

APÉNDICE • A-2

DESCRIPCIÓN DE RAZAS Y CULTURAS

a continuación incluimos descripciones generales de las principales razas de la Tierra Media. Como es natural, dentro de cada raza existe una cierta variedad. Se han incluido algunos modificadores para lograr más realismo, pero los DJ pueden omitirlos si no los consideran necesarios.

La información pretende servir de ayuda a la hora de equipar y desarrollar tanto a personajes jugadores como a personajes no jugadores poderosos o importantes. Las opciones de equipamiento han sido generadas para acelerar el proceso mediante el cual las culturas de la Tierra Media se adaptan a un sistema de juego.

Las opciones descritas en cada raza se corresponden a las generalidades descritas o extrapoladas de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Sin embargo, los personajes individuales podrían apartarse de la norma de su raza. El DJ debe decidir si permite a un personaje poseer un arma que normalmente su raza no emplea habitualmente o aprender un idioma que normalmente es de poco interés para los elfos o los enanos, etc. El grado de desviación de la norma depende del criterio DJ. Y cuando un personaje no siga las normas, el DJ deberá incluir una razón plausible sobre las diferencias de la historia y antecedentes personales del personaje.

Los jugadores que desarrollen sus personajes deberían seguir el procedimiento normal descrito en el Apartado 22.0 (pág. 84) para equiparse y utilizar sus puntos de historial. Cuando sea necesario hacer alguna tirada de dados (capacidades especiales, objetos especiales, dinero adicional), la información de cada una de las razas debería ser sustituida en la tabla CGT-2 (pág. 247).

Recuerda que los Pjs aventureros entrarán en contacto con pueblos y culturas desconocidas para ellos en sus años de formación. Un guerrero lossoth podría hablar sólo labba y oestron tras dejar sus tierras nativas y empuñar únicamente su lanza de pescar. ¡Seis meses más tarde (posiblemente cuando esté en segundo o tercer nivel), puede que ya haya aprendido algo de sindarin y empuñe un kynac largo!

α-2.1 • Razas enanas

— ENANOS —

(plural *Khazâd*, singular *Khazad*)

Los enanos descienden de los Siete Padres, los primeros señores, creados a partir de la tierra por el vala Aulé. Él es el Herrero de los Valar, el dador de las montañas y el señor de los oficios, y los enanos le llaman Mahal (Kh. "Hacedor"). Fueron creados primero pero Eru obligó a su siervo Aulé a retrasar su despertar hasta después de la llegada de los elfos. Después de su nacimiento, los Siete Reyes formaron tribus basadas en su linaje y se separaron. Aunque estas Siete Tribus se han diseminado por la Tierra Media, han seguido en contacto forjando su reputación universal de rudeza, sentido del pragmatismo y lealtad a toda prueba. La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas, ya que los enanos, quizá más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Cortos de talla, rechonchos, fuertes, con extremidades muy robustas. Los varones suelen pesar unos 75 kilos; las hembras suelen pesar unos 65 kilos.

Color: Cabellos negros, rojos o castaño oscuro. De tez rubia o rubicunda.

Aguate: Tremendo. Pueden llevar grandes cargas durante largos recorridos con muy poco descanso.

Estatura: Los varones suelen tener una media de 1,42 m.; las hembras miden aproximadamente 1,32 m.

Ciclo vital: 200-400 años.

Resistencia: Resistencia contra las llamas y el hielo: bonificación +30 a la BD y las TRs contra los ataques de frío y calor.

Capacidades especiales: Los enanos ven bien en la oscuridad extrema. Con la más mínima luz, pueden ver perfectamente a una distancia de 15 metros y bastante bien hasta los 30 m. Pueden ver a 3 metros de distancia en la oscuridad total (siempre que no sea mágica).

CULTURA

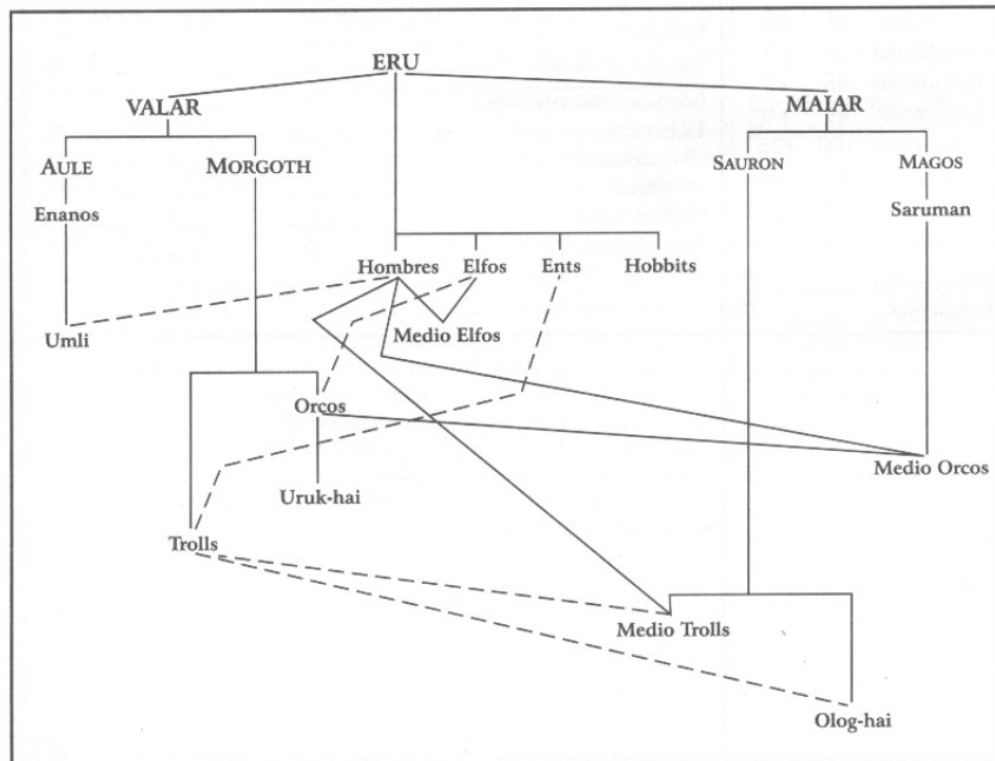
Vestidos y adornos: Barbas, a veces trenzadas. Cabellos largos. Trajes pesados con capas y capuchas de brillante colorido. Los adornos son bastante populares.

Miedos e incapacidades: Las aguas abiertas y el vala Ulmo (Señor de las Aguas). No suelen saber nadar (-50 a las maniobras de natación).

Forma de vida: Los enanos son soberbios mineros y artesanos, y no tienen rival en el trabajo de la piedra. Viven en grupos cerrados y prefieren las ciudades subterráneas que suelen estar excavadas en abruptas colinas o en montañas.

Emparejamiento: Monógamos. Sólo un tercio de la raza son hembras. El linaje se traza a través del varón.

Religión: Los enanos creen que cada linaje tiene un espíritu común que impregna y



une a todos sus miembros. Veneran a sus antepasados por encima de todo, veneración sólo superada por la que sienten por Aulé, su hacedor, y creen que en cada rey pervive una parte de sus antepasados. Los que pertenecen al "Pueblo de Durin", los enanos de Moria y de las elevadas Tierras Ásperas, creen que sus reyes son un único enano, Durin el Inmortal.

OTROS FACTORES

Actitud: Sobrios, tranquilos, posesivos, desconfiados, perseverantes, introvertidos y a menudo muy codiciosos. Guerreros tenaces, no dan cuartel y nunca retroceden. Cada enano trata a los de su raza como hermanos y a los no enanos como seres inferiores que, de una manera u otra, son una constante amenaza. Su sangre es densa y sus lazos, profundos. Cierran tratos con extremo cuidado pero, una vez hechos, los mantienen por encima de todo. Es cierto el viejo dicho: "Nunca hubo un amigo que hiciese un favor a un enano, ni un enemigo que le hiciese un mal, que no se vieses pagados por entero".

Idioma: *Idiomas iniciales:* Entre ellos, los enanos hablan khuzdul (grado 5), una lengua secreta que prácticamente sólo conocen ellos. Cuando están en público o viajando, los enanos hablan el oestron (grado 5), la lengua común, o algún idioma élfico: bethteur (grado 3) o sindarin (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* los enanos tienen también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), dunael (grado 1), logathig (grado 3) o nahaiduk (grado 3).

Prejuicios: Los orcos, huargos y dragones son enemigos mortales de la raza enana. Desprecian a estas especies por encima de todo, aunque desconfían en extremo de magos y elfos. Han sufrido demasiado por culpa de la magia. Ningún enano olvidará jamás las taimadas palabras de Sauron, cuyos encantamientos esclavizaron a muchos de sus grandes señores.

Restricciones a las profesiones: No hay magos ni bardos enanos. Al ser enseñados y bendecidos por el vala Herrero Aulé, los enanos utilizan una sencilla magia relacionada con la tierra. Los enanos conocen hechizos y encantamientos, pero generalmente desprecian los métodos de los elfos y otros conjuradores, prefiriendo usar estos poderes en la fabricación de objetos físicos permanentes. No se les conocen magos o bardos tradicionales; en lugar de ello, hay alquimistas e ingenieros enanos.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Dagá, hacha, espada corta, garrote, martillo de guerra, maza, ballesta, hacha de combate, lanza. *Opciones para RM.-* destrial, ballesta pesada, ballesta ligera, gran martillo, arma de asta.

Armadura: Cualquiera. Los enanos prefieren la cota de malla. El lamellar (tratar como una cota de malla con un -5 contra los ataques cuerpo a cuerpo y un +5 contra los ataques de proyectil) y las escamas (tratar como Coraza) son materiales que también están disponibles. Los escudos diana (+20 contra los ataques cuerpo a cuerpo y +10 contra los ataques de proyectiles, pesan la mitad de lo normal) y los escudos muralla (+30 contra los ataques cuerpo a cuerpo y +40 contra los ataques de proyectil, pesan el doble de lo normal) son muy populares.

Atuendo: *Atuendo exterior:* Capucha separable con solapas cosidas que permiten cubrir la cabeza; capa pesada con broche de adorno; botas altas de cuero duro; todas estas prendas suelen ser de colores muy brillantes y cálidos: escarlata, verde bosque, azul índigo, amarillo dorado, púrpura real, etc. *Atuendo interior:* Jubón de cuero o túnica de lana con tonos oscuros (castaño, verde pino, azul marino o negro amarronado); chaqueta de lana o de lino (normalmente de tonos oscuros, otras veces de color blanco); pantalones ajustados de cuero o lana de color oscuro; zapatos o botas interiores de cuero blando.

Dinero: 2 monedas de oro o una gema (aguamarina, topacio, granate, peridoto) de un valor aproximadamente igual.



Enano

OPCIONES DE HISTORIAL

Los enanos reciben cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Reemplazar el intervalo 56-60 por: habilidad para sentir la presencia de trampas mecánicas el 50% de las veces (el DJ debería decirle al PJ que tirara los dados sin razón aparente siempre que el PJ se encuentre próximo a una trampa). Reemplazar el intervalo 71-75 por: habilidad superior de orientación en subterráneos; el personaje siempre sabe dónde está el norte y la elevación aproximada de su situación.

Objetos especiales: No están disponibles los sumandos de hechizos. Los objetos con hechizos diarios no pueden contener hechizos de las siguientes listas: Ilusiones, Sendas de los Hechizos, Maestría de los Espíritus, todas las listas de mago salvo Cambio Viviente, Canciones de Control, Serenar Espíritus, Sendas de la Luz y del Sonido, Creaciones. Tienen disponibles piedras de luz o llaves runa. Todas las armas serán de una calidad superior y estarán hechas de acero.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro o una gema (esmeralda, amatista, rubí, zafiro, diamante) de valor aproximadamente igual.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, armas contundentes, armas a dos manos, armas de asta, Usar Objetos, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Contorsionismo. *Habilidades artísticas:* música instrumental. *Habilidades de trabajo:* Herrería, Construir Trampas. *Habilidades de influencia:* Oratoria.

Subida de características: Sólo la Fuerza y la Constitución pueden ser incrementadas en 2 puntos. Las demás características pueden ser aumentadas en 1 punto como máximo.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un enano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: adunaico (grado 2), apysaico (grado 2), labba (grado 2) o umítico (grado 3).

— UMLI —

Los umli viven en el lejano norte, en la región septentrional del centro de la Tierra Media, al este de los lossoth. Son una raza de gente pequeña que descienden aparentemente de una antigua unión de hombres y enanos. Las leyendas les llaman medioenanos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Fuertes y rechonchos, con facciones exageradas y abundante barba. Los varones pesan unos 75 kilos y las hembras unos 65.

Color: Piel rojiza y cabellos rojos, con penetrantes ojos azules.

Aguante: Excepcional en los climas fríos, normal en áreas templadas y muy poca en climas cálidos.

Estatura: Los varones miden aproximadamente 1,45 m; las hembras miden 1,35 m.

Ciclo vital: 100-200 años.

Resistencia: Los umli tienen una bonificación +30 a la BD y las TRs contra ataques de frío/hielo y una penalización -15 a la BD y a las TRs contra ataques de calor/fuego.

Capacidades especiales: Los umli sólo necesitan tres horas de sueño diarias. En climas fríos (por debajo de los 0 grados centígrados) se reducen a la mitad sus penalizaciones por carga; por encima de los 32 grados centígrados se doblan las penalizaciones por carga.

CULTURA

Vestidos y adornos: Abrigos, camisas, pantalones, botas y capuchas de pieles.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Estilo de vida: Cazadores, recolectores y pescadores, se mueven de un lugar a otro según la estación. La mayoría viven en cuevas o en asentamientos subterráneos. Muchos cavan minas, y son buenos artesanos y herreros.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza por el varón.

Religión: Formal hasta cierto punto. Veneran a Eru y a los valar, y adoran a Aulé (a quien llaman Malilic) por encima de todo.



OTROS FACTORES

Actitud: Posesivos, perseverantes, testarudos, orgullosos y aun así, tranquilos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el umítico (grado 5). Algunos saben hablar un poco de labba (grado 2), oestron (grado 2) o khuzdul (grado 1). *Desarrollo de la habilidad:* Los umli también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: logathig (grado 2) y bethteur (grado 3).

Prejuicios: Odian a los dragones y a los huargos más que a nadie.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, hacha, espada corta, garrote, martillo de guerra, maza, látigo, boleadoras, arco compuesto, arco corto, honda, hacha de combate, mayal, cayado, jabalina, lanza. *Opciones para RM:* cuchillo, gran martillo, arpón.

Armadura: Cualquiera. Los umli prefieren las armaduras de cuero endurecido hechas de la piel de oso polar, de alce del norte o de ballena.

Atuendo: *Atuendo exterior:* chaqueta larga hecha de piel de oso polar, foca, zorro blanco, liebre ártica o león de las nieves; gran capucha de cuero con unas largas "alas" de piel que se colocan en tomo al cuello a modo de bufanda; gorro de fieltro suave o de tejido hilado a partir del pelo de los animales; mitones de gruesa piel colocados sobre otras manoplas forradas más finas; pantalones de cuero; gruesas botas de cuero que llegan hasta la pantorrilla. *Atuendo interior:* chaqueta de ante; jubón de tejido hilado a partir del pelo de los animales; medias de ante o de hilo; zapatos o medias botas de cuero blando. Ninguna de sus prendas están teñidas, y conservan su tono beige o neutro natural.

Dinero: Mercancías que se puedan intercambiar o vender a cambio de monedas: una piel de espermaceti (ingrediente importante para los ungüentos y las velas) valorada en 20 monedas de plata; 7 hojas de Darsurion (una hoja cura 1-6 puntos de vida) valoradas en 3 mp cada una; 4 pieles de foca valoradas en 5 mp cada una; o 10 baratijas talladas en marfil de narval valoradas en 2 mp cada una.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los umli reciben cuatro opciones de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 91-93 por: excelente memoria, recuerda las palabras habladas o escritas exactamente como fueron oídas o leídas.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La mayoría deberían estar hechos de materiales comunes en el Lejano Norte: pieles, hueso, madera, bronce o hierro.

Dinero adicional: Una selección de hierbas (Arfandas, Edram, Jojojopo, Darsurion, Gefnul, Mirena, Winclamit, Arlan, Delrean, Melandar, Olvar, Aldaka, Febfendu, Atigax, Kathkusa y/o Zur) valorada en 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Forrajear, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Bailar, Contar Historias. *Habilidades atléticas:* Patinaje sobre Hielo, Esquiar. *Habilidades de trabajo:* Tallar Hueso, Trabajar el Cuero, Herrería, Construir Trampas, Tallar la Madera. *Habilidades de influencia:* Oratoria.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un umli podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 2), nahaiduk (grado 2) o orco (grado 2).

❖ a-2.2 • razas élficas ❖

(Quendi)

Los elfos fueron los primeros en despertar y aventurarse en la Tierra Media. Son una raza noble y agraciada de seres inmortales similares a los hombres, pero que brillan con una luz interior que revela un espíritu de pensamientos y dones únicos. Ninguna raza ha sido bendecida con mayor abundancia, ni maldita hasta tal extremo por la Mano del Destino.

Aunque básicamente se parecen a los hombres mortales en muchas cosas, los elfos muestran algunas diferencias importantes, aunque sutiles. Como raza son más altos que los hombres, aunque más esbeltos y con menos vello. Los elfos no tienen barba. Sus rasgos perfectos y su piel inmaculada se combinan con unos ojos brillantes que confieren al elfo un aura encantada. Su extraña habilidad y facilidad de movimientos parece mágica, y no es sorprendente que sean tan ágiles y ligeros a pie; dejan muy pocas huellas de su paso y pueden andar sobre la nieve recién caída. Sin embargo, su cordial apariencia física oculta grandes poderes, puesto que son muy resistentes a los efectos paralizantes de las temperaturas extremas y son inmunes a las enfermedades.

También son inmortales y envejecen de una manera casi imperceptible. Normalmente, los elfos sólo mueren por dos causas: violentamente o si se cansan del mundo. En este último caso, un elfo se ve consumido por la pena con el transcurso del tiempo, perdiendo por lo tanto la voluntad de vivir. Todos los elfos que fallecen se reúnen en las Estancias de Mandos, el Lugar de Espera en el extremo occidental de Aman (Valinor). Allí esperan el Fin del Mundo, o son devueltos al mundo para sustituir a otros de su linaje que han perecido. En cierto sentido, los elfos renacen a menudo como descendientes de sí mismos.

Los elfos veneran a los valar y muchos conocen bien su naturaleza. Pero aun así, no tienen religión formal; en lugar de ello, muestran su respeto mediante la poesía y la canción y se reúnen para celebrar la vida y los dones que vienen de lo alto. Este respeto por la manera en que son las cosas está muy relacionado con su aceptación de los estrechos lazos que les unen con el Destino, tal y como se estableció en la Canción de la Creación, aunque también surge de su comprensión y alegría al contemplar las creaciones de la naturaleza que han sido otorgadas y supervisadas por los valar. Por encima de todo, con la excepción de Eru, veneran a Varda, la Reina de los Valar y de las creaciones más bellas. Ella es la dadora de luz y la llaman "Señora de las Estrellas" (Elentári o Elbereth).

Los elfos no duermen. En lugar de ello, descansan por medio de la meditación, que implica recuerdos, acontecimientos pasados que guardan con una gran intensidad. Normalmente, entran en este estado de trance durante unas dos horas cada día, aunque pueden actuar durante muchos días descansando muy poco o nada. Mientras están meditando, es muy difícil despertarlos y sólo salen del trance en un momento que han decidido de antemano. Esta forma de descansar está relacionada con la atracción que los elfos sienten por la noche. Los humanos se han referido a menudo a ellos como el pueblo de las estrellas con buen criterio, ya que los elfos ven en una noche estrellada tan bien como ve un humano a plena luz del día. La visión de los elfos es muy apropiada para la semioscuridad de los bosques frondosos o de los cielos nublados y les permite una movilidad que no posee ninguna otra raza. En la oscuridad absoluta, sin embargo, sufren como los demás; no pueden ver nada.

Su sentido del oído también es magnífico y sin duda tiene mucho que ver con las habilidades de los elfos para la música. Su veneración por el canto no tiene parangón y ha afectado a su idioma y a la manera en que conservan sus recuerdos más preciados. Los elfos fueron los primeros en utilizar la palabra hablada y enseñaron a las demás razas el don del habla; de ahí el nombre que se dan a sí mismos: "Quendi", los "Parlantes". Toda su lengua tiene una cualidad musical cuando se habla adecuadamente, dándose muy bien al verso. Los

bardos elfos, pues, han tenido pocos problemas a la hora de conservar las historias y hazañas de su raza en forma de colección de maravillosas canciones y poesía recitada.

Existen dos grandes grupos de elfos en la Tierra Media. Su separación en los comienzos de la Primera Edad sirvió de base para el desarrollo de dos culturas élficas separadas. El grupo más significativo es el de los Eldar, las tres razas (Noldor, Vanyar y Teleri) que hicieron el Gran Viaje a través de la Tierra Media durante la Primera Edad. Muchos de ellos se establecieron en Aman (las Tierras Imperecederas) durante un tiempo, o a lo largo de las costas de la ahora sumergida Beleriand. Sólo los Noldor (Altos Elfos) y los Sindar (los Elfos Grises, un subgrupo de los Teleri) permanecieron en la Tierra Media una vez que la Guerra de la Cólera marcó el fin de la Primera Edad. Todos los demás elfos se llaman Avari o elfos Silvanos. También se les llama comúnmente Elfos de los Bosques.

De estas culturas vienen los tres grupos que forman las razas élficas de la Tierra Media: (1) los Noldor, (2) los Sindar y (3) los elfos Silvanos.

—❖ LOS NOLDOR ❖— (singular Noldo)

A menudo se llama a los Noldor los "Altos Elfos", principalmente porque se les considera los más nobles de los Quendi en la Tierra Media. En realidad, se les llama así porque son los únicos elfos que viven en Endor que han residido en el Reino Bendito de Aman, al otro lado del mar. Esta posición descolante se acentúa por sus estrechos lazos con los valar, una relación que explica sus raíces lingüísticas y culturales únicas. Los Noldor son llamados también Golodlirion o Gelydh (nombres sindarin) y Nómin (nombre adan).

