# CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA™

## BESTIARIO DE ANIMALES Y MONSTRUOS

Criaturas de EL HOBBIT™ y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ de J.R.R. Tolkien para usar con EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™, ROLEMASTER™ y otros juegos.


INTERNACIONAL

# CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA™

## BESTIARIO DE ANIMALES Y MONSTRUOS


**Autores / Diseñadores**
Ruth Sochard Pitt, Jeff O'Hare, Peter C. Fenlon, Jr.

**Editor**
Peter Fenlon

**Ilustraciones interiores**
Jim Holloway

**Ilustración de portada**
Angus McBride

**Gráficos de portada**
B'art Bishop, Bruce Hlavin

**Mapas**
Rick Britton, Larry Brook, Jessica M. Ney, Eileen Smith, Suzanne Young

**Contribuciones editoriales**
Coleman Charlton, Charlie Crutchfield, Terry K. Amthor, Heike Kubasch, Rick Britton, John David Ruemmler, Jeff McKeage, Christian Gehman, Susan Tyler Hitchcock, Carl Willner

**Tablas**
Coleman Charlton

**Contribuciones especiales**
Olivia H. Johnston, Terry Amthor, Deane S. Begiebing, John Breckenridge, David Johnson, David "DA" Anderson, Bruce R. Neidlinger, Kurt Rasmussen, Paula Peters, Larry Brook, Heidi Heffner, Becky Pope, Swink, Yeti & Cthulu, Various Miscellaneous Scandinavians, the Frankfurt Book Fair

**Traducción**
Gustavo Diaz

**Producción**
Montserrat Vilà Planas

# Criaturas de la Tierra Media
# Bestiario de animales y monstruos

**Creatures of Middle-Earth – A Bestiary of animals and monsters**

1.ª edición: marzo de 1994
reimpresión: febrero de 1996

Exclusiva en castellano para todo el mundo, JOC Internacional, S.A. por acuerdo con Iron Crown Enterprises.
© 1988 Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkerley, CA. *Criaturas de la Tierra Media, El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y todos los personajes y lugares en ellos contenidos son propiedades registradas de Tolkien Enterprises.

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

Compaginación: Edilínia, S.L.

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

ISBN: 84-7831-114-9 D.L.: B. 5.613-1996 Impreso en España – Printed in Spain

# CONTENIDO


**1. INTRODUCCIÓN** ..... 5

**2. COMO UTILIZAR CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA** ..... 5

**3. NOTAS GENERALES** ..... 6
- 3.1 ABREVIATURAS ..... 6
- 3.2 DEFINICIONES ..... 7
- 3.3 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS ..... 8
  - 3.31 Conversión de puntos de vida y bonificaciones ..... 8
  - 3.32 Conversión de características para cualquier sistema de JRF ..... 9
  - 3.33 Una nota acerca de los niveles ..... 9
- 3.4 CÓDIGOS DESCRIPTIVOS ..... 9
  - 3.41 Clima propicio ..... 9
  - 3.42 Medio ambiente propicio ..... 9
  - 3.43 Frecuencia de encuentros ..... 9

**4. ORÍGENES** ..... 9
- 4.1 CRIATURAS DE ARDA ..... 10
- 4.2 MONSTRUOS DE MORGOTH ..... 10

**5. GLOSARIO DE ANIMALES** ..... 11
- 5.1 AVES Y MURCIÉLAGOS ..... 11
- 5.2 BESTIAS ACUÁTICAS ..... 17
- 5.3 POTILI (ARAÑAS E INSECTOS) ..... 21
- 5.4 RÁVATSAR (ANFIBIOS Y REPTILES) ..... 23
- 5.5 LASSANAKÛNI (COMEDORES DE HOJAS) ..... 29
- 5.6 ANIMALES DE MONTA Y ARRASTRE ..... 34
- 5.7 APSANAKÛNI (COMEDORES DE CARNE) ..... 38
- 5.8 OTROS ANIMALES PELIGROSOS ..... 44

**6. GLOSARIO DE MONSTRUOS** ..... 46
- 6.1 MONSTRUOS DEMONÍACOS ACUÁTICOS ..... 46
- 6.2 DEMONIOS ..... 48
- 6.3 DRAGONES ..... 53
  - 6.31 Draques de las cuevas ..... 56
  - 6.32 Draques fríos ..... 57
  - 6.33 Draques de fuego ..... 59
  - 6.34 Draques de agua ..... 61
  - 6.35 Gusanos cambiantes ..... 61
- 6.4 MONSTRUOS ALADOS ..... 62
- 6.5 RAZAS GIGANTES ..... 63
  - 6.51 Gigantes ..... 63
  - 6.52 Trolls ..... 63
- 6.6 CRIATURAS PÛKEL ..... 63
- 6.7 ARAÑAS E INSECTOS GIGANTES ..... 65
- 6.8 MUERTOS VIVIENTES ..... 66

**7. GENERACIÓN Y ENCUENTROS** ..... 69
- 7.1 COMO GENERAR CRIATURAS ..... 69
- 7.2 ENCUENTROS ..... 69

**8. TABLAS** ..... 70
- 8.1 TABLA GENERAL DE ANIMALES ..... 70
- 8.2 TABLA GENERAL DE MONSTRUOS ..... 73
- 8.3 TABLA DE CRIATURAS ESPECÍFICAS ..... 76

# PREFACIO

Un juego de rol de fantasía es semejante a una novela "en vivo" donde los jugadores son los principales personajes. Bajo la guía de un árbitro, o "director de juego", cada jugador guía a su personaje y, en el proceso, ayuda a escribir una nueva historia. Cada juego es una aventura nueva y única.

Este libro forma parte de una serie diseñada como un instrumento flexible para los directores de juego que deseen introducir animales y monstruos de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* en sus juegos de fantasía. *Criaturas de la Tierra Media* de ICE es un compendio de las criaturas que se encuentran en las obras de J.R.R. Tolkien. Suplemento de juego, es una referencia de las características que se utilizan en los principales juegos de rol de fantasía.

Este suplemento está basado en una búsqueda exhaustiva y en los intentos de hallar los mayores estándares asociados con el legado de Tolkien. Se emplean datos lingüísticos, culturales y geológicos de forma racional. El material interpretativo ha sido incluido con sumo cuidado y puesto en esquemas y patrones definidos. I.C.E. no intenta ser la única opinión o regla; sino que esperamos proveer al lector con el empuje de la herencia creativa y la naturaleza de cada criatura.

Esta es una obra secundaria autorizada. Está basada específicamente en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y ha sido desarrollada de forma que no exista conflicto alguno con cualquier otra fuente. Por supuesto, recordad que la fuente original de información son los trabajos del Profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Cristopher añadieron luz al mundo de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*.

# 1. INTRODUCCIÓN

¿Te gustaría batirte en duelo con Smaug el Dorado o cazar un kraken en las encrespadas aguas del Mar Hendido? ¿Podrías hacer huir a una bestia alada de los páramos o derrotar a un tumulario? ¿Has intentado domesticar a un buey salvaje o eludir a una manada de hambrientos huargos? Ahora puedes intentarlo.

*Criaturas de la Tierra Media* te permite conocer a la mayoría de las criaturas preeminentes o poderosas de Endor, las bestias y monstruos famosos o infames que tienen que ver con la historia de la Tierra Media. Puedes encontrar todas las criaturas mayores que se encuentran en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien. Como la serie de tres volúmenes *Señores de la Tierra Media*, esta obra es un suplemento exhaustivo que intenta proporcionar a los jugadores de rol una sola fuente de información que clasifique y genere las criaturas de sus aventuras y campañas en la Tierra Media.

# 2. CÓMO UTILIZAR CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA

*Criaturas de la Tierra Media* se divide en cuatro partes:

(1) NOTAS GENERALES: sección dedicada a las abreviaturas, una clave de citas, y notas sobre la conversión de características y la adaptación de esta obra a cualquier juego de rol de fantasía;

(2) GLOSARIO DE CRIATURAS: secciones que describen a los animales y monstruos, en general o las individualidades, que se encontraron en la Tierra Media; y

(3) GENERACIÓN Y ENCUENTROS CON CRIATURAS: sección que proporciona un muestreo de características y bonificaciones de las criaturas habituales, junto con notas generales sobre la generación y manejo de las criaturas de niveles altos para cualquier juego de rol de fantasía. Además, esta sección incluye encuentros.

(4) TABLAS: tablas que resumen las características de todas las criaturas que se incluyen en la parte segunda.

### NOTAS GENERALES

Las notas generales proporcionan los medios para usar Criaturas de la Tierra Media en tú juego de rol de fantasía. Esta sección incluye abreviaturas, definiciones de terminología de juego, y notas de conversión. Como esta obra se describe en términos de los sistemas de juego de El Señor de los Anillo y Rolemaster de ICE, incluimos disposiciones que convierten las características y bonificaciones de juego para utilizarlas con otros juegos.

### GLOSARIO DE CRIATURAS

Cada sección del Glosario de Criaturas comienza con un estudio de la historia general del grupo de la criatura y un análisis de los subgrupos del grupo (ejem., grandes draques contra gusanos). Una compilación alfabética de individuos sigue a cada estudio general.

Cada criatura se describe en términos de su aspecto, motivaciones, características, e información de fondo. Además, proporcionamos tablas que contienen un listado de las características de juego de cada individuo –su profesión, ca-

racterísticas, habilidades, y objetos– con las estadísticas para los sistemas de juego de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*.

A ninguna de las criaturas de *Criaturas de la Tierra Media* se les ha dado el tratamiento exhaustivo que se encuentra en los estudios de las criaturas de los Módulos de Campaña de la Tierra Media de ICE. En lugar de eso, el énfasis está en proporcionar información que sea pertinente y significativa. Por ejemplo, la guarida de una criatura y sus principales posesiones están listados, pero no están descritos con gran detalle. Esta obra es un suplemento de juego, una ayuda general; no es un sustituto para los productos que se concentran en lugares o individuos particulares.

El material de *Criaturas de la Tierra Media* está extraído de fuentes autorizadas y, siempre que sea razonable, estos artículos proprocionan citas a las secciones pertinentes de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Donde ICE ha extrapolado información, el artículo cita reglas y suplementos de *El Señor de los Anillos* de ICE. Más información sobre la obra y el uso de estas citas se encuentra en la sección de Notas Generales que se describe a continuación.

### Generación y encuentros de criaturas

Una sección sobre la generación de criaturas se encuentra cerca del final de *Criaturas de la Tierra Media*. Esta sección proporciona (1) un método para generar rápidamente criaturas; (2) consejos para tratar con criaturas de niveles altos (nivel décimoprimero o mayor); (3) notas generales para las criaturas que utilizan poderes (ejem., sortilegios y objetos mágicos); y (4) notas generales y tablas completas para manejar los encuentros.

### Tablas

Al final de Criaturas de la Tierra Media hay una descripción de animales y monstruos en términos de estadísticas de juego de El Señor de los Anillos y Rolemaster. Esta sección se divide en tres partes: (1) animales ordinarios, (2) bestias y monstruos extraordinarios, (3) animales, criaturas, y seres poderosos prominentes.

# 3. NOTAS GENERALES

El espacio no nos permite explicar detalladamente cada concepto o incluir las estadísticas de todos los sistemas de juego de rol, así que incluimos las siguientes abreviaturas, definiciones, citas generales, y notas de conversión.

La Sección 3.1 cubre las abreviaturas. Las definiciones de los términos de juego que se emplean con frecuencia, se ordenan en la sección 3.2; mientras que la sección 3.3 permite a los lectores traducir las estadísticas a números utilizables en la mayoría de los juegos de rol de fantasía. La sección 3.4 se ocupa de explicar los códigos que se usan en los glosarios de criaturas.

Como usar Criaturas de la Tierra Media y Notas Generales: Abreviaturas y definiciones

## 3.1 ABREVIATURAS

Las abreviaturas listadas están ordenadas alfabéticamente dentro de sub-categorías.

**Sistemas de juego**

| | |
|---|---|
| SA | El Señor de los Anillos |
| RM. | Rolemaster |

**Fuentes**

| | |
|---|---|
| Hob | El Hobbit |
| SdlA | Señor de los Anillos (Ed. Minotauro) |
| SdlAI | La Comunidad del Anillo (Ed. Minotauro) |
| SdlAII | Las Dos Torres (Ed. Minotauro) |
| SdlAIII | El Retorno del Rey (Ed. Minotauro) |

**Características del personaje**

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

**Términos de juego**

| | |
|---|---|
| AM | Artes marciales |
| As | Asalto |
| BD | Bonificación defensiva |
| BO | Bonificación ofensiva |
| CA | Clase de Armadura |
| Car | Características |
| Crit | Impacto crítico |
| D | Dado o dados |
| DJ | Director de Juego |
| D100 | Dado percentil |
| JRF | Juego de rol de fantasía |
| Mod | Modificador |
| mb | moneda de bronce |
| mc | moneda de cobre |
| me | moneda de estaño |
| mh | moneda de hierro |
| mj | moneda de jade |
| mm | moneda de mithril |
| mo | moneda de oro |
| mp | moneda de plata |
| N | nivel |
| PJ | Personaje Jugador |
| PNJ | Personaje No Jugador |
| PP | Puntos de poder |
| R o Rad | Radio |
| TR | Tirada de resistencia |

**Términos de la Tierra Media**

| | |
|---|---|
| A | Adunaico |
| Ap | Apysaico |
| Be | Bethteur (Elfo Silvano) |
| C.E | Cuarta Edad |
| Cir | Cirth o Certar |
| Du | Dunael (Dunlendino) |
| D | Daenael (Dunael antiguo) |
| E | Edain |
| El | Eldarin |
| H | Hobbítico (dialecto Oestron) |
| Har | Haradaico (Haradrim) |
| Hob | El Hobbit |
| Kd | Kuduk (antiguo hobbítico) |
| Kh | Khuzdul (Enano) |
| LN | Lengua Negra (Morbeth) |

Mo..... Montañés
O ..... Oestron (lengua común)
Or..... Orco
Ort..... Oriental
P ..... Pcl
P.E..... Primera Edad
Q ..... Quenya
R..... Rohirrico
Rh..... Rhovanion
S ..... Sindarin
SdlA ..... Señor de los Anillos
S.E..... Segunda Edad
Si ..... Elfo Silvano
T.E ..... Tercera Edad
Teng ..... Tengwar
V ..... Variag
Wo ..... Woses (Drúedain)

## 3.2 DEFINICIONES

La mayoría de los términos únicos se describen más adelante en el texto. Aquellos que se definen a continuación, sin embargo, son utilizados con mayor frecuencia o son términos muy importantes.

