adoración. De espíritu indomable y nunca malignas, las águilas vivían en las copas de los árboles hasta que Manwë les ordenó hacer sus nidos en los picos y cimas de las montañas más altas de la Tierra Media y que vigilasen las Tierras Mortales allá abajo, informándole de lo que vieran y oyese. Estos informantes alados eran mayores en tamaño que sus descendientes de la Tercera Edad: Thorondor, el Primer Rey de las Águilas, tenía una envergadura de 54 metros!

Gran Águila



En el torbellino de la Primera Edad, las águilas sirvieron a los Eldar valientemente; cuando el mar se tragó Beleriand, las águilas volaron al este, algunas para establecerse en los picos de las Montañas Nubladas (entonces hogar de los poco hospitalarios orcos) y otras en las Montañas Grises, donde los dragones dormían, se apareaban, y volvían a dormir. En aquellas cimas nevadas, las rivalidades naturales entre las gigantescas criaturas afilaron sus garras. Más tarde, durante la Tercera Edad, los enanos, elfos, hobbits, Istari y los hombres dependerían de las águilas para rescates, información y defensa. Cuando las águilas se decidían a cooperar, los que pedían la ayuda no quedaban decepcionados.

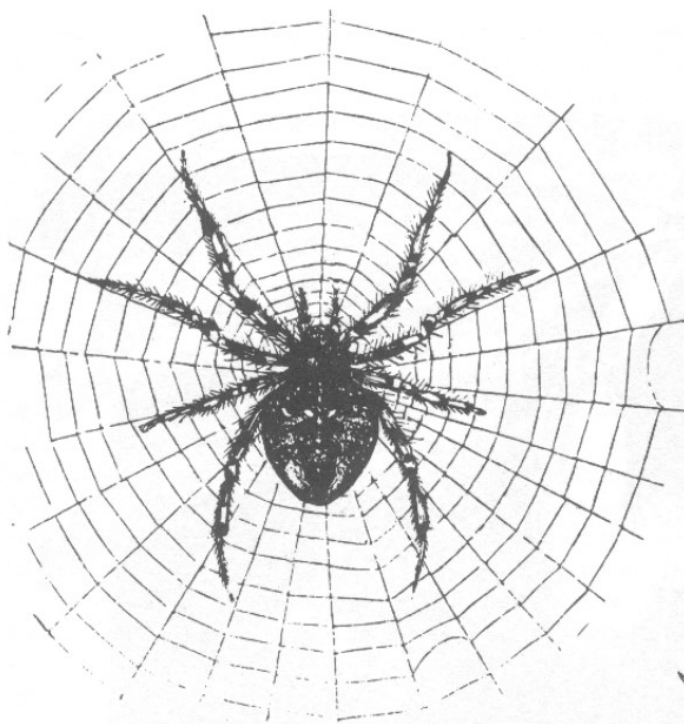
Las Grandes Águilas de Tierra Media eran aves principescas. Imperiosas, veloces y orgullosas, no daban cuartel al enemigo o a la presa. Cogido en las garras de un águila, un enemigo bien podía cerrar los ojos y prepararse para la eternidad. Un águila, armada con un pico curvo y dos garras de cuatro dedos capaces de agarrar, aplastar o empalar a su presa, no era fácil de vencer por la fuerza. Los ojos de un águila son relativamente más grandes que los de un hombre y, a diferencia de otras aves, sus retinas contienen densas concentraciones de receptores nerviosos de color que les dan un maravilloso sentido para discriminar colores. Un águila en vuelo puede percibir detalles en el paisaje ocho veces mejor que un hombre. Por ejemplo, el Señor de las Águilas puede atisbar a un conejo que corre a esconderse, 1,5 km por debajo, a la 1 de la luna. Además de esta soberbia exactitud, los ojos de un águila pueden mirar adelante y a los lados, dándoles un ángulo de visión periférica nada común. En la oscuridad no pierden nada o casi nada de esta exactitud en la visión.

Los grandes dones naturales de las águilas las convierten en valiosos aliados en la guerra. Sin embargo, dada su naturaleza dominante y falta de sentimientos, las águilas son concisas, racionales y difíciles de embaucar. Al contrario que los dragones que —de igual a igual— tienen mayor poder destructivo, las Grandes Águilas operan como un escuadrón y su conocimiento y sabiduría las convierten en un rival para casi cualquier potencia maligna de Tierra Media. Estos animales, extremadamente inteligentes y sabios, no deberían intervenir muy a menudo en los acontecimientos del mundo, pero si lo hacen, su intervención debería ser de lo más poderoso y efectivo.