Finwé fue el primer rey de los Noldor, que son tenidos entre los Eldar como la Segunda Raza. Los hijos de Finwé, Féanor, Fingolfin y Finarfin, dieron lugar a los tres linajes tradicionales que constituyen la totalidad de los Noldor.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: De todos los elfos, los Noldor son los más fuertes y recios de compleción, aunque siguen siendo más estilizados que los humanos. Los varones pesan una media de 107 kg.; las hembras pesan una media de 88 kg.

Color: La mayoría tienen el pelo oscuro y unos ojos grises que delatan su orgullosa mirada. Los descendientes de Fingolfin y Finarfin son a menudo rubios y con ojos azules, ya que su sangre tiene influencias de los Vanyar.

Aguaite: No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas cada día. Los Noldor no duermen, sino que descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los Puntos de Poder gastados en hechizos).

Estatura: La talla de los varones suele ser de 2 metros, y la de las hembras de 1,90 m.

Ciclo vital: Son inmortales y sólo perecen por medios violentos o cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.

Resistencia: No pueden enfermar ni les quedan cicatrices y son virtualmente inmunes a dolencias normales. Bonificación +20 a la BD y a las TRs contra ataques de frío.

Capacidades especiales: Ninguna raza ve mejor en la oscuridad de la noche y al aire libre que la raza de los elfos. La capacidad de visión de los Noldor a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre a plena luz del día. En otras situaciones, y cuando hay una pequeña fuente de luz, los elfos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los hombres (es decir, no pueden ver nada). Su oído es tres veces superior a lo normal. Los noldor no tienen rival en el entendimiento y en el trabajo con artefactos y objetos. +20 a las tiradas de Usar Objetos.





CULTURA

Vestidos y adornos: Les gustan las ropas lujosas y muy elaboradas y suelen tener un aspecto ostentoso.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: De todos los elfos de la Tierra Media, los Noldor son los más organizados. Mientras que sus congéneres se contentan con vagar o señalan el tiempo difusamente, los Noldor buscan crear comunidades y estados en lugares hermosos y resguardados.

Emparejamiento: Son monógamos de por vida. A veces se casan con humanos y de dichas uniones nacen los medioelfos.

Religión: Informal y centrada en torno a las fiestas comunales y la meditación personal. Al igual que los enanos, los Noldor son orgullosos artesanos que mantienen una fuerte relación con Aulë. Fue el Herrero quien les inculcó un profundo respeto por los objetos físicos. No es sorprendente, pues, descubrir que los Noldor veneran a Aulë más que a cualquier otro vala, con la excepción de Varda. Como todos los elfos, adoran a Varda como dadora de la Luz y creadora de las estrellas.

OTROS FACTORES

Actitud: Independientemente de su linaje, todos los Noldor son de porte noble y se comportan con gran aplomo. Son altivos y a menudo pueden parecer arrogantes. De todos los elfos, son los más apasionados e inquisitivos, llenos de deseo por experimentar y aprender las artes y las vías del mundo. Esta sed de conocimiento de los Noldor les ha llevado a menudo a la codicia, la corrupción y la lucha.

Idioma: *Idiomas iniciales:* la lengua noldorin se llama quenya (Q. "El Habla"; se pronuncia cuenya) y la consideran su verdadero idioma (grado 5), pero reservan su uso principalmente para ellos mismos. Sigue siendo su lengua exclusiva de las ceremonias, escritos y tradiciones orales, no importa las circunstancias.

Para otros usos, fuera de sus tranquilos territorios, los Noldor usan el idioma de sus más numerosos primos Sindar, el sindarin (grado 5). Cuando tratan con los humanos o con razas que no conocen el sindarin, usan la lengua común, el oestron (grado 5) o, menos frecuentemente, el adunaico de los dunedain (grado 3). *Desarrollo de la*

Elfo
Noldo

habilidad: los Noldor tienen también la oportunidad de aprender: labba (grado 3) o las lenguas silvanas, bethteur (grado 4).

Prejuicios: Los Noldor odian a los orcos, trolls y dragones por encima de todo. Debido a su orgullo, desprecian a los humanos que no son dunedain.

Restricciones a las profesiones: Ninguna. El término Noldor significa "Sabio", "Conocedor", y describe bastante bien a la Segunda Raza. Por ello, los Noldor constituyen la mayoría de los bardos y sabios elfos.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, espada ancha, maza, arco compuesto, arco largo, mayal, espadón, cayado, jabalina, lanza. *Opciones para RM.-* alfanje, florete, main gauche, estoque, espada bastarda, irgak, kynac, kynac largo.

Armadura: Cualquiera. Los Noldor prefieren sustituir la protección de las armaduras por la protección de los objetos mágicos (anillos, brazaletes, tiaras) allí donde los puedan encontrar, antes que tener que cargar con pesadas cotas de cuero o metal.

Atuendo: *Varones:* Chaqueta o blusa de lino de buena calidad, algodón o seda de color frecuentemente blanco; túnica de seda o terciopelo de tonos enjoyados (zafiro, esmeralda, rubí, amatista, topacio), a veces con mangas acuchilladas que revelan la chaqueta que hay debajo, otras veces sin mangas, y normalmente con bordados o aplicaciones con motivos geométricos o inspirados en las armas; mantos de terciopelo o brocado con amplias mangas, cuerpo semejante al de una capa y diferentes longitudes desde la cadera hasta el tobillo; calzas ceñidas; botas suaves que sólo llegan hasta el tobillo o bien suben hasta la rodilla.

Hembras: chaqueta de lino de buena calidad, algodón o seda de color normalmente blanco; vestido de seda o terciopelo de tonos enjoyados, a veces con mangas acuchilladas que revelan la chaqueta que hay debajo, otras veces sin mangas, y normalmente con bordados o aplicaciones en el cuello, el dobladillo y en las mangas; cinturón de seda, terciopelo o de alguna cuerda decorativa que rodee la cintura y la cadera y que se ate o cierre de alguna forma por delante; suaves zapatillas o botas que llegan hasta el tobillo; manto de terciopelo o brocado con amplias mangas, cuerpo semejante al de una capa y colgando hasta los tobillos. Las hembras que abandonan los refugios élficos para ir de aventuras suelen llevar un atuendo similar al de los varones.

Dinero: Gemas (peridoto, aguamarina, berilo, circón, turmalina) con un valor total de 2 mo.

OPCIONES DE HISTORIAL

Ya que los Noldor son elfos y que su inmortalidad les une a la Canción de la Creación, están fuertemente ligados al Destino, y sólo reciben dos puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 61-65 por: sensible a la Esencia, la forma en que se estanca y fluye; esta sensibilidad hace que el personaje sea inmediatamente consciente de la presencia de cualquier encantamiento o hechizo (lanzado sólo por usuarios de la Esencia, no de Canalización) a menos de 15 metros.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La mayoría deberían estar hechos con materiales raros o de gran calidad: ardarcer, arborang (alto acero), arheled (alto cristal), borang (bajo acero), plata, galvom, oro, mithril, gemas.

Dinero extra: Gemas (amatista, diamante, esmeralda, ópalo, zafiro) por valor total de 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* cualquier habilidad de armas, Montar, Leer Runas, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actuar, Meditación, Conocimiento de los Cielos; *Habilidades artísticas:* Bailar, Música, Poe-

sía, Cantar; *Habilidades de trabajo*: Hacer Bordados, Coser, Trabajar el Metal, Orfebrería; *Habilidades de influencia*: Liderazgo, Oratoria; *Habilidades de conocimiento*: Historia de Armas Famosas y otras creaciones encantadas.

Subida de características: Puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados más arriba, un Noldo podría aprender en circunstancias poco usuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 3), logathig (grado 3) o rohírrico (grado 3).

— ❖ LOS SINDAR ❖ —

(singular: *Sinda*)

Los Sindar o “elfos grises” son Eldar y formaban parte originariamente de la gran raza denominada Teleri. A diferencia de los Noldor, los Vanyar y la gran mayoría de los Teleri, los Sindar decidieron no cruzar el mar para ir a Aman y permanecieron en la Tierra Media. Como los elfos silvanos, forman parte de los Moriquendi, los “elfos oscuros” que nunca vieron la luz de Valinor.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Los Sindar son delgados si se les compara con los hombres, y son casi tan altos como los Noldor, aunque de compleción algo más ligera. Son más musculosos que los silvanos. Los varones suelen pesar unos 95 kilos y las mujeres unos 73 kilos.

Color: La mayoría tienen el pelo rubio y ojos azul claro o grises. Como los Noldor, su piel es blanca.

Aguante: No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas cada día. Los Sindar no duermen, sino que descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los Puntos de Poder gastados en hechizos).

Estatura: Los varones miden una media de 1,95 m., y las mujeres 1,85 m.

Ciclo vital: Son inmortales y sólo perecen por medios violentos o cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.

Resistencia: No pueden enfermar ni les quedan cicatrices y son virtualmente inmunes a dolencias normales. Bonificación +15 contra ataques de frío.

Capacidades especiales: La capacidad de visión de los Sindar a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre en pleno día. En otras situaciones, y cuando hay una pequeña fuente de luz, los elfos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los hombres (es decir, no pueden ver nada).

Los Sindar son menos musicales que los Vanyar o los elfos silvanos, y menos habilidosos en la forja y artesanía que los Noldor. Sin embargo, son adeptos en todas las artes y destacan en muchas de ellas. Ninguna raza construye mejores embarcaciones que los Sindar.

CULTURA

Vestidos y adornos: Las ropas de los Sindar son de una calidad excepcional, aunque no ostentosas y sí utilitarias. No les gustan los ricos ropajes que lucen sus primos los Noldor. Sus colores preferidos son los grises y platas.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Los Sindar son los elfos más cooperativos y abiertos de la Tierra Media. Son grandes maestros y usuarios y se interesan por las obras de todas las razas. Esto contrasta con los Noldor, más inquisitivos, pero que desprecian con rapidez las cosas que son modestas o sutiles en apariencia o utilidad. Los elfos grises son un pueblo tranquilo que disfruta con la compañía de otras gentes. A diferencia de los elfos silvanos, construyen ciudades y

puertos y se reúnen en comunidades muy concurridas. Muchos de los Sindar sienten una especie de vínculo con el mar. Construyen unos barcos soberbios y son unos reputados marineros.

Emparejamiento: Son monógamos de por vida. A veces se casan con humanos y de dichas uniones nacen los medioelfos.

Religión: Informal y centrada en torno a las fiestas comunales y la meditación personal, igual que los demás elfos. Como los Noldor, veneran a Eru y consideran a Varda como su vala principal. Muestran también un respeto especial por Ulmo, el “Señor de las Aguas”.

OTROS FACTORES

Actitud: De las tres razas élficas de la Tierra Media, los Sindar son los más tranquilos y sosegados, y parecen ser los más felices. Son menos frívolos y juguetones que los elfos silvanos y menos apasionados y orgullosos que los Noldor. Los sentimientos de los Sindar son profundos y difíciles de despertar, pero cuando esto ocurre, no pueden ser reprimidos. En ello está la raíz de su añoranza por el mar.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* Su idioma propio es el sindarin (grado 5), que se ha convertido en la lengua principal de todos los elfos del noroeste de la Tierra Media y que ha influido enormemente a los idiomas humanos. Sin embargo, los Sindar hablan también el oestron (grado 5), el betlíteur o silvano (grado 4) y algo de quenya (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* Los Sindar también tienen la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 3), atliduk (grado 4), logathig (grado 4), nahaiduk (grado 4) o rohírrico (grado 3).

Prejuicios: Los Sindar son grandes amigos de la mayoría de las razas y han seguido conservando una estrecha relación con los enanos. Sus principales enemigos son los orcos, los huargos y los dragones.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.



Elfo
Sinda

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, espada ancha, arco compuesto, arco largo, mayal, cayado, espadón, jabalina, lanza. *Opciones para RM:* kynac, alfanje, florete, daga, main gauche, estoque, espada hastarda, gé, yarkbalka.

Armadura: Cualquiera. Los Sindar prefieren sustituir la protección de las armaduras por las ropas mágicas (túnicas, capas, guantes, cinturones, velos) allí donde las puedan encontrar en lugar de cargar con pesadas cotas de cuero o metal.

Atuendo: Vestimenta de gasa o seda ligera; vestidos o túnicas ceñidas de fino lino, algodón o seda pesada; las túnicas varían en longitud, desde las ropas cortas que apenas bajan por debajo de la cintura hasta las más largas abiertas por los lados para facilitar los movimientos; cinturón de cuero o metal o faja de lino o seda; calzas ceñidas o faldones de sarong hechos de organdí o seda pesada que llega desde media pantorrilla hasta los tobillos; botas o sandalias abiertas decorativas; capa que llega hasta la cintura. Los colores de su atuendo suelen ser variaciones del blanco y el gris: crema, yema de huevo, marfil, perla, limón, carbón, azul grisáceo, rosa grisáceo, verde grisáceo, ahumado, plateado, beige, etc. Los bordados y las aplicaciones no se utilizan mucho, y normalmente lo hacen para crear una textura o un patrón (como el blanco sobre el blanco o el crema sobre el limón) y no un contraste (blanco sobre carbón o azul grisáceo sobre marfil).

Dinero: Gemas (cuarzo transparente, calcedonia rubia, citrón, madreperla) por valor total de 2 monedas de oro.

OPCIONES DE HISTORIAL

Ya que los Sindar son elfos y que su inmortalidad les une a la Creación de la Creación, están fuertemente ligados al Destino, y sólo reciben tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 61-65 por: apto para aprender idiomas, el personaje recibe 10 grados para distribuir entre los idiomas de su elección (sujeitos ala aprobación del DJ); además, recibe 1 grado de idiomas extra cada nivel.

Objetos especiales: Todas están disponibles. La mayoría deberían estar hermosamente tallados, con motivos florales o de hojas, y hechos de materiales de buena calidad o relativamente raros: acero, plata, mithril, cristal, madera de gran calidad, mármol, ágata, émbur.

Dinero adicional: Gemas (ópalo de fuego, diamante, Perla, piedra lunar) por valor total de 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* cualquier habilidad de armas, Nadar, Leer Runas, Usar Objetos, Acechar/Esconderse, Percepción, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actuar, Navegar, Meditación, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Música, Poesía, Cantar. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Tejer, Hilar, Coser, Hacer Bordados, Hacer Flechas, Construir Barcos. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Navegación, sistemas de escritura y alfabetos.

Subida de características: Puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un Sinda podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysalco (grado 3), Lengua Negra (grado 3), haradaino (grado 4) u orco (grado 3).

ELFOS SILVANOS

(Avari)

Cuando los Eldar abandonaron la tierra natal de los elfos durante los Días Antiguos, algunos de sus hermanos quedaron atrás. Decidieron no buscar la luz de Aman y se les denominó Avari (Q: "Los Renuentes"). Estas razas fueron abandonadas a su suerte durante los días en que la Sombra de Morgoth barrió el este. Durante esos tiempos oscuros se vieron obligados a permanecer en la seguridad reclusa de los bosques del este de la Tierra Media, donde vagaron y se escondieron de los Hombres salvajes que dominaban la mayor parte del territorio. Con el tiempo se les denominó silvanos o elfos de los bosques.

A causa de estas mezclas surgió una cierta confusión en torno a la identidad de las razas silvanas. A muchos de los Teleri fueron se les llamó elfos silvanos, pero aquí sólo se aplica este término a los Avari.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: La mayoría son de complexión ligera y algo delgados para la media humana. Los varones suelen pesar unos 75 kg., mientras que las hembras pesan unos 62 kilos.

Color: Rubicundos, con cabellos dorados y ojos azules o grises. Es difícil generalizar, ya que hay muchas razas y existe una gran diversidad entre ellas.

Aguante: No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas cada día. Los elfos silvanos no duermen, sino que descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los Puntos de Poder gastados en hechizos).

Estatura: Los varones miden 1,80 m. de media y las hembras miden 1,70 m.

Ciclo vital: Son inmortales y sólo perecen por medios violentos o cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.

Resistencia: No pueden enfermar o quedar con cicatrices y son virtualmente inmunes a las dolencias naturales. +10 contra los ataques de frío.

Capacidades especiales: Su capacidad de visión a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre en pleno día. En otras situaciones, y cuando hay una pequeña fuente de luz, los elfos silvanos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los hombres (es decir, no pueden ver nada).

Los silvanos son músicos fuera de serie y tienen un oído tremendo, incluso para el estándar élfico. +10 a las tiradas de ataque de los hechizos básicos de bardo. También son muy elusivos: +10 a las maniobras de Maña y de Acechar/Esconderse.

CULTURA

Vestidos y adornos: Sus ropas preferidas suelen ser de color verde bosque, gris o marrón, y van desde los diseños más funcionales hasta algunas maravillosas expresiones de la creatividad individual. Sus atuendos carecen del formalismo y la pompa típica de los vestidos noldor.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: La cultura de los elfos silvanos puede considerarse como poco estructurada y rústica desde el punto de vista de otros elfos, pero rica y relativamente avanzada cuando se la compara con la de los humanos. Siempre han sido independientes, pero en los últimos tiempos muchos de ellos se han establecido en reinos gobernados por los Noldor o los Sindar. Aun así, a todos los elfos silvanos les atrae un buen viaje o una aventura y muchos piensan en la vida como en un juego. La música y los trucos y mañas son sus pasatiempos favoritos. Los elfos silvanos son también maestros con la madera y saben mucho de cómo trabajarla y de sus propiedades.

Emparejamiento: Monógamos de por vida. A veces se emparejan con los humanos. De dichas uniones nacen los medioelfos.

Religión: Informal y centrada en fiestas comunales y la meditación personal. Como todos los elfos, veneran a Varda como dadora de luz y hacedora de las estrellas. La principal diferencia es su estrecha relación con el vala Oromé, el "Cazador y Domador de las Bestias".

OTROS FACTORES

Actitud: Son un pueblo amante de la diversión pero siempre vigilante. Su alegría exterior esconde a veces intenciones muy serias.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* sus idiomas favoritos son las lenguas silvanas, que a menudo son conocidas como Lengua de los Bosques (bethetur), (grado 5). Sin embargo, los elfos silvanos del Bosque Negro y sitios más occidentales usan generalmente el sindarin (grado 5) como lengua materna. Dado que todos los idiomas élficos tienen una cualidad como de canción, el esquema único de vocales silvano traiciona su origen racial, incluso cuando emplean los idiomas de los Eldar. La mayoría conocen el oestron (grado 4) y un poco de quenya (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* los elfos silvanos también tienen la oportunidad de aprender: adunaico (grado 2), atliduk (grado 4), logathig (grado 4), nahaiduk (grado 4).

Prejuicios: Los elfos silvanos tienden a aislarse más que los Eldar, ya que tienen un pasado menos amistoso con los humanos. Desprecian a los orcos, les desagradan los enanos y desconfían de los hombres.

Restricciones a las profesiones: Ninguna. De todas las razas élficas, son la más propensa a utilizar hechizos y a menudo emplean la magia para usos sencillos y para realizar trucos. Aun así, no son muy proclives a usar magia muy poderosa.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, hacha, espada ancha, espada corta, látigo, boleadoras, arco largo, arco corto, cayado, espadón, jabalina, lanza. *Opciones para RM.* - main gauche, shang, estoque, gé, kynac, bumerán, red, lanza jabalí, estrellas arrojadizas.

Armadura: Cualquiera. Algunos prefieren las armaduras de cuero encantado, mientras que otros prefieren no llevar ningún atuendo protector y resguardarse con hechizos de *Escudo*.

Atuendo: *Guerberos:* Blusa de seda o algodón (blanca, beige, verde pálido o gris pálido); elegantes túnicas (que pueden llegar a media pantorrilla o a media cintura) de seda/algodón gruesos o cuero trabajado tan finamente que se puede doblar como si fuese tejido (de color marrón como el de la corteza, verde semejante al de las hojas o gris semejante al de las nubes de tormenta); suelen llevar bandoleras que cruzan el pecho y cinturones en tomo a la cadera, así como tiras de ropa alrededor de las extremidades para alojar las vainas de las armas; sus polainas son de una lona resistente o de cuero flexible; calzan sandalias o botas de materiales suaves.

No guerreros: blusas voluminosas de gasa o batas cortas (tela blanca, beige, verde pálido o gris pálido con bordados de un espectro de color similar); algunas veces se ciñen fajines de gasa o seda, aunque normalmente dejan colgar la ropa libremente; suelen llevar polainas de seda, amplios pantalones de gasa semejantes a unos faldones divididos en dos, o faldones de gasa nesgada (a juego con la blusa o la bata, o bien de color marrón como la corteza, verde como las hojas o gris como las nubes de la tormenta); manto de seda gruesa o gasa diseñado como una capa con mangas o aperturas alargadas para los brazos (desde la espalda hasta la cintura), que normalmente llegan hasta los tobillos y suelen tener numerosos bordados de forma que su textura parezca ser la de las hojas de los árboles; sandalias adornadas con gemas o madera tallada.

Dinero: Posesiones para vender o intercambiar; cuerda élfica (30 metros, valorada en 20 mp; puede aguantar 250 kg. de peso y sólo pesa 1,5 kg.), seda élfica (tres metros, valorada en 2 mo) o una serie de piedras preciosas (lapislázuli, malaquita, ágata, turquesa, ónice, ámbar) valoradas en 2 mo.

OPCIONES DE HISTORIAL

Como los pueblos silvanos son elfos y que su inmortalidad les une a la Canción de la Creación, están ligados al Destino y reciben cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 61-65 por: afinidad especial con los árboles y el follaje de los bosques; todas las actividades físicas llevadas a cabo por el personaje tienen una bonificación +15 si éste se encuentra en terreno boscoso.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Debido al cariño que sienten los elfos silvanos por los bosques, muchos de sus objetos deberían estar hechos de madera de buena calidad o encantada, incluso las armas que en otras culturas serían de metal. El acero, la plata, el oro blanco, el tasarang y el bronce son otros posibles materiales.

Dinero adicional: Gemas (aguamarina, ópalo negro, piedra de sangre, granate, ópalo de fuego, topacio azul, jade, zafiro estrellado) valoradas en un total de 1-200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* maniobras en movimiento con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas, Trepar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Navegar, Cocinar, Primeros Auxilios, Forrajea, Meditación, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* música instrumental, Cantar. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar, Deslizarse en Plancha. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas, Hilar, Tejer. *Habilidades de conocimientos:* Botánica, Zoología, Ecología.