**Animal:** Cualquier criatura nacida de la Música, la Canción de la Creación o Ainulindalë. Eru concibió a estas criaturas y entraron en Arda de acuerdo a su esquema.

**Aman:** (Reino Bendito) El continente occidental de la Tierra Media, al otro lado del Belegaer (Gran Mar). Lo constituye Valinor (el hogar de la mayoría de los Valar y Maia, y de muchos elfos), la isla de Eldamar, y la Estancia de la Espera (el lugar de la muerte).

**Arda:** (El Lugar) Todo el mundo que creó, a través de sus sirvientes los Valar, Eru incluyendo Endor (Tierra Media) y Aman pero no Menel (Cielo). Durante la Primera y la mayor parte de la Segunda Edad era circular y plana, pero en la Tercera Edad, se rehizo como una esfera.

**Belegaer:** (S. "Gran Mar") El océano que separa Aman (al oeste) de la Tierra Media (al este). También llamado el Mar Poderoso o el Mar Hendido.

**Beleriand:** (Gran País) La parte más noroccidental del continente, es el área de la Tierra Media al oeste de las Montañas Azules. La mayor parte de esta región se hundió en el océano y se destruyó en el cataclismo que provocó la guerra con la que terminó la Primera Edad. La parte superviviente de Beleriand se llamó Lindon. También se la llama la Gran Región o el País de Balar.

**Cambiante:** Espíritu atado a la forma de un animal pero capaz de cambiar a su forma original. Sólo las armas mágicas (ejem., benditas, mágicas, o asesinas) o de plata (incluyendo el mithril) pueden dañarlos. No se puede matar de manera permanente a una criatura cambiante a menos que un objeto bendecido le atraviese el corazón.

**Draque:** Término típico y sinónimo de dragón, pero de naturaleza un poco más generalizada.

**Eä:** (Q. "Existencia") Eä es todo lo que es, la Creación entera de Eru e incluye Arda y el Cielo (Menel). Nace de la Música (Ainulindalë) que define el orden divino de la existencia, y permanece unida en los patrones (Esencia) de la Canción. Fuera de Eä están los Palacios Intemporales de Eru (El Unico), los Ainur (Santos) y el Vacío.

**Endor:** (S. "Tierra Media") Endor es el nombre sindarin para el continente medio de Arda. Se le llama también Ennor o Endoré.

**Espectro:** Espíritu que habita y anima los cuerpos muertos de otros, toma la forma de su presa y utiliza el poder físico de su víctima (mientras retiene sus propios atributos mágicos).

**Feroz:** Adjetivo que describe a las criaturas que son malignas, salvajes, crueles, despiadadas, espantosas, y/o terribles.

**Gusano:** Término que se corresponde aproximadamente con draque o dragón, pero que generalmente se utiliza más a menudo para describir a cualquier poderosa criatura serpentina.

**Haragaer:** (S. "Mar Meridional") El océano al sur de la Tierra Media. Parte del Ekkaia, o "Mar Circundante", el Haragaer separa Endor de las regiones del Remoto Sur.

**Huargo:** Morgoth engendró primero a estos enormes lobos encantados. Especie maligna, que no es poderosa por naturaleza sino que está maldecida. Sus cuerpos desaparecen nada más morir y sus espíritus pasan al Vacío.

**Kelvar:** (Q. "Animales" o "Criaturas que se mueven"; sing. "Kelva") Criaturas vivientes que se mueven o, como advirtió Yavanna, que "pueden volar" (**Sil.**, p. 56). Los Kelvar están bajo el cuidado de la Vala Yavanna. No incluyen a los monstruos o a los Hijos de Ilúvatar (Eru): elfos, hombres, enanos, etc.

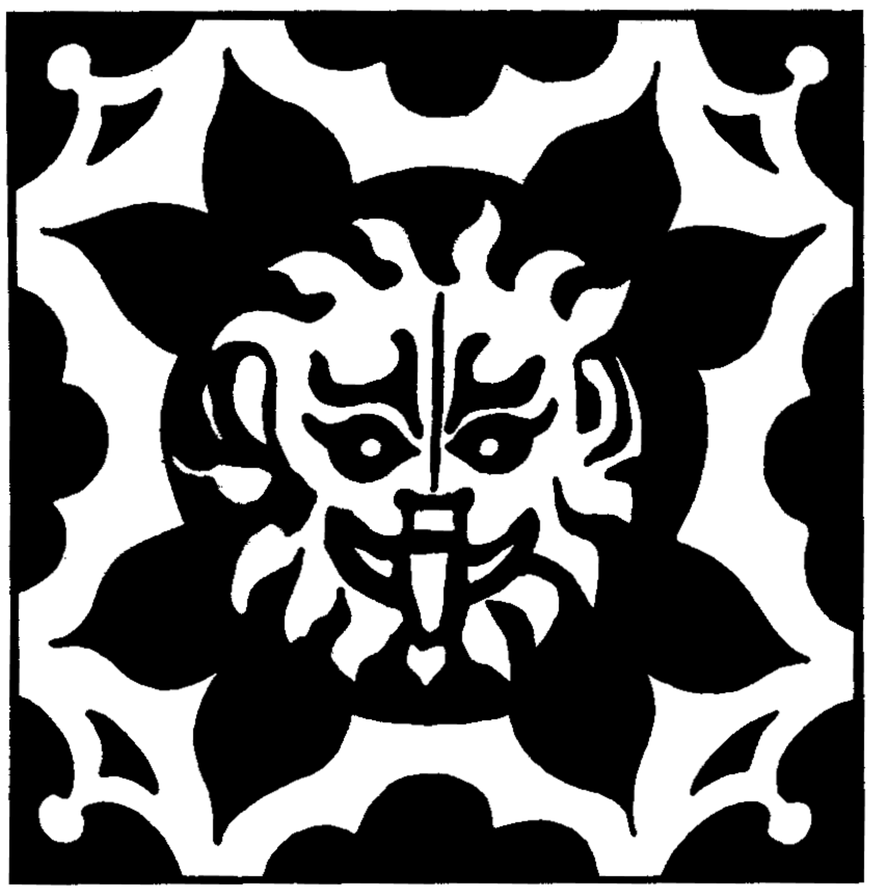
**Licantropía:** Una maldición que se manifiesta como una enfermedad y transforma a sus víctimas en licántropos. Surgieron con Morgoth, este poderoso encantamiento crea una especie de muertos vivientes.

**Maiar:** (Q. sing. "Maia") Los Ainur menores que entraron en Eä como sirvientes de los Valar. También se les conoce como las Gentes de los Valar, los Sirvientes de Valinor, y los Sirvientes de los Guardianes. Los ignorantes (principalmente entre los hombres) les llaman "Dioses Menores".

**Mar Circundante:** (Q. "Ekkaia") El gran océano que rodea Arda. Se encuentra al sur, este y norte de la Tierra Media. (El Belegaer se encuentra al oeste). Se llama también Mar Exterior. En la Primera y más tarde en la Segunda Edad lo rodearon los Muros de la Noche; pero, al final de la Segunda Edad, cuando Arda fue rehecha como una esfera, limitó y cubrió la mayor parte del mundo.

**Menel:** (Q. "Cielo") Literalmente la Región de la Estrellas, incluye todos los cielos y lugares sobre Arda.

**Monstruo:** Cualquier criatura o raza de criaturas cuya naturaleza ha sido retorcida o pervertida lejos de la concepción original de Eru. No están hechos de acuerdo al esquema original de Eru, que se manifestó en la Música (Ainulindalë). Muchos monstruos son obra de Morgoth (Melkor), el Vala



Caído; otros son obra de Sauron o de proveedores menores del Mal.

**Mórenore:** (Q. "Tierras Oscuras"; "Móryarmene" o "Hyarmenore") Mórenore es el nombre quenya para el pequeño continente al sur de la Tierra Media, la remota isla que el Haragaer separa de Endor.

**Muertos vivientes:** Seres cuyos cuerpos han muerto pero sus espíritus no han partido ya de Arda, o criaturas de las Sombras que permanecen unidas al mundo mortal como resultado de algún atroz encantamiento.

**Númenor:** (Oesternesse) La gran isla continente que se encontraba en medio del Gran Mar hasta su destrucción (Caída) en el año 3319 Segunda Edad. Desde comienzos de la Segunda Edad hasta su Caída, los Altos Hombres (Edain) ocuparon Númenor, llamándose así mismos númenóreanos. Estos hombres fueron los antepasados de la raza dúnedain. Literalmente Númenor significa Tierra del Oeste y era el hogar más occidental de los mortales hombres.

**Olvar:** (Q. "Seres vivos que crecen y están arraigados a la Tierra"; sing. "Olva") Seres vivos que no se mueven, como advirtió Yavanna, que "no pueden volar" (**Sil**, p. 56). Oromë (Araw) es el Vala más cercano a los Olvar. Los árboles son los más grandes de los Olvar.

**Romenëar:** (Q. "Mar Oriental"; S. "Rhünugaer") El océano al este de la Tierra Media. Forma parte del Ekkaia, o "Mar Circundante", una vez el Romenëar (antes del año 3319 S.E.) se separó de Endor desde las Muros de la Noche hacia el Lejano Oriente.

**Tierras Imperecederas:** Algunas veces considerada sinónima de Aman, incluye a Aman y a Tol Eressëa. Sus habitantes –elfos, Maiar, y Valar– son inmortales; de ahí el origen del nombre. El mismo país no confiere necesariamente la inmortalidad.

**Ucorno:** Árboles encantados o criaturas semejantes a árboles, o Ents sumamente sedentarios.

**Vacío:** lo que está fuera de la Existencia (Eä).

**Valar:** (Q. sing. "Vala"; S. "Belain"; S. sing. "Balan") Los más grandes de los Ainur que entraron en Eä como guardianes y ejecutores de la visión de Eru. Originalmente eran quince Valar; sin embargo, Melkor (Morgoth) cayó en desgracia, dejando a siete Valar masculinos y a siete femeninos. Los ocho llamados Aratar son los más poderosos. El Exaltado nunca mencionó de nuevo el nombre de Morgoth, y a éste se le contó como el más grande de los Grandes Enemigos. También se conoce a los Valar como los Poderosos, los Exaltados, los Grandes, los Señores de Arda, los Guardianes, los Señores de Valinor, los Señores del Oeste, y (por los ignorantes) los Dioses.

**Valinor:** (Q. "País de los Valar") La región oriental de Aman, que es el hogar de los Valar, la mayoría de los Maiar, y los elfos vanyar. Se encuentra al oeste de Eldamar y su capital es Valimar.

## 3.3 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS

Cuando uses este suplemento con tú campaña de JRF, ten cuidado de anotar las estadísticas del personaje antes de empezar a jugar. Cualesquieras ajustes que sean necesarios pueden ser hechos, puedes tomar en consideración las siguientes guías. El material proporcionado está en términos de percentiles y se ha intentado dar al lector un cuadro relativamente claro de los puntos fuertes y debilidades de los individuos y criaturas tratados. La mayoría de los sistemas de JRF se relacionaran con la información, y la conversión será simple; recuerda, sin embargo, que hay docenas de reglas en los juegos de rol y que las conversiones de las estadísticas dadas aquí pueden causar problemas.

### 3.31 COVERSIÓN DE PUNTOS DE VIDA Y BONIFICACIONES

- Cuando se conviertan valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala de D100 se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida de heridas que se hallan en este módulo representan el dolor en general y los traumas al sistema. Cubren magulladuras y pequeños cortes más que heridas serias y golpes fatales. Las cifras de puntos de vida aquí mostradas son de menor importancia que las utilizadas en otros sistemas de juego en los que la muerte ocurre como resultado de la pérdida de más puntos de vida de los que uno dispone. Si se utiliza un sistema de juego que no emplea resultados específicos para los impactos críticos como Dragones y Mazmorras, de TSR INC., simplemente dobla el número de puntos de golpe que reciben tus personajes o divide por dos los valores de puntos de golpe que hay en este módulo.

| 1-100 Carac. | D100 Bono | D20 Bono | 3-18 Carac. | 2-12 Carac. |
|---|---|---|---|---|
| 102+ | +35 | +7 | 20+ | 17+ |
| 101 | +30 | +6 | 19 | 15-16 |
| 100 | +25 | +5 | 18 | 13-14 |
| 98-99 | +20 | +4 | 17 | 12 |
| 95-97 | +15 | +3 | 16 | – |
| 90-94 | +10 | +2 | 15 | 11 |
| 85-89 | +5 | +1 | 14 | 10 |
| 75-84 | +5 | +1 | 13 | 9 |
| 60-74 | 0 | 0 | 12 | 8 |
| 40-59 | 0 | 0 | 10-11 | 7 |
| 25-39 | 0 | 0 | 9 | 6 |
| 15-24 | –5 | –1 | 8 | 5 |
| 10-14 | –5 | –1 | 7 | 4 |
| 5-9 | –10 | –2 | 6 | 3 |
| 3-4 | –15 | –3 | 5 | – |
| 2 | –20 | –4 | 4 | 20 |
| 1 | –25 | –4 | 4 | 2 |

### 3.32 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA JRF

Todas las características e información numérica usadas en este módulo están expresadas en una escala abierta o cerrada con una base de 1-100. Están diseñadas para usarse con dados de porcentaje (D100). Utilizar la siguiente tabla para deducir los bonos apropiados o para transformar los números 1-100 en números adecuados a sistemas no percentiles.