ARAÑAS, GIGANTES

Las Arañas Gigantes que se encuentran en los viejos bosques de Tierra Media son un recuerdo de una especie maligna criada por Morgoth y mejorada por Ungoliant. Inteligentes y con capacidad de hablar, estas arañas pueden atrapar y devorar a casi todos sus enemigos. La mayor de las arañas que habita la Tierra Media durante la Tercera Edad es Ella-Laraña. Vive en Cirith Ungol y ni siquiera Sauron le molesta. La mayoría de las arañas más pequeñas residieron en el Bosque Verde, luego rebautizado como el Bosque Negro.

Estas arañas más pequeñas son las que aparecen en las tablas. Ella-Laraña sería mucho más temible. Incluso las arañas más pequeñas han de ser tenidas en cuenta, ya que ac-túan juntas en grupos numerosos, poseen un veneno que atur-



de y pueden tejer hilos muy rápidamente. Cualquier mordisco que impacte y cause un crítico "A" o mejor, obliga al blanco a hacer una Tirada de Resistencia (TR) de quinto nivel contra veneno o caerá inconsciente. Si se pasa la TR, las siguientes TR contra otros mordiscos sucesivos serán a dos niveles más. Si alguna de las TR se falla por más de 50, el blanco muere en seis asaltos.

BALROGS

Enormes y terribles, estos poderosos demonios de apariencia semi-humana son unos de los moradores más temidos de Tierra Media. Son inteligentes, muy astutos y capaces de provocar una gran destrucción cuando se lo proponen. Su arma física más temida es el látigo flamígero, pero en su otra mano a menudo esgrimen otro arma, como una espada o una maza. El látigo y las demás armas atacan usando la tabla AT-3 de Armas a 2 manos (pág. 233). Hacer presa en un balrog causará quemaduras masivas al atacante y un gran dolor. Cualquiera que esté lo bastante loco como para dejarse atrapar por el balrog será hecho trizas dada la gran fuerza corporal del monstruo si es que antes no muere de terror. Los balrogs "vuelan" sobre los obstáculos y no tienen por qué tocar el suelo, excepto en espacios cerrados. Tienen también la capacidad de cambiar considerablemente su tamaño.

Dado que son Maiar, los balrogs cuentan con una presencia imponente. Esta presencia es una de sus mejores armas de largo alcance: cualquiera que contemple un balrog revelado en toda su terrible furia tendrá que pasar una tirada de resistencia (contra un hechizo de Miedo de 15º nivel) o huirá presa de pánico. Si se falla la TR por más de 50, el personaje se desmayará o quedará paralizado en el sitio durante 1-10 asaltos (trátese como inconsciente o aturrido respectivamente). Si falla en más de 100 la TR, el personaje muere de un ataque al corazón. Las armas flamígeras del balrog harán un crítico de calor además de los críticos normales y causarán la pérdida de 5-50 puntos de vida adicionales debido a las llamas. El látigo puede alcanzar hasta a 6 metros e ignora los escudos. Cualquiera que entre en contacto con el cuerpo del

balrog, fuera del agua, recibirá un ataque de bola de fuego (+ 30 BO) sin ningún modificador negativo excepto por armadura o hechizos. Siempre que un balrog decida usar su tremenda fuerza para despedazar a un personaje, todo lo que tiene que hacer es atrapar a dicho personaje con una maniobra Difícil con todas las bonificaciones aplicables). Una vez atrapado el personaje, el balrog debe tener éxito en la columna Muy Difícil de la Tabla MT-1 (pág. 242) con + 50 menos la bonificación de fuerza del blanco si el infeliz todavía esta consciente. Un resultado de 100 significa que la víctima es descuartizada y muerta. Cualquier resultado menor que 100 es el número de puntos de vida, menos su bonificación por fuerza si está consciente, que pierde la víctima.

El balrog de *El Señor de los Anillos* es llamado sencillamente "El Balrog" por la tradición occidental y es un ser tan terrible que la presencia de cualquiera de sus semejantes raramente hubiese pasado desapercibida. Es probable, sin embargo, que otros balrogs quedasen atrapados bajo tierra tras la caída de su Amo, igual que le ocurrió al balrog de Moria; esta circunstancia habría impedido su detección.