Subida de características: Puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un elfo silvano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaico (grado 2), Lengua Negra (grado 3), varadja (grado 3) o waildyth (grado 3).



Elfo
Silvano

— EL MEDIO ELFOS — (Peredhil)

Los medioelfos son una raza rara, el resultado de la unión entre hombres y elfos. Mientras que los dúnedain, los corsarios y los númenóreanos negros tienen sangre élfica (e incluso maia), su relación con los elfos procede de un pasado remoto y no se les llama medioelfos. Los verdaderos medioelfos son hijos de una pareja mixta (padre o madre élfico, padre o madre humano).

Al llegar a la edad adulta, un medioelfo debe decidir si quiere vivir - como hombre mortal o como elfo inmortal. Elrond de Rivendel escogió esto último, mientras que su hermano Elros, el primer rey de Númenor, optó por la mortalidad. Aquellos que se convierten en hombres reciben el Don de la Muerte y no están ligados al destino como lo están sus parientes elfos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Fuertes y esbeltos, más delgados que los hombres, pero más robustos que los elfos. Rasgos finos y afilados. Los hombres pesan unos 100 kilos de media y las mujeres unos 70 kilos.

Color: Piel blanca, generalmente con cabellos castaños o negros y ojos grises.

Aguante: Considerable. Los medioelfos sólo necesitan descansar 4 horas al día, que serán de sueño para los mortales y de meditación para los inmortales.

Estatura: El promedio masculino es de 1,95 m. y el femenino es de 1,75 m.

Ciclo vital: Los medioelfos mortales viven entre 250 y 500 años.

Resistencia: Los medioelfos son virtualmente inmunes a las enfermedades y las dolencias naturales. Tienen una bonificación de +5 contra los ataques de frío.

Capacidades especiales: Los medioelfos ven muy bien en la oscuridad. Con la luz de la luna o de las estrellas pueden ver perfectamente a 150 metros de distancia. En otras clases de oscuridad ven como los elfos (de 15 a 30 metros si hay alguna fuente de luz).

Medio
Elfos



CULTURA

Vestidos y adornos: Varían, aunque en general visten ropas bien confeccionadas y adornadas con sutileza. Los colores preferidos son los azules y verdes oscuros, los grises y grises verdosos, la plata y el blanco.

Miedos e incapacidades: Ninguna.

Forma de vida: Varía, aunque generalmente viven en retiros o refugios secretos, o entre los elfos. Su cultura se parece mucho a la de los Sindar, aunque se preocupan constantemente de los asuntos de los hombres.

Emparejamiento: Son monógamos. El linaje se traza por la vía materna o la paterna indistintamente.

Religión: Silenciosa y personal, implica la meditación. Respetan a Eru y los valar y veneran a Varda y Oromé por encima de los demás. Los que viven junto al mar tienen a Ulmo en gran estima.

OTROS FACTORES

Actitud: Pacientes, reservados, considerados, equilibrados, reflexivos y dulces.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* La mayoría tienen el sindarin (grado 5) como lengua materna. También conocen el oestron (grado 5) y algo de quenya (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* Los medioelfos también tienen la oportunidad de aprender: adunaico (grado 5) y élfico silvano, bethteur (grado 5).

Prejuicios: Son enemigos acérrimos de los orcos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, espada ancha, espada larga, martillo de guerra, maza, estrella de la mañana, arco compuesto, ballesta, hacha de combate, mayal, cayado, espadón, lanza. *Opciones para RM.-* alfanje, main gauche, estoque, guantelete, ballesta pesada, gran martillo, espada bastarda, lanza jabalí.

Armadura: Cualquiera. Los medioelfos se sienten a gusto con armaduras de coraza, de escamas y de lamellar.

Atuendo: *Varones:* blusa o túnica de seda, a menudo con mangas completas plegadas (grises, plateadas o blancas); tabardo con brocados y damasquinados, de seda gruesa o terciopelo (de color azul oscuro o verde, o con una trama sutil que combine ambos tonos) cuya longitud puede abarcar desde la cadera hasta las rodillas; elegante cinturón de plata, oro blanco, bronce o acero pulimentado; pantalones de seda con pernera estrechada o unas medias ceñidas (grises, plateadas, azules o verdes); zapatillas de cuero o botas que llegan a los tobillos que llevan dentro de otras botas de cuero más resistentes que llegan hasta la rodilla o hasta media pantorrilla (de varios tonos de gris, azul o verde); larga capa completa de color azul oscuro, verde oscuro o gris carbón, a juego con otro tono más claro (azul celeste, verde marino, gris perla, blanco).

Hembras: Traje recto de seda ligera (gris, blanco o plateado) que llevan debajo de un vestido ceñido de terciopelo, brocado o seda gruesa (de color azul oscuro o verde, o con una trama sutil que combine ambos tonos) con una falda amplia; cinturón de plata, oro blanco, bronce o acero pulimentado; zapatillas o botas que llegan hasta los tobillos hechas de cuero o de ante; manto de terciopelo, seda gruesa o brocado (color zafiro oscuro o índigo, esmeralda, jade o verde musgo) con elaboradas mangas hermosamente talladas, recogidas o abiertas para doblarlas alrededor del brazo; larga capa completa de seda de color azul oscuro, verde pino o gris ahumado a juego con otro tono más claro (azul pastel o verde, gris o blanco).

Dinero: 20 monedas de plata de acuñadura arnoriana o gondoriana.

OPCIONES DE HISTORIAL

Dados sus fuertes lazos raciales y culturales, los medioelfos sólo reciben tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Sustituir el intervalo 61-65 por: simpatía por los Pueblos Libres de la Tierra Media; el personaje siente cuándo están cerca (a menos de 150 metros) sus enemigos (servidores de Sauron, tanto si sabe que lo son como si no lo sabe).

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los metales finamente forjados son el material más popular para este tipo de objetos.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de acuñadura arnoriana o gondoriana.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Montar, Nadar, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Escondarse, cualquier habilidad miscelánea. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Navegar, Primeros Auxilios, Forrajear, Meditación, Cono-

cimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, música instrumental, Cantar. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar, Correr. *Habilidades de trabajo:* Hacer Flechas, Coser. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Liderazgo. *Habilidades de conocimientos:* historia de una raza/cultura, geografía.

Subida de características: Puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas indicados anteriormente, un medioelfo podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: labba (grado 3), logathig (grado 3), nahaiduk (grado 3) o rohírrico (grado 3).

❖ A-2.3 • HOBBITS ❖

(Kuduk)

Los hobbits tienen un origen oscuro, aunque parece ser que surgieron en el Este en la Primera Edad, más o menos al mismo tiempo que los hombres. De hecho, se dice que están relacionados con ellos. Sus costumbres, sin embargo, son únicas: cavan y excavan y viven en "agujeros"; de ahí su nombre Kuduk, que significa "morador de agujeros" (del antiguo hobbitico de Rhovanion kûd-dûkan).

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Los hobbits son los más pequeños de los pueblos que hablan, y tienen una estatura promedio entre los 60 y los 120 cm.; tienden a ser gordos y mofletudos. Tienen grandes y peludos pies.

Existen tres grupos o tribus principales de hobbits: los Pelosos, los Fuertes y los Albos. Los Albos son los más altos (los varones miden 1,17 m. y pesan 33 kg. de media y las hembras miden 1,07 m. y pesan 31 kg.). Tienen la piel clara, y de los tres grupos, son los que más se asemejan a los humanos. Son pocos y algunos observadores los han confundido con comunidades humanas que vivían cerca de ellos.

Los hobbits más comunes son los Pelosos. Son los de tamaño más pequeño (los varones miden 1,02 m. y pesan 27 kg. de media, y las hembras miden 97 cm. y pesan 26 kg. de media) y los más oscuros de piel, pues tienen el pelo castaño y la piel morena. Sin una pizca de barba, son en muchos aspectos el prototipo de hobbit.

Los Fuertes son el grupo hobbit más rechoncho y a menudo parecen más bajos que algunos de los Pelosos, dada su gordura. En general, sin embargo, son más altos que los Pelosos pero no tanto como los Albos (los varones miden 1,07 metros y pesan 33 kg. de media, y las mujeres miden 1,02 m. y pesan 31 kg.). Su color es también una especie de compromiso, aunque tienen el cabello rizado castaño que se parece al de sus primos más pequeños. Sin embargo, la característica más sobresaliente de los Fuertes son sus enormes pies y manos (grandes incluso para los harems de los hobbits), así como el hecho de que a menudo se dejan crecer la barba.

Aguante: Los hobbits poseen una sutil robustez que se asemeja a la de los enanos y los orcos. Cuando se les obliga, pueden recorrer grandes distancias en terreno duro, a pe-

sar de que sus costumbres requieren frecuentes comidas y tranquilidad.

Ciclo vital: 90-110 años. Llegan a la edad adulta a los 30 años.

Resistencia: Sus manos y pies son casi inmunes al frío y al calor. Por ello, casi siempre van descalzos. Su sencillez e inocencia innata les proporcionan una resistencia elevada a los ataques mágicos.

Capacidades especiales: Son hábiles, se mueven ligera y sigilosamente. Sus dedos largos y extrañamente esbeltos les permiten crear objetos preciosos y explican su gran reputación como ladrones.

CULTURA

Vestidos y adornos: Llevan ropas de lino o lana: camisas, pantalones que llegan hasta la parte alta del tobillo, y chaquetones de brillantes colores. Ocasionalmente lucen sombreros, pero muy raramente llevan zapatos o guantes.

Miedos e incapacidades: Los hobbits huyen de lo extraño y de lo inusual, pero por lo demás tienen capacidades normales.

Forma de vida: Son artesanos capaces, pero no les gustan las maquinarias complicadas ni la magia. Sus vicios son pocos: seis comidas al día, fumar en pipa y los adornos brillantes. Aun así, a pesar de este estilo de vida aburrido y aislado, la manera de vivir de los hobbits ha demostrado ser práctica, y les ha permitido sobrevivir sin apenas ser molestados a guerras, plagas y hambrunas.

Algunos hobbits son lo bastante curiosos como para viajar o ir de aventuras, y de los Albos han salido bastantes individuos atrevidos. Cada tribu hobbit tiene su paisaje preferido: los Albos prefieren las tierras boscosas que se encuentran en los frescos climas nórdicos; los Pelosos prefieren las tierras altas y las laderas de las colinas, y los Fuertes prefieren las riberas y las tierras bajas. De acuerdo con esto, sus preferencias han tenido efecto sobre sus esquemas de vida. Los conservadores Pelosos, por ejemplo, han tenido siempre lugares para sus tradicionales smials o casas en agujeros tradicionales, mientras que los Fuertes y los Albos han comenzado a confiar en las viviendas en la superficie, ya fueran de madera, ladrillo o piedra. Todos los hobbits disfrutan con la sencilla vida de los granjeros, molineros y artesanos. Los talleres y barracas salpican sus territorios, siempre construcciones bajas, ya que los medianos odian las torres y raramente construyen más de un piso.

En la Comarca (K. "Súza" el cargo de gobierno del Thain es hereditario.



Hobbits

Emparejamiento: Monógamos. Los Albos y los Pelosos trazan su linaje por vía materna o paterna indistintamente. Los Fuertes lo hacen por vía materna.

Religión: La religión hobbit es, sin excepción, modesta e informal. Se trata en realidad de una serie de alegres fiestas que se centran en los dones de la naturaleza. El día de Año Medio (solsticio de verano) es el momento del festival de verano, mientras que los dos días de Yule al comienzo y final del año marcan el inicio del regreso del sol y la marcha hacia la primavera. Las épocas de cosecha son, desde luego, momentos de importancia especial.

OTROS FACTORES

Actitud: Los hobbits son básicamente alegres, conservadores, faltos de pretensiones y pacíficos. La ambición no tiene lugar entre ellos. La mayoría son conformistas que evitan lo desconocido y huyen de la aventura, prefiriendo permanecer a resguardo en sus limpias y humildes aldeas.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los hobbits hablan su propia y sutil variante del oestron (grado 5), que es el hobbitico moderno. Esta adopción de la lengua común es un indicio de su adaptabilidad, ya que todas las tribus abandonaron el idioma kuduk, original cuando emigraron de Rhovanion en los siglos XIII y XIV de la Tercera Edad. El nombre tradicional de los hobbits en oestron es Banakil (O. "Mediano"). *Desarrollo de la habilidad:* Los hobbits también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 4), kuduk (grado 5) o sindarin (grado 4).

Prejuicios: Los Albos son los más propensos a mezclarse con la Gente Grande. Los Fuertes rara vez tratan con otras razas y los Pelosos, en su mayoría, prefieren tratar con los severos enanos. Todos los hobbits odian a los huargos y los orcos.

Restricciones a las profesiones: Los hobbits no son ni magos, ni animistas, ni bardos ni montaraces.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, hacha, espada corta, garrote, arco corto, honda. *Opciones para RM:* cachiporra, jo, pilum, estrellas arrojadas.

Armadura: Ninguna o cuero o cuero endurecido. Sólo en circunstancias muy extrañas conseguirá un hobbit adquirir una armadura semejante a la cota de malla élfica de Bilbo.

Atuendo: *Varones:* Chaqueta de lino blanco o color crema; chaleco o camisa de brillantes colores (azul claro, escarlata, verde claro) a menudo adornado con bordados o hecho de brocado muy ornado; cinturón de cuero con hebilla de peltre, oro o latón; holgados pantalones de lana con perneras que pueden llegar hasta la rodilla o incluso hasta el tobillo, a menudo a rayas (amarillo brillante, verde, azul, naranja), siempre con un tinte muy claro.

Hembras: Blusa y enaguas de lino blanco o de color crema; jersey acampanado de lana con un tono brillante (amarillo limón, rosa fucsia, azul celeste, verde manzana, rojo turco) que llega hasta media pantorrilla; corpiño (con un color a juego) que se ata por delante; chal con lazo o con corchetes atado por encima de los hombros; delantal de lino blanco o de color crema.

Dinero: 20 monedas de plata de acuñadura arnoriana.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los hobbits que se atreven a abandonar su hogar y aventurarse en otras tierras son individuos extraordinarios, y por ello reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Rango 71-75 no disponible (tirar otra vez).

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos y los objetos que contienen hechizos diarios no están disponibles. Sólo los objetos que permiten llevar a cabo una tarea natural con más eficacia (armas, alforjas, cuerda, ganzúas, etc.) están presentes en una sociedad hobbit.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de acuñadura gondoriana.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, armas de proyectil, Trepar, Rastrear, Acechar/Escondarse, Percepción. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Evaluar, Navegar, Cocinar, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Bailar. *Habilidades atléticas:* Patinar, Malabarismo, Andar con Zancos. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Metal (herraduras, bisagras, herramientas, etc.), Trabajar el Cuero, Hacer Flechas, Coser, trabajos en tierra (excavar agujeros hobbit). *Habilidades de influencia:* Entretenimiento, Oratoria. *Habilidades de conocimientos:* Botánica, Genealogía, Geografía Local.

Subida de características: La Fuerza y la Presencia sólo pueden aumentarse en un punto como máximo. Las demás características se pueden aumentar libremente según las reglas de historial.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un hobbit podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), dunael (grado 2), nahaiduk (grado 3), orco (grado 1), rohírrico (grado 4) o elfo silvano, betliteur (grado 4).

α-2.4 • hombres

(Hildor o Atani)

Los hombres fueron los Segundos Nacidos y aparecieron por primera vez en el Lejano Este durante la Primera Edad. Allí, en una tierra llamada Hildórien, despertaron para encontrarse con un continente salvaje y pasó algún tiempo antes de que conociesen a los Primeros Nacidos, los elfos. Fueron los elfos quienes les dieron el nombre de Hildor (El. "Seguidores"), aunque ahora se les nombra más comúnmente con los vocablos Atani (Q.) o Edain (S.), que significan "el segundo pueblo".

Los hombres se diferencian de los elfos en muchas cosas y la más evidente es su "Don de la Muerte". Los hombres son mortales y viven sus breves vidas con un fuego y una pasión que no se ve en las demás razas. También son variados y a menudo vulnerables e imperfectos. A diferencia de los Primeros Nacidos, son bastante vulnerables a las enfermedades y a las temperaturas extremas. Pero al mismo tiempo, durante la Primera, Segunda y Tercera Edad, rara vez se cansaron de la vida.

Hay dos grandes grupos humanos: los Altos Hombres, a quienes se suele llamar Edain, y los Hombres Comunes, aquellos que no se aliaron con los elfos en las guerras contra Morgoth. Algunos hablan de los Hombres del Norte como un tercer grupo, los Hombres Medianos, que están racialmente próximos a los edain pero que no se beneficiaron de ningún contacto o alianza con los elfos.

La línea de los Edain ha sido bendecida por su fe en Eru y en sus sirvientes los valar, y por lo tanto es especial. Los Altos Hombres son excepcionalmente grandes, con estaturas de 1,90 a 2 metros, y pesan entre 100 y 135 kilos. Sus grandes huesos y musculatura les dan una apariencia impresionante; sólo los elfos noldor pueden comparárseles en fuerza. Sin embargo, no son tan ágiles ni resistentes como los elfos. El cabello de los Altos Hombres suele ser de color castaño oscuro o negro azabache—sus ojos azules, grises o negros—y suelen ser de piel clara. Los que son de pura raza viven hasta los 250-300 años.

Los Hombres Comunes son más numerosos y menos afortunados. Robustos y relativamente bajos (entre 1,50 y 1,92 metros), han dado origen a una gran diversidad de tipos. La coloración de su piel y pelo varía desde los marrones y negros más oscuros hasta los tonos rubios y rojizos más claros. A diferencia de los Altos Hombres, muchos lucen barbas y bigotes. De ellos provienen la mayoría de los linajes humanos de la Tierra Media.

— BEÓRNIDAS —

Llamados también Beijabar o Bajaebgahar, este grupo disperso de hombres de gran tamaño tiene un origen confuso. Son una raza nórdica relacionada con los Hombres de los Bosques, los Hombres del Lago y los Hombres de Valle en Rhovanion, aunque aparentemente se distanciaron en tiempos pretéritos, probablemente antes de las migraciones de los nórdicos fuera de Eriador. Son pocos en número, y algunos los distinguen como un clan más que como un pueblo en sí. Sin embargo, culturalmente, y también físicamente hasta cierto punto, son únicos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Físicamente, los beórnidas son los nórdicos más grandes, y todos son de compleción robusta y poderosa estructura ósea. Los hombres son tremendamente peludos; pesan unos 110 kilos de media. Las mujeres pesan unos 70 kilos por término medio.

Color: Son de piel clara, pero a diferencia de la mayoría de los nórdicos (que suelen ser rubios), la mayoría son pelirrojos.

Aguante: Los beórnidas sólo necesitan dormir dos veces cada tres días.

Estatura: Los hombres miden sobre 1,90 m.; las mujeres 1,70 m.

Ciclo vital: 80-100 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Los animales salvajes nunca atacarán a un beórnida a menos que les provoquen.

CULTURA

Vestidos y adornos: Son extremadamente velludos y su tendencia a llevar pieles les da una apariencia "de animal". Como prefieren las túnicas ásperas, las capas y pantalones de lana con polainas, raramente llevan armadura tradicional.

Miedos e incapacidades: Evitan las zonas civilizadas.

Forma de vida: Los beórnidas han vivido tradicionalmente en grupos pequeños o por familias aisladas en "granjas" bien cuidadas. Algunos, como el linaje de Beorn, han preferido las tierras relativamente bajas, mientras que la mayoría habita en los pasos y laderas de las Montañas Nubladas o las Montañas Grises. En cada caso, su presencia es difícil de notar. Las familias beórnidas cuidan de sí mismas y de sus granjas con la ayuda de una gran variedad de amigos animales, miembros de la casa, que parecen mansos al extraño. Los hombres abandonan sus granjas durante largos periodos de tiempo para abordar asuntos militares, religiosos o sociales.

Emparejamiento: Monógamos, se traza el linaje a través del varón.

Religión: Se centra en el antiguo Culto del Oso (Rh. "Bairakyn"). El pontífice del culto, o Waildanbair (Rh. "Oso gobernante") es también el señor hereditario de todo el clan beórnida y es el principal de los famosos Multiformes. Durante sus ceremonias secretas, estos hombres adoptan la forma de osos y recrean sus antiguas leyendas e historias mediante complejas danzas rituales. Estas reuniones tienen lugar en sitios sagrados determinados que tienen alguna relación con su patrón vala, Oromé (a quien ellos llaman Araw).

OTROS FACTORES

Actitud: Los beórnidas son solitarios por naturaleza, pero disfrutan de los infrecuentes momentos compartidos. Son generosos y normalmente tranquilos e introvertidos, pero pueden transformarse en individuos joviales y explosivos en reuniones o fiestas. Su risa profunda y atronadora es legendaria. Como guerreros, los beórnidas son fieros y a menudo incontrolables. Esto es especialmente cierto en los raros Multiformes, ya que tienen tendencia a transformarse en osos cuando se les estimula demasiado



Beórnida

o se sienten ultrajados. Una vez en forma de oso, pueden atacar con una fuerza tremenda, pero no tienen más que el instinto para guiar sus actos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los beórnidas usan generalmente dos formas de comunicación: su idioma normal, el atliduk (grado 5), y el sistema de señales de la naturaleza denominado waildyth (grado 5). Este último puede usarse para hablar a grandes distancias sin revelar la propia presencia, ya que los sonidos son variaciones de sonidos de las tierras salvajes (animales, el viento y demás). La mayoría de los beórnidas también hablan el oestron (grado 5) y la lengua de los hombres de los bosques, el nahaiduk (grado 5). *Desarrollo de la habilidad:* Los beórnidas tienen también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: logathig (grado 4), sindarin (grado 4) o élfico silvano, bethteur (grado 3).

Prejuicios: Los beórnidas odian a los orcos, huargos, trolls, gigantes y dragones.