### 3.33 UNA NOTA ACERCA DE LOS NÍVELES

Cuando se utilizan ciertos "sistemas de nivel", un DJ puede encontrarse que los niveles proporcionados hacen personajes demasiado poderosos para su sistema de mundo. Si este es el caso, multiplica los niveles dados por 0.75 ó 0.6, dependiendo de tú situación. Esto reduciría un personaje de nivel vigésimo a uno de décimoquinto o décimosegundo nivel. Recuerda de acuerdo con esto reducir las bonificaciones apropiadas.

## 3.4 CÓDIGOS DESCRIPTIVOS

Varios códigos descriptivos en bastardilla siguen al nombre de cada criatura listada en los glosarios de la secciones 5 y 6 de este libro. Estos tres códigos (cada uno de los cuales se separa mediante un guión) proporcionan información sobre tres aspectos de la naturaleza de la criatura: primero, el clima(s) propicio; segundo, el medio ambiente(s) propicio; y tercero, la oportunidad que tiene alguien de atravesar el ecosistema(s) que propicia a la criatura.

### 3.41 CLIMA PROPICIO

El primer elemento del código descriptivo es un grupo de una o dos letras pequeñas (en minúsculas) que denotan el tipo de clima o climas que son propicios a la criatura.
EJEMPLO: "as" indican que la criatura disfruta de climas árido (a) o semiárido (s).

| **Código** | **Clima** |
|---|---|
| h | Cálido/Húmedo (lluvioso, bochornoso) |
| c | Cálido/Medio |
| a | Arido (cálido y seco) |
| t | Templado/Húmedo |
| v | Suave (humedad y temperaturas medias) |
| s | Semiárido (templado y seco) |
| k | Fresco/Medio (marítimo: de húmedo a moderado y fresco) |
| m | Moderado (de seco a moderado y fresco) |
| f | Frío/Seco (semiárido o árido pero frío) |
| g | Glacial (árido y frío severo) |

### 3.42 MEDIO AMBIENTE PROPICIO

El segundo elemento en el código descriptivo es un grupo de una o dos letras mayúsculas o símbolos que denotan el tipo de ecosistema(s) que propicia a la criatura. Hay cuatro subcategorías de medio ambiente (ver a continuación), así que las letras o símbolos se separan mediante una coma si dos o más subcategorías diferentes están envueltas.
EJEMPLO: "UV, HJ, IR" indican que a la criatura le favorecen más los complejos de cavernas (U) y las áreas volcánicas (V) en bosques de hoja caduca (H) o junglas (J) que se encuentran en áreas rurales deshabitadas (I) o cerca de ruinas (R).

**Terrenos y Características Acuáticas**

| | |
|---|---|
| A | Alpino/altitudes altas/montañoso |
| F | Grietas/cauces de ríos |
| D | Costas y riberas de agua dulce (ríos/lagos) |
| G | Glaciar/campos nevados |
| M | Marismas/pantanos |
| O | Océano |
| S | Orillas/bajíos de agua salada |
| U | Subterráneos (cavernas, etc.) |
| V | Volcánico |
| Y | Yermos/baldíos |
| Z | Desierto (quizás salpicado de cactus y maleza, sin hierba) |

**Vegetación**

| | |
|---|---|
| C | Bosque de coníferas/taiga |
| H | Hoja caduca/coníferas/bosque mixto |
| B | Brezal/monte bajo |
| J | Jungla/bosque lluvioso |
| P | Llanuras/praderas (a menudo salpicadas de árboles y matorrales) |
| T | Tundra (líquenes/musgo, líquenes/hierba) |

**Características Especiales**

| | |
|---|---|
| E | Lugares encantados/mágicos |
| I | Areas rurales deshabitadas |
| K | Puntos de paso entre dimensiones |
| N | Cubiles/cuevas/nidos |
| W | Cerca y dentro de pueblos/ciudades/castillos |
| Q | Lugares de entierro |
| R | Ruinas |
| X | Cruces de caminos/carreteras/veredas/senderos |
| L | Campos de batalla/naufragios |

### 3.43 FRECUENCIA DE ENCUENTROS

El tercer elemento en el código descriptivo es un número entre el 1 y el 9 que indica con cuanta frecuencia alguien puede encontrarse con esa criatura en su habitat más propicio. El DJ puede utilizar esto junto con las tablas de encuentro de la Parte Tercera para generar encuentros aleatorios.
EJEMPLO: "2" indica que es fácil encontrarse con esa criatura en su medio ambiente, lo que significa que la tirada de encuentro se verá modificada con un +20.

| **Código** | **Oportunidad/frecuencia (Modificador)** |
|---|---|
| 1 | Rutinaria (+30) |
| 2 | Fácil (+20) |
| 3 | Escasa (+10) |
| 4 | Media (0) |
| 5 | Difícil (-10) |
| 6 | Muy difícil (-20) |
| 7 | Extremadamente difícil (-30) |
| 8 | Locura completa (-50) |
| 9 | Absurda (-70) |

# 4. ORÍGENES

Eru, Ilúvatar, el Unico, es el comienzo y el final. Sólo él puede dar o tomar la vida. Sólo él creó lo que es y será. De sus pensamientos se originó la Llama Imperecedera, el maravilloso prodigio que alimenta el espíritu de cada ser. Todas

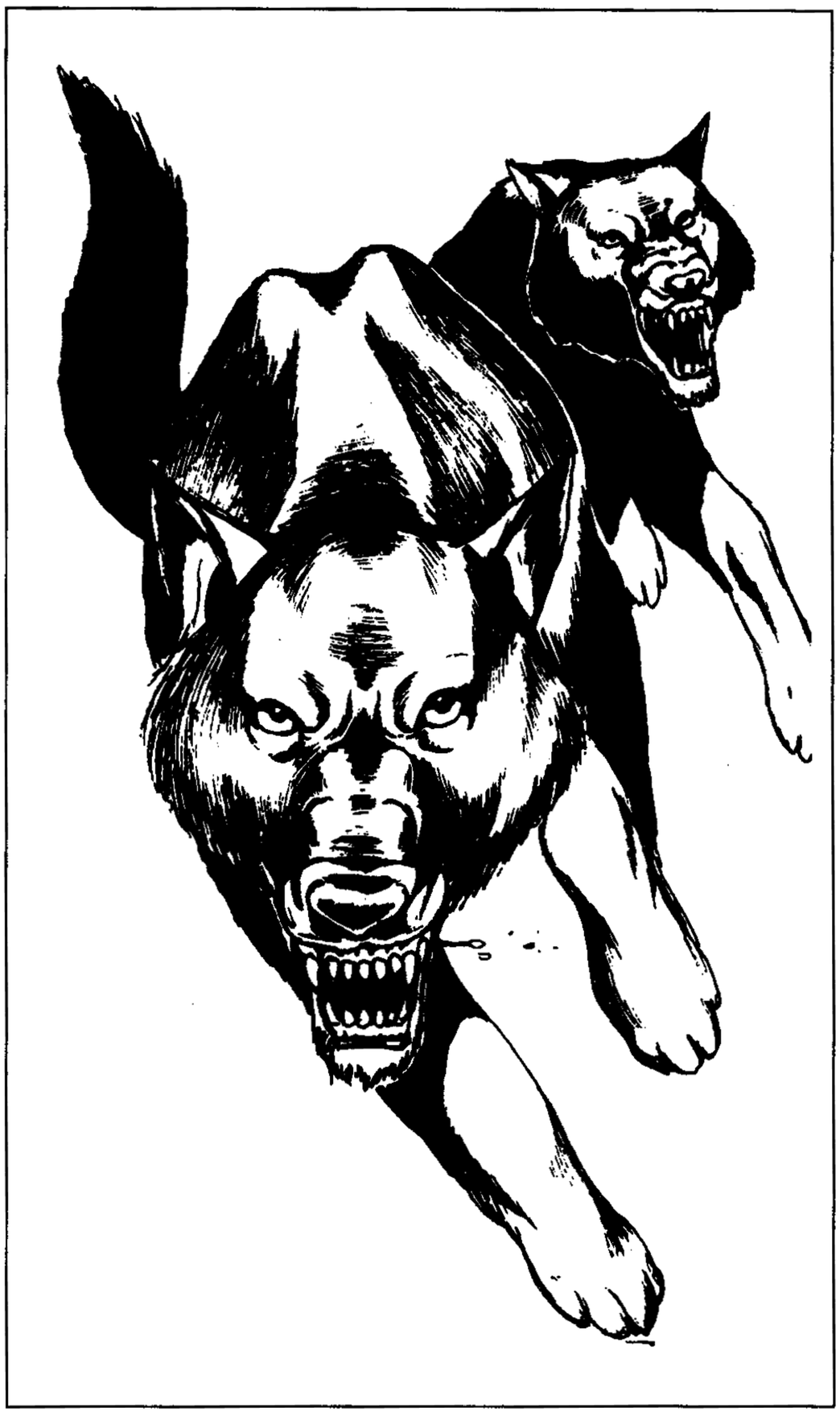
las almas de las criaturas están unidas a este fuego imperecedero de la vida.

El pensamiento de Eru dió vida a los Ainur, los más altos de los Valar o "Poderosos", los espíritus más grandes en Eä (Existencia). Reunió a sus vástagos y les inculcó música, invitándoles a cantar juntos. Cantaron durante incontables edades, hasta que sus únicas y resueltas melodías empezaron a ser refinadas, y sus voces se fundieron en una gloriosa armonía que fue la Música (Ainulindalë) que dió vida a Eä. Esta Canción puso los moldes de la Creación, la Esencia de todo lo que es.

Juntos, los Ainur forjaron los Cielos (Menel) y la Tierra (Arda); sin embargo, una de sus numerosas visiones tenía su propio esquema y alteró su inocente unidad. Esperando llevar a cabo su propio esquema, Melkor (Q. "aquel que se alza en poder") cantó de acuerdo a sus propios deseos. Melkor se esforzó por manipular la Llama Imperecedera y creó para sí mismo. En esta horrible búsqueda, fracasó y se convirtió en el Ainur Caído; con esta terrible visión, dió vida al Mal, porque Melkor era la encarnación del Mal. Y llegaría, con el tiempo, a ser conocido como Morgoth: el "Enemigo Oscuro".

Eru terminó la Música y reprendió a los divididos Valar. Luego forzó a Morgoth, el poderoso y renegado Ainu, a someterse. El Enemigo Oscuro respetó la palabra de su Señor y mostró arrepentimiento cuando se sometió a la voluntad del Único, pero un odio profundo y doloroso arraigó en el alma de Melkor.

Eru perdonó a su orgulloso vástago y expulsó a los Ainur de su maravilloso hogar en los Palacios Intemporales, conduciéndoles del Vacío a Eä les otorgó la misión de moldear el Mundo de acuerdo al esplendor que se agitaba dentro de ellos. Así, los Valar comenzaron a trabajar la bella joya sin mácula de la creación. Esculpieron Arda y organizaron los Cielos. Aunque, después de un tiempo, Melkor se rebeló de nuevo, y se desencadenó una lucha a través de Eä que destruyó el plácido Equilibrio de las Cosas.



## 4.1 CRIATURAS DE ARDA

La concepción de Eru supuso miríadas de niveles de creación. Indudablemente es éste el caso de las criaturas vivas, porque existe un orden claro para cada lugar en Eä. Los Valar mandaban en el nivel más alto, justo sobre sus más numerosos siervos Maiar. Sucesivamente, los Maiar vigilaron a los Olvar, Kelvar, y a los Hijos de Ilúvatar: elfos, hombres, enanos, etc.

**LA CADENA DE LA VIDA**

Eru (Ilúvatar)
|
Valar
|
Maiar

| Hijos de Ilúvatar | Olvar | Kelvar |
|---|---|---|
| (elfos, hombres, enanos, etc.) | (árboles, plantas, etc.) | (aves, mamíferos, peces, etc.) |

Esta obra, por supuesto, trata de los kelvar, criaturas vivas que se mueven, las criaturas. Son todas las criaturas vivas que no sean Olvar y los Hijos de Ilúvatar. Aunque, dentro de esta categoría hay criaturas que deben considerarse desde un prisma especial, porque son perversiones de la vida y están fuera del esquema original de Eru. Estas son las criaturas que llamamos monstruos.

## 4.2 MONSTRUOS DE MORGOTH

Todos los monstruos son vástagos del Mal y están directamente o indirectamente unidos a los pensamientos y encantamientos del Enemigo Oscuro. Más que creaciones de Morgoth o de sus siervos, son criaturas cuyos espíritus o razas han sido manipuladas para alterar su naturaleza original. Ya que sólo Eru puede crear o destruir la vida, todos los espíritus, incluso los de los monstruos, le deben su origen. Sin embargo, a diferencia de los animales, los monstruos son de naturaleza artificial. Disfrutan de largas existencias, extraordinarios poderes, e increíbles personalidades. Al mismo tiempo, engañan al Destino y sufren de la falta parcial o absoluta del favor y la bendición de Eru. Sus espíritus arden en un fuego serpenteante que parpadea con una naturaleza que no es tan duradera como la Llama Imperecedera. Su existencia es una manipulación de la Esencia, y por lo tanto están fuera del Equilibrio de las Cosas.

# 5. GLOSARIO DE ANIMALES

Como se menciona a continuación, los animales están dentro del orden que los elfos llaman "Kelvar", que significa: las criaturas vivas que se mueven, imbuidos de su propia voluntad y a los que sólo limitan sus atributos inherentes y el don de la muerte. Como con los Olvar y los Hijos de Ilúvatar, están dentro del esquema original de Eru y viven de acuerdo con el Equilibrio de las Cosas.

## 5.1 AVES Y MURCIÉLAGOS

Debido a que al cielo le llaman su domino, las aves y los murciélagos están más cercanos a los Cielos y disfrutan del favor de Manwë y Varda (el Rey y la Reina de los Valar). En efecto, las grandes águilas están consideradas como las más nobles de todas las Kelvar. Sirven a los Valar como mensajeros, exploradores, y guerreros.

Hay más de 10.000 especies de aves endorianas. Varían de tamaño desde los diminutos colibrís enanos que no pesan más de un gramo hasta las grandes águilas que son capaces de transportar a un jinete y a todo su equipo, ocupan virtualmente una posición distinta en cada ecosistema. Sus brillantes colores, singulares trinos, y maravillosas habilidades aéreas producen placer, admiración, respeto, y envidia entre los Hijos de Eru.