Balrog

Hubo, en la Primera Edad, muchos balrogs, ya que eran siervos de Morgoth, el Enemigo Oscuro, señor de toda la oscuridad y mentor de Sauron. El cataclismo que acompañó la partida de Morgoth envolvió a casi todas sus huestes.

De todas las entidades oscuras en Tierra Media, con la excepción de Sauron, ninguna poseía un poder físico tan grande como los balrog. Procedían originalmente de las Tierras Inmortales, al igual que Sauron y los Istari y su fuerza relativa, cuando se la com-



para con la de los habitantes de Tierra Media, es enorme. Incluso los dragones temen a los balrogs. Los pocos que vivieron para contar un encuentro con ellos los describen de manera muy diversa: los balrogs son a la vez llamas y sombras, enormes y cambiantes, "sombras aladas", viscosos, más fuertes que la mayor de las serpientes, esgrimiendo un látigo flamígero y una espada de tremendo poder y tamaño. Como enemigos, Legolas les llama el mayor Daño de los elfos, exceptuando al Amo de la Torre Oscura. Gandalf luchó durante diez días con el balrog de Moria antes de vencerle.

BESTIAS MALIGNAS

Cruel burla de las Aguilas, las Bestias Malignas anidan en cavernas elevadas o en los recodos que quedan bajo los salientes de la roca en las laderas de las montañas. Hay algunas de estas criaturas esparcidas por las colinas del sur del Bosque Negro. Estas criaturas crecen hasta alcanzar longitudes de 10 metros, con envergadura de 10 a 12 metros y están lejanamente relacionadas con los dragones del frío de los días antiguos. No pueden escupir fuego, pero su armadura física es formidable. Sus garras de 20 cm. y colmillos de 15 cm de longitud, y sus patas y mandíbulas de tamaño equivalente han servido para persuadir a muchos de que debían ser la siguiente comida de las Bestias Malignas.

Estas criaturas tienen una excelente visión nocturna y pueden planear en silencio y sin esfuerzo, lo que les permite atacar por sorpresa en la noche. (Se suma 50 a la BO de primer ataque de noche si el blanco no consigue una tirada de percepción con -30 para descubrir a la Bestia). Durante el día, usan un método más directo; un picado en línea recta, con el sol a su espalda, para empalar al blanco en sus garras desplegadas. Criaturas hasta cierto punto gregarias, cazan a menudo por parejas, una de ellas sirviendo de distracción mientras la otra ataca por la es-

palda. Las Bestias Malignas más grandes pueden soportar el peso de dos hombres en vuelo y son usadas frecuentemente como montura por los Nazgûl de Sauron y por los señores de la guerra Olog-hai.

CREBAIN

Una especie de gran cuervo negro que ha caído bajo la influencia del Mal. Los crebain viven principalmente en Dunland y en el bosque de Fangorn. Normalmente aparecen en grandes bandadas para mantenerse a la vista unos de otros y para aumentar sus probabilidades de descubrir lo que se les haya mandado buscar. Son principalmente exploradores y normalmente no atacarán. Tienen una bonificación de +50 a la percepción mientras estén en el aire.

DRAGONES

Hay tres tipos de dragones, todos ellos creados por Morgoth durante la Primera Edad del Sol. Algunos reptaban como serpientes, otros andaban, mientras que los más maravillosos volaban. Todos los tipos usan su cuerpo físico en combate, mientras que la mayoría de los dragones más poderosos también despiden fuego a altas temperaturas. Los dragones miden entre 27 y 36 metros de longitud y tienen una envergadura de alas que suele exceder a su longitud. Todo su cuerpo está cubierto con escamas increíblemente duras y brillantes, más grandes que la mano de un hombre. Los dragones tienen una terrible presencia que atemoriza a los que los contemplan, al igual que pasa con los balrogs. Además, todos son astutos, presumidos, extremadamente inteligentes y poseen excelentes sentidos de toda clase. Son rapaces, avariciosos y les gusta la destrucción y el fuego.