Restricciones a las profesiones: No hay magos entre los beórnidas. Sin embargo, algunos son Multiformes, que pueden pasar del aspecto humano al de oso, pero tienen un control limitado sobre este proceso. En el Apéndice A-6.1 (pág. 217) hay un método para controlar dicho proceso.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, hacha, espada ancha, garrote, maza, látigo, boleadoras, arco corto, honda, cayado. *Opciones para RM:* hacha de leñador, porra, jo, cabis.

Atuendo: *Varones:* túnica de cuero blando o ante (con mangas que pueden llegar hasta el antebrazo o hasta la muñeca) con piel (de conejo, de castor, de visón o de marta) en el cuello, en la cintura, en las muñecas y en los dobladillos; polainas de cuero blando o ante; botas de cuero endurecido; capa hecha de piel de alce, de oso o de puma.

Hembras: el mismo atuendo descrito más arriba además de una falda completa de ante (que puede llegar a media pierna o hasta las rodillas) con pieles bordadas en los dobladillos o un vestido



de tafetán o cuero blando con sus pliegues colgando de un canesú y unas mangas muy anchas. Los colores preferidos para los atuendos beórñidas varían entre varios tonos de castaño, marrón o rojo. Ocasionalmente se utilizan pequeñas franjas amarillas, blancas o azul celeste para adornar el canesú del cuello o de la cintura. Las mujeres que salen de aventuras suelen llevar polainas sin falda, para de esta forma estar listas para entrar en combate.

Dinero: Mercancías para intercambiar o vender por monedas; 10 pieles de alce, finalmente trabajadas, valoradas en 2 mp cada una; 5 pieles de nutria valoradas en 4 mp cada una; 4 pieles de castor valoradas en 5 mp cada una.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los beórñidas que abandonan su sociedad cerrada son considerados como gente especial y por ello reciben 5 puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Modificar el intervalo 71-75: la lista de hechizos aprendida debe proceder del reino de la Canalización.

Objetos especiales: No hay disponible ningún objeto que permita lanzar hechizos de Esencia o que permita utilizar habilidades de Esencia. Puede haber presentes hechizos de Canalización, aunque son raros, y también pueden aparecer objetos que aumenten la potencia de la Canalización. La artesanía de los beórñidas es excelente, aunque su trabajo es bastante rústico y carece del refinamiento típico de las obras élficas.

Dinero adicional: Una serie de pieles valoradas en 1-200 mo (zorro negro, 5 mo; marta, 8 mo; marta negra, 10 mo; armiño, 13 mo; marta dorada, 15 mo; visón, 11 mo; marta roja, 12 mo; zorro blanco, 7 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas excepto armas a dos manos o armas de asta, Tregar, Montar, Nadar, Rastrear, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos de Canalización. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Navegar, Conocimiento de las Cuevas, Cocinar, Primeros Auxilios, Forrajear, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura, Contar Historias, Bailar, Cantos. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Comerciar. *Habilidades de conocimiento:* Zoología.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un beórñida podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: labba (grado 3), orco (grado 3).



—✠ CORSARIOS ✠—

Los corsarios son descendientes de los rebeldes dúnedain que huyeron de Gondor tras la Lucha entre Parientes de los años 1432-1447 de la Tercera Edad. La mayoría se establecieron en Umbar en el año 1447 de la Tercera Edad y comenzaron una larga lucha por el poder contra los más fuertes haradrim y númenóreanos negros. Desde entonces, el cruce limitado con los habitantes originales ha dado lugar a un grupo étnico distinto, aunque sus raíces dúnedain siguen siendo fuertes. Desean reclamar Gondor como suyo.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: De compleción fuerte, los varones pesan unos 110 kilos y las mujeres 75.

Color: Los corsarios suelen ser de piel blanca y tienen los ojos grises o azulados y el cabello negro o castaño oscuro.

Agua: Considerable. No se marean en barco.

Estatura: Los hombres miden 1,90 m. y las mujeres 1,70.

Ciclo vital: 95-190 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +25 a la actividad de predecir el tiempo y guiarse por las estrellas.

CULTURA

Vestidos y adornos: Los corsarios prefieren el púrpura, el rojo y el oro en tejidos hechos a base de seda o fino algodón. Llevan túnicas y muy raramente usan polainas. Los hombres llevan collares de oro, mientras que las mujeres van muy adornadas con joyas.

Miedos e incapacidades: Las enfermedades y su propia mortalidad natural.

Forma de vida: La cultura de los corsarios refleja los elementos conservadores que se encuentran en la aristocracia de Gondor, sólo que llevados hasta el extremo. La cálida influencia costera de Umbar ha supuesto algunos influjos más, la mayoría númenóreanos negros, y el resultado es un retorno a la vieja cultura marinera de Númenor.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza a través del padre.

Religión: La religión de los corsarios se preocupa de la Muerte y la Oscuridad y gira principalmente en torno a la adoración de los héroes y los ancestros. Los grandes reyes númenóreanos son reverenciados como dioses. Las ceremonias tratan sobre la perpetuación de la vida del individuo y, lo que es más importante, del linaje. Los muertos son enterrados con gran parafernalia y se les sepulta en un estado preservado, de gran esplendor.

Algunos reverencian a Námo, el Guardián de los Muertos, o a Varda.

OTROS FACTORES

Actitud: Agresivos, altivos, decididos, amargados; los corsarios tienen la actitud de reyes en un exilio injusto.

Idioma: *Idiomas iniciales:* El primer idioma de los corsarios es el adunaico (grado 5), ya que se identifican con Númenor y con el linaje de los dúnedain. Todos ellos hablan la lengua común de Gondor, el oestron (grado 5), así como el haradaico (grado 4) de la población de Umbar. *Desarrollo de la habilidad:* Los corsarios tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: apysaico (grado 4), atliduk (grado 3), nahaiduk (grado 3) o rohírrico (grado 3).

Prejuicios: Los corsarios son un grupo minoritario, involucrado en eternas luchas con sus aliados, los númenóreanos negros y los haradrim. Miran con desconfianza y cierto desdén a estos dos gru-

pos. Los númenóreanos negros, como los dúnedain, se han casado en muchas ocasiones con miembros de los pueblos sometidos, y los corsarios consideran esto un signo de debilidad. Ven a los haradrim como otra raza inferior más, una que deben tolerar. Sus mayores enemigos son los nórdicos (rohirrim, hombres de los bosques, beórnicas, etc.), porque consideran que ellos son los culpables de la Guerra entre Parientes.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, cimitarra, espada ancha, espada corta, maza, estrella de la mañana, látigo, boleadoras, arco compuesto, arco largo, arco corto, mayal, cayado, espadón, lanza. *Opciones para RM:* guantelete, espada bastarda, lanza jabalí, látigo de nueve colas, machete, alfanje, arpón, main gauche, red, arma de asta, sable.

Armadura: Cualquiera. Los corsarios más ricos adornan sus armaduras con remaches o grabados en oro. Algunos prefieren llevar una versión modificada de] antiguo yelmo karma.

Atuendo: *Varones:* blusa de seda o de algodón con los vivos colores preferidos por los corsarios (escarlata, púrpura, dorado), normalmente con los puños de las mangas y el cuello bordados; túnica de seda o algodón (también con colores muy vivos), a menudo sin camisa debajo, que puede llegar hasta los tobillos o hasta las rodillas, con un dobladillo elaborado (en forma de franjas, almenas o festoneado); cinturón de gruesas placas de oro con grabados de motivos marinos; collar de placas de oro grabadas; sandalias o botas de cuero.

Hembras: blusa de seda o de algodón con un atrevido escote que deja la espalda al descubierto, normalmente con los colores preferidos por los corsarios (carmesí, violeta, dorado); enaguas de seda o algodón que llegan hasta los tobillos, a menudo con pliegues o unidas mediante un canesú por la cintura, de nuevo con vivos colores; falda corta de seda o damasco, que suele llegar hasta media pierna o hasta la rodilla, con un bajo muy elaborado (en forma de franjas, almenas o festoneado); corpiño con llamativos lazos; cinturón ornamental de oro; sandalias o zapatillas de seda.

Dinero: 2 monedas de oro.

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los corsarios prefieren las armas y herramientas adornadas con oro.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de la casa de la moneda de Umbar.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Tregar, Montar, Nadar, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Evaluar, Navegar, Primeros Auxilios, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura, Escultura, Bailar. *Habilidades atléticas:* Esprintar, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Metal, Hacer Bordados. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Comerciar, Liderazgo. *Habilidades de conocimientos:* historia cultural, Geografía, Navegación.

Subida de características: Puede aumentarse cualquier característica menos la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un corsario podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 4), orco (grado 3), sindarin (grado 3) o élfico silvano (grado 3).



— DORWINRIM — (singular: Dorwinadan)

Los dorwinrim ocupan la parte baja del valle del Camen y la región al sur, entre el río y la costa noroccidental del Mar de Rhûn, la tierra conocida como Dorwinion. Son una mezcla de nórdicos y hombres del este.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Los dorwinrim son un poco más corpulentos que la mayoría de los grupos denominados "hombres comunes"; los hombres pesan unos 80 kilos y las mujeres unos 55. En general, son algo rechonchos y tienen gruesas facciones; la única excepción son sus narices afiladas y sus ojos rasgados.

Color: Su tez blanca, ligeramente amarilla, es única. Tienen ojos pequeños, que son generalmente marrones (como su pelo liso), aunque algunos tengan ojos azules o verdes.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres miden 1,70 m. y las mujeres miden 1,55.

Ciclo vital: 60-80 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Bonificación +30 a las TRs contra venenos. +15 a las situaciones en las que haya que actuar o hablar en público. +10 a las maniobras con remos.

CULTURA

Vestidos y adornos: Una gran variedad de lanas y lino. Llevan pantalones y camisas y visten modestamente.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Son mercaderes y hombres de río que abandonaron su pasado nómada por una vida urbana aunque primitiva. Dorwinion es famosa por sus delicados vinos y fuertes aceites. Las vides y olivos

Corsarios

Apéndice
A-2
Razas y
Culturas



cubren las tierras y son la principal fuente de ingresos: uvas y vino. Los árboles producen olivas y aceite de oliva. Los ingresos adicionales los proporciona el Mar de Rhûn: moluscos, conchas, comida y tintes proporcionan un buen dinero a los dorwinrim.

Emparejamiento: Monógamos. Se traza el linaje a través del padre o de la madre, indistintamente.

Religión: La religión dorwinadan es prominente y estable. Es una fuerza unificadora para un pueblo que no tiene una ley formal y que iguala poder con autoridad. Donu, una manifestación local de Yavarma, es la Reina de su panteón. Ella es su "Diosa Madre".

La adoración se centra en torno a tótems (L. "Igana") de tribu o clan, símbolos sagrados que representan a héroes divinizados. Se cree que los héroes tienen poder sobre los lugares que influyeron durante su vida, y que mantienen un dominio sobre sus descendientes. Por ello, una familia o clan protege su territorio religiosamente. Los tótems son también cruciales porque se supone que tienen poder real y son el único medio de comunicación con el héroe que representan.

OTROS FACTORES

Actitud: Los dorwinrim son famosos por su carácter fuerte y hospitalario. A la mayoría les gustan las bebidas fuertes, contar historias y nunca rehusan una fiesta. Su distintiva risa y proximidad física (por ejemplo, sus abrazos) realzan esta reputación de afabilidad, aunque no es del todo fiable; un dorwinadan puede parecer más amistoso de lo que es realmente. Los dorwinrim son sorprendentemente leales con sus amigos y crueles con sus enemigos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los dorwinrim conocen bien los idiomas mercantiles del noroeste y norte-centro de la Tierra Media. Hablan con fluidez el oestron (grado 5) y el logathig (grado 5), siendo esta última su lengua materna. Dado que tratan a menudo con los elfos silvanos, muchos conocen la lengua silvana o el sindarin (grado 3).

Dorwinrim



Desarrollo de la habilidad: Los dorwinrim también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 4), haradaico (grado 3), labba (grado 3), nahaiduk (grado 4), varadja (grado 3).

Prejuicios: Famosos como exploradores, viajeros y comerciantes, han aprendido mucho del espíritu de los demás y les gusta tratar con diversidad de elfos y hombres.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Hacha de combate, espada ancha, garrote, daga, alabarda, jabalina, arco largo, cayado, cimitarra, arco corto, honda, espadón. *Opciones para RM:* irgak, jo, katana, espada larga, no-dachi, estrellas arrojadas.

Armadura: Cualquiera. Los dorwinrim prefieren llevar los tipos más ligeros de armadura, aunque los guerreros vestidos con coraza o cota de malla completa no son del todo extraños.

Atuendo: *Varones:* camisa o blusa de lino, normalmente de color crema o blanco; chaleco corto de lana, a veces con patrones decorativos en el dobladillo, otras veces sin adornos, y normalmente con paños de tejido de colores terrosos contrastados (castaño y negro, marrón claro y amarillo oscuro, color barro y marrón oscuro, etc.); pantalones de lana holgados con colores fríos (negro, gris oscuro, marrón, siena, hueso, ocre oscuro, etc.); fajín de lino o cinturón de piel; zuecos de madera o botas de cuero endurecido; chaqueta larga completa, a menudo acolchada para proteger del crudo invierno que suele haber en la zona en la que viven.

Hembras: camisa o blusa de lino, normalmente de color crema o blanco; vestido de lana, normalmente más ajustado a las formas en el caso de las mujeres en edad de casarse y más holgado en los niños y las matronas, con paños de tejido de colores terrosos contrastados (naranja y carbón, negro y hueso, beige y marrón oscuro, etc.); falda completa de lana con colores fríos (orín, gris oscuro, castaño, siena, color barro, amarillo oscuro, ocre oscuro, etc.); fajín de lino o cinturón de piel; zuecos de madera o botas de cuero endurecido; chaqueta larga completa, con elaborados acolchados.

Dinero: 20 monedas de plata o 10 kysûri, la moneda de marfil única de los dorwinrim.

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. El sentido estético de los dorwinrim prefiere la exquisita simplicidad por encima de las ornamentaciones más elaboradas. Sus armas y herramientas están exquisitamente talladas y tienen unas gráciles líneas, aunque muy pocos grabados o bajorrelieves. Sin embargo, utilizan las gemas como incrustaciones.

Dinero adicional: 10-2,000 monedas de plata o 5 - 1,000 kysûri.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* cualquier habilidad de armas, Trepar, Nadar, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Escondarse, Abrir Cerraduras, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Evaluar, Navegar, Cocinar, Primeros Auxilios, Jugar, Cordelería, Maña. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Esculpir. *Habilidades atléticas:* Deslizarse en Plancha, Esquiar, Patinar, Malabarismos. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar la Piedra, Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Coser, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Seducción, Comerciar. *Habilidades de conocimiento:* Geografía, Navegación,

Aumento de las características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un dorwinadan podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaico (grado 3), Lengua Negra (grado 3), orco (grado 2), rohírrico (grado 3) o umítico (grado 2).

— DÚNEDAIN —

Los dúnedain descienden de los Edain que se establecieron en el reino insular de Númenor durante la Segunda Edad. Sus antepasados númenóreanos fueron los que colonizaron y conquistaron gran parte de la Tierra Media. Cuando se hundió la Isla del Oeste durante la Caída de Númenor, en el año 3319 de la Segunda Edad, sobrevivieron dos grupos: los Númenóreanos Negros y los Fieles Dúnedain. Estos últimos se establecieron en Arnor y Gondor, los Reinos en el Exilio. Como todos sus hermanos, tienen trazas de sangre élfica y maia.

Nota: Utiliza esta categoría de hombres para los miembros de las casas real y del príncipe de Arnor y Gondor (por ejemplo, los Senescales como Denethor II y los Príncipes como Imrahil de Dol Amroth), así como sus descendientes directos (los Montaraces como Aragorn).

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Altos y fuertes. Los hombres pesan unos 110 kilos y las mujeres unos 75.

Color: Piel blanca y cabellos negros o castaño oscuro. Ojos grises, color avellana, azules o verdes.

Resistencia: Considerable.

Estatura: Los hombres pasan del 1,90 y las mujeres miden 1,75 m.

Ciclo vital: 100-300 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Ninguna.

CULTURA

Vestidos y adornos: Ricos y bien elaborados. Los dúnedain de las tierras bajas de Gondor llevan túnicas ligeras y a menudo van sin polainas. Los de regiones más frías van más abrigados. Les gustan las plumas y los símbolos blancos sobre fondo oscuro.

Miedos e incapacidades: Los dúnedain temen a la muerte, porque son muy conscientes de sus grandes habilidades y posibilidades.

Forma de vida: Acomodada, se centra en torno a ciudades cosmopolitas y pueblos.

Emparejamiento: Monógamos. A menudo se casan con gentes de otras razas. El linaje se traza a través del padre.

Religión: Restringida y personal. Los dúnedain adoran a Eru y todos los valar, especialmente a Manwé, Araw (Oromé) y Varda. Tienen elaboradas sepulturas que implican la preservación de los cuerpos.

OTROS FACTORES

Actitud: Nobles, confiados, impacientes, orgullosos y a menudo altivos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Su idioma original es el adunaico (grado 4), pero la mayoría hablan el oestron (grado 5). También hay muchos que hablan sindarin (grado 4) y un poco de quenya (grado 1). *Desarrollo de la habilidad:* Los dúnedain también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: dunael (grado 3), haradaico (grado 4), kuduk (grado 4), rohírrico (grado 4).

Prejuicios: Los dúnedain odian a los corsarios, ya que les culpan de la Lucha entre Parientes, la guerra civil de Gondor. También desprecian a los númenóreanos negros. Los dunlendinos, haradrim, huargos y orcos siempre han sido sus enemigos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna. Están bien dotados para la magia, aunque los dúnedain del norte (aquellos de Arnor y sus regiones, especialmente de Arthedain) usan hechizos y encantamientos con más frecuencia que cualquier otro grupo. Sin embargo, tanto en el norte como en el sur, las líneas reales, los artesanos de la corte y los videntes de la corte practican varios tipos de magia tradicional y religiosa (por ejemplo, la forja de espadas y la observación a través de las piedras videntes).

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Hacha de combate, espada ancha, arco compuesto, daga, alabarda completa, lanza, arco largo, maza, estrella de la mañana, cayado, espada corta, lanza, espadón, martillo de guerra. *Opciones para RM:* guantelete, espada bastarda, lanza jabalí, alfanje, florete, kynac, kynac largo, main gauche, estoque, gran martillo.

Armadura: Cualquiera. Los guerreros dúnedain tienen acceso a algunas de las armaduras mejor realizadas, y también gozan del físico necesario para moverse con comodidad con los tipos más pesados de armadura.

Atuendo: *Varones arnorianos:* camiseta de lino, seda o lana, de colores muy vivos (castaño, azul celeste, púrpura, azul marino), con las mangas muy ajustadas; medias de lana; calzas o calzón de lana o seda; túnica holgada de seda o lana (de vivos colores) con amplias mangas adornadas con hermosos bordados y aplicaciones; cinturón de cuero decorativo, a menudo con piedras preciosas incrustadas; cuello de seda o lana que cubre los hombros y a menudo el cuello, con decorativas franjas de bordados en la parte superior e inferior; zapatillas suaves; botas resistentes; capa acolchada con una gran capucha y mangas muy amplias; sobrecapa de piel.

Hembras arnorianas: ropa interior de lino, seda o lana, de vivos colores (azul claro, rojo oscuro, azul celeste, violeta, azul oscuro), con mangas muy ajustadas; medias de lana; traje holgado de seda o lana (de vivos colores) con amplias y voluminosas mangas adornadas con hermosos bordados y aplicados; cinturón de cuero decorativo o faja con incrustaciones de piedras preciosas; cuello de seda o lana que cubre los hombros y a menudo el cuello, con franjas decorativas de bordados en la parte superior e inferior; lazo en la cabeza hecho de tejido bordado, con forma de media luna, con una de las puntas colgando hasta la frente; zapatillas flexibles;



Dúnedain



botas de cuero que llegan hasta los tobillos; capa acolchada con una gran capucha y mangas muy amplias; sobrecapa de piel.

Varones gondorianos: camiseta de seda o algodón, normalmente blanca o de un color pastel; chaleco de seda o algodón de vivos colores, con elaboradas mangas (recogidas, sesgadas o con borlas), con el cuerpo muy ajustado y unos bajos bastante amplios; cinturón de cuero hermosamente teñido y con hilos de oro o plata; el cuello es decorativo, hermosamente bordado, y cubre los hombros pero deja al descubierto el cuello; sandalias o zapatillas flexibles; capa acolchada con una gran capucha y unas mangas muy amplias.

Hembras gondorianas: ropa interior de algodón o seda, normalmente blancas o de un color pastel, a menudo sin mangas; traje de seda o algodón de vivos colores con unas mangas muy elaboradas (recogidas, sesgadas o con borlas) y cuerpo muy ajustado; faja o fajín de seda; cuello decorativo, elaboradamente bordado, que cubre los hombros pero a menudo deja al descubierto el cuello y el pecho; lazo en la cabeza ornamental; sandalias o zapatillas flexibles; capa acolchada con una gran capucha y unas mangas muy amplias.

Dinero: 20 monedas de plata.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los dúnedain son tradicionales y bien educados. Poseen una sociedad muy organizada, y como durante sus primeros días se dedican en cuerpo y alma al aprendizaje, sólo tienen tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles para los dúnedain amorianos.

Los dúnedain gondorianos no deberían disponer de sumandos de hechizos o objetos con hechizos diarios (intervalo 61-89).

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro. Las cantidades pequeñas (1-10 mo) suelen encontrarse en forma de monedas de plata (10-100 mp).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Montar, Nadar, Rastrear, Leer Runas, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Navegar, Primeros Auxilios, Meditación, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Poesía, Cantar, tocar un instrumento musical. *Habilidades at-*

léticas: Esquiar, Patinar, Correr, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar la Piedra, Trabajar el Metal, Coser, Hacer Bordados, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Liderazgo. *Habilidades de conocimientos:* Cultura Élfica, Tácticas Militares.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un dúnadan podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), labba (grado 3), logathig (grado 4) o nahaiduk (grado 3).

— DUNLENDINOS —

También se les llama "montañeses", y viven tradicionalmente en las colinas y tierras altas al oeste del valle del Anduin. La mayoría se han convertido en granjeros y ganaderos sedentarios y constituyen la mayor parte de la población en Eriador. Otros siguen permaneciendo fieles a sus raíces y habitan en las laderas de las colinas y en los valles montañosos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Son de compleción media o rechoncha y robustos, con poco vello. Los hombres pesan alrededor de los 90 kilos y las mujeres 70.