De los vertebrados de sangre caliente de metabolismos muy activos y cuatro miembros, las aves son los únicos animales con plumas. Sus miembros traseros están modificados en forma de alas, lo que permite a la mayoría de las aves volar. Sus plumas traseras proporcionan superficie extra de vuelo y se sujetan en la rabadilla a su "falsa cola".

Los murciélagos son también animales de sangre caliente, capaces de sostenerse volando (como si se resistieran a deslizarse). Aunque, a diferencia de las aves son mamíferos cuyas alas son membranas que se sostienen mediante cuatro dedos alargados desde cada miembro delantero y se sujetan a sus tobillos y/o cola.

NOTA: *En conjunto, las aves y los murciélagos de la Tierra Media son más grandes, listas, y mágicas que las de lugares más comunes.*

### Águilas Marinas

*hvkm-OS,HJ,EL-7; 1 m de cuerpo; 4,6 m de envergadura*

Parientes más pequeñas y veloces que las fieras águilas rojas, las águilas marinas viven a lo largo de las costas del Romenëar (Q. "Mar Oriental") y del oriental Haragaer (Q. "Mar Meridional"). Allí, cazan mamíferos marinos, grandes peces que nadan cerca de la superficie, e incluso tortugas marinas. Azote de los draques de agua, muchas veces las tribus de las remotas islas orientales adoran a las águilas marinas como salvadoras. Las águilas marinas tienen el plumaje de su pecho de color amarillo dorado y plumas de color verde azulado en lo alto de sus lomos y alas. Tienen picos de color dorado.

### Águilas Ratoneras de los Riscos

*tvkm-AD,CH,NRL-4; 185 cm de envergadura*

El águila ratonera de los riscos es una ave grande de las montañas de plumaje negro. Construye su nido sobre los inaccesibles riscos. A menudo varias parejas anidan en la misma área, una conducta más habitual de los córvidos (aves parecidas a los grajos) que de los predadores (halcones, etc.). Las águilas ratoneras de los riscos exhiben mucha inteligencia (para las aves) y cooperan en la caza. Se juntan para atacar en masa a criaturas más grandes y aplastarlas sobre un risco para que todas puedan participar del festín junto al cuerpo destrozado. Cualquier criatura herida, no importa cual sea su tamaño, puede ser sometida a las indeseadas atenciones de las águilas ratoneras. Son muy comunes en las vertientes meridionales de las Montañas Blancas.

### Águilas Rojas

*vkm-AD,CH,EN-6; 1,5 m de cuerpo; 7,6 m de envergadura*

El águila roja domina los cielos del este. Parientes más pequeñas que las grandes águilas, que son raras en el este de Endor, estas magníficas depredadoras son relativamente numerosas y suponen una amenaza para los viajeros de las Montañas Rojas y las Montañas del Viento. Afortunadamente, prefieren cazar normalmente cabras, ovejas, o caballos salvajes. Se reconoce a las águilas rojas por el intenso tono rojo que acentúa las puntas de su plumaje de color dorado. Tienen picos de color escarlata.

### Águilas Vereut

*vkm-FD,CHP,INR-5; 50 cm de cuerpo; 1,8 m de envergadura*

El águila vereut habita las colinas del este de Eriador. La mayor parte de su cuerpo y alas son de color negro, pero se convierte en un púrpura oscuro cerca de la cara y las puntas de las alas. El pico y los ojos del águila forman un fuerte contraste, porque son de un amarillo brillante. Cuando cazan, vuelan en silencio, cerca del suelo, lo que les permite bordear las cimas de las colinas y sorprender a sus presas favoritas: las ardillas y la hidra de las rocas. Este método de caza sorprende a aquellos que no conocen a las bestias, y muchos eriadoranos se han encontrado repentinamente en un breve y desconcertante combate sobre la cumbre de una colina. Muchos dunlendinos tienen cicatrices en sus caras que atestiguan que estos encuentros fortuitos pueden ser peligrosos.

### Alas de las Cavernas

*tvskm-UV,EN-5; 30 a 60 cm de envergadura*

Las alas de las cavernas son enormes e inteligentes murciélagos que se encuentran predominantemente en Moria, aunque han sido vistos en otras cavernas de las Montañas Nubladas. Parecen tener un muy sofisticado "orden de mordedura", que culmina en un líder, un fenómeno que no se observa en cualquier otra especie de murciélagos. Este líder dirige a los demás murciélagos en un grupo de caza, e indica a cuales de sus potenciales víctimas deben ignorar, y a cuales atacar. Las armas de las alas de las cavernas son sus afiladas garras como navajas, con las cuales desgarran a sus víctimas en fragmentos del tamaño de una mordedura. Sus voces tienen un tono bajo para un murciélago, lo que permite a la mayoría de sus víctimas estar sobre aviso de su proximidad –aunque raramente ayuda, ya que las alas de las cavernas son muy rápidos y maniobrables. Estos murciélagos tienen una piel que va desde el color gris oscuro al negro, muchas veces moteada en las alas de las cavernas más jóvenes. La mejor defensa es la posibilidad de identificar al líder, porque si se mata a ese murciélago, el resto se retirará hasta que la bandada lo solucione y elijan a un nuevo líder.

### Alcaudón de las Criptas

*tvkm-UV,ENQR-6; 15 a 30 cm de envergadura*

El alcaudón de las criptas es un diminuto murciélago de color rojo brillante con una larga nariz y lengua con la cual hurga en agujeros y grietas buscando insectos que comer. Su lengua también segrega un veneno nervioso altamente tóxico que le permite hacer frente a presas más grandes. Por medio del veneno el alcaudón de las criptas los paraliza o mata. Luego desgarra a sus víctimas haciéndolas pedazos con sus diminutos dientes afilados.

La dieta del alcaudón de las criptas aumenta bastante con su capacidad para capturar pequeñas ranas, irónicamente a la manera de las ranas: las atrapan a medio salto con esa larga lengua. El alcaudón de las criptas se llama así por su inquietante chillido agudo. Sólo se encuentran en Moria y en las cavernas de las Montañas Nubladas.

### Aves de las Cámaras

*tvkm-UV,NX-7; 90 cm de envergadura*

Blanco, mudo, y casi ciego, la singular ave de las cámaras, que se alimenta de hongos, es uno de los muchos extraños habitantes de Moria. Busca los hongos mediante su agudo sentido del olfato (en efecto, raro para un pájaro) y descubre a sus enemigos mediante inaudibles chillidos, a la manera de los murciélagos. Su gran pico abierto tiene los bordes dentellados y sus azuladas garras son afiladas y fuertes. Totalmente herbíboros (comen principalmente hongos), atacan raramente a los animales a menos que sean sorprendidos o padezcan hambre (el instinto carnívoro parece proceder de algún antepasado depredador).

### Avetoros

*vkmf-M-2; 122 cm de envergadura*

Ave zancuda y pescadora que se encuentra en los deltas del noroeste de Endor, Bittern, o en Heron al norte, se la conoce por su extraño grito, resonante y lastimero. Es un cazador deliberadamente lento y astuto que se alimenta de serpientes, crustáceos, y pescado. Los avetoros emigran, para pasar el invierno en las tierras pantanosas a lo largo de los litorales con temperaturas moderadas y el verano en los lagos y deltas del norte.

### Cisne Manchado

*tvk-DM,BP,L-5; 1,8 m de envergadura*

Hermosas aves acuáticas, los cisnes manchados pueden ser las aves hervíboras más inteligentes. Parecen ser capaces de recordar a aquellos que les han hecho daño o ayudado (al menos durante periodos de varias semanas), y hay noticias de cines manchados conduciendo a viajeros perdidos en la niebla hasta las tierras altas de las ciénagas. Gentes del campo y primitivas, como los hombres de las ciénagas de Nindalf, reverencian a estas aves como bendecidas por la Vala Yavanna. Son de un color blanco cremoso, abundantemente manchados y moteados de negro y gris. Desafortunadamente, su carne es sabrosa y sus plumas suaves, para los que les dan caza sólo por avaricia y no las reverencian. Los cisnes manchados se encuentran principalmente en el Nindalf y a lo largo de las orillas del Anduin en las áreas relativamente intactas de Ithilien.

### Cisnes Negros

*tvk-DY,B-6; 2,1 m de envergadura*

Los cisnes negros se encuentran desde Mordor y hacia el norte hasta las Tierras Ásperas, y la parte meridional del Bosque Negro. Son también bastante comunes en los ríos de los valles de Nûrad y Rhovanion, especialmente a lo largo del río Anduin. Son más grandes que el resto de los cisnes y se les conoce por haber atacado y volcado botes, normalmente porque los barcos se han acercado demasiado a los enormes nidos de los cisnes.

**Crebain:** Ver monstruos, sección 6.4

### Cuervos

*kmf-ADMY,CHBP,ERL-4; 1,2 a 1,5 m de envergadura*

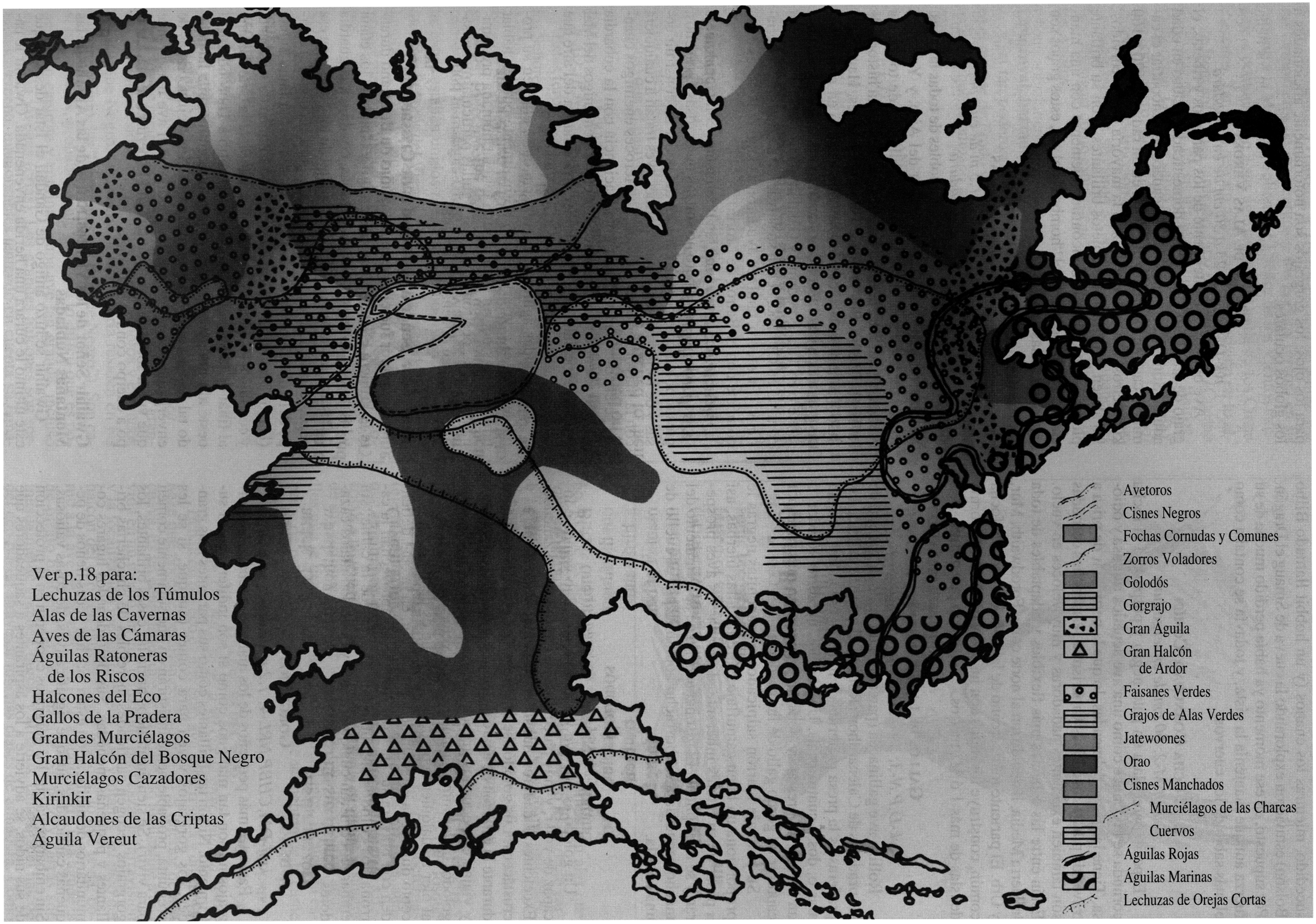
Los cuervos están entre las aves más inteligentes que se encuentran en la Tierra Media. No son tan nobles ni tan sabias como las grandes águilas (ver a continuación), sin embargo, los cuervos están en el lado del Bien –a diferencia de la mayoría de sus otros parientes menores córvidos. Son, según se dice, mensajeros del Vala Námo (Mandos) y están asociados con el destino y la presciencia. Los cuervos de Erebor ofrecieron su amistad y consejo a los enanos del linaje de Durin durante la Tercera Edad.

Estas nobles aves viven largo tiempo: Roäc de Erebor vivió hasta pasados los 150 años. Brillantes y algo mágicos, muchos cuervos pueden hablar las lenguas de los Pueblos Libres (o al menos las de hombres y elfos; la lengua de los enanos es demasiado secreta y la de los Ents es demasiado extensa para que las aprendan los cuervos).

Los magos han buscado durante largo tiempo la presciencia de los cuervos.

### Roäc hijo de Carc de Erebor

Roäc era una ave muy anciana cuando llevó a Thorin Escudo de Roble y a su compañía noticias de lo que había




Ver p.18 para:
Lechuzas de los Túmulos
Alas de las Cavernas
Aves de las Cámaras
Águilas Ratoneras de los Riscos
Halcones del Eco
Gallos de la Pradera
Grandes Murciélagos
Gran Halcón del Bosque Negro
Murciélagos Cazadores
Kirinkir
Alcaudones de las Criptas
Águila Vereut

sucedido, mientras los enanos (y un hobbit llamado Bilbo Bolsón) estuvieron explorando la cueva de Smaug el Dragón. Por supuesto, en ese momento ya había perdido mucha de su fuerza aunque mantenía la vista, y todavía se contaba como el más sabio de los cuervos.