Los ataques físicos de los dragones son de una potencia aterradora. El director de juego debe permitir que los dragones ataquen varios objetivos, uno con cada extremidad que tengan disponible, además de la boca y la cola. Todas las extremidades podrán atacar



a más de una persona restando 15 por cada blanco adicional. Un dragón puede atacar a un blanco con dos extremidades adyacentes. Sin embargo, el arma más temible de algunos dragones es el arma de aliento. Cuando se usa contra un blanco, se emplea la Tabla de Ataque de Hechizos de Rayo AT-7 (pág. 236), con una BO de 100-150 hasta una distancia de 100 metros. Cuando se usa contra un grupo, se emplea la Tabla de Ataque de Hechizos de Bola AT-8 (pág. 236), con una BO de 50-75 hasta los 50 metros. Cuando se usa en la tabla de bola, el aliento cubre un cono de 15 metros en su base más ancha. Un dragón puede lanzar su aliento una vez cada seis asaltos, hasta 4-6 veces por hora.

Con un aliento que tiene la fuerza de un huracán, un dragón puede hacer que un río hierva como té recién hecho y puede reducir a cenizas y restos quemados una floreciente población humana. Los poderosos dragones alados aparecieron por vez primera a finales de la Primera Edad cuando Morgoth, deseando destruir a los Valar, lanzó una hueste de monstruos alados que escupían fuego, guiados por Ancalagon el Negro, el más poderoso de todos los dragones (Ancalagon hace que Smaug parezca un hobbit con morriña). Afortunadamente para los buenos, Ancalagon murió a manos de Earendil en una batalla en el cielo. El monstruo abatido cayó sobre las "Montañas de la Tiranía" levantadas por Morgoth y las aplanó (y con ello también aplanó las esperanzas de Morgoth) en un impacto tremendo que invalidó en un instante todos los mapas de la Tierra Media en aquella época. Los dragones, aunque imprudentes, son criaturas astutas y crueles que pueden razonar, soñar e incluso profetizar. Están

siempre dispuestos a pensar lo peor de los demás ya que ellos mismos hacen siempre el mayor mal que pueden.

Nada gusta tanto a un dragón como asolar una ciudad y llevarse su tesoro, reunir el botín en un dorado montón y anidar sobre él durante uno o dos siglos. Los dragones tienen debilidades genuinas: tienden a volverse presumidos y autocomplacientes si no se les desafía, descubriéndose en charlas enigmáticas, y cada uno parece tener un talón de Aquiles o punto débil donde se puede atravesar su armadura e infligirle una herida mortal.

DUMBELDORS

Una especie de feroces insectos alados que se menciona en los poemas hobbits. Son unas avispas que pesan entre 2 y 4 kilos, negras y amarillas, con un veneno que hace perder 2-20 puntos de vida si pican al blanco, infligen un crítico y el blanco falla además una tirada de resistencia de tercer nivel.

ENT, ONODRIM

Los ents son la mas fuerte y mayor de todas las especies naturales. Sus miembros son extremadamente duros y pueden destrozar la piedra y el acero cuando están en tensión, cosa que, aunque extraña, es un espectáculo que pocos querrían ver. Cuando un ent está furioso, todos aquellos que lo ven deben pasar una TR contra un hechizo de Miedo de décimo nivel. Los que fallen por 1-50, huirán, los que fallen por más de 50 quedarán paraliza-



Dragón



Ent

dos de terror durante 1-100 asaltos. Un ent puede usar cualquier objeto que tenga a mano como proyectil, de forma muy parecida a como lo haría un gigante, pero con una BO de 110, dada su mayor agilidad. La piel de un ent es muy dura y resiste a todo, excepto los hachazos. Por ello, las armas contundentes y las flechas les hacen la mitad de daño y deben conseguir un crítico "E" para poder tirar en la Tabla de Impactos Críticos para Grandes Criaturas (pág. 239), con -10. Las armas flamígeras y el fuego les afectan como a criaturas normales.

Aunque eran las más viejas de las criaturas parlantes, los ents durmieron hasta la llegada de los elfos. Estos les enseñaron a hablar y les inspiraron para convertirse en móviles. Los ents son los pastores del bosque y a menudo se parecen a un tipo determinado de árbol, lo que hace que tengan gran variedad de tamaños y aspectos. Amables por naturaleza, los ents no piensan rápido ni actúan precipitadamente, excepto cuando están verdaderamente enfadados.

Los ents son una especie en declive, en parte porque están volviendo a su forma durmiente de árboles debido al cansancio, al olvido, o la amargura. Otra clave es la desaparición de las ents mujeres, las cuales, en el curso de muchos años, se separaron de sus compañeros y han desaparecido de las páginas de la historia.