Color: Son morenos o pelirrojos, con cabellos castaños.

Aguante: Son montañeros inigualables y se mueven por terreno abrupto con poco esfuerzo.

Estatura: Los hombres miden 1,75 m., y las mujeres 1,65 m.

Ciclo vital: Corto, entre 50 y 80 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +20 a las maniobras de trepar y a las acrobáticas. +20 a las actividades de actuar y hablar en público.

CULTURA

Vestidos y adornos: Túnicas de lana cruda y pieles con polainas. También llevan ásperos chaquetones, capas cortas y gorros de piel. La lana se teje en brillantes cuadrados, cuyos colores indican el linaje familiar y el clan del portador de la prenda. Es bastante común el tatuaje ritual.

Miedos e incapacidades: Numerosas supersticiones, principalmente su miedo a la Oscuridad, que se centra en los espíritus de la tierra y las plantas (que aparecen de noche).

Forma de vida: Los dunlendinos son ganaderos, cazadores y recolectores que viven en grandes familias y residen en aldeas y edificios de clanes fortificados. Utilizan carros. Son extremadamente artísticos, puesto que son grandes poetas, músicos, cantantes y narradores de historias. Son bastante belicosos, y a menudo resuelven las disputas mediante incursiones, luchas o incluso guerras intestinas (y, por supuesto, también con los extraños).

Emparejamiento: Monógamos, pero uno debe casarse fuera de la familia. Son frecuentes los matrimonios políticos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Rituales supersticiosos dedicados a un complejo grupo de pequeñas deidades vengativas. Muchas están basadas en la interpretación particular que los dunlendinos tienen de los valar. Las tradiciones orales son esenciales a la hora de conservar las historias y las leyes. Los sacrificios son comunes y el clero es a la vez temido y reverenciado.

OTROS FACTORES

Actitud: Desconfiados y ensimismados, pero aun así animados y propensos a hablar. Les encanta charlar, reír, cantar y gritar.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan su lengua materna, el dunael (grado 5) y el oestron (grado 4). El dunael escrito es muy infrecuente,

ya que se aprecian sobre todo la oratoria y las artes declamatorias.

Desarrollo de la habilidad: Los dunlendinos tienen también la oportunidad de aprender el rohirrico (grado 4).

Prejuicios: Los dunlendinos odian generalmente a los rohirrim y a los woses por encima de todo, aunque muchos también desprecian a los dúnedain, a los enanos y a los orcos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Espada ancha, garrote, daga, hacha, jabalina, arco corto, lanza. *Opciones para RM:* Porra, cabis.

Armadura: Ninguna o cuero. Algunos guerreros de elite luchan desnudos.

Atuendo: *Varones:* túnica de lana o cuero (con brillantes cuadrados de todo tipo de colores: verde bosque, escarlata, azul claro, blanco, amarillo, azul oscuro, naranja, etc.); pantalones o falda corta de lana o piel; chaqueta corta de lana o capa que se lleva sobre un hombro; rígido cinturón de cuero; torques decorativos en torno al cuello; polainas de piel; calzado de cuero blando que permite moverse cómodamente en terreno agreste; sobrecapa y sombrero de piel; llevan el pelo cogido en una coleta o en varias trenzas pequeñas, o bien empapado en una sustancia que lo hace erizarse en punta desde el cuero cabelludo como si se tratase de un puñado de dagas.

Hembras: camisa de lino o lana (normalmente blanca o de color crema); falda completa de lana (con franjas o cuadros brillantes); corpiño de lana (a veces de un sólo color); chaqueta de lana o capa que llevan encima de un hombro; calzado de cuero blando o botas resistentes; sobrecapa y sombrero de piel; llevan el pelo largo, normalmente recogido en múltiples trenzas que se juntan para formar elaborados moños o coletas.

Dinero: Mercancías para intercambiar o cambiar por monedas: 10 pieles de alce, hermosamente trabajadas, valoradas en 2 mp cada una; 5 pieles de mofeta valoradas en 4 mp cada una; 4 pieles de zorro rojo valoradas en 5 mp cada una; una bala de lana cardada valorada en 20 mp.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los dunlendinos tienen cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La artesanía dunlendina es bastante tosca, aunque tiene un cierto atractivo para quienes aprecian los trabajos rústicos; normalmente están hechos con materiales que no tienen una gran resistencia (bronce, cobre, estaño, cuero, hilo, madera).

Dinero adicional: Una selección de pieles (zorro negro, 5 mo; marta, 8 mo; marta negra, 10 mo; armiño, 13 mo; marta dorada, 15 mo; visón, 11 mo; marta roja, 12 mo; zorro blanco, 7 mo) o una selección de hierbas valoradas en 1-200 mo (Arkasu, Burstheas, Aloe, Kelventari, Rewk, Thurl, Attanar, Arnuminas, Arpsusar, Terbas, Betterin, Yaran, Suranie).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Forrajea, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Poesía, Cantar, Contar Historias, tocar un instrumento musical. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero. *Habilidades de influencia:* Oratoria. *Habilidades de conocimiento:* Historia Dunlendina, geografía local.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un dunlendino podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: púkael (grado 4).

— ERIADORIANOS —

Esta es una etiqueta genérica utilizada para identificar al pueblo rural de Eriador, los hombres comunes que habitan en las tierras que antaño comprendían el reino de Arnor. Los eriadorianos tienen algo de sangre dunlendina, nórdica y dúndan. Se parecen bastante a los habitantes rurales de Gondor, aunque los gondorianos rurales se parecen algo a los haradrim. Sin embargo, la información que incluimos a continuación puede aplicarse tanto a los habitantes de las zonas rurales de Eriador como de Gondor.

Nota: Utiliza esta categoría para los personajes nacidos y criados en granjas, en praderas o en las pequeñas aldeas de Arthedain, Rhudaur, Cardolan y Gondor.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: De todos los tipos, pero lo más normal es que sea media. Los hombres pesan unos 80 kilos y las mujeres unos 60 kilos.

Color: Piel que van desde el color más claro hasta las más oliváceas. Todos los colores en cabello y ojos.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres suelen medir 1,75 m. y las mujeres 1,60.

Cielo vital: Moderado, la media es de 60-80 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Ninguna.

CULTURA

Vestidos y adornos: Prácticos atuendos de lana y lino, incluyendo capas, botas, etc. Sólo se llevan túnicas en las zonas más calurosas; en los puntos más fríos predominan las camisas ceñidas encima de pantalones o faldas y polainas.

Miedos e incapacidades: Ninguno, aparte de las supersticiones locales.

Forma de vida: Estas gentes rurales suelen ser granjeros y ganaderos, que tienen poco contacto con el exterior aparte de su pueblo o región.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza por vía materna o paterna, indistintamente.

Religión: Diversos rituales poco importantes. La mayoría veneran a los espíritus locales, aunque la adoración principal se centra en Eru y los valar. Araw (el vala Oromé) es el vala patrón de los hombres comunes. Como granjeros, a menudo rezan a Yavanna, la Reina de la Tierra. La llaman "Dalarn" o "Ardalarn".

OTROS FACTORES

Actitud: Prácticos, laboriosos, tranquilos, leales y a menudo tímidos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La lengua común, el oestron, es su idioma principal, aunque abundan los dialectos locales. *Desarrollo de la habilidad:* Los eriadorianos también tienen la oportunidad de aprender el kuduk (grado 4).

Prejuicios: Los eriadorianos desconfían de los extranjeros y pueden maravillarse ante algunos de ellos. No odian a ninguna raza, excepto a orcos y huargos.

Restricciones a las profesiones: De entre los eriadorianos no surgen verdaderos magos, bardos o animistas, y los montaraces son muy escasos.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, hacha, garrote, daga arrojadiza, honda, cayado. *Opciones para RM:* lanza de pesca (tratar como una jabalina -5).

Armadura: Cuero o sin armadura.

Atuendo: *Lugares cálidos:* túnica de lino que llega hasta las rodillas y ancho cinturón de piel o túnica corta ceñida sobre una falda completa de lino; capa corta de lana. *Lugares fríos:* camisa de lino bajo una túnica de lana; ancho cinturón de piel; pantalones o falda



completa de lana encima de polainas de lana; botas; capa larga de lana con capucha. El lino no está teñido, sino que es de un suave color blanco. La lana suele ser de color verde, gris o marrón.

Dinero: Ganado que puede ser vendido a cambio de monedas: una vaca lechera (20 mp), un par de ovejas (10 mp cada una), cuatro cabras (5 mp cada una) o diez gansos (2 mp cada uno).



Eriadorianos

OPCIONES DE HISTORIAL

Los eriadorianos reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo el intervalo 71-75 (tirar otra vez).

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos y los objetos con hechizos diarios no están disponibles. Las armas y las herramientas hechas por estos campesinos suelen ser bastante toscas, pero muy útiles. La madera, el bronce, el hierro, el cuero, la lana y el lino son los materiales más comunes.

Dinero adicional: 2-200 monedas de bronce, tirar 1D100.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura o con cuero, Tregar, Nadar, Rastrear, Acechar/Escondarse, Percepción. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Cocinar, Forrajear, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Bailar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Tallar la Madera.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica menos la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un eriadoriano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: adunaico (grado 2) y dunael (grado 3), idiomas que normalmente se hablan en el sureste de Eriador.

— GONDORIANOS —

Los habitantes de las ciudades de Gondor representan a todos los hombres comunes que residen en las ciudades del noroeste de la Tierra Media. La información que aparece a continuación es válida para los habitantes comunes de Calembel, Dol Amroth, Linhir, Pelargir, Osgiliath y Minas Tirith. También describe a los arnorianos, los habitantes de Annúminas, Fornost, Bree y Tharbad. Estas gentes tienen sangre haradan, dunlendina, nórdica y dúnadan en diferentes proporciones.

Nota: Utiliza esta categoría para los personajes que no son de sangre dúnadan pura pero que han nacido y han sido criados en cualquiera de las ciudades más importantes de Arthedain, Cardolan o Gondor.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: De todos los tipos, pero lo más normal es que sea media. Los hombres pesan unos 80 kilos y las mujeres unos 60 kg.

Color: Piel que van desde el blanco al moreno, pasando por los tonos oliváceos. Todos los colores en cabellos y ojos.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres suelen medir 1,75 m. y las mujeres 1,60 m.

Ciclo vital: Moderado, la media es de 65-85 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Ninguna.

CULTURA

Vestidos y adornos: Diferentes tipos de ropa, desde sencilla a recargada, en lana y lino, incluyendo, capas, botas, etc. En las zonas más cálidas se llevan túnicas; en las más frías se llevan camisas, pantalones o polainas. A veces se ven sedas y algodones finos importados.

Miedos e incapacidades: Ninguna, aparte de las supersticiones locales.

Forma de vida: Los habitantes de las ciudades son un grupo muy diverso y cosmopolita. Muchos proceden de entornos mercantiles o de gremios y algunos saben algunos encantamientos.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza por vía materna o paterna indistintamente.

Religión: Diversos rituales poco importantes, con algunos cultos y santuarios organizados. La mayoría veneran a espíritus locales de la comunidad, aunque la adoración principal se centra en Eru y los valar. Araw (Oromé) es el patrón vala de los hombres comunes. Muchos de los aristócratas adoran a Varda. En los puertos se venera tanto a Varda como a Manwé.

OTROS FACTORES

Actitud: Prácticos, agresivos, laboriosos y curiosos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La lengua común, el oestron (grado 5), es su idioma principal, aunque abundan los dialectos locales. *Desarrollo de la habilidad:* Los gondorianos tienen también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 4), haradaico (grado 4) o sindarin (grado 4).

Prejuicios: Los gondorianos son lo bastante mundanos como para tratar con la mayoría de extranjeros. No odian a ninguna raza, con la excepción de los orcos y los huargos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna, aunque los magos, bardos, animistas y montaraces son bastante raros, sobre todo fuera de las grandes ciudades.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Hacha de combate, espada ancha, arco compuesto, daga, alabarda, jabalina, arco largo, maza, estrella de la mañana, caya-do, espada corta, lanza, espadón. *Opciones para RM:* Espada bastarda, florete, main gauche, estoque.

Armadura: Cualquiera. Los habitantes de las ciudades de mayor tamaño (Minas Tirith, Tharbad, Fornost) tienen un mayor acce-



so a las armaduras de malla y corazas que los habitantes de las ciudades más pequeñas.

Atuendo: *Lugares cálidos:* túnica que llega hasta la rodilla (de lino, algodón fino o seda, a menudo con hermosos bordados) y ancho cinturón de piel o túnica corta sobre una falda completa (de lino, algodón fino o seda); botas; capa corta de lana. *Lugares fríos:* camisa (de lino o seda) bajo una túnica (de lana o seda); cinturón de piel; polainas de lana o falda completa (de lana o seda encima de enaguas de lana) sobre calzas o medias de lana o seda; botas; capa larga de lana con capucha. El color depende de la riqueza del portador. Los individuos más pobres llevan prendas de lino sin teñir de un color blanco suave y prendas de lana de color verde suave, gris o marrón. Los más ricos se pueden permitir las prendas de lino de color blanco como la nieve y las prendas de lana o seda teñidos con tintes muy caros (castaño, púrpura, verde bosque, marrón oscuro, índigo).

Dinero: 20 monedas de plata de la acuñación gondoriana o arnoriana.

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, cinco puntos de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo el intervalo 71-75 (tirar otra vez).

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los objetos tallados por los gondorianos y eridorianos urbanos son de una artesanía de gran calidad y suelen estar hechos de materiales bastante resistentes, a menudo no disponibles en las sociedades rurales (el acero sería un buen ejemplo). Sin embargo, los metales encantados (mithril, eog, etc.) no están disponibles.

Dinero adicional: 1-200 monedas de plata.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Tregar, Montar, Leer Runas, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Evaluar, Navegar (sólo disponible para

los gondorianos que viven en ciudades cercanas a un río o a alguna orilla), Contorsiones, Cocinar, Primeros Auxilios, Jugar, Maña. *Habilidades artísticas:* Pintar, Escultura, tocar un instrumento, Bailar, Cantar. *Habilidades atléticas:* Malabarismos, Andar sobre Zancos, Funambulismo. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar la Piedra, Herrería, Trabajar el Cuero, Coser, Bordar, Construir Trampas, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Seducción, Comerciar, Interrogar, Soborno. *Habilidades de conocimiento:* historia de su ciudad, geografía local.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un gondoriano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: dunael (grado 2), kuduk (grado 3), logathig (grado 4) o quenya (grado 2).

HARADRIM (singular: haradan)

Este es un nombre genérico que sirve para describir a los pueblos que habitan los grandes territorios áridos y semiáridos al sur de Harondor y Mordor, la tierra llamada Harad. Al ser una tierra abrupta y descuidada, la mayor parte de la población reside en las costas, junto a los ríos y en las bahías; sin embargo, en Harad la auténtica zona desértica es pequeña y hay grupos esparcidos que vagan o se establecen por toda la región. A los haradrim (S. "Hombres del sur") se les llama también "sureños" o "haradwaith" (un término que se usa también para identificar su tierra).

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: *Desierto norte y central:* la mayoría de sus habitantes son pequeños y nervudos, especialmente los que viven en campo abierto; los hombres pesan unos 65 kg. y las mujeres 50. *Zonas costeras y Lejano Harad:* la mayor parte de sus habitantes están relacionados con los hombres de Múmakán, y son altos y nervudos; los hombres pesan 90 kilos y las mujeres 70.

Color: Los grupos del norte tienen la piel grisácea o marrón, los cabellos lisos y negros y los ojos marrón oscuro. Los grupos del sur tienen la piel gris oscura, marrón o negra, con cabellos negros, lisos o rizados, y los ojos negros o marrón oscuro.

Aguate: Los haradrim pueden viajar grandes distancias en climas calurosos y necesitan poca agua. La arena les retrasa muy poco en su movimiento. Se adaptan muy mal al frío.

Estatura: *Grupos del norte:* los varones miden alrededor de 1,65 m., y las mujeres 1,50 m. *Grupos del sur:* los hombres miden 1,90 m. y las mujeres 1,80 m.

Ciclo vital: *Grupos del norte:* normal, entre 80 y 100 años. *Grupos del sur:* ciclo corto, entre 40 y 60 años.

Resistencia: +10 a las BDs y TRs contra ataques de calor/fuego; -10 a las BDs y TRs contra ataques de frío/hielo.

Capacidades especiales: Sus ojos se han adaptado a la luz excepcionalmente brillante y no les afectan los resplandores brillantes que podrían cegar a otros pueblos.

CULTURA

Vestidos y adornos: El rojo, el púrpura y el oro son sus colores favoritos, aunque también usan normalmente el blanco y el negro. Tanto hombres como mujeres muestran su riqueza, casi siempre en forma de adornos de oro.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Son comunes las risas, las fiestas y los juegos violentos. Aunque algunos grupos son nómadas, la mayoría se han acostumbrado a la vida en las ciudades. Son buenos viajeros en general, y están acostumbrados a relacionarse con los extranjeros. Muchos se dedican o se han dedicado al comercio de caravanas y

son buenos jinetes, de camellos y caballos en Harad del Norte y de elefantes y caballos en Harad del Sur. Hay una marcada separación entre hombres y mujeres, y lazos muy fuertes entre los miembros de una misma familia o clan.

Emparejamiento: Los hombres pueden tomar más de una mujer, pero ello es costoso ya que implica una dote. Se traza el linaje a través del varón.

Religión: Complicados rituales al servicio de ídolos que representan a diversas "altas deidades". Llevan a todas partes pequeños altares dedicados a deidades domésticas.

OTROS FACTORES

Actitud: Apasionados, orgullosos y dotados de un marcado pero peculiar sentido del honor. Algunos les consideran crueles y vengativos, especialmente porque no valoran demasiado la vida.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los grupos del norte hablan el haradaico (grado 5), su lengua materna, y también el oestron (grado 5) y el apysaico (grado 4). Los del sur usan normalmente el apysaico (grado 5), el oestron (grado 3) y el haradaico (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* Los haradrim tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: logathig (grado 4) y varadja (grado 3).

Prejuicios: La mayoría odian a los dunedain, elfos y enanos, y a cualquiera que parezca muy diferente, aunque desconfían de casi todos los pueblos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, cimitarra, arco corto, espada corta, lanza. *Opciones para RM.-* cerbatana, bumerán, dardos (arrojadizos).

Armadura: Ninguna.

Atuendo: Blusa de algodón, seda o lino con largas mangas (blancas o de color crema) con el cuello bordado (de color rojo, púrpura u oro) y las mangas con puños; pantalones de algodón con trozos de cuero en la entrepierna a modo de protección a la hora de montar; botas de cuero endurecido; túnica holgada de algodón (blanca o negra) que llega hasta las rodillas o hasta los tobillos, adornada con borlas y bordados en la apertura del cuello, en los hombros y en las muñecas de sus amplias mangas; cinturón de cuero para

las armas; turbante de algodón que protege el cuello de los rayos del sol; brazaletes y torques de oro.

Dinero: Brazaletes de oro valorados en 2 mo (sin ninguna gema incrustada).

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los haradrim prefieren los objetos adornados con oro y hermosos grabados pero sin ninguna gema incrustada.

Dinero adicional: Brazaletes de oro y/o torques de oro valorados en 1-200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, armas de filo, armas arrojadizas, armas de proyectil, Montar, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Escondarse, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Evaluar, Forrajear, Conocimiento de los Cielos, Maña. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Cantar. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Orfebrería, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Liderazgo, Soborno. *Habilidades de conocimiento:* Zoología, geografía local, Tácticas de Guerra.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un haradrim podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 3) o silvano (grado 3).

— HOMBRES DEL ESTE —

Con esta denominación se identifica a una serie de pueblos que viven en la parte norte y central de la Tierra Media, la región al este de la orilla occidental del Mar de Rhûn. Estas confederaciones nómadas siempre están buscando nuevos territorios y riquezas y periódicamente invaden las tierras de sus vecinos. Los Balchoth y los Aurigas son dos de estos pueblos. Cada grupo posee su propia subcultura y lengua, aunque muchos están relacionados. A continuación se incluye una descripción general; cuando se dan datos particulares, nos referimos a los pueblos más occidentales, los Sagath.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Compactos y ágiles. Los hombres pesan unos 70 kilos y las mujeres alrededor de 50.

Color: Atezados, con un tono entre amarillo y moreno.

Aguante: Normal, aunque pueden montar a caballo, en carros o en carretas durante largos periodos sin agotarse.

Estatura: De baja a media. Los hombres miden en tomo al 1,65 m. y las mujeres 1,50 m.

Ciclo vital: Corto, entre 40 y 65 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Son soberbios jinetes de cualquier animal y sobresalen montando a caballo. +10 a las BO cuando luchan a caballo o en carro. +20 a cualquier intento de adiestrar, apaciguar o trabar amistad con un caballo.

CULTURA

Vestidos, y adornos: Capas de lino de brillantes colores, túnicas de lana, pantalones de cuero y polainas protectoras para las piernas. También llevan gorros de piel con orejeras, o yelmos redondos forrados de piel. Algunos grupos se pintan el torso y el rostro.

Miedos e incapacidades: La oscuridad y las tormentas.

Forma de vida: Son nómadas que viven en campamentos móviles que trasladan en grandes carromatos. Son todos guerreros, aun-

Haradrim



que también cuidan manadas de caballos y ganado. Los jefes viajan y luchan en resistentes carros de guerra.

Emparejamiento: Los hombres pueden tomar más de una mujer, pero ello es raro y costoso porque hay que pagar una dote. El linaje se traza a través del varón.

Religión: Rituales supersticiosos que se dedican a espíritus de la naturaleza y a deidades heroicas y ancestrales. Muchos adoran a las Tinieblas y a Morgoth.

OTROS FACTORES

Actitud: Fríos, decididos, valientes hasta la temeridad. Estiman, o al menos no les importa, la muerte en combate.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La mayoría hablan un dialecto del logathig (grado 5) y chapurrean el oestron (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* Los hombres del este tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: apysaico (grado 3), Lengua Negra (grado 4), haradaico (grado 3), varadja (grado 4).