### Focha Cornuda y Común

*vkmf-M-2; 60 cm de envergadura*

Especie parecida a un pato negro y púrpura, a la focha cornuda se la conoce como una ave acuática ruidosa y odiosa. Tiene las patas palmeadas, lo que la permite ir de prisa a través de plantas acuáticas y marismas. Las fochas cornudas son también excelentes nadadoras y muy veloces en vuelo. Están entre las especies más flexibles y adaptables de toda la Tierra Media, llegando tan al norte como Forodwaith, Mur, y Urb. El pariente más cercano de la focha cornuda, la focha común, construye los nidos con juncos y hierbajos en forma de islas de más 1 ó 1,2 metros.

### Gallos de las Praderas

*tvk-D,P,N-3; 20 a 30 cm de envergadura*

Rolliza ave gallinacea (parecida a un pollo de granja) de las praderas de Calenardhon (Rohan), el sabroso gallo de las praderas es la presa preferida de muchos cazadores, tengan alas o, dos o cuatro patas. Un hombre, un zorro volador, o un halcón no prestarán atención a una presa más fácil por capturar un gordo gallo de las praderas.

Su plumaje marrón salpicado de manchitas negras le proporciona un buen camuflaje entre las altas hierbas, así a pesar de su interés inherente al paladar las aves prosperan y se multiplican. El resonante grito de apareamiento del macho recuerda a un borracho soplando por el cuello de una botella.

### Golodós

*vkmf-M-4; 1 m de envergadura*

Un golodó es una ave verde brillante, algo grande e incapaz de volar, y muy parecido a un ganso grande zancudo. Excelentes nadadores, subsisten principalmente de peces y crustáceos. Los golodós se congregan en grandes bandadas durante la estación de apareamiento al comienzo del verano, y viajan en pequeños grupos durante el resto del año. Los golodós huyen inmediatamente a una velocidad sorprendente al oler a cualquier depredador, aunque es desgarbada –excepto durante la estación de nidificación, en la cual defienden con bravura sus huevos. Aunque no aprovechan la carroña, los golodós disfrutan con el sabor de la carne; sin embargo, comerán cualquier cosa, ya que son malos cazadores.

### Gorgrajos

*kmf-DM,CHBP,NRL-4; 1,2 m de envergadura*

Parientes más pequeños de los malignos crebain, los gorgrajos no son tan malignos como sí son indiferentes al sufrimiento. Ni son tan brillantes como sus parientes más grandes, los gorgrajos viven para comer (aunque, si se les pregunta, probablemente insistirán en que sólamente comen para vivir). Se sienten atraídos hacia las cosas brillantes, los gorgrajos recogen cantidades increíbles de chucherías brillantes y pequeñas monedas. Sus desordenados lugares comunitarios de nidificación están muchas veces llenos de pequeñas cantidades, aunque significativas, de cosas valiosas. Sin embargo, ya que los gorgrajos cooperan en la protección de sus nidos, se advierte a los aspirantes a saqueadores que tengan precaución y porten yelmos con pequeñas aberturas para los ojos: los gorgrajos son notoriamente aficionados a los globos oculares.

### Grajo de Alas Verdes

*tvk-DM,B,N-3; 25 a 30 cm de envergadura*

Ave bulliciosa e inteligente de los pantanos y riberas, el grajo de alas verdes puede ser domesticado incluso en edad adulta. Son eficaces mensajeros, capaces de encontrar el camino a casa en cualquier dirección en un radio de 120 a 160 kilómetros. Sin embargo, como la mayoría de los córvidos, les atraen y distraen los objetos brillantes. Con su brillante plumaje negro marcado inconfundiblemente con una mancha verde iridiscente en el "hombro" del ala, estos grajos son agradables mascotas.

### Grandes Águilas

*(hg)-AGDS,JT,EKNQ-7; 1,5 m de cuerpo; 9 m de envergadura*

Las grandes águilas son las más nobles de todas las aves, las crearon los Valar Manwë, Señor del Aire, y Yavanna, Reina de la Tierra. Actúan como vigilantes de todos los Kelvar, y han interpretado muchos papeles en la historia de la Tierra Media. Sus proezas son innumerables. Han rescatado a innumerables campeones que estaban en momentos de gran necesidad. El elfo noldo Maedhros, que estaba prisionero en Thangorodrim, y Gandalf el Gris, al que Saruman confinó en Orthanc, deben su salvación a estas gráciles criaturas. (En efecto, también ayudaron a Gandalf después de su combate con el Balrog de Moria).

Las grandes águilas son tan inteligentes como cualquiera de los Pueblos Libres pero no son tan numerosas entre ellos, presumiblemente porque carecen del poder de construir cosas y de forjar objetos. Estas enormes aves tratan a cualquiera con la mayor seriedad, aunque: son feroces enemigos cuando se encolerizan y tienen poca paciencia con la cobardía cuando se enfrentan al peligro. Son eternos enemigos del Mal y odian especialmente a cualquier otra criatura del aire que esté aliada con los enemigos de los Valar.

Las grandes águilas conferencian entre ellas en su propia lengua, el eryr-aryth, pero normalmente pueden hablar también en sindarin y en alguna lengua humana predominante (ejem., oestron). Algunas águilas particularmente sabias dominan docenas de lenguas.

#### Thorondor, Señor de las Águilas de Crissaegrim

Thorondor fue el jefe de las águilas de Beleriand durante la Primera Edad. Fue un leal amigo y aliado de los edain y los noldor. Entre sus nobles hazañas, condujo a la guardia de las águilas sobre Gondolin, la ciudad de los Noldor en esa edad, rescató a Maedhros, hirió a Morgoth, recuperó el cuerpo del noldo Fingolfin durante la Batalla de la Llama Súbita (Dagor Bragollach), recató a Beren y a Lúthien de Angband, y condujo a las fuerzas de las águilas durante la Gran Batalla al final de la Primera Edad. Se le permitió a Thorondor ir al oeste al final de la Edad. Ninguna otra gran águila ha dejado tal legado o ha sido tan poderosa. Sus treinta brazas de envergadura convierten a Tharondor en el ave más grande que vuela sobre Endor, y su tamaño le permite luchar cuerpo a cuerpo con los dragones.

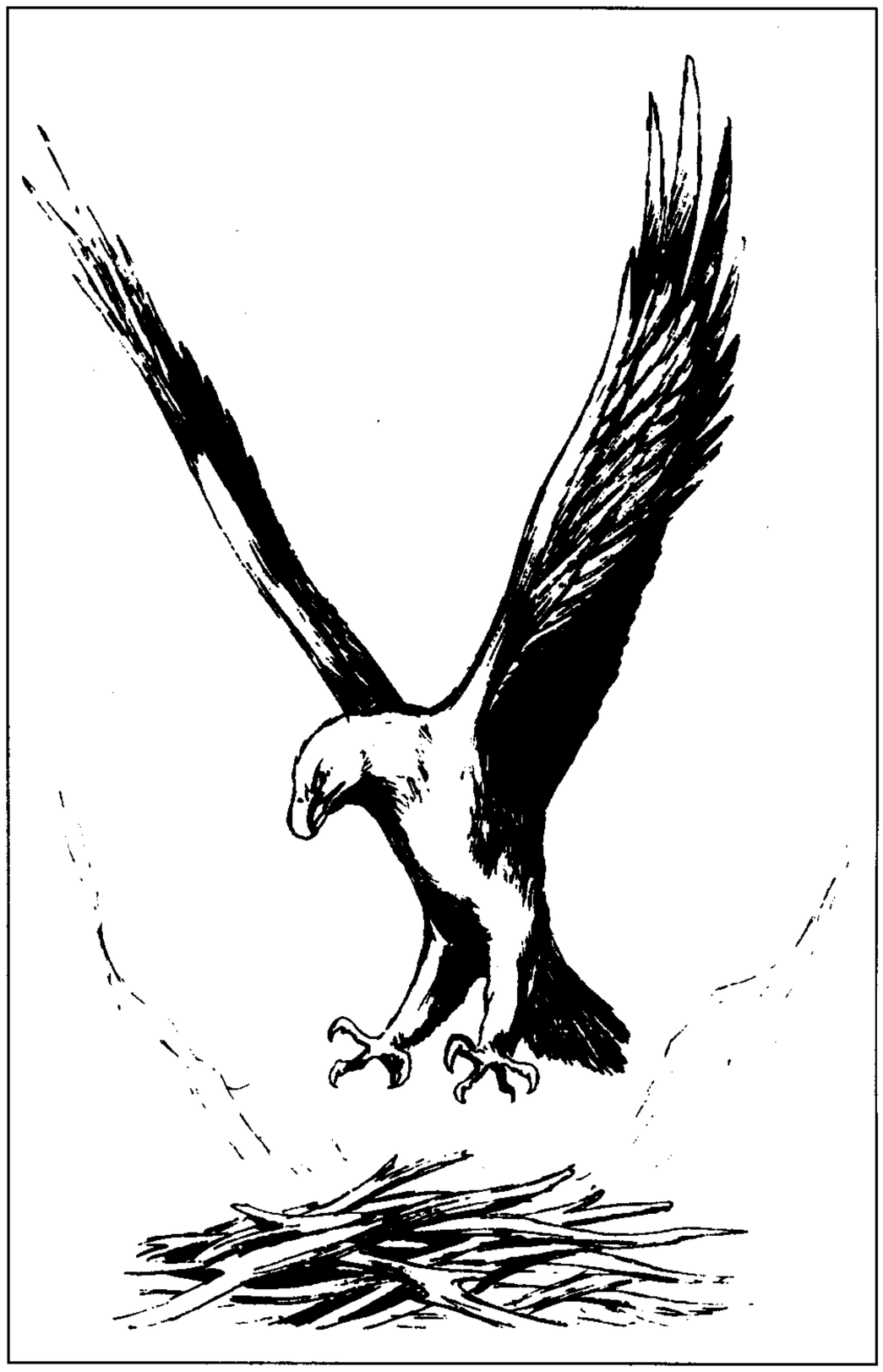
#### Gwaihir Señor de los Vientos, Señor de las Águilas de las Montañas Nubladas

Gwaihir se hizo amigo de Gandalf el Istar después que este último le curara una herida envenenada. Gwaihir le pagó el favor a su amigo muchas veces durante los siguientes

años, rescatando a Gandalf, a Thorin Escudo de Roble y a sus compañeros de los huargos y los goblins (orcos) en su camino a la Montaña Solitaria. El Señor de los Vientos condujo a continuación a sus águilas en la Batalla de los Cinco Ejércitos. También rescató a Gandalf de su prisión en lo alto de Isengard y más tarde del Pico de Zirak Zigil (Cuerno de Plata) después de su última batalla contra el Balrog. Finalmente, Gwaihir salvó a Frodo el Portador del Anillo y a su compañero Samsagaz del Orodruin (Monte del Destino) después de la destrucción del Anillo Único. Las águilas de Gwaihir también sirvieron a Gandalf y a su compañero el Istar Radagast como espías de las instrucciones del Señor de los Anillos.

**Landroval, hermano de Gwaihir**

Casi tan poderoso como su hermano, Landroval ayudó en el rescate de Frodo y Samsagaz en Mordor durante el cataclismo que acompañó a la destrucción del Anillo Gobernante.



### Grandes Faisanes Verdes

*tvk-D,P,N-4; 46 a 60 cm (1 a 1,2 m con cola) de envergadura*

El gran faisán verde es una hermosa ave. Las hembras y sus crías lucen un lustroso plumaje de color bronce verduzco. Plumas de color verde esmeralda y largas plumas cuelgan de la cola adornando al macho. Los machos son famosos por sus feroces duelos contra los rivales potenciales: arremeten unos contra otros con fiereza, cubriendo a sus rivales de nubes de verde esmeralda, hasta que uno u otro se retira exhausto y sucio. Los grandes faisanes verdes, como el gallo de las praderas, son apetitosos, pero a esta ave más grande se la debe colgar antes de ser comida, ya que es más dura (en todos los sentidos) que el pasivo gallo de las praderas.

### Grandes Halcones de Ardor

*h-AD,JP,N-7; 1,4 m de cuerpo; 7,6 m de envergadura*

Estas feroces criaturas fueron las monturas preferidas de los Señores del Aire de la Corte de Ardor al sur de la Tierra Media. Eran quizás parientes de los grandes halcones del Bosque Negro (ver a continuación). Este hecho habría sido puesto en conocimiento de Sauron, que podría haberlo compartido con la maligna Corte Elda. Los más fieros de estos halcones estaban unidos mediante medios mágicos a determinados Señores del Viento. La lealtad a sus amos era inquebrantable, y nadie podía montarlos a menos que pudieran vencer mediante métodos mágicos la voluntad de los halcones.

**Sûlroch, Elros, y Gilsûl, los más hermosos Halcones de Ardor**

Estas poderosas aves fueron los corceles de Sûlherok, Mensajero de la Corte de Ardor, y de ValKrist, el Señor de las Armas de la Corte (quien tenía dos a su disposición).

### Grandes Halcones del Bosque Negro

*k-AD,CH,EN-8; 1 m de cuerpo; 6 m de envergadura*

Se los ve raramente a pesar de su gran tamaño, los grandes halcones residen en los lugares más remotos y elevados del Bosque Negro. (En realidad la mayoría residen en las Emyn-nu-Fuin, las "Montañas del Bosque Negro"). Son casi indomables, probablemente debido a lo difícil que es ponerles un capirote y confinar a una ave tan grande, incluso cuando son jóvenes (crías). Los grandes halcones son sorprendentemente maniobrables teniendo en cuenta su tamaño, lo que es necesario para cualquier animal con alas que viva en un bosque denso. Su ligero peso no les permite cargar más de 32 kgs, lo que les convierte en malas monturas.