FAISTITYCELIN

Un gran animal parecido a una tortuga que sólo aparece en las leyendas hobbits. El Fastitocalon es tan grande que se puede acampar sobre él. Deberían tener unos 50 metros de longitud y casi lo mismo de ancho, con una enor-

me cabeza y aletas extremadamente poderosas. Si se les molesta, encontrarían una manera fácil de destruir cualquier embarcación.

GIGANTES

De nuevo, se trata de un monstruo que sólo aparece en las leyendas de los hobbits. Se supone que estos monstruos de tres metros de altura vigilan los pasos en Rhovanion. Grandes y un poco tontos, más vale evitarlos de todos modos. El ataque que figura en la tabla es el ataque de su garrote.

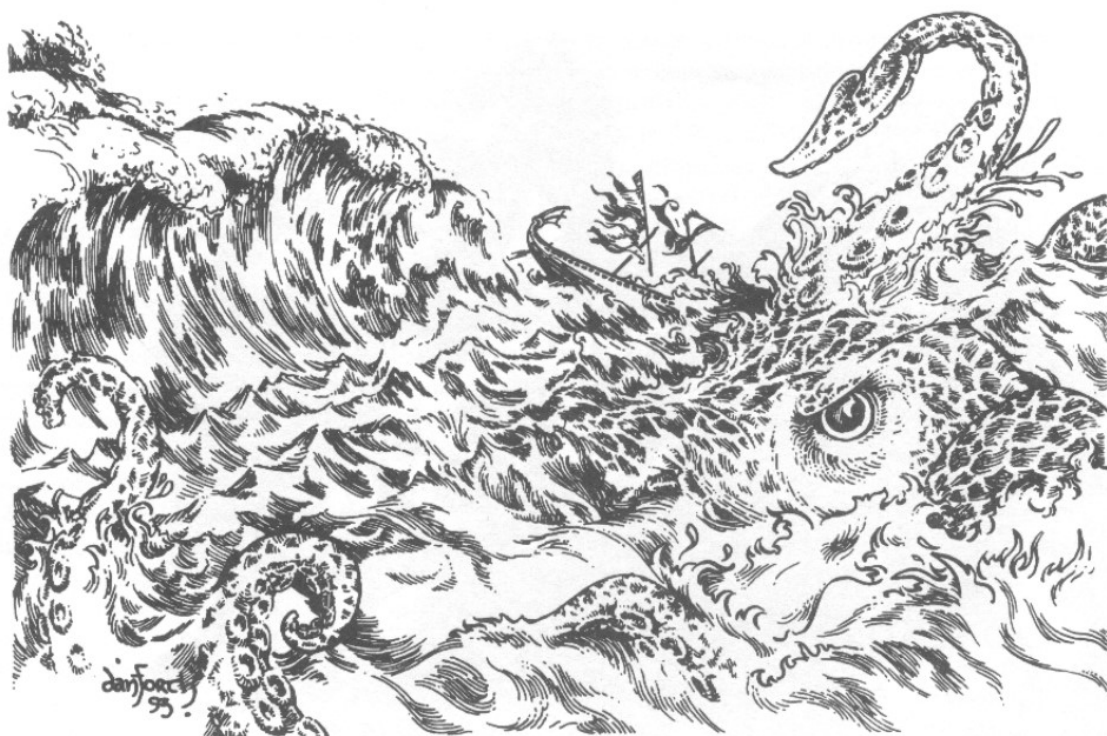
Los gigantes también pueden aplastar personas con sus enormes pies o lanzando cualquier objeto grande que tengan a mano. Ambos ataques requieren una tirada de maniobra contra la bonificación de movimiento y maniobra del blanco y, si tienen éxito, un ataque con una BO de 90. Los objetos se tiran en la tabla de ataques con proyectil, infligiendo el doble de pérdida en puntos de vida, mientras que el ataque de pisotón se resuelve en la tabla AT-3 de Armas a 2 manos (pág. 233), causando el triple del daño indicado.

HUARGOS

Igual que las Grandes Águilas son mayores que las águilas de la tierra, así los huargos son mayores que los lobos comunes. Maliciosos pero inteligentes, estas bestias son lo bastante grandes como para servir de montura a las tribus de orcos con las que se alían.