Prejuicios: Los hombres del este muestran poco respeto por los que no son de su propio pueblo. Odian a los dúnedain.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Boleadoras, daga, jabalina, cimitarra, arco corto, espada corta, honda. *Opciones para RM:* espada larga, usriev (arma de 2,6 m. de largo, cruce entre una lanza y una larga y fina espada a dos manos con una hoja afiladísima de 1,2 m. de longitud; utilizar la tabla de espada a dos manos, cambiando los críticos de aplastamiento por críticos de perforación).

Armadura: Ninguna, pero sí que llevan escudo y yelmo.

Atuendo: *Varones:* túnica de lana o de lino (de color blanco, crema, limón o de color ante, con brillantes adornos en el cuello y a lo largo de la abertura delantera) con mangas largas y ceñidas, el cuello alto y una abertura trasera para facilitar el viaje a caballo que va desde la parte delantera del cuello hasta el dobladillo trasero, y que tiene botones o ligaduras individuales para mantenerlo cerrado; cinturón de cuero para las armas; pantalones de cuero; botas de cuero blando, poco ceñidas, que llegan hasta las rodillas, con un lazo a la altura de la pantorrilla para atárselas a la pierna; capa de lino de vivos colores formada por trozos de tejidos de diversos colores (rojo, azul, verde, amarillo); sombrero de piel de ala ancha.

Hembras: vestido de lino o lana que llega hasta los tobillos (de color blanco, crema, limón o de color ante, con brillantes adornos en el cuello y a lo largo de la apertura delantera) con mangas largas y ceñidas, el cuello alto y una abertura frontal que se extiende desde el cuello hasta las costillas inferiores, con botones o ligaduras individuales para mantenerlo cerrado; suaves botas de cuero que llegan hasta las rodillas y tienen un lazo en la pantorrilla para atarlas a la pierna; capa de lino de vivos colores formada por trozos de tejidos de diversos colores (rojo, azul, verde, amarillo); sombrero de piel de ala ancha.

Dinero: Piel de buey valorada en 20 mp.

OPCIONES DE HISTORIAL

Tienen cuatro puntos de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles excepto el intervalo 51-55. Extender el intervalo 56-60 (empatía con un animal) hasta convertirlo en 51-60.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La artesanía de los hombres del este suele incluir objetos hechos de hueso, piel, hierro y bronce.

Dinero adicional: Ganado y probablemente un carromato (o carro) o un carro de guerra, valorados en total en 1-200 mo (pieles



Hombre
del Este

de buey, 20 mp cada una; caballo ligero, 45 mp cada uno; carro, 6 mo; carro de guerra, 25 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, armas de filo, armas a dos manos, armas arrojadas, armas de proyectil, Montar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Contorsiones, Forrajear, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura Corporal, Contar Historias. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Tallar Huesos, Hacer Bordados, Hacer Flechas. *Habilidades de conocimiento:* Zoología, Tácticas de Guerra.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un oriental podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: labba (grado 2), orco (grado 3), rohírrico (grado 2), silvano (grado 2).

— HOMBRES DE LOS BOSQUES —

Los hombres de los bosques son nórdicos que han vivido mucho tiempo en el Bosque Negro, el gran bosque de Rhovanion. Son una tribu dispersa de recolectores y cazadores que viven en los árboles (o debajo de ellos) en familias numerosas, bandas o clanes. Son hombres del norte, y por lo tanto están emparentados con los beórindas de los cercanos valles del Anduin y las colinas de las Montañas Gries. Los rohírrim también son parientes lejanos suyos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Normal o rechoncha, con rasgos marcados y angulosos y gran cantidad de vello facial. Los hombres suelen pesar unos 95 kilos; las mujeres suelen pesar 65 kilos.

Color: Piel blanca con tendencia a ser rojiza. Tienen el pelo rubio y los ojos azules o verdes.

Hombres
de los Bosques

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres miden alrededor de 1,80 m, y las mujeres 1,65 m.

Ciclo vital: 65-85 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Pueden trepar y moverse por las ramas de los árboles de manera excelente; +20 a las maniobras de trepar o de acrobacia. +10 a las maniobras de forrajear.

CULTURA

Vestidos y adornos: Llevan túnicas ásperas de lana y pantalones cortos con polainas. La mayoría usan también capas, chaquetones o abrigos y gorros de piel.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Son independientes y no tienen una estructura política formal. Viven de lo que da el bosque, y se agrupan en pequeñas sociedades cerradas que viven apartadas de las demás razas. No se relacionan más que con los beórvidas y los elfos silvanos. Su hogar son los bosques, y sus habilidades de rastreo, escalada, camuflaje, caza y forrajeo son soberbias.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza a través del varón.

Religión: Casi siempre personal y dentro de la familia o banda. Las hembras Wuitan ("las que saben") sirven como chamanes (animistas que hacen de visionarias, curanderas y líderes espirituales). Ellas controlan el viejo Culto del Crecimiento ("Alanakyn") que se reúne para raras ceremonias tribales. El vala Araw (Oromé) es venerado por encima de los demás.

OTROS FACTORES

Actitud: Tranquilos, independientes, solitarios.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el idioma de Rhovanion conocido como nahaiduk (grado 5), un poco de oestron (grado 2) y de sindarin (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* Los hombres de los

bosques también tienen la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 4), logathig (grado 4).

Prejuicios: Los hombres de los bosques odian a los orcos, huargos, trolls y a las arañas gigantes.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Garrote, daga, hacha, arco largo, cayado, espada corta, honda.

Opciones para RM: Hacha de leñador, dardos arrojados, cuchillo.

Armadura: Sin armadura o cuero.

Atuendo: Vestido corto de lana beige o de color blanco suave; túnica corta de lana de color ante, verde o gris, adornada con dibujos a juego en los hombros, el pecho y en el dobladillo inferior; polainas de cuero y pantalones que llegan hasta la rodilla y que se pueden ceñir en un "puño" o pantalones que llegan hasta la rodilla y se pueden ceñir en una estrecha pernera que llega hasta el tobillo; chaqueta corta de lana con colores suaves; capa larga de lana con capucha; sombrero de piel; botas de piel, suaves y poco ceñidas para facilitar el movimiento por las ramas de los árboles.

Dinero: Hierbas valoradas en 20 mp (Rewk, 9 mp; Thurl, 1 mp).

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Reemplazar el intervalo 71-75 por: el personaje puede fundir su cuerpo con el de cualquier árbol (cuyo tronco mida al menos 30 cm. de diámetro) durante 1 hora; su presencia no puede ser detectada mientras se encuentre dentro del árbol; una vez ha transcurrido una hora, el personaje es automáticamente expulsado del árbol.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los hombres de los bosques suelen crear objetos de madera, corteza, piel, cuero y plumas.

Dinero adicional: Hierbas valoradas en 1-200 mo (Terbas, 2 mo; Berterin, 19 mo; Slota, 36 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, cualquier habilidad de armas salvo armas a 2 manos y armas de asta, Trepar, Nadar, Rastrear, Leer Runas, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Primeros Auxilios, Forrajear, Cordelería, Señales. *Habilidades artísticas:* Labrar la Madera, Contar Historias, Bailar. *Habilidades atléticas:* Funambulismo. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas. *Habilidades de conocimientos:* Conocimiento Forestal, Geografía del Bosque Negro, Botánica, Zoología.

Aumento de las características: Se puede aumentar cualquier característica salvo la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un hombre de los bosques podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: orco (grado 2), silvano (grado 3) o waildyth (grado 3).

—❧ LOSOTH — (singular. lossadan)

Los losoth viven en el extremo norte de la Tierra Media occidental, y a menudo se les conoce por los sobrenombres de "hombres de las nieves" o "forodwaith" (este nombre identifica también a la región en la que viven). Son un pueblo asentado de forma muy dispersa, y la mayoría son nómadas que viajan siguiendo las migraciones estacionales de la caza y que muy raramente se relacionan con otros hombres.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Rechonchos y robustos, con destacada musculatura. Poseen anchos rasgos y grandes manos y pies. Los hombres pesan unos 85 kilos y las mujeres unos 70.



Color: Piel blanca, tirando a rojiza. Tienen el pelo rubio y los ojos azul claro.

Aguate: Son muy resistentes y pueden viajar grandes distancias sin apenas descansar.

Estatura: Son bajos; los hombres miden alrededor de 1,60 m. y las mujeres 1,55.

Ciclo vital: Los hombres suelen vivir entre 50 y 60 años; las mujeres suelen vivir entre 75 y 90 años.

Resistencia: Bonificación +20 contra los ataques de frío/hielo. -20 contra los ataques de calor/fuego.

Capacidades especiales: Tienen muy desarrollado el sentido del olfato y la percepción. Pueden oler el rastro de un hombre a 1,5 km de distancia con el viento de cara, y a 30 metros con el viento a favor (a 300 metros en cualquier otro caso). Bonificación +10 a la Percepción.

CULTURA

Vestidos y adornos: Piel de mamíferos marinos y cuero. Algunos poseen un chaquetón de brillantes colores y dibujos hecho de tejido y forrado de piel. Todos llevan capuchas cónicas de brillantes colores.

Miedos e incapacidades: Muchos temen a la Oscuridad.

Forma de vida: Los lossoth son cazadores y recolectores nómadas, sin apenas posesiones. Trabajan la piedra, los huesos de animales y pequeñas cantidades de madera y metal (principalmente cobre). Algunos pastorean renos y todos usan perros de caza. Usan caballos muy peludos o renos para tirar de sus trineos, aunque en las zonas de frío más extremo utilizan perros de tiro. Los grupos más numerosos son grandes familias o bandas.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Adoran a los espíritus de la Naturaleza que creen tienen forma de bestias encantadas o de aspecto divino. Los rituales con danzas o narraciones de historias conforman la gran mayoría de su vida ceremonial.

OTROS FACTORES

Actitud: Generosos, tranquilos, pausados, reservados y tímidos, pero intrépidos y perseverantes.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* los lossoth hablan el labba (grado 5) y no tienen escritura. Algunos hablan algo de oestron (grado 2) o de sindarin (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* un lossoth tiene también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 2) o logathig (grado 3).

Prejuicios: Odian a los huargos, dragones, gigantes y trolls por encima de todo. Los que han visto orcos también los odian.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, jabalina, red, arco corto, lanza. *Opciones para RM.-* arpón, cuchillo de hielo (tratar como una daga +5), red de pescar, hacha de hielo, tridente.

Armadura: Sus ropas normales actúan como una armadura de cuero. De lo contrario, sin armadura.

Atuendo: Suave túnica de ante decorada con abalorios; suaves pantalones de ante también adornados con abalorios; las hembras suelen llevar faldas de ante con abalorios encima de unos pantalones más sencillos; mocasines flexibles de cuero; chaquetón de piel, cuero o lana adornado con bordados hechos con pelo de animales, flecos de cuero y abalorios; pantalones externos de cuero cubiertos de piel; zurrón de piel de animales (liebre de las nieves, zorro de las nieves, roedores, a veces despellejada de forma que la boca del animal sirva de apertura) unido a una tira de cuero que se lleva colgado de un hombro; gruesas botas de piel; gruesos mitones de piel unidos por la muñeca mediante una cuerda que atraviesa las mangas y el cuerpo del chaquetón, lo que previene la



Lossoth

pérdida del mitón; capucha cónica forrada de piel con la superficie exterior cubierta de abalorios, flecos de cuero y bordados.

Dinero: Mercancías que se puedan intercambiar o vender a cambio de monedas: una piel de espermaceti (ingrediente importante en la elaboración de ungüentos y velas) valorada en 20 monedas de plata; 7 hojas de Darsurion (una hoja cura 1-6 puntos de vida) valoradas en 3 monedas de plata; piel de alce valorada en 20 mp; o un pez entero frito valorado en 20 mp en los mercados de otras latitudes.

OPCIONES DE HISTORIAL

Tienen cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los lossoth prefieren los objetos de cobre o cuero adornados con pieles, flecos o abalorios.

Dinero adicional: Una selección de hierbas (Arfandas, Edram, Jojojopo, Darsurion, Gefnul, Mirennia, Winclamit, Arlan, Delrean, Melandar, Olvar, Aldaka, Febfendu, Atigax, Kathkusa y/o Zur) o una cantidad de huevas de esturión valorados en 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, cualquiera habilidad de armas salvo armas contundentes, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Navegar, Primeros Auxilios, Forrajear, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Bailar, Contar Historias. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cobre, Trabajar el Cuero, Hacer Abalorios, Hacer Flechas. *Habilidades de conocimientos:* Conocimiento de las Nieves, Zoología, historia lossoth.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un lossoth podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: umítico (grado 3).

Númenóreanos
Negros

— NÚMENÓREANOS NEGROS —

El término Númenóreano Negro (S. "Mornúmenedain") se emplea para identificar a los hombres de raza dúnadan que descienden de los colonos y conquistadores númenóreanos "Infieles" que llegaron a la Tierra Media a mediados y finales de la Segunda Edad. Estos Infieles habían roto con los elfos y los valar que les legaron el reino insular de Númenor a comienzos de la Segunda Edad, y muchos adoraban a sus propios ídolos y rendían homenaje al Señor Oscuro Sauron. Poco a poco, los Infieles tomaron el poder en Númenor y sus colonias, la mayor de las cuales se centraba alrededor de los Puertos de Umbar. Cuando Eru destruyó Númenor en el año 3319 de la Segunda Edad, muchos Infieles sobrevivieron en sus refugios de la Tierra Media.

Por ello, los númenóreanos negros son muy parecidos en sus rasgos físicos y culturales a los dúnedain. Tras siglos de desarrollo por separado han tenido lugar algunos cambios, pero ambos grupos han intentado permanecer relativamente puros y fieles a sus orígenes.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Fuertes e imponentes, con rasgos acusados. Los hombres pesan sobre los 110 kilos y las mujeres 75.

Color: Tras muchos años en el cálido sur, los númenóreanos negros tienen la piel morena y atezada y los cabellos negros. Sus penetrantes ojos son de diversos matices de gris.

Aguante: Considerable.

Estatura: Los hombres miden 1,90 m. y las mujeres, 1,75

Ciclo vital: 90-175 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +25 a las maniobras de navegación. +10 a las Bonificaciones Ofensivas cuerpo a cuerpo, -10 a las Bonificaciones Defensivas.

CULTURA

Vestidos y adornos: Sus colores favoritos son el negro y el oro. Llevan ricas ropas hechas de seda y algodón teñidos. Usan también plumas y gemas como adornos. Siguen usando el karma, el famoso yelmo númenóreano de escamas superpuestas, coronado por una cresta de pez en cuero coloreado.

Miedos e incapacidades: Temen a la muerte, pero no en el combate. Su ardor y seguridad en sí mismos les llevan a pensar que pueden vencer a cualquier enemigo físico que se les oponga.

Forma de vida: La cultura de los númenóreanos negros tiene un sesgo rígido. Su sociedad está bien organizada y dirigida por la fuerza de la personalidad, respaldada por una dura ley. Oligarcas y dictadores dominan a las gentes comunes, la mayoría de las cuales pertenecen a razas sometidas que sirven y pagan tributo a la clase dominante de los númenóreanos negros. Los guerreros son considerados la elite y la mayoría de los hombres sirven en el ejército en algún momento de sus vidas. Ello les ha permitido estar en guerra casi permanentemente. Grandes artesanos y guerreros, los númenóreanos negros son expertos en la construcción de barcos y en la guerra naval.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza a través del varón.

Religión: La religión organizada es la norma entre los númenóreanos negros. Los cultos más importantes tienen que ver con la muerte y la vida después de la muerte, ya que estas viejas preocupaciones númenóreanas han sido perpetuadas y modificadas. La momificación es la norma. Námo es el único valar por el que sienten respeto.

La mayoría veneran a sus propios héroes locales o dioses relacionados con la guerra, el poder, el terror o lo desconocido. Ven a la Oscuridad indomable como la única frontera que no pueden controlar, y por ello la veneran. Aquellos pocos que siguen adorando a los valar prefieren a Tulkas el Fuerte, el gran señor de las hazañas y la fuerza. Es Tulkas, siempre riendo, quien mejor personifica el espíritu de la fuerza bruta, porque es rápido en hacer la guerra, no reflexiona, es directo y entregado a la pasión y el honor.

OTROS FACTORES

Actitud: Los númenóreanos negros suelen ser altivos y egocéntricos, temerarios, seguros de sí y orgullosos. Creen en su propia superioridad y creen que el destino de su raza es gobernar la Tierra Media. Este punto de vista les hace rápidos en atacar; combativos y resueltos, les gustan las peleas. Cuando llevan las de ganar, raramente ofrecen cuartel.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Son grandes defensores de la tradición y por ello han conservado la lengua adunaica de Númenor en una forma relativamente pura (grado 5). Muchos hablan también el oestron (grado 5) y el haradaico (grado 5). *Desarrollo de la habilidad:* Los númenóreanos negros tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: apysaico (grado 5).

Prejuicios: Los númenóreanos negros están en contra prácticamente de todos los demás pueblos, pero sus prejuicios contra los dúnedain y los elfos son particularmente fuertes.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Daga, cimitarra, espada ancha, espada corta, maza, estrella de la mañana, arco compuesto, hacha de combate, mayal, cayado, espadón, lanza. *Opciones para RM:* espada bastarda, látigo de nueve colas, puño, alfanje, arpón, arma de asta, espada larga, shang.

Armadura: Cualquiera. Prefieren las armaduras de malla.

Atuendo: *Varones:* blusa de algodón o seda de vivos colores (color vino, púrpura, azul cobalto, verde ajeno) con adornos en el cuello (perlas, fragmentos de jade, malaquita, ágatas o lapislázuli); tabardo o túnica de seda, de color negro o dorado, adornada con bordados de hilo metálico (oro, electro o bronce); pulseras de oro o bronce con grabados geométricos; cinturón de metal o piel con extensos ador-

nos geométricos; calzón de seda; zapatillas de cuero decoradas con bordados metálicos; capa de gasa con lentejuelas o de plumas.

Hembras: vestido de seda o algodón de vivos colores (rojo borgoña, violeta, índigo, cerúleo) con adornos en las mangas, el cuello y la línea del dobladillo (perlas, fragmentos de jade, malaquita, ágatas o lapislázu; lentejuelas de diamante, rubí, esmeralda, topacio, etc.); tabardo o túnica de seda, negra o dorada, adornada con bordados de hilo metálico (oro, electrum o bronce) y adornos de oro, ónice u ópalo negro; cinturón de metal o cuero con extensos bordados metálicos; zapatillas de cuero con adornos o bordados en toda su superficie; capa de gasa con lentejuelas o de plumas.

Dinero: 2 monedas de oro.

OPCIONES DE HISTORIAL

Dada su sociedad estratificada y su rígida educación, sólo reciben tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Modificar el intervalo 56-60: el animal con el que el personaje tiene un vínculo empático debería ser un depredador: es decir, un halcón y no un ave cantora; un hurón y no un cerdo silvestre; un lince y no un caballo; etc.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La artesanía númerórea es soberbia y prefiere los motivos geométricos así como los fuertes contrastes, como los que pueden resultar de la yuxtaposición del oro y el ónice (bastante común entre ellos).

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Nadar, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Escondarse, Abrir Cerraduras, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actuar, Evaluar, Navegar, Jugar, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos, Maña. *Habilidades artísticas:* Pintura, Escultura, Orfebrería. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Hacer Bordados. *Habilidades de influencia:* Impresión, Oratoria, Seducción, Comerciar, Interrogar, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Geografía, Navegación.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un númerórea negro podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 4) o silvano (grado 3).

— ROHIRRIM —

(*Jinetes de Rohan; singular Rohir*)

Los rohirrim (S. "Amos de los Caballos") son los nórdicos de Rohan, y tienen una historia compleja. Se establecieron en Rohan (entonces Calenardhon) aproximadamente en el año 2510 de la Tercera Edad, a petición de Cirion, el Senescal de Gondor. La región era una recompensa por la ayuda prestada por los hombres del norte para derrotar a los hombres del este Balchoth.

Entre los años 1977 y 2510 de la Tercera Edad, los antepasados de los rohirrim (se llamaban entonces los éothéod) vivían en la parte norte del Valle del Anduin. Durante el periodo de la Tercera Edad comprendido entre 1857 y 1977 habían vivido más al sur en el valle del Anduin, entre el Vado Viejo y los Campos Gladios (S. "Loeg Ninglören"). Antes del año 1857 de la Tercera Edad, se les conocía como los éothraim de Rhovanion, y vivían al sur y al este del Bosque Negro.

Los rohirrim llaman a Rohan la Marca de los Jinetes.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Desde complexión media hasta complexión fuerte y robusta. Los hombres pesan unos 95 kilos y las mujeres 65. Tienen abundante vello facial.



Color: Rubios, con piel clara y ojos azules.

Aguante: Normal, aunque pueden cabalgar mientras aguanten sus monturas y mientras puedan permanecer despiertos.

Estatura: Los hombres miden 1,80 m. más o menos, las mujeres alrededor de 1,60.

Ciclo vital: 60-85 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +20 a la Bonificación Ofensiva en cuerpo a cuerpo cuando luchan a caballo.

CULTURA

Vestidos y adornos: Camisas de hilo o lana, pantalones y polainas. Los guerreros llevan normalmente cota de malla y empuñan escudos con el símbolo de su pueblo, un caballo blanco sobre fondo verde.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Criadores y señores de caballos, pasan gran parte del año viviendo en campamentos semi-permanentes en un circuito de pastos. Vuelven a sus hogares fijos para pasar el invierno. Algunos cultivan o tienen granjas. La mayoría de los rohirrim son también excelentes cazadores o pescadores.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza a través del varón.

Religión: Formalizada hasta cierto punto. Sus rituales celebran la vida, la fertilidad y los ciclos de las estaciones. Suelen celebrarse en la cima de las colinas, en valles de montaña, o a los pies de los grandes picos. Adoran a Eru y los valar, y en particular a Araw (Oromé). Se mantiene el viejo Culto del Venado y el Culto de la Tierra.