### Grandes Murciélagos

*kmf-DUV,CH,N-7; 1,5 m de envergadura*

Se le ve raramente, el gran murciélago de color gris y púrpura se encuentra en las partes más remotas del Bosque Negro. Poco se sabe de sus hábitos. Come aves nocturnas (ejem., lechuzas), grandes arañas, y roedores variados, aunque se sabe que los individuos más grandes han llegado a derribar a un oso pequeño. El gran murciélago chupa la sangre de sus víctimas (siempre una inclinación abyecta para aquellos que le tienen aversión a los murciélagos, incluso la especie de pequeños insectívoros), y se alimentan de la carne blanda de sus presas.

### Halcones del Eco

*tvskm-UV,NRX-6; 60 a 90 cm de envergadura*

El halcón del eco es una gran ave subterránea y una amenaza que pocos esperarían encontrarse en el interior de una cueva. Es un depredador que se ha adaptado totalmente a una vida en un medio sin luz, utilizando para cazar la infravisión y la localización mediante el eco. Las ventanas del pico del halcón del eco son inusualmente grandes, lo que le da, como a la ave de las cámaras (con anterioridad), una agudeza de olfato bastante rara en una ave. Su pico y garras son inusualmente grandes, duros, y afilados, tanto que el halcón del eco puede atravesar muchas clases de armadura. Como

es normal en los depredadores, la hembra es más grande que el macho. Por lo demás, los sexos son similares, con las plumas de un blanco pálido, el plumaje incoloro, y el pico y las garras semejantes a un cuerno translúcido.

### Jatewoones

*vkmf-M-3; 3,6 a 4,3 m de envergadura*

Al jatewoone se le conoce también como el ave de pico en forma de cuchilla o el ave de la ciénaga. De 2,75 m de altura de pie, dotado de un largo cuello parecido al de un cisne, y de poderosas patas, estas blancas aves acuáticas lucen una banda escarlata a lo largo de los ojos. A lo lejos podrían parecer enormes grullas, aunque no son de esa familia. Su pico tiene un ligero color gris con la excepción de una arruga dorsal de un nítido y brillante color índigo del cual procede su nombre. Extendiéndose desde esta arruga hasta su cabeza y asomando detrás hay una cresta de plumas del mismo color. En muchos sentidos son aves de presa, sus patas terminan en garras que pueden agarrar fuertemente incluso a pequeñas criaturas, y sus picos están hechos para desgarrar.

Los jatewoones se alimentan de serpientes, peces, y de pequeños mamíferos. Su reputación de hostilidad procede de la protección que hacen de sus nidos, que esconden normalmente en zonas pantanosas. También atacarán cuando les sorprendan personas ruidosas. Estas aves son increíblemente fuertes y, con su superior peso, pueden ocasionar daños terribles a un ser humano normal, partiéndole el craneo. También pueden utilizar sus grandes garras con gran efectividad. La compañera del jatewoone lo es de por vida y pone uno o dos huevos cada año. Normalmente sólo una de las crías sobrevivirá. Estas crecen a una velocidad extraordinaria, alcanzando las tres cuartas partes de su tamaño final en sólo un año y en dos llegan a la madurez total.

Los jatewoones pueden volar, pero si necesitan escapar de un repentino peligro, es más normal verlos corriendo a gran velocidad, utilizando zonas de aguas quietas para correr.

### Kirinkir

*tvk-D,H,EN-9; 5 a 8 cm de envergadura*

El kirinki es una diminuta ave escarlata con un gorjeo sumamente elevado, y fue uno de los pájaros cantores más queridos de Númenor. Después de la Caída en el año 3319 S.E., los conocimientos sobre estos maravillosos cantores se confinaron en los versos, las ilustraciones de los libros, y las pinturas que representaban a las pequeñas criaturas. Sin embargo, algunos de los Fieles que escaparon de Númenor se llevaron con ellos a una pareja kirinkir. Otra cosa es que algunos sobrevivieran o se multiplicaran, aunque hay rumores sobre que Radagast el Pardo tiene una pareja en su hogar de Rhosgobel (cerca del límite suroeste del Bosque Negro).

### Lechuzas de Orejas Cortas

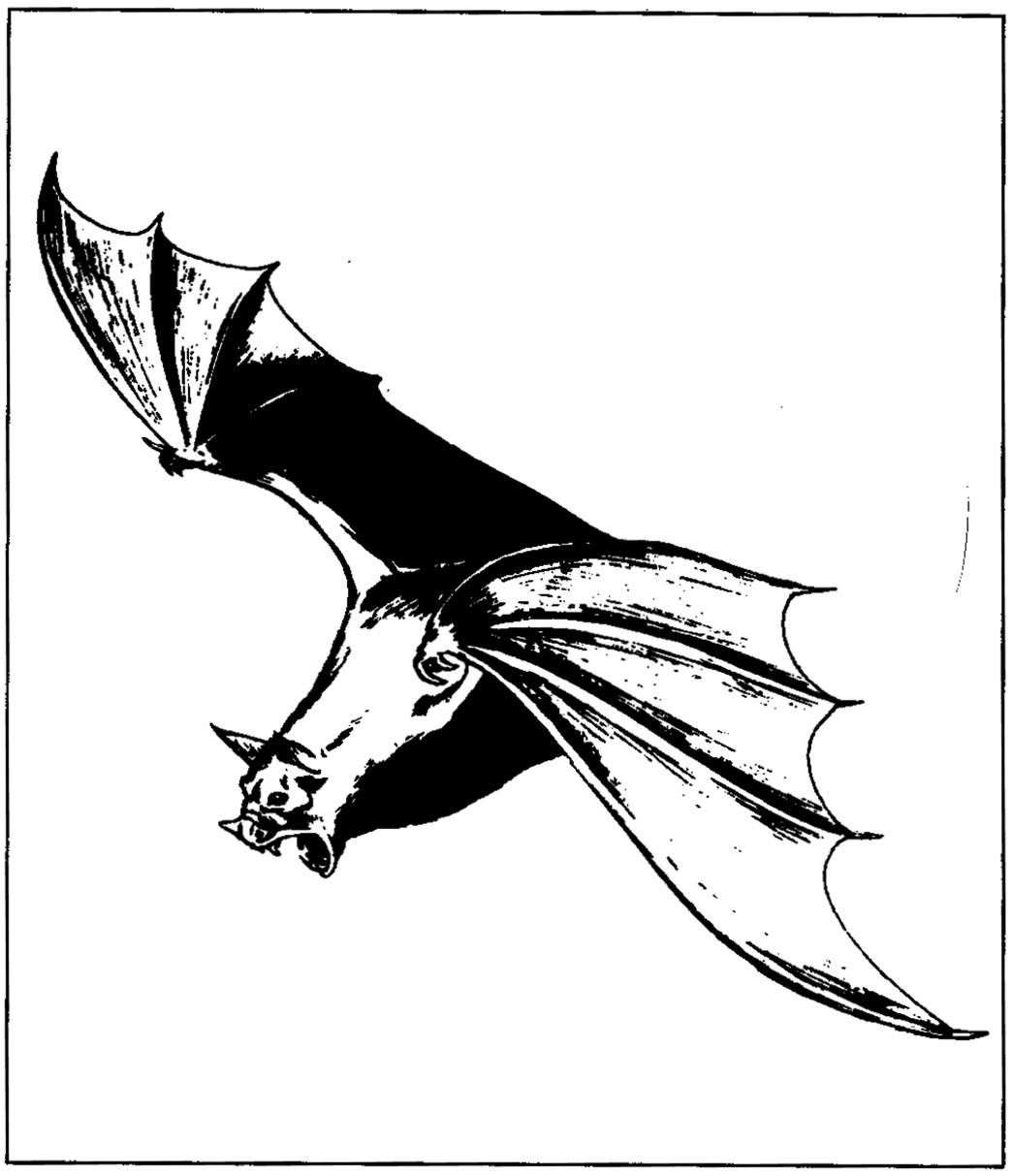
*tvkmf-FM,CHBP,QR-7; 90 cm de envergadura*

Rara lechuza diurna, la lechuza de orejas cortas es bastante pequeña. Sin embargo, como muchas otras aves endorianas es una criatura inteligente y perceptiva. Los elfos las enseñaron a hablar y a tener su propio lenguaje. Quién esté cercano a la naturaleza puede obtener información útil sobre ellas.

### Lechuza de los Túmulos

*vkm-V,BP,N-6; 15 cm de envergadura*

La lechuza de los túmulos es una lechuza pequeña y rara que ha elegido vivir en los túmulos al aire libre y en los túneles de tierra abandonados de Eriador (especialmente en



el norte de Cardolan). Nocturna y sumamente especializada, son virtualmente ciegas cuando se enfrentan con la luz brillante (ejem., la del día o de una antorcha). Esto es importante, porque se asustan fácilmente y atacan como un enjambre de abejas cuando se enfrentan a un potencial enemigo. Portan numerosas enfermedades, incluyendo la rabia y la licantropía, a las que son inmunes. (La enfermedad, normalmente de segundo a tercer nivel, causa un fuerte daño psiquiátrico que afecta a las víctimas en 1 a 10 días y las deja con la falsa creencia que son animales salvajes).

### Martín Pescador

*tvk-M-3; 23 cm de envergadura*

El ave pescadora más pequeña de Endor, el martín pescador es también la más bella. Tiene un gran pico de color plateado, y plumas de colores plateado, azul, naranja y blanco. El hogar del martín pescador a la orilla de un río contradice su belleza, porque, es poco más que un agujero sucio lleno de viejas raspas de pescado y comida podrida. Además de peces, el martín pescador se alimenta de insectos, ciempiés, y pequeñas lagartijas y anfibios.

### Murciélagos Cazadores

*tv-AD,U,CH-5; 1 a 1,8 m de envergadura*

Enorme murciélago carnívoro de las Montañas Blancas, a los murciélagos cazadores les atrae el olor de la sangre. Atacarán súbitamente a una víctima que sangre, lacerando la carne hasta el hueso con sus dientes pequeños y afiladísimos. Además, son notorios portadores de enfermedades. Normalmente los murciélagos cazadores moran cerca de la entrada de una cueva (y, por supuesto, en el interior), pero también pueden encontrarse en las hendeduras de los riscos y en los edificios abandonados.

### Murciélagos de las Charcas

*vk-DM,CHBP,QR-6; 7,6 m de envergadura*

Pequeña criatura de color negro, el murciélago de la charca ataca raramente a hombres o elfos a menos que estén asus-

tados y confusos, o atrapados. Sin embargo, es un notorio portador de pulgas y otros parásitos, que dejan en viviendas aisladas y en los campos. Así, son la causa común de la fiebre cíclica.

### Orao

*cas-SUVYZ,CPB,ENQ-5; 2,8 m de envergadura*

El orao del desierto es la principal águila que habita en el Lejano Harad. Es bastante parecida a las águilas del norte, excepto que el entorno la ha forzado a jugar tanto el papel de carroñero como el de cazador. Estas cazadoras de las alturas se lanzan para atacar aves más pequeñas o alimentarse en el suelo. A diferencia de las aves del norte, el águila del desierto comerá de buena gana tanto carroña como carne fresca. Esta es una adaptación que el entorno hizo necesaria. Son lo suficientemente agresivas como para atacar a los viajeros a lo largo de las rutas de caravanas en el sur de Harad.

Aparte de los hombres, los orao son los cazadores dominantes en las vastas planicies del suroeste de Harad. Sus aguileras se encuentran en las cavernas del norte de las Montañas Amarillas, y en las hondonadas de las colinas más altas al este de la región montañosa de Raj, al norte. En tamaño, no hay comparación con las grandes águilas, pero son lo suficientemente grandes para llevarse a una cabra o un cordero de un pastor.

### Zorros Voladores

*vsm-DMSVYZ,BP,Q-4; 15 a 23 cm de cuerpo; 60 a 90 cm de envergadura*

Variedad de gran murciélago, el zorro volador tiene su hogar entre las zarzas o en lo alto de los densos y parcialmente sumergidos árboles de las tierras pantanosas de las costas. Son muy comunes en los pantanos y el monte bajo del este, aunque algunas variedades más pequeñas tienen su hogar en Rhûn y un grupo vive al sur de Eriador.

A diferencia de la mayoría de los murciélagos, los zorros voladores medran a la luz del día, tienen buena vista y un fino sentido del olfato. Utilizan su largo hocico para cazar roedores en la maleza y devorar las bayas silvestres que eluden sus primos de morro más plano.

Se considera al zorro volador como sinónimo de la magia maligna en muchas zonas del este de la Tierra Media.

### Zorzales

*tvkm-AD,CHB,EN-3; 30 a 46 cm de envergadura*

Los zorzales son grandes aves canoras. Casi tan inteligentes y con tanto talento como los cuervos, están entre los principales mensajeros y exploradores de Radagast el Pardo. Son también amigos perdurables de hombres sabios de muchas regiones, pero especialmente de Erebor y Valle. Los enanos los admiran, pero no pueden comunicarse con ellos porque los zorzales hablan demasiado rápido y el tono de las voces es muy alto (uno se imagina que los ents tendrán problemas similares). Sin embargo, hombres y elfos pueden aprender el lenguaje de los zorzales ya que tienen el suficiente cuidado com para realizar un estudio de tales cosas. Los zorzales tienen una vista muy aguda y una fuerte vena de curiosidad, lo que les hace excelentes exploradores.

**El Viejo Zorzal de Erebor**

Esta sabia vieja ave ayudó a Thorin y a la Compañía a encontrar la entrada secreta a la cueva de Smaug. También trajo a los enanos un cuervo, para que sus otras observaciones pudieran ser traducidas a Thorin. Luego, el Viejo Zorzal avisó a Bardo el Arquero sobre el punto débil de Smaug.

## 5.2 BESTIAS ACUÁTICAS

Vigilados por el Vala Ulmo, las bestias acuáticas viven en los estanques, lagos, ríos, y océanos que cubren la mayor parte de Arda. Aquellos que residen en los mares abiertos deben lealtad al Maia Ossë, el Cantor; aquellos que habitan en los mares interiores y en las aguas dulces (incluso en las profundidades de la tierra) rinden homenaje a la más calmada Maia Uinen, y cónyuge de Ossë. Los hombres saben poco sobre cualquiera de estas criaturas variadas y llenas de color.