Gigante

*Kraken*

HUMMERHORNS

Se dice que estos grandes insectos atacan a los caballeros que llevan armadura. Parecidos a los mosquitos, tienen una envergadura de unos 120 cm. y pesan unos 5 kilos. Prefieren los pantanos y zonas cenagosas, lanzándose en enjambre sobre cualquier infortunado que pase cerca de ellos y atacando hasta que todos mueren o su víctima queda como una vaina seca.

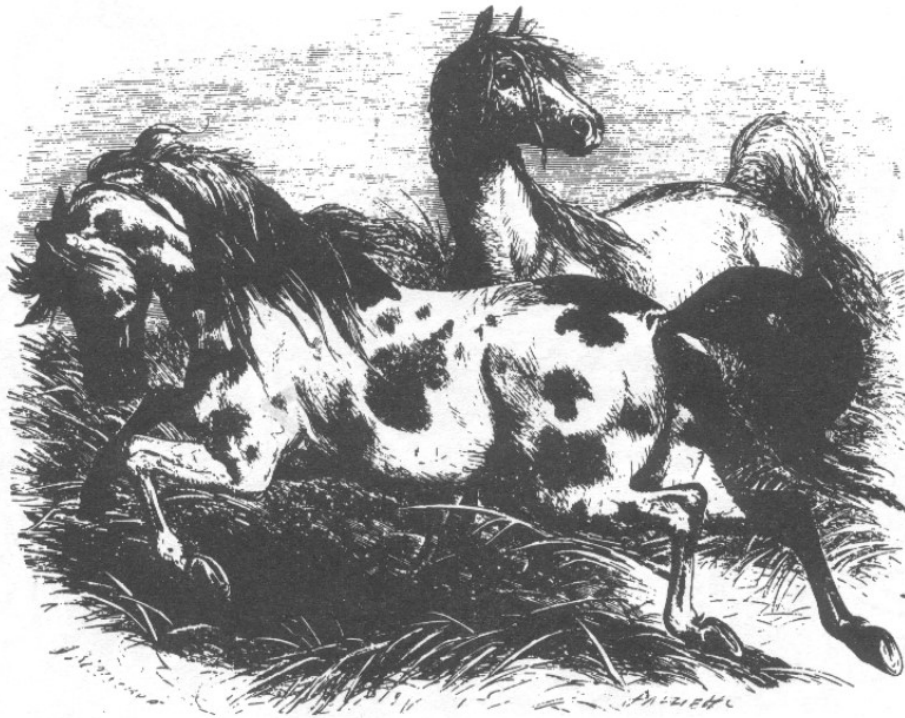
Hummerhorns

KRAKEN

Los Kraken son grandes criaturas malignas, parientes del calamar gigante, que las fuerzas de la Oscuridad utilizan para vigilar una zona de agua dulce o salada. Cada kraken tiene muchos, muchos tentáculos y puede atacar hasta a 3 blancos separados sin penalización. Si elige concentrar sus tentáculos, recibe una bonificación extra de 50 por cada blanco al que renuncia (es decir que puede sumar 100 si ataca a un solo blanco). Un kraken también puede atacar a más de tres enemigos, aunque con menor eficacia. Se resta 25 a cada ataque, por cada blanco, por encima de tres, atacado en un mismo asalto. Una vez atrapada, (un resultado de crítico "C" o mejor), la víctima no recibe bonificación por escudo y el kraken recibe una bonificación de +20 además de todas las que le correspondan por la situación. Tal como figura en la tabla ST-2 (pág. 251), hay tres tamaños diferentes de kraken. La principal diferencia entre tamaños es su BO y su tipo de armadura.



Apéndice
A-3
Criaturas



Mearas



Licántropo

LICÁNTROPOS

Se trata de espíritus malignos, esclavizados por un Mal más poderoso. Los licántropos eran los siervos especiales de Sauron durante las Guerras de Beleriand en la Primera Edad. Los licántropos hablan la Lengua Negra y la mayoría de los idiomas élficos, y esta es sólo una pequeña muestra de su destreza e inteligencia. Al igual que los balrogs, obligan a sus contrincantes a resistir su terrible presencia, aunque la TR se basa sólo en un ataque de quinto nivel. Los licántropos, que son maiar menores u otra clase de espíritus, no mueren fácilmente. Si se les mata, su espíritu sólo se aleja temporalmente del plano físico y volverá a buscar a quien le mató.