OTROS FACTORES

Actitud: Prácticos, resistentes, directos y en cierto modo ruidosos. Les gustan las fiestas, las canciones, los juegos físicos y la batalla.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el rohirrico (grado 5), que viene de otra lengua más antigua de Rhovanion. La mayoría también hablan el oestron (grado 5) y algo de dunael (grado 1). *Desarrollo de la habilidad:* Un rohirrim tiene también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 3), atliduk (grado 4), logathig (grado 3) o nahaiduk (grado 4).

Prejuicios: Los rohirrim odian a los dunlendinos y consideran a los woses como seres inferiores. También sienten un odio profundo hacia los orcos, huargos, hombres del este y dragones.

Rohirrim

Restricciones a las profesiones: Ninguna, aunque hay muy pocos magos rohirrim.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Espada ancha, daga, lanza, arco compuesto. *Opciones para RM.* - cuchillo largo, lanza ligera, lanza pesada, espada larga.

Armadura: Cota de malla con yelmo y escudo.

Atuendo: *Varones:* camisa de algodón de manga larga (de color gris oscuro o azul oscuro); jubón de lana (de color castaño, marrón, gris o azul) que llega hasta media pantorrilla, bordado a franjas en el dobladillo y en el cuello; pantalones de lana envueltos con franjas de lino en torno a las pantorrillas para mantener el tejido ajustado; botas altas o zapatos; capa o sobrecapa de lana (de color gris oscuro, azul oscuro, verde bosque o negro). *Hembras:* llevan la camisa, el jubón, los pantalones y las botas típicos del atuendo masculino cuando cabalgan, aunque prefieren los colores más claros (gris claro, azul celeste, verde marino) y los bordados más recargados; cuando están en el hogar, llevan zapatos de poca altura y vestidos de algodón o lana (prefieren el color blanco o el gris claro) con líneas sencillas y ajustadas y grandes bordados en las mangas, los hombros, el dobladillo de la falda, el corpiño y en torno al cuello; sus sobrecapas tienen también numerosos bordados y suelen ser de color azul o verde claro.

Otros atuendos: Como la mayoría de los rohirrim pasan el verano lejos de sus hogares, viajando con sus caballos y sus rebaños, cada adulto tiene al menos una pequeña tienda de campaña, un saco de dormir y los utensilios para cocinar al aire libre.

Dinero: 20 monedas de plata de acuñación gondoriana o el más raro y conmemorativo *penning* rohirrico (equivalente en valor a una moneda de plata de Gondor).

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles excepto el intervalo 71-75 (tirar de nuevo).

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos y los objetos de hechizos diarios no están disponibles. Las armas y las herramientas suelen estar muy adornadas, siendo populares los grabados en oro y plata y las incrustaciones de gemas como el rubí o el ámbar.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de acuñación gondoriana o una serie de caballos de monta valorados en total en una cantidad equivalente (caballo ligero, 45 mp; caballo medio, 60 mp; caballo pesado, 80 mp; caballo de guerra menor, 20 mo; caballo de guerra mayor, 75 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cota de malla, cualquier habilidad de armas excepto armas contundentes, Tregar, Montar, Nadar, Rastrear, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Primeros Auxilios, Forrajear, Jugar, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Cantar. *Habilidades atléticas:* Correr, Carreras de Caballos. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Hacer Bordados, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Tácticas de Caballería, historia rohir, Conocimiento de los Caballos.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un rohir podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: púkael (grado 2) o sindarin (grado 3).

— VARIAGS —

Los variags viven en la región de Khand, una meseta semidesértica que se encuentra al sureste de Mordor. Son una raza con identidad propia, pero a menudo se les confunde con los haradrim del Lejano Harad. En realidad, tienen con ellos tanto que ver como con los hombres del este. Brutales y seminómadas, han sido influenciados durante largo tiempo por Mordor y las guerras constantes con sus vecinos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Media, los hombres pesan alrededor de 80 kilos y las mujeres 60.

Color: Piel negra o de un gris muy oscuro, cabellos lisos negros y ojos marrones o de tono rojizo.

Aguante: Los variags pueden recorrer largas distancias a caballo sin apenas descansar.

Estatura: Media, los hombres suelen medir 1,70 m. y las mujeres 1,60.

Ciclo vital: Corto, entre 50 y 70 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Los variags son excelentes jinetes, acostumbrados a montar a caballo y en camello por igual. Bonificación +10 a las Bonificaciones Ofensivas cuando luchan a caballo (+5 si luchan en camello).

CULTURA

Vestidos y adornos: Los variags prefieren las ropas negras y rojas y les gusta llevar recargados adornos. Su armadura tiene diseños inspirados en imágenes de bestias horribles y espeluznantes. Suelen llevar armas doradas o de oro. Muchos llevan adornos de oro en las orejas, nariz, mejillas o labios. Suelen ser bastante frecuentes unas cicatrices rituales a modo de adorno (en contraposición con los tatuajes).

Miedos e incapacidades: Los variags temen a la Oscuridad (pero no la noche) y la enfermedad o la debilidad (es decir, cualquier cosa que pueda limitar su potencia física).

Forma de vida: Los variags llevan una vida intensa y brutal, siempre guerreando. Muchos son pastores que roban los ganados de sus enemigos. Los guerreros de elite y las sacerdotisas controlan la vida de este pueblo.

Emparejamiento: Las mujeres tienen más de un compañero y no existe el matrimonio. El hermano de la mujer ayuda en la crianza de sus hijos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Los variags adoran a un panteón de dioses crueles y tienen elaboradas ceremonias nocturnas; los sacrificios abundan. El Señor de la Oscuridad es la deidad más poderosa, y se trata de una encarnación modificada de Morgoth o Sauron. Las sacerdotisas interpretan las leyes.

OTROS FACTORES

Actitud: Seguros de sí mismos, temerarios, celosos, impulsivos, hoscos y de corazón despiadado.

Idioma: *Idiomas iniciales:* los variags hablan el varadja (grado 5), el haradaico (grado 3) y el oestron (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* los variags también tienen la oportunidad de aprender el logathig (grado 4).

Prejuicios: Los variags desprecian a todos los hombres, excepto aquellos que recientemente les han derrotado en batalla. Respetan a regañadientes a las razas de Mordor, pero en general odian a todas las razas no humanas.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Boleadoras, daga, jabalina, cimitarra, arco corto, honda. *Opciones para RM:* cuchillo, arco de caballería, usriev (arma de 2,6 m. de largo, cruce entre una lanza y una larga y fina espada a dos

manos con una hoja afiladísima de 1,2 m. de longitud; utilizar la tabla de mandoble, cambiando los críticos de aplastamiento por críticos de perforación).

Armadura: Cuero o cuero endurecido, un pequeño escudo ovalado reforzado y un yelmo de láminas de cuero.

Atuendo: *Varones:* túnica de manga corta o larga (de color rojo o negro) hecha de pelo de camello; túnica de cuero, con su parte delantera y trasera totalmente cubierta por la imagen estilizada de la cara espeluznante de una bestia; cinturón de cuero; pantalones (rojos o blancos) hechos de pelo de camello; grebas de cuero para cabalgar que cubren la superficie interior del muslo y la pantorrilla; sandalias; yelmo de láminas de cuero con borlas y penachos de brillantes colores; capa de pelo de camello negro, con la superficie completamente cubierta de bordados de oro y aplicados metálicos rojos y púrpura.

Hembras: túnica de manga corta o larga (de color rojo o negro) hecha de pelo de camello; sobrecapa de pelo de camello, con holgadas y voluminosas mangas y dobladillo en los tobillos; tabardo rojo o negro, con la superficie completamente cubierta de bordados dorados y aplicados metálicos de color rojo/negro o púrpura; pantalones de pelo de camello (de color rojo o negro); grebas de cuero para cabalgar que cubren la parte interior de los muslos y las pantorrillas; sandalias; yelmo con la forma estilizada de un murciélago, una serpiente, un lagarto, un halcón, un lince o un caballo.

Dinero: Un camello valorado en 20 mp.

OPCIONES DE HISTORIAL

Tienen cuatro opciones de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los artesanos variags prefieren los objetos de brillantes colores hechos de hueso, cuero, hierro, oro y bronce, adornados con motivos de bestias.

Dinero adicional: Ganado (camellos, 20 mp cada uno; caballo ligero, 45 mp cada uno) o joyas de oro (pendientes para la nariz, para las orejas, para las mejillas, anillos, pulseras) valorados en total en 1-200 mo.



Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas, Montar, Rastrear, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Evaluar, Contorsiones, Forrajear, Jugar, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura Corporal, Tatuajes, Contar Historias, Cantar. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar, Carreras de Caballos. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Trabajar el Metal, Hacer Flechas, Hacer Bordados. *Habilidades de influencia:* Intimidación. *Habilidades de conocimientos:* Zoología, geografía local, Religión Oscura, historia variag.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un variag podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaico (grado 4), Lengua Negra (grado 3) o oreo (grado 4).

WOSES

(*Drúedain*, singular *Drúadan*)

De todos los humanos, ninguno supera a los woses en el conocimiento de los bosques y el trabajo de la madera. Esta raza antiquísima y diminuta está vinculada desde hace mucho tiempo a los bosques y sigue siendo la comunidad más numerosa de guerreros de los bosques dentro de los Segundos Nacidos. Sus habilidades les han ayudado a sobrevivir, ya que tanto los hombres como los elfos les consideran feos y han sido cazados y perseguidos desde los días de la Primera Edad.

Los woses reciben muchos nombres. Ellos se denominan a sí mismos los *drughu*. *Drúedain* (sing. *drúadan*) es el nombre que les dieron los elfos, mientras que los hombres les dan diversos calificativos: hombres *púkel*, hombres salvajes, *drúgs* o woses, siendo este último un nombre oestron. Los orcos temen a los woses y los llaman *oghor-hai*.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Los woses tienen generalmente un perfil ancho y achaparrado, con grandes rostros, facciones chatas y ojos hundidos. Las piernas, cortas y robustas, los pesados estómagos y las cejas abultadas, les dan un aire extraño, muy diferente al de otros hombres.

Esta peculiaridad se ve acentuada por el extraño crecimiento de su cabello, ya que muy pocos woses tienen pelo por debajo del nivel de los ojos. Aquellos que son la excepción son respetados, aunque no tengan más que una ligera sombra de pelo en la barbilla, que queda muy por debajo de sus amplias bocas. Casi todos los woses varones son calvos desde la frente hasta la parte posterior de sus rechonchos cráneos, pero se enorgullecen del pelo que les crece por los lados de la cabeza.

Los hombres suelen pesar unos 70 kilos; las mujeres suelen pesar unos 65.

Color: Piel rojiza, pelo y ojos negros. Dado que los woses tienen los ojos hundidos y oscuros, con pupilas negras, parecen mirar con manchas oscuras, que podrían confundirse de lejos con cuencas vacías. Uno debe acercarse bastante a un wose para ver algún movimiento ocular, y muy cerca para ver esos ojos con detalle. Esta obsesiva característica es todavía más inquietante cuando un wose está enfadado; entonces las pupilas brillan con un fiero tono rojizo.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres suelen medir 1,48 m.; las mujeres suelen medir 1,30 m.

Cielo vital: 30-50 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Las anchas narices de los woses son las más sensitivas de todo el género humano. Incluso en terreno despejado,

Variags

Apéndice
A-2
Razas y
Culturas



pueden oler un orco antes de que cualquier otro hombre sea capaz de verlo. Esto, unido a su gran vista, hace que puedan rastrear mejor que casi cualquier perro de presa. Sólo las corrientes de agua detendrán su persecución. Esto es cierto también de noche, ya que los woses poseen una excelente visión nocturna. Incluso en un bosque, de noche, pueden ver a 300 metros como si fuese de día. Bonificación +25 a las maniobras de rastreo y de +15 a las de forrajear.

Tienen la capacidad de permanecer sentados durante días sin moverse. Con las piernas cruzadas, las manos apoyadas en sus muslos o rodillas y los ojos cerrados o fijos en el suelo, pueden permanecer silenciosos como estatuas. Esto les da tranquilidad y les permite meditar o recordar. Desgraciadamente, no prolonga sus años de vida, ya que los woses mueren a una edad relativamente temprana.

CULTURA

Vestidos y adornos: Suelen trenzar su cabello o lo llevan recogido hacia atrás en una coleta. Los woses apenas llevan ropas o adornos. En lugar de eso, prefieren confiar en su áspera piel y usan pigmentos para adornarse con dibujos. Los que se relacionan más con otros hombres llevan ocasionalmente polainas y taparrabos de piel y en terrenos abruptos usan unos zapatos muy originales de gruesa suela y con lazos. Aparte de esto, no siguen en nada más las costumbres de los otros hombres.

Miedos e incapacidades: A los woses no les gustan ni los pueblos ni las ciudades.

Forma de vida: La cultura de los woses se desenvuelve en torno a los bosques y plantas que tanto aprecian. Son frugales y comen poco, incluso en las mejores épocas, y no beben más que agua. Al ser exclusivamente vegetarianos, viven de lo que les ofrecen los bosques y son muy rápidos en entender la naturaleza y situación de casi cualquier planta en una zona dada, sin importar su tamaño. Sólo los elfos y los ents les superan en el arte de tallar la madera y en el conocimiento de las plantas.

Los woses son famosos sobre todo por sus esculturas de piedra. Esculpen una serie de motivos y animales y emplean una for-

ma particular para hacer sus "piedras guardianes" (hombres púkel) que parecen vivas. Son estatuas guardianes que colocan para vigilar senderos, entradas, cruces de caminos y demás. Hay muchas leyendas sobre las piedras guardianes, y la mayoría son ciertas. Es evidente que están encantadas. Los orcos les temen más que otras razas y por buenas razones, ya que los woses pueden comunicarse con las piedras guardianes hechas por ellos y obtener conocimientos de las "experiencias" de dichas esculturas. Algunas de las piedras guardianes más poderosas cobran vida realmente para proteger sus puestos, actuando en lugar de sus creadores, aunque en dicho caso el wose que la esculpió sentirá todo el dolor que se inflija a su creación. Colocan estas piedras guardianes y horribles estatuas en las fronteras de sus territorios y en diversos lugares importantes. Algunas se usan para hacer algo más que desanimar a sus enemigos.

Emparejamiento: Son monógamos y tienen pocos hijos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Muchas de las piedras guardianes se levantan en los lugares sagrados de los woses. A diferencia de muchos otros hombres, especialmente los dunlendinos, con quien se asocia frecuentemente a los woses, éstos tienen una fuerte tradición de culto organizado. Se trata de un acusado animismo que gira en torno a la adoración de la Naturaleza. Respetan a Eru y los valar, aunque tienen su propio punto de vista sobre la naturaleza de los señores del mundo. De entre todos los valar, veneran especialmente a Yavanna, la Dadora de Frutos y Reina de la Tierra. Es ella la que gobierna las kelvar (plantas) y son las plantas las que dan vida al mundo de los woses.

OTROS FACTORES

Actitud: Los woses rehuyen generalmente a los otros pueblos, y no hacen amigos fácilmente, pero cuando esto ocurre, su lealtad es inquebrantable. Los que lleguen a conocerlos, quedarán impresionados por sus frecuentes ataques de risa, ya que los woses ríen cuando otros cantarían. Su jovialidad, rica y sin freno, contrasta bastante con su actitud normal; por lo común parecen insensibles y reacios a hablar.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Cuando hablan, los woses usan la lengua gutural púkael (grado 5), que está excepcionalmente adaptada a sus profundas voces y que es extraña para cualquier otro humano. Algunos hablan un poco el oestron (grado 2) o el dunael (grado 2). Al no tener tradición de runas o de escritura, los woses han desarrollado su propio sistema de signos pictográficos, la mayoría muy sencillos, que utilizan para los propósitos más prácticos, especialmente para marcar sendas o dejar mensajes a sus hermanos cuando están viajando por el bosque. *Desarrollo de la habilidad:* Los woses también tienen la oportunidad de aprender algo más de oestron (grado 4) o de dunael (grado 4).

Prejuicios: Los woses odian a los orcos, huargos y rohirrim. Esta última raza ha convertido ocasionalmente en deporte la caza de los Hombres Salvajes.

Restricciones a las profesiones: No hay magos ni bardos entre los woses.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Garrote, daga, hacha, maza, cayado, lanza, gran martillo. *Opciones para RM:* cerbatana, jo, dardos arrojados, cerbatana, arco cerbatana (un cerbatana de 90 cm. de longitud; tratar como una ballesta ligera que dispara un dardo empapado de Púra, un veneno de conversión de nivel 2). La mayoría de las armas tienen las hojas, las puntas o las superficies de ataque hechas de piedra y las empuñaduras hechas de madera.

Armadura: Ninguna o cuero o cuero endurecido. Los woses raramente llevan armadura, aunque cuando la llevan los tipos que suelen preferir son los hechos de concha de tortuga, de piel de anguila o de trozos de corteza de árbol.

Woses



Atuendo: Polainas de cuero; pantalones de ante; collar de ante que les cubre los hombros y cae hasta las costillas inferiores; diseños en forma de remolinos en las pinturas que llevan en el cuerpo, en la cara, en los brazos, los muslos y el estómago; zapatos que les llegan hasta las rodillas, con correas para atarlos a lo largo de toda la pierna.

Dinero: Hierbas valoradas en 20 mp (Rewk, 9 mp; Thurl, 1 mp).

OPCIONES DE HISTORIAL

Normal, tienen cinco opciones de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles. La lista de hechizos aprendida en el intervalo 71-75 debe ser de Canalización, de Montaraz o de Animista. Reemplazar el intervalo 61-65 por: el personaje recibió al nacer un Tatuaje de los Bosques que camufla su piel (+50 a las tiradas de Acechar/Escondarse) cuando se encuentra en algún entorno arbóreo; el tatuaje cubre todo su cuerpo, pero es invisible hasta que se desea utilizar su poder.

Objetos especiales: Todas están disponibles, pero los sumandos de hechizos y los objetos de hechizos diarios deben tener como base la Canalización y no la Esencia. Los materiales más utilizados por los woses son la piedra, la madera, la corteza de árbol y los pigmentos brillantes.

Dinero adicional: Hierbas valoradas en 1-200 mo (Terbas, 2 mo; Berterin, 19 mo; Púra, 28 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas, Tregar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos (sólo de Canalización). *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Primeros Auxilios, Forrajear, Meditación, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Escultura, Pintura Corporal, Tatuajes, Contar Historias. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar la Piedra. *Habilidades de influencia:* Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Botánica, geografía local, historia wose, pictografía wose.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un wose podría aprender en circunstancias inusuales el idioma rohírrico (grado 3).

A-2.5 • ORCOS *(Yrch, singular, orch)*

Estas odiosas criaturas son miembros de una raza descendiente de los elfos que fueron pervertidos y degradados por Morgoth durante la Primera Edad. Aunque no son intrínsecamente malvados, están predispuestos hacia la Oscuridad, cultural y mentalmente. A continuación incluimos la descripción de los orcos comunes, aunque más abajo también hay información acerca de las razas superiores. Algunos interlocutores emplean el término oestron "trasgo" para identificar a los orcos.

— ORCOS COMUNES —

Los orcos comunes temen el sol y residen en cavernas debajo de las montañas. Las Hithaeglir (Montañas Nubladas) y las Ered Mithrin (Montañas Grises) acogen a innumerables tribus que se dedican a atacar a los hombres de Rhovanion, a veces siguiendo los órdenes de Sauron, pero normalmente siguiendo sus propios impulsos codiciosos. Los orcos que habitan en los picos que rodean Mordor (las Ephel Dúath, Ered Lithui) sufren una mayor influencia del Señor Oscuro.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Compleción: Pesada, con pieles duras, piernas cortas y brazos largos y delgados. Tienen caras grotescas, con colmillos y pelo que

les crece en los sitios más inesperados. Tanto los machos como las hembras suelen pesar unos 35 kilos.

Color: Pelo negro o gris, ojos negros o de un marrón rojizo, pieles negras o gris oscuro.

Aguante: Tremendo. Los orcos pueden viajar dos días seguidos sin descansar. Alternativamente, pueden correr hasta doce horas seguidas sin detenerse.

Estatura: Tanto los machos como las hembras suelen medir entre 90 y 150 cm.

Ciclo vital: Indefinido; cientos de años desde luego, pero la naturaleza de su vida guerrera hace que sean pocos los que sobreviven más de 50 años.

Resistencia: Bonificación +30 contra los ataques de calor/fuego.

Capacidades especiales: Los orcos duermen durante el día, aunque sólo necesiten descansar una vez cada tres días. En la mayor oscuridad, los orcos ven como los humanos durante el día. Cuando no hay casi ninguna luz (por ejemplo, en una noche sin luna con el cielo cubierto de nubes; o en las cavernas y laberintos superiores de las montañas) un orco puede ver bastante bien a una distancia de hasta 30 metros; en la oscuridad más absoluta (en las cavernas más profundas) sólo pueden ver hasta a 3 metros de distancia.

CULTURA

Vestidos y adornos: Pieles, cuero y armaduras de metal; ásperas pero bien hechas y efectivas.

Miedos e incapacidades: La luz del sol y las aguas corrientes y profundas. A plena luz del día su actividad se reduce en -60; en la luz artificial o mágica su actividad queda en -25.

Forma de vida: Criados como mano de obra y guerreros, los orcos respetan el poder y el terror por encima de todo. Sólo se unen y cooperan en grupos importantes cuando están guiados por una "voluntad central", algún individuo especialmente fuerte. Para ellos, la política es la fuerza y las diferentes tribus de orcos guerrean entre sí a menudo. El canibalismo entre tribus es la norma.

Sin embargo, son bastante hábiles. Sus herreros pueden competir con los de los enanos y los elfos y, aunque sus objetos no sean bellos, son excepcionalmente efectivos. Los orcos son muy buenos curanderos, a pesar de su falta de preocupación por las cicatrices que queden. Lo funcional es su principal preocupación.

Emparejamiento: Los orcos no se emparejan, se aparean. Las hembras viven juntas en áreas recludas a las que sólo acceden normalmente los machos más fuertes. Por otra parte, las hembras sólo aceptan a los machos más agresivos y atractivos, lo que redundaría en una descendencia más fuerte. Las numerosas camadas crecen juntas y las crían todas las hembras.

Religión: Los orcos adoran la Oscuridad y el poder. La mayoría ven a Sauron como un dios, reverenciando su capacidad de inducir un terror absoluto.