En conjunto, las bestias que habitan los océanos han sufrido los males más grandes a manos de Morgoth. La breve seducción por parte del Enemigo Oscuro de Ossë resultó en la introducción de muchos terribles monstruos en los mares. A causa de la intervención de Uinen, Ossë se arrepentió y la dominación de Morgoth tuvo una vida corta, pero estas horribles criaturas continuan acosando a los marineros y atacando a la grey de Ulmo. Por otra parte, Ossë y sus animales favoritos continuan siendo un grupo apasionado y caprichoso y, a diferencia de Uinen y las criaturas de agua dulce, suponen una amenaza impredecible para aquellos que se arriesgan a navegar entre las olas.

### Almejas Vessino

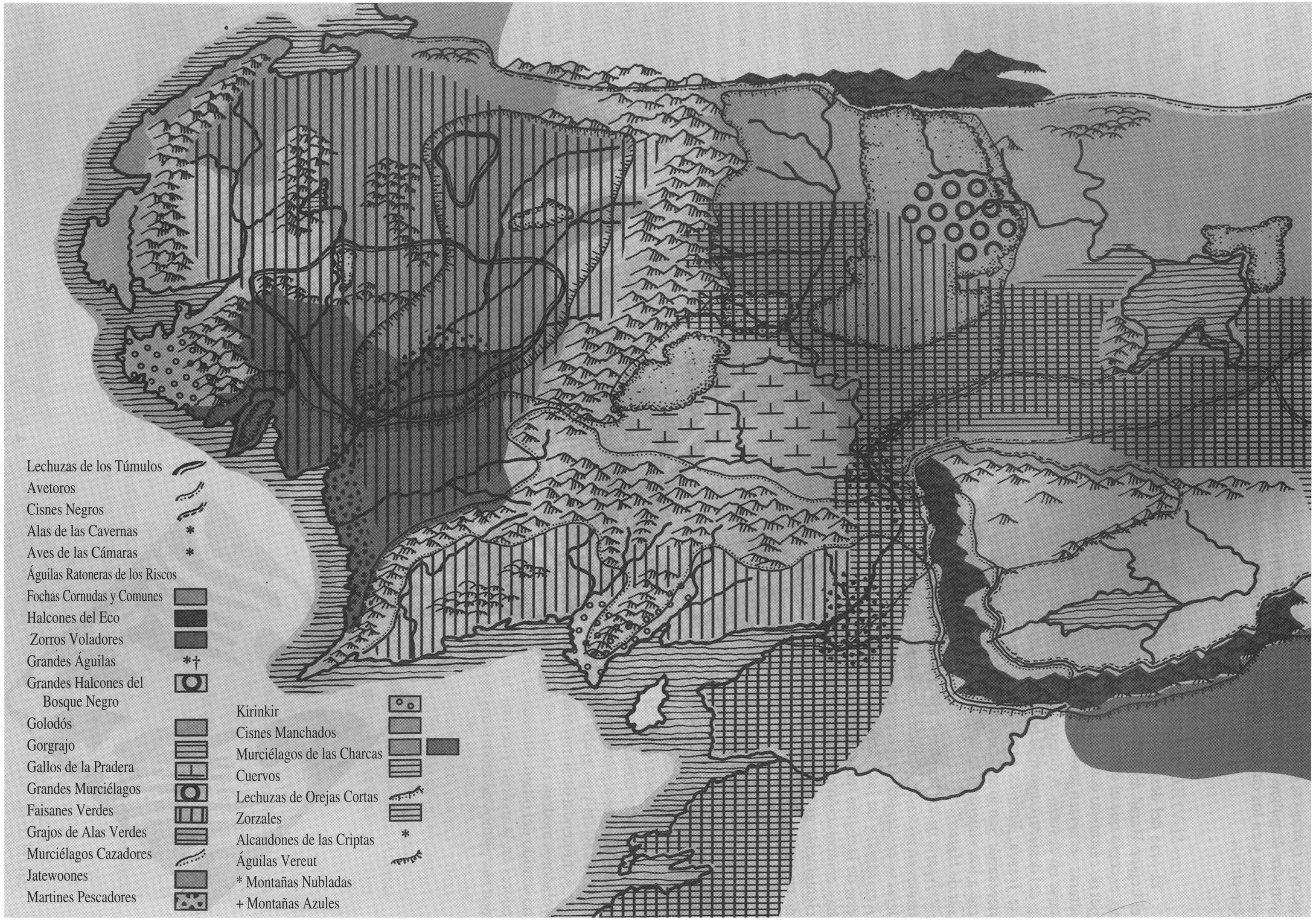
*hctv-OS-8; 7,6 a 15 cm*

La almeja vessino es un raro molusco que se encuentra sólo en las profundas aguas del Haragaer y el meridional Belegaer. Es fuente de un valioso ingrediente para un bálsamo curativo que alivia y cura quemaduras, apreciado por los sanadores legos y los médicos. Su bella concha plateada también posee interés como primoroso adorno.

### Calamares Eris

*hc-OS,N-6; 30 cm*

Esta pequeña criatura marina con tentáculos se encuentra a lo largo de la costa de Mûmakani, en el cálido Mar Meridional. Alquimistas y otros los cazan para preparar sus-


Lechuzas de los Túmulos
Avetoros
Cisnes Negros
Alas de las Cavernas *
Aves de las Cámaras *
Águilas Ratoneras de los Riscos
Fochas Cornudas y Comunes
Halcones del Eco
Zorros Voladores
Grandes Águilas *†
Grandes Halcones del Bosque Negro
Golodós
Gorgrajo
Gallos de la Pradera
Grandes Murciélagos
Faisanes Verdes
Grajos de Alas Verdes
Murciélagos Cazadores
Jatewoones
Martines Pescadores
Kirinkir
Cisnes Manchados
Murciélagos de las Charcas
Cuervos
Lechuzas de Orejas Cortas
Zorzales
Alcaudones de las Criptas *
Águilas Vereut
* Montañas Nubladas
+ Montañas Azules

tancias mágicas con su tinta. El uso exacto de esta solución en los preparativos mágicos no se conoce fuera de esta aislada región de la Tierra Media. Las gentes de Mûmakani y Kiran, sin embargo, aprecian esta sustancia por su capacidad para producir pasta de camuflaje y tinta invisible.

### Carnantor

*hct-OS,NL-8; 3,7 m los machos, 14 m las hembras*

Enormes anguilas que habitan los océanos, los carnantor (Q. "Fauces Rojas"; sing. "Carnanto") están entre las más peligrosas de las bestias acuáticas. Viven en los arrecifes de la parte oriental del Mar Meridional (S. "Haragaer") y de la parte sur del Mar Oriental (Q. "Romenëar"), lo que les aporta un espacioso refugio, una rica fuente de comida, y les favorecen las aguas cálidas de la costa sureste de Endor. Habitantes de los bancos de arena bajo la superficie del mar, y aparentemente siempre hambrientos, subsisten entre tiburones y otros grandes peces, luchando contra los kraken, las ballenas, y las tortugas montaña por el control de las aguas. Los carnantor son particularmente dominantes y peligrosos en la primavera, cuando las anguilas regresan a sus lugares de desove en las costas de Waw y, Cevra, Arth, y Vulm Shryac. Entonces, las bestias de brillantes colores rojos y plateados se reunen en los arrecifes, para alimentarse y aparearse en un pasmoso frenesí.

El macho de carnanto mide más de 3,7 m de largo, mientras que la hembra alcanza los 14 m de longitud.

### Cherethrynd

*ctvk-O-7; 15 m*

Los poderosos cachalotes, los cherethrynd (S. "Sala de Fauces"); sing. "Charothrond") viven en las aguas profundas del Belegaer, en las costas occidentales de la Tierra Media. A diferencia de la mayoría de las ballenas, ostenta dientes –de 23 cm de longitud– y cazan peces además de consumir krill a través de un filtro. La comida favorita y el rival más peligroso del charothrond es el calamar gigante.

Aunque astutos y capaces de volcar una nave de buen tamaño, los cherethrynd son vulnerables a los despiadados balleneros umbareanos que navegan por los océanos cercanos a la Bahía de Belfalas. Estos hombres cazan las ballenas solitarias por su aceite, los huesos, y el ámbar gris. (Lo último es una sustancia gredosa indigesta que se forma alrededor de los picos de los calamares y que, a pesar de su horrible olor, se convierte en maravillosos perfumes).

### Esturión

*vkm-DMS-4; 1,2 a 2 m*

El abuelito de todos los peces de agua dulce, el esturión llega hasta los 5,5 m en las aguas mansas. Tiene una piel escamosa, protegida con cinco filas de escamas óseas a lo largo de los lados. Normalmente muy dóciles, esta formidable criatura sólo atacará si su guarida es perturbada. Entonces, se debatirá coléricamente, quizás atacando o volcando cualquier cercana embarcación de río.

De color gris y plateado, el esturión reside en mares y ríos poco profundos, se alimentan de gusanos, moluscos, crustáceos, y pequeños peces que viven en o cerca del fondo. Son apreciados por su carne y sus huevas súmamente deliciosas.

### Lamprea

*hctvkm-OS-3; 60 cm*

Pez cilíndrico, de color gris y sin fauces, la lamprea es un parásito que se pega a otras criaturas, como una sanguijuela con una boca circular. Cuando se engancha, horada lentamente en la carne y engulle sangre hasta que se sacia. (Una herida de una lamprea sangrará a una velocidad de dos puntos/asalto por cada asalto que este enganchada).

### Lucio

*vkm-DM-4; 1,2 a 2,1 m*

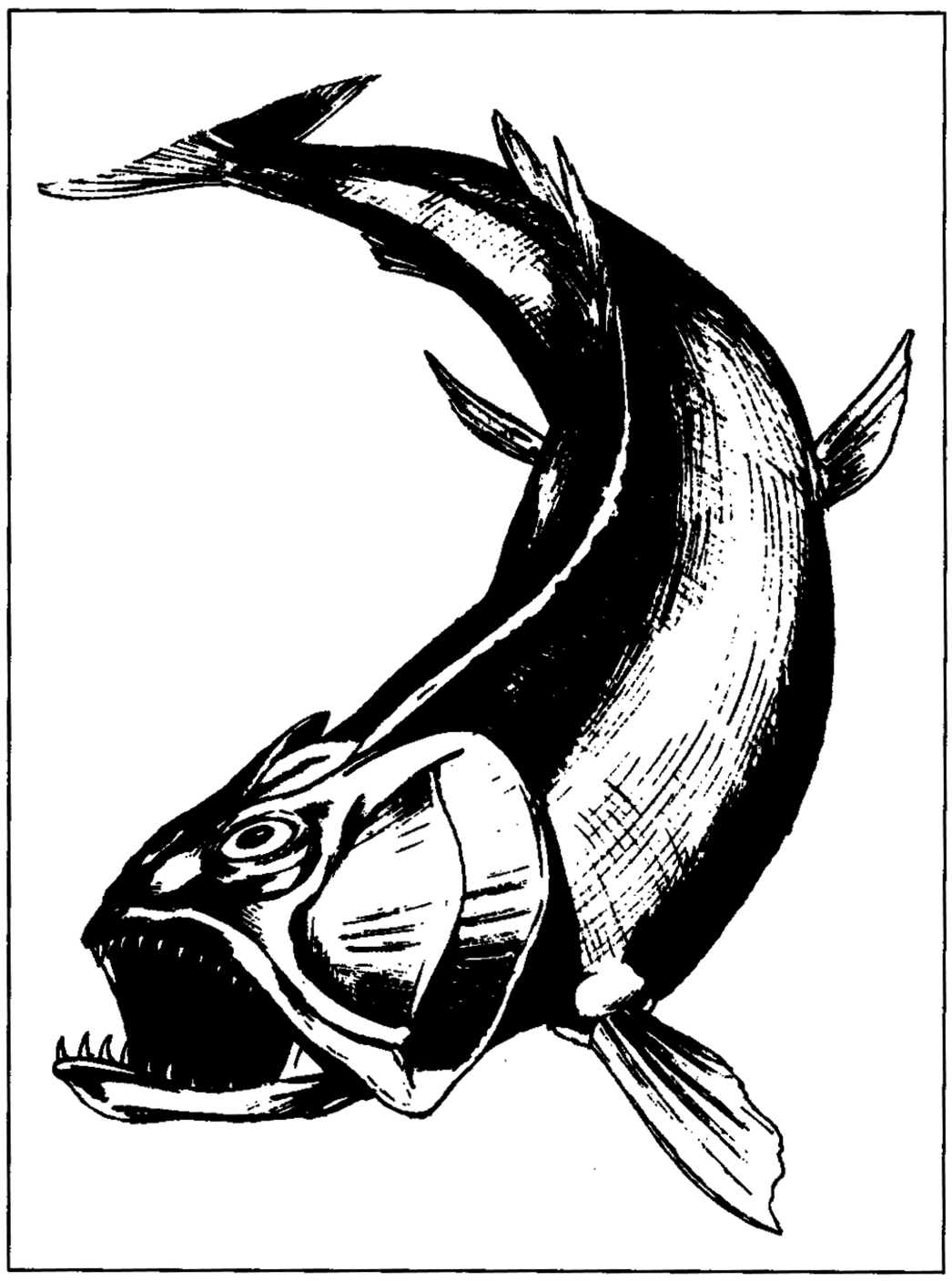
El lucio es cruel, y se le conoce como el tiburón de agua dulce. Tiene unas poderosas fauces y cruel dentadura, y una vez tiene una presa no la dejará ir a menos que sea seriamente herido o tenga éxito arrancando una parte sana de su víctima. El lucio se alimenta de crustáceos cuando es joven, pasando a presas mayores cuando envejece. Los adultos comen peces y pequeños mamíferos. Afortunadamente, el lucio ataca raramente a los nadadores. Esto es particularmente tranquilizador para los hombres de los ríos de Calenardhon (Rohan), ya que el lucio llega hasta los 2 m de longitud en el Onodló (Entaguas).

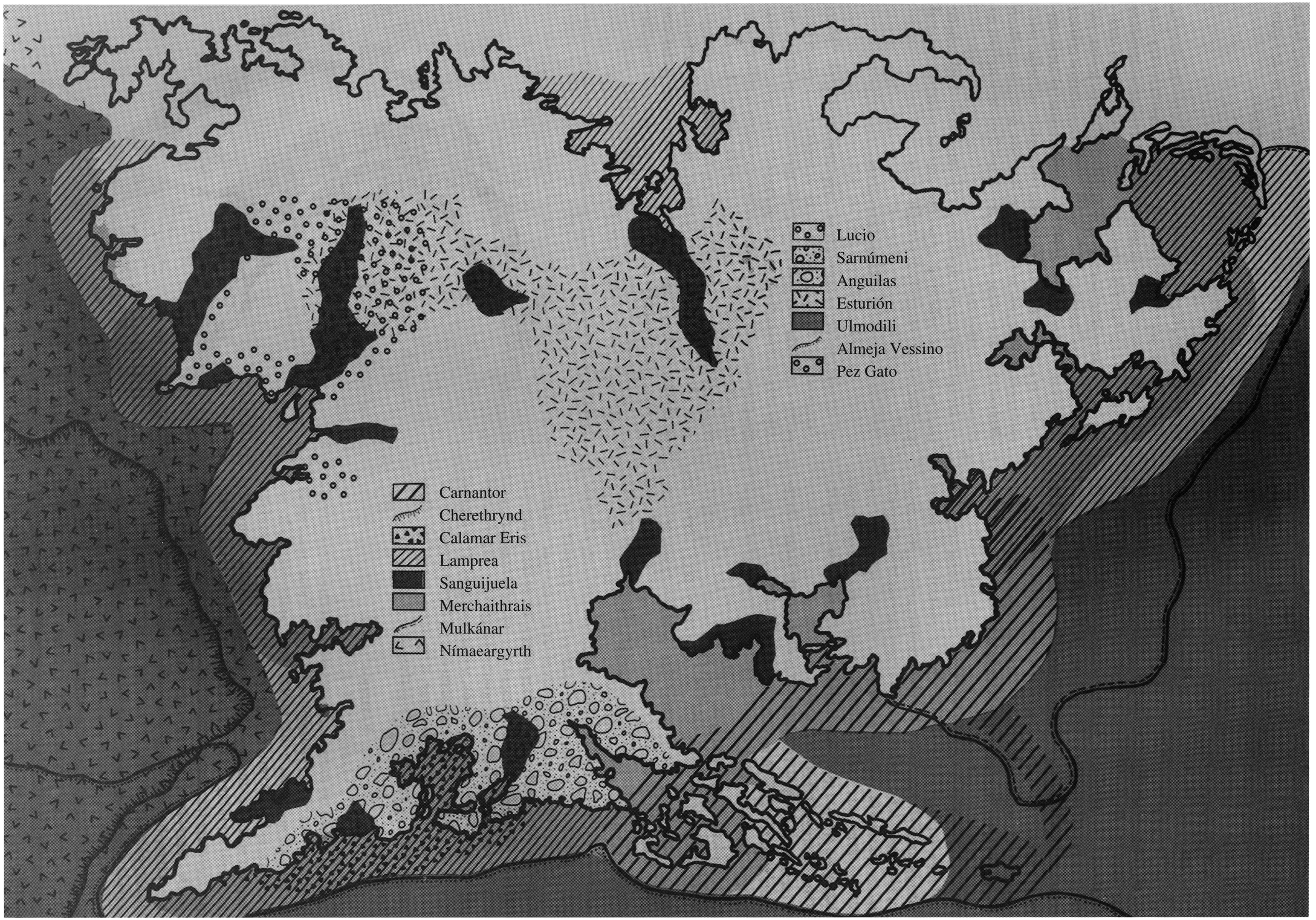
**Nota:** Una vez ha mordido, la víctima no será atacada de nuevo, pero se debe tirar un ataque adicional para golpear al pez suelto, sin restar BD, armadura, etc.

### Merchaithrais

*hctvk-S,NL-5; 3,7 m*

El cuerno de la sombra, o "morchaithras" (pl. "Merchaithrais" o "Morchaithrais"), es una enorme y plana raya negra equipada con una larga cola, parecida a un látigo. Su cola está tachonada de cortas pero excepcionalmente afiladas púas que cortan como cuchillos e inyecta a las víctimas un poderoso veneno muscular (de tercer nivel). Las aletas pectorales de la raya se extienden en forma de alas triangulares a lo largo de su cabeza y tronco, dándole al pez forma de diamante. Las puntas de estas alas están equipadas con órganos que producen electricidad (de tercer nivel) que pue-




Lucio
Sarnúmeni
Anguilas
Esturión
Ulmodili
Almeja Vessino
Pez Gato
Carnantor
Cherethrynd
Calamar Eris
Lamprea
Sanguijuela
Merchaithrais
Mulkánar
Nímaeargyrth

den aturdir (fallo de la TR de 01 a 75 durante 1-10 asaltos) o inmovilizar (fallo de la TR de 76+ durante 1-20 asaltos) a un nadador.

Los merchaithrais prefieren nadar en el fondo a lo largo de los bancos de arena costeros, horadando en la arena cerca de los bajíos a la espera de su presa. Cuando están a la espera, sus branquias y fauces sólo está abiertas un resquicio y están bien protegidas, porque se localizan en la parte inferior de la raya. Mientras nadan, baten sus aletas pectorales y se mueven grácil y rápidamente a través del agua, como si volaran.

### Mulkánar

*ctvkm-OS; 2,7 m*

El miembro más grande de la familia de los mejillones, el mulkäna es un bivalvo gigante de concha dura con una concha negra que protege su cuerpo blando y blanco. Este molusco está emparentado con la almeja gigante, aunque es más grande, rápido, y tiene una concha alargada y vagamente oval. Segrega una tinta (de tercer nivel) sucia y ácida, que aturde a una presa más grande (1-20 asaltos), mata a las víctimas más pequeñas, comiéndoselas sin piel lentamente.

Se encuentra en las orillas orientales de Endor, el mulkánar se caza por sus enormes perlas (y según se dice encantadas). Al menos una de estas joyas preciosas, la valiosísima Luna Wömaw, excede los 15 cm de diámetro. La leyenda dice que las más grandes de estas perlas sirven como Piedras Videntes, aunque ninguna es tan poderosa como un Palantír númenóreano.

### Nímaeargyrth

*hctvk-OS,L-6; 4,6 a 6,4 m*

Los elfos los llaman los tiburones más mortíferos de Endor o nimaeargurth: "muerte marina blanca" (pl. "Nímaeargyrth"). Normalmente grandes (más de 4,6 m) y siempre hambrientos, estos asesinos insomnes cazan virtualmente cualquier cosa que tenga carne y, a la que puedan hacer pedazos y comerselo. Incluso ballenas heridas han sucumbido a la furia de estos blancos (partes inferiores) y grises (partes superiores) habitantes del mar.

El largo y puntiagudo morro del nimaeargurth está equipado con nueve filas de dientes planos y triangulares. Los de las filas más exteriores tienen de 15 a 20 cm de largo. Cuando se rompen, los dientes se reeplazan con los de la siguiente fila, lo que permite al tiburón reponer sus armas en forma de sierra.

Como todos los tiburones, el nimaeargurth es un pez de esqueleto cartilaginoso. Tienen crías desde jóvenes, normalmente en camadas de 7 a 9 cachorros de tiburón.

### Pez Gato

*vkm-DM-6; 1,5 a 3 m*

Especie de siluro gigante, el pez gato es una fea bestia. Normalmente miden más de 1,3 a 1,5 m de largo, pero algunas veces alcanzan los 3 m. Los peces gatos más grandes pesan cerca de 315 kgs. Tiene un cuerpo redondo con una cabeza plana y una boca horizontal y ancha, alrededor de la cual hay dos largas barbas sensoriales y cuatro cortas. Se sabe que los peces gato se tragan las presas enteras y algunas veces golpean los botes para ver que cae.

### Sanguijuela

*hctvkm-DM-3; 15 a 23 cm*

Mientras que en algunas culturas se la alaba por sus cualidades medicinales, en el delta se considera a la sanguijuela sólo una molestia. Estas criaturas, parecidas a una babosa, se pegan a cualquier ser de sangre caliente y usan su lengua en forma de sierra para escofinar a través de un vaso sanguíneo. Luego permanecen pegadas a su presa, atracándose hasta que están tan llenas que se deslizan.

### Sarnúmeni

*hcv-DM,NL-6; 1,8 m los machos, 5,5 m las hembras*

Lejanamente relacionadas con los carnantor, los sarnúmeni (Q. "Piedras del Oeste"; sing. "Sarnúmen") son grandes anguilas de agua dulce y piel dura. Su nombre viene de sus escamas córneas de color gris, que le dan al sarnúmen una tremenda protección y le permite horadar en el lecho de los ríos, camuflándose como rocas. Desde la mitad de la Segunda Edad, cuando vinieron desde su hogar original en Númenor y de manera imprudente fueron introducidas en los ríos y lagos del sur de Endor, se han convertido en los cazadores predominantes de las cuencas de las Montañas Amarillas (S. "Ered Laranor"; Q. "Orolanari").

Aparte de la gran fuerza y los enormes dientes, los sarnúmeni son famosos porque tienen púas mortales a lo largo de su espinazo. Estas púas están conectadas a glándulas venenosas, y quién pise o toque una de estas formidables anguilas corre el riesgo que el sarnúmen le inyecte un veneno nervioso azulado. Se sabe que los herbalistas refinan este líquido, creando un veneno letal (nivel treinta) que todo el sur de la Tierra Media teme. Afortunadamente, el líquido tiene una vida excesivamente limitada y es extremadamente difícil (-30) de manipular sin que uno se exponga a sus efectos.

### Ulmodili

*hctvk-OS,L-6; 4,6 a 6,4 m*

Ninguna criatura acuática es tan inteligente o está tan bendecida como el ulmodili (Q. "Amigo de Ulmo"; pl. "Ulmodili"), el hermoso delfín (marsopa) de color azul y blanco. Mamíferos marinos, son servidores de Ulmo (tan opuesto a Ossë) y leales aliados de los teleri. Su compleja sociedad y muy diversas escuelas les permite actuar con sorprendente unidad cuando les convoca su señor o sus amigos, o cuando sus enemigos les incitan.

Los gregarios ulmodili viven en grupos jerarquizados de 10 a 200 individuos, que se unen sucesivamente hasta formar escuelas de 100 a 200 criaturas. Juguetones y ágiles, dan vueltas y saltan a lo largo de la superficie del mar abierto, moviéndose a velocidades de más de 65 km a la hora. Cuando se sumergen, pueden bucear a más de 300 m de profundidad y permanecer sumergidos durante cinco minutos antes de necesitar volver a la superficie (respiran a través de pulmones, no de branquias).

Un ulmodil tiene una suave piel azul (arriba) y blanca (debajo) y un largo morro puntiagudo. Este morro es un arma formidable, semejante a una maza, que contiene una serie de dientes cortos y afilados. Su frente abombada encierra una almohadilla de grasa que aloja un órgano parecido a un sonar, el cual permite a la criatura detectar objetos con una precisión asombrosa.

## 5.3 POTILI (ARAÑAS E INSECTOS)

Las más numerosas de entre las criaturas de Endor, los Potili (Q. "muchas patas") comprenden a todos los artrópodos (criaturas de muchos segmentos) –insectos, arácnidos,

crustáceos, etc.– a cualquier criatura desde las hormigas hasta las grandes arañas. Estas bestias son invertebradas con exoesqueletos y cuerpos multisegmentados. Ocupan todas las posiciones ecológicas.

A causa de su variedad, los Potili merecen la atención de Oromë (y en menor grado de), Ulmo, y Manwë. Sin embargo, están considerados uno de los órdenes más bajos de los Kelvar, y son los Maiar quienes vigilan su progreso y bienestar.

### Abejas Terrestres

*vskm-DV,BP,NR-4; 2,5 a 13 cm*

Con rayas de amarillo brillante y negro como sus distantes parientes las chaquetas amarillas, pero vellosas como cualquier abeja auténtica, las abejas terrestres hacen sus nidos en madrigueras abandonadas que previamente pertenecieron a criaturas como conejos, perros de las praderas, y culcarnix. Son insectos sociales que representan un riesgo a causa de su número y asombrosa coordinación. Lo peor es que sus nidos, cuidadosamente escondidos, son difíciles (-20) de descubrir; cuando cualquier desafortunado ser pisa dentro o cerca del nido, las abejas terrestres, avisadas por las vibraciones, salen en tropel y atacan en masa al desafortunado intruso. Los multiples aguijonazos pueden causar una debilidad temporal e incluso parálisis. Como otras abejas, las abejas terrestres producen miel, pero su localización subterránea hace poco atractiva la posibilidad de aturdir a las abejas con humo y recolectar la miel; además, las abejas terrestres que hacen sus nidos lejos de las regiones infestadas de osos (como los bosques o las colinas) pueden acumular su tesoro sin ser molestadas.

### Abejorros de los Riscos

*tvksm-ADUV,CHB,NX-4; 2,5 cm*

Parientes de la común avispa manchada del lodo, los abejorros de los riscos son unos insectos sociales que construyen sus nidos en las grietas, hendeduras, y fisuras de las laderas de los riscos. Aunque no construyen los nidos profundamente en el suelo, sus hogares pueden encontrarse algunas veces a unos treinta metros de la entrada de una cueva si pueden encontrar allí un buen lugar para anidar. Estos insectos no son peligrosos normalmente a menos que uno sea un intruso que haya caído en medio de un nido. Entonces los ultrajados abejorros atacarán en masa con sus aguijones afilados y cortos, inyectando a la víctima un veneno que le causará, como mínimo, dolor e hinchazón. Además, mucha gente es alérgica al veneno de los abejorros de los riscos y pueden morir a causa de sus efectos.

**NOTA:** *Trata el veneno del abejorro como uno de primer nivel. Una reacción alérgica normal da un -25 a todas las acciones durante 11 a 30 horas. Hay un 35% de posibilidades (01-35) de que haya una reacción alérgica, porcentaje que la constitución de