MEARAS

Los magníficos caballos de los Rohirrim. Los mearas son reverenciados y adorados por sus jinetes rubios, y son mucho más inteligentes, rápidos y resistentes que cualquier otro caballo. Como tales, son caballos de guerra ideales, si es que se puede comprar uno. Ningún rohirrim venderá semejante corcel y todos harán averiguaciones si ven un meara en las manos de alguien que no sea un noble Rohir.

MEWLIPS

Los Mewlips son una raza maligna de espíritus caníbales que se dice son semejantes a los Tumularios. Prefieren los pantanos y las ciénagas, y son un peligro para cualquiera que pase. Una vez muertos, sin embargo, pueden resultar provechosos, puesto que son criaturas que guardan tesoros. Si se hace huir o se acaba con un grupo de mewlips una tirada de Rastrear, con una modificación de -50, llevará al grupo a la guarida y al tesoro de los mewlips pero también a un número mayor de mewlips a la defensiva en un terreno que conocen bien.

MOSCAS DE MORDOR

Son los únicos animales que viven en Mordor. Cada uno de estos insectos grises está marcado con el Ojo de Sauron en su lomo. Individualmente, se parecen mucho a los tábanos.

MÚMAKIL

Muy parecido a los extintos mamuts, el Múmak ha sido entrenado como animal de guerra por los Haradrim y otros pueblos del sur. A todos los mûmakil les gusta la batalla y no es fácil controlarles una vez se entra en combate. Cualquier caballo que se acerque a 30 m. de un mûmak debe hacer una TR contra un hechizo de décimo nivel, o huirá espantado. (El jinete puede usar su bonificación por montar como modificador). Debido a la armadura que llevan los mûmakil en la guerra y a sus resistentes pieles, las flechas sólo les hacen la mitad de daño y únicamente consiguen críticos en la tabla de críticos para grandes criaturas CT-10 (pág. 239) con un -10 y con un resultado de D o mejor.

NAZGÛL

Todos temen a los Nazgûl, los más importantes servidores del Mal durante la Tercera Edad. Se les llama también los Espectros del Anillo, o, simplemente, los Nueve y eran nueve grandes señores de los hombres que fueron esclavizados por Sauron en la Segunda Edad. Cada uno ansiaba ostentar un gran poder y cada uno aceptó uno de los Nueve Anillos de los Hombres forjados por Sauron. Dado que esos Anillos están dominados por el Anillo Único y controlados por el Señor Oscuro, los Nazgûl se convirtieron en sus esclavos. Al pasar el

tiempo, se convirtieron en inmortales de espíritu, pero sus cuerpos se disolvieron paulatinamente en neblina. En esencia, se convirtieron en "sombras" de gran poder y son ahora los lugartenientes de confianza de Sauron. El rey-brujo de Angmar, llamado también el Señor de Morgul, es su jefe. Él es el más po-



Nazgûl



deroso de los Nueve y el que tiene mayor capacidad para actuar independientemente. Los Nazgûl temen el agua corriente o profunda, el fuego y los nombres sagrados élficos, como "Elbereth". Son auténticamente ciegos, pero tienen un increíble sentido del olfato pueden solicitar la ayuda de otras criaturas (como caballos entrenados especialmente). Su poder disminuye durante el día; Khamûl, el segundo después del Rey-brujo, tiene un especial miedo a la luz. Todos los Nazgûl comparten esta debilidad hasta cierto punto, pero todos, incluido Khamûl, pueden dominar su miedo.

Los Nazgûl llevan grandes mantos negros, yelmos y celadas. Bajo sus ropas, no son mas que formas neblinosas sin apenas sustancia. Los poderes especiales de los Nazgûl son muchos, pero usan también armas más normales como espadas y puñales envenenados. Un poder especial es el miedo. Cualquiera que vea un Nazgûl se ve afectado por el terror y la inquietud (sin TR).

Cualquiera lo bastante estúpido como para enfrentarse en combate con uno de ellos y ver sus ojos rojizos debe pasar una TR de 15º nivel o quedará paralizado de terror mientras le hacen pedacitos. Cualquiera que sobreviva al contacto con un Nazgûl, o a un crítico recibido de un Nazgûl, debe hacer una TR de décimo nivel (Canalización), o sufrirá el Soplo Negro (si la causa de la TR es un crítico, se modificará dicha tirada en -30). El efecto es parecido a morir congelado (no importa la temperatura) pero también congela y destruye el espíritu y el alma de la víctima. La muerte ocurre 10 días después del contacto, modificado por un número de días igual a la bonificación por constitución de la víctima.

La mayoría de las armas que entren en contacto con un Nazgûl se oxidarán y desvanecerán. Ningún arma, excepto las de Oesternesse o de factura élfica dañarán a un Nazgûl, aunque consigan alcanzarle. Se debe hacer una TR contra un ataque de décimo nivel por cada arma que impacte a un Nazgûl. Todas las armas son de primer nivel, pero se aplican los siguientes modificadores: se doblará la bonificación del arma (un + 10 sumará 20

a la TR); si es élfica + 20; si es de Númenor, + 10; si es un arma sagrada, + 30. Estas bonificaciones son acumulativas (por ejemplo una espada mágica de + 15, fabricada en Númenor tendrá un + 40 para una TR en la que hay que sacar 45 o más).

Todos los Nazgûl pueden usar algún tipo de hechizos de diferente potencia. Los hechizos de invocación y los de estallido de fuego son los más comunes. De todos los Nazgûl, el Rey-brujo de Angmar es el más proclive a emplear la magia. Generalmente, los Nazgûl montan grandes caballos negros o Bestias Malignas que están inmunizadas contra su presencia. Los caballos proporcionan a los Nazgûl sentidos físicos. Dado que los Nazgûl son espíritus, ven mejor en el mundo espiritual y confían plenamente en los simbióticos como sus caballos para la relación directa con el mundo real.

OLOG-HAI

Véase la descripción de razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 178-179).

ORCOS

Véase la descripción de razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 175-176).

TROLLS

Véase la descripción de razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 177-179).

TUMULARIOS

Los tumularios se presentan como formas humanoides oscuras y sombrías con ojos que parecen débiles luces. Habitan el mismo mundo que los temidos Nazgûl y es difícil percibirlos como algo más que formas neblinosas y oscuras. Si se les ve con la ayuda de magia especial, los tumularios tendrán el aspecto andrajoso de grandes señores de los hombres con ojos fríos y crueles. Los tumularios habitan las viejas tumbas de los Dúnedain, enviados como mensajeros de la desesperación por Sauron y por el Rey brujo de Angmar.

Es muy difícil matar un tumulario. Las armas mágicas sólo hacen la mitad del daño, sus críticos se resuelven en la tabla de Críticos de Grandes Criaturas y tienen el mismo efecto de disolución de armas que los Nazgûl a tercer nivel. Cualquiera tocado por un tumulario, o golpeado por su arma, se ve afectado como por el Soplo Negro de los Nazgûl, pero a séptimo nivel. A diferencia del Soplo Negro, el efecto es inmediato. Los tumularios también afectan a quienes los ven, como los balrogs, pero a quinto nivel de efecto.

La única manera de acabar permanentemente con un tumulario es matarlo psíquicamente, abrir la tumba en la que mora y esparcir lo que contiene. Si no se hace esto, la tumba volverá a ser ocupada por un tumulario parecido. Se dan tres tipos distintos de tumularios en la tabla. El poder de un



Tumulario

tumulario debe estar en relación directa con el poder del noble enterrado en la tumba que mora el tumulario.

UCORNOS

Los Ucornos son árboles activos o ents "arbóreos"; son algo así como el eslabón perdido. Los ucornos están presentes con los ents un 50% de las veces. Luchan y se defienden de manera parecida a los ents, pero son mucho más lentos y no se puede decir que tengan sentidos. En muchos casos obedecerán la voluntad de cualquier ent y lucharán a su lado aunque seguramente por razones distintas.



VAMPIROS

Los vampiros son otra de las antiguas criaturas surgidas de los abismos de Morgoth. Muchos de sus sirvientes y de los de Sauron tomaron la forma de vampiros. Todos los vampiros pueden volar y están equipados con armas y con poderosas garras en los extremos de sus alas. Son espíritus encantan las armas de manera parecida a los Nazgûl, pero sólo con efecto de tercer nivel. El vampiro más famoso fue Thuringwethil en la Primera Edad. Cuando perdió su manto mágico y desapareció, el manto fue usado por Lúthien, quien junto con Beren se infiltró en Angband y robó los Silmarils.

Vampiro

Ucorno