OTROS FACTORES

Actitud: Los orcos son crueles, celosos, ambiciosos, desconfiados, egoístas y mezquinos. Casi siempre están insatisfechos y, aparte de cuando comen o combaten, nunca están contentos o en paz consigo mismos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los orcos hablan varios dialectos del orco (grado 5) que están relacionados generalmente con el oestron y que pueden ser entendidos (grado 3) por alguien que sepa oestron o algún otro dialecto orco. *Desarrollo de la habilidad:* Los orcos tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: oestron (grado 2) o Lengua Negra (grado 3).

Prejuicios: Los orcos odian a todas las razas, incluyendo los orcos de otras tribus. Desprecian especialmente a los elfos, a quienes consideran una raza odiosa, malvada y traicionera.

Uruk,
Orco común
y Medio-Orco
(de izquierda
a derecha)



Restricciones a las profesiones: Los orcos no tienen ni magos, ni bardos, ni animistas ni montaraces.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Garrote, daga, hacha, cimitarra, arco corto, lanza, látigo.
Opciones para RM. - arpón, flechas serradas.

Armadura: Ninguna, cuero o cuero endurecido. Yelmo de cuero. Los escudos son raros.

Atuendo: *Varones:* vestido corto de piel; muñequeras de cuero; botas de cuero. Tanto el cuero como la piel están sin teñir.

Hembras: túnica de piel que llega hasta la mitad del muslo; sin calzado; cinta de cuero que se lleva como una diadema para el pelo.

Dinero: 20 mp de varias acuñaduras, procedentes del pillaje en combate o robadas del botín de la tribu.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los orcos comunes sólo tienen dos puntos de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo los intervalos 56-60, 71-75 y 91-95. Extender el intervalo 96-00 hasta 91-00; volver a tirar los demás resultados.

Objetos especiales: Los objetos con hechizos diarios y los sumandos de hechizos no están disponibles. Las armas y las herramientas hechas por los orcos son bastante desagradables pero muy útiles. El hierro, el acero, la piel y los músculos son sus materiales preferidos.

Dinero adicional: 1-200 mo de varias acuñaduras, procedentes del pillaje en combate o robadas del botín de la tribu.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas salvo armas a dos manos, Trepar, Montar (huargos), Rastrear, Emboscar, Acechar/Escondarse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales (murciélagos y huargos), Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Contorsiones, Primeros Auxilios, Jugar, Maña. *Habilidades artísticas:* Hacer Tótems. *Habilidades atléticas:* Correr, Hacer Malabarismos, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero. *Habilidades de conocimiento:* geografía de las cavernas, Táctica.

Subida de características: No se pueden aumentar la Inteligencia, la Intuición o la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un orco podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 2), más Lengua Negra (grado 4) o más oestron (grado 4).

URUK-HAI

Después de su resurrección en el año 1000 de la Tercera Edad, Sauron comenzó a criar una nueva raza de orcos, capaces de llevar a cabo acciones inteligentes e independientes. Tras siglos de trabajo, consiguió los primeros Grandes Orcos y les llamó Uruk-hai (LN. "raza orca") porque eran más aptos para formar comunidades. En principio, los uruk-hai permanecieron cerca de Sauron y le sirvieron como lugartenientes y guardias de elite, pero gradualmente, aumentaron en número y se fortaleció su linaje. Su existencia se mantuvo en secreto hasta que Sauron decidió mostrar sus cartas. Sin embargo, fueron liberados en formaciones de combate a gran escala en el año 2475 de la Tercera Edad. Son las mejores tropas de trasgos del Señor Oscuro.

Los uruk-hai se diferencian de los orcos comunes o inferiores en muchos aspectos:

Complexión: Los uruk-hai tienen un aspecto más "humano", a pesar de sus ojos de gato, colmillos y piel gris/negra; tienen las piernas más largas, rectas y robustas.

Estatura: Su estatura suele ser de 1,65 m. y pesan 75 kilos.

Capacidades especiales: A pesar de preferir la oscuridad, pueden actuar libremente a plena luz del día.

Actitud: Los uruk-hai son más inteligentes y astutos que los orcos comunes.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Lengua Negra (grado 5), oreo (grado 4) y oestron (grado 4). *Desarrollo de la habilidad:* Los uruk-hai también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), dunael (grado 3) o nahaiduk (grado 3).

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Espada ancha, garrote, daga, hacha, arco largo, maza, cimitarra, arco corto, espada corta, lanza, látigo. *Opciones para RM.* - garrote o maza con pinchos (utilizar la tabla de rompecabezas), espada larga, arpón, flechas serradas.

Armadura: Cualquiera, excepto coraza. Los yelmos de acero y los escudos redondos o de diana son comunes.

Atuendo: *Varones:* túnica de piel sin mangas, recortada por la cintura, o bien que llega hasta la mitad del muslo; pantalones de piel con un ancho cinturón de cuero y a menudo una tira de cuero y una vaina para una daga o un cuchillo; muñequeras de cuero o de acero; fuertes botas de cuero.

Hembras: túnica de piel, que llega hasta la mitad del muslo; cinturón de cuero adornado con placas y puntas de acero; vestido de piel adornado para hacer juego con el cinturón; sandalias de tiras; cinta de placas de acero que se lleva como diadema para sujetar el pelo.

Dinero: 20 mp de varias acuñaduras, obtenidas del pillaje en combate o recibidas del botín de la tribu como recompensa a los servicios al jefe de la tribu.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los uruk-hai tienen tres opciones de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo los intervalos 56-60, 71-75 y 91-95. Volver a tirar si sale un resultado de 56-60. Tratar los intervalos 71-75 y 91-95 como el resultado 96-00; resistente al dolor.

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos no están disponibles. Las armas y herramientas hechas por los uruk-hai suelen ser bastante desagradables pero tremendamente útiles. El hierro, el acero, la piel y los músculos son sus materiales preferidos.

Dinero adicional: 1-200 mo de varias acuñaduras, obtenidas del pillaje en combate o recibidas del botín de la tribu como recompensa a los servicios al jefe de la tribu.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura excepto coraza, cualquier habilidad de armas, Tregar, Montar (huargos), Rastrear, Usar Objetos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales (murciélagos y huargos), Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Contorsiones, Primeros Auxilios, Jugar, Señales, Maña. *Habilidades artísticas:* Hacer Tótems. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Impresión, Intimidación, Interrogar, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* geografía de las cavernas, Tácticas, Estrategia.

Subida de características: No se pueden aumentar ni la Intuición ni la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un uruk podría aprender en circunstancias inusuales el idioma gorthig (grado 4).

—M MEDIO ORCOS— (singular *Perorch*; plural *Peryrch*)

Los medio orcos son una terrible creación, surgida del cruce entre un hombre y un orco. Se les suele confundir con los uruk-hai, pero son una raza diferente, poco numerosa pero muy hábil y peligrosa. Sus orígenes son oscuros, aunque parece que fueron usados en primer lugar por el corrupto mago Saruman. Sigue empleándolos como agentes, espías, lugartenientes y guardias especiales. Son particularmente efectivos en Eriador, ya que los medio orcos de Saruman tienen sangre dunlendina y pueden mezclarse en sus comunidades.

Complexión: Los medio orcos son similares a los uruk-hai, pero se parecen más a los hombres oscuros. Los machos pesan unos 75 kilos; las hembras pesan unos 70 kilos.

Estatura: Los hombres suelen medir aproximadamente 1,70 m., y las mujeres 1,63 m.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el oestron bastante bien (grado 5) y la mayoría conocen el orco (grado 3) y un poco de Lengua Negra (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* los medio orcos también tienen la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: dunael (grado 3), más Lengua Negra (grado 4) o más dialectos orcos (grado 4).

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Espada ancha, garrote, daga, hacha, arco largo, maza, estrella de la mañana, cimitarra, arco corto, espada corta, lanza, martillo de guerra, látigo. *Opciones para RM:* - garrote o maza con pinchos (utilizar la tabla de rompecabezas), espada larga, arpón, flechas serradas.

Armadura: Cualquiera. Las cotas de malla y las corazas son de un acero bastante cómodo.

Atuendo: *Varones:* túnica de piel; pantalones o vestido corto de piel; cinturón de cuero endurecido; chaqueta corta o capa de lana (de colores grises: verde musgo, amarillo mate, beige, azul grisáceo, negro carbón) que se lleva sobre un hombro; torques de acero en torno al cuello; calzado de cuero flexible: sobrecapa y sombrero de piel; llevan el pelo recogido en numerosas trenzas.

Hembras: las que logran escaparse de los pozos de apareamiento se visten de forma que puedan ser confundidas por varones jóvenes; las que permanecen en cautividad llevan una túnica de piel que llega hasta la mitad del muslo y sandalias a tiras.

Dinero: 20 mp.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los medio orcos tienen cuatro opciones de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La mayoría de los medio orcos están equipados con objetos procedentes de las armerías de Saruman, y por lo tanto gozan de un equipo de la mejor calidad.

Dinero adicional: Monedas, gemas y armas valoradas en 1200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Tregar, Montar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Escondarse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actuar, Actividades con animales, Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Jugar, Señales, Maña. *Habilidades artísticas:* Contar Historias. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas, Construir Trampas, Tejer. *Habilidades de influencia:* Seducción, Soborno, Manipulación, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Geografía, Tácticas, Estrategia.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un medio orco podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), rohírrico (grado 3) o nahaiduk (grado 4).

● a-2.6 • trolls ● (Tereg, singular *Torog*)

Creados por Morgoth como burla de los ents, los trolls son tan duros y estúpidos como la piedra de la que provienen. Su origen exacto no está claro, aunque algunos creen que están emparentados con los gigantes. En cualquier caso, su ser está impregnado por la esencia de la tierra.

Los trolls odian a todas las demás criaturas, un legado del toque oscuro de Morgoth. Por naturaleza prefieren llevar una vida solitaria o en grupos pequeños. Incluso consideran a sus hermanos como enemigos potenciales.

Los trolls salvajes se dividen en varias clases (dependiendo de su hábitat): trolls de las colinas, de las cavernas, de las nieves y de piedra. Estos últimos son el grupo más común. Todos ellos vuelven a convertirse en piedra, su materia prima original, cuando se exponen a la luz del día, ya que fueron creados en la Oscuridad y el sol puede deshacer su hechizo.

Otro grupo, los olog-hai de Sauron, desprecian la luz solar pero pueden resistirla. Pero de estos "trolls negros" hablaremos más abajo.

—T TROLLS SALVAJES—

Al ser creaciones de Morgoth, todos los trolls son vulnerables a la influencia de Sauron. Sin embargo, un gran número de trolls salvajes viven de forma independiente, separados de los ejércitos del Señor Oscuro, en las zonas más salvajes de Endor. El Bosque de los Trolls posee una notable concentración de trolls, aunque habitan en menor número en casi todos los demás puntos geográficos.

De todos los trolls salvajes, los trolls de las cavernas son los más grandes y poderosos. Son caníbales y extremadamente solitarios. Prácticamente son ciegos, pero tienen un sentido soberbio del oído y del olfato. Sus pieles escamosas son pálidas, como las de la mayoría de las criaturas que viven bajo tierra.

Los trolls de las cavernas son los menos brutales de todos los tereg. Son más agraciados y viven en bandas escasamente organizadas que cazan en grupo. Raramente practican el canibalismo, ya que prefieren la caza en los bosques (entre la que se incluyen hombres y ena-



nos). Son bastante hábiles con las hondas, las trampas y los cuchillos para despellejar.

Los trolls de las colinas viven en pequeños grupos, pero son bastante peleones y codiciosos. Prefieren luchar con garrotes y piedras arrojadas, y son muy territoriales. Protegen sus tesoros robados de forma celosa, incluso aquellos que no les sirven para nada (como los libros).

Los trolls de las nieves son unas extrañas criaturas con la piel de color blanco grisáceo y los ojos de color azul helado. Cuando se ven expuestos a la luz solar se convierten en pilares de hielo. Pueden aguantar largos periodos de tiempo sin comer, pero son virtualmente imparables cuando logran localizar a una presa.

Los trolls de piedra pasan gran parte de su tiempo amontonando gran cantidad de alimentos y tesoros, robándoselo entre ellos y fanfarroneando de sus riquezas. Sus tendencias fraticidas son famosas.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Complexión: Los trolls salvajes son enormes y tremendamente fuertes, con grandes cuerpos y extremidades. Sus robustas pieles tienen una calidad inconsistente; muchos tienen escamas y algunos tienen vello. Los machos suelen pesar unos 450 kilos, y las mujeres unos 350.

Color: Varios tonos de marrón, verde o gris en la piel, con ojos negros o marrones. Tienen la sangre negra.

Aguante: Normal.

Estatura: *Trolls de las cavernas:* los machos suelen medir 4 metros; las hembras, 3,35 m. *Trolls de los bosques:* los machos suelen medir 3 metros; las hembras suelen medir 2,65 m. *Trolls de las colinas:* los machos suelen medir 3,45 in.; las hembras suelen medir 3,20 m. *Trolls de las nieves:* los machos suelen medir 3,60 m.; las hembras suelen medir 3,35 m. *Trolls de piedra:* los machos suelen medir 3 m.; las hembras suelen medir 2,65 m.

Ciclo vital: Variable, cientos de años.

Resistencia: Los trolls no saben lo que es el miedo.

Capacidades especiales: La visión de los torog en la oscuridad es tan buena como la de un hombre durante el día. En otras situaciones donde apenas hay luz (noches sin luna con el cielo cubierto de nubes; las cavernas y laberintos superiores de las montañas), los trolls pueden ver perfectamente a una distancia de 15 m. y bastante bien a una distancia de 30 m. En la oscuridad absoluta (las cavernas más profundas), pueden ver a 3 m. de distancia.

CULTURA

Vestidos y adornos: Pocos o ninguno, aparte de alguna piel o trozo de armadura.

Miedos e incapacidades: La luz del sol. Cuando se exponen a la luz del día, se convierten en piedra.

Forma de vida: Los trolls viven para comer y divertirse. Y para ellos divertirse significa matar y saquear y comer carne fresca (cruda o cocinada) o gelatina a base de entrañas. Comen a gentes de otras razas y se llevan todas las baratijas que puedan encontrar. No tienen una sociedad o propósito interno, ya que sólo se unen cuando les obliga una voluntad más poderosa. Los trolls viven dispersos en cavernas y ruinas, generalmente en los límites de las tierras civilizadas y sólo salen de noche.

Emparejamiento: Ninguno, las hembras son muy escasas, aunque es verdad que también es muy difícil diferenciarlas de los machos.

Religión: Ninguna.

OTROS FACTORES

Actitud: Malvados, lentos, estúpidos y bastante vagos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La mayoría no tienen capacidad de hablar, o tienen muy poca y se comunican mediante ruidos, señales o acciones. Los trolls más inteligentes hablan un oestron venido a

menos (equivalente a grado 4). *Desarrollo de la habilidad:* los trolls salvajes también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: dunael (grado 3). Este singular potencia parece ser únicamente un don de los trolls de Eriador.

Prejuicios: Los trolls no respetan a nadie, aunque odian particularmente a los enanos.

Restricciones a las profesiones: Los trolls sólo pueden ser guerreros.

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Garrote, maza, martillo de guerra. *Opciones para RM:* porra, puño, roca arrojada. Las armas utilizadas por los trolls salvajes son toscas creaciones de madera y piedra unidas mediante trozos de tendones.

Armadura: Sin armadura o cuero.

Atuendo: Tosca chaqueta de cuero sin mangas; cinturón o trozo de cuero del que cuelga el arma.

Dinero: 20 mp robadas a los viajeros o a los clanes de trolls rivales.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los trolls salvajes reciben un solo punto de historial.

Capacidades especiales: Los intervalos 56-60 y 71-75 no están disponibles (tirar otra vez).

Objetos especiales: Cualquier objeto especial poseído por un troll salvaje fue obtenido porque algún individuo de otra raza lo perdió por descuido, robo o violencia. Los trolls salvajes no hacen nada encantado. Aunque pueden poseer sumandos de hechizos o objetos de hechizos diarios, no saben utilizarlos.

Dinero adicional: Monedas, gemas, armas y objetos encantados valorados en 1-200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, armas contundentes, armas arrojadas, Trepar, Rastrear, Acechar/Escondarse, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Forrajear, Jugar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar la Piedra, Trabajar el Cuero, Construir Trampas (de caza). *Habilidades de conocimiento:* Zoología (caza menor).

Subida de características: Sólo se pueden aumentar la Fuerza y la Constitución. Los trolls de los bosques también pueden aumentar la Agilidad.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un troll podría aprender en circunstancias inusuales el idioma orco (grado 3).

— OLOG-HAI — (singular, Olog)

Los olog-hai han sido criados por Sauron a partir de trolls inferiores y han sido una raza rara hasta hace poco. Los olog-hai son excelentes guerreros: astutos y organizados pero tan grandes y fuertes como sus hermanos inferiores. No conocen el miedo y están sedientos de sangre y victoria.

A los olog-hai se les conoce también como trolls negros, porque tienen una piel negra escamosa y sangre negra. La mayoría llevan escudos sin adornos y martillos de guerra, aunque son capaces de usar prácticamente cualquier arma. Difieren en otros aspectos de las variedades más antiguas de trolls.

Resistencia: Los trolls negros ignoran los efectos de hemorragias o aturdimientos al recibir un crítico de un arma normal, ya que son más resistentes a las armas no encantadas.

Capacidades especiales: Pueden actuar libremente a la luz del día. **Actitud:** Son relativamente rápidos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Son capaces de usar un idioma común propiamente, y hablan la Lengua Negra (grado 5) y el oestron (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* los trolls negros también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: orco (grado 4) y más oestron (grado 5).



Troll Salvaje,
Olog y
Medio Troll
(de izquierda
a derecha)

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Hacha de combate, garrote, mayal, maza, estrella de la mañana, espadón, martillo de guerra. *Opciones para RM:* espada bastarda, puño, garrote con pinchos, gran martillo, roca arrojadiza.

Armadura: Cota de malla con incrustaciones de corazas. Yelmo con forma de olla y escudo.

Atuendo: Tosca chaqueta de cuero sin mangas; muñequeras de cuero; grebas de cuero o de malla; cinturón o trozo de cuero para colgar el arma.

Dinero: 2 mo.



OPCIONES DE HISTORIAL

Los trolls negros reciben sólo una opción de historial.

Capacidades especiales: Los intervalos

56-60 y 71-75 no están disponibles (tirar otra vez).

Objetos especiales: El equipo especial suele proporcionársele a un troll negro según las órdenes de su comandante. A veces los objetos son conseguidos como botín en el campo de batalla. Las armas encantadas son los objetos especiales más comunes poseídos por los trolls negros.

Dinero adicional: Monedas, gemas o armas valoradas en 1 -200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cota de malla, cualquier habilidad de armas, Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Jugar, Señales. *Habilidades atléticas:* Pelea. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Construir Trampas. *Habilidades de influencia:* Impresión, Intimidación, Liderazgo, Interrogar. *Habilidades de conocimiento:* Estrategia, Tácticas.

Subida de características: Se pueden aumentar la Fuerza, la Constitución y la Inteligencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un troll negro podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), haradaico (grado 4) o nahaiduk (grado 3).

—❖ MEDIO TROLLS ❖— (singular *Pertorog*, plural *Pirtereg*)

Los medio trolls son el resultado de cruzar olog-hai y humanos variag. Por esta razón se les confunde a veces con los trolls negros, pero son más pequeños, más rápidos y tienen un aspecto vagamente humano. Su estatura es de 2,10 metros, su piel negra, sus lenguas afiladas y rojas y sus brillantes ojos rojos sirven para distinguirlos como raza única.

Los medio trolls se diferencian de los olog-hai en otros aspectos: son más ágiles, son tan inteligentes como los humanos, y evitan a los otros trolls. Sus atributos únicos suelen hacer que normalmente los medio trolls actúen como guardaespaldas de elite, asesinos o señores de la guerra.

Complexión: Los medio trolls son poderosos, aunque no llegan a la potencia de sus hermanos inferiores. Los machos suelen pesar unos 150 kilos y las hembras unos 140.

Estatura: Los machos suelen medir unos 2,13 m., y las hembras 2,05 m.

Vestidos y adornos: Llevan toscas ropas negras y una cantidad considerable de armadura.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los medio trolls hablan la Lengua Negra (grado 5) y el oestron (grado 4). *Desarrollo de la habilidad:* tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: varadja (grado 3), haradaico (grado 4) y orco (grado 4).

OPCIONES DE EQUIPAMIENTO

Armas: Hacha de combate, espada ancha, arco compuesto, ballesta, daga, mayal, alabarda, jabalina, maza, estrella de la mañana, cimitarra, arco corto, espada corta, espadón, martillo de guerra, látigo. *Opciones para RM:* alfanje, guantelete, gran martillo, espada bastarda, cerbatana, bumerán, dardos arrojadizos, kynac.

Armadura: Cualquiera. Las armaduras de coraza suelen estar forjadas con un metal negro.

Atuendo: Túnica negra de cuero, seda o lana; cinturón negro o bandolera; muñequeras negras; botas negras; capa negra de lana, seda o de la piel de una criatura de pelo negro.

Dinero: 2 mo.

OPCIONES DE HISTORIAL

Los medio trolls tienen dos opciones de historial.

Capacidades especiales: El intervalo 71-75 no está disponible (tirar otra vez). Modificar el intervalo 56-60: el tipo de animal debe ser una de las especies susceptibles a las influencias de Sauron: serpientes, murciélagos, crebain, ratas, lobos, lagartos, etc.

Objetos especiales: El equipo especial suele proporcionársele a un medio troll según las órdenes de su comandante. A veces los objetos se consiguen como botín en el campo de batalla. Las armas y herramientas encantadas son los objetos especiales más comunes poseídos por un medio troll.

Dinero adicional: Monedas, gemas o armas valoradas en 1 -200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Tregar, Montar, Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Primeros Auxilios, Jugar, Señales, Maña. *Habilidades atléticas:* Pelea, Correr. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Trabajar el Metal, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Liderazgo, Interrogar, Seducción. *Habilidades de conocimiento:* Tácticas, Estrategia, Religión Negra.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un medio troll podría aprender en circunstancias inusuales el idioma logathig (grado 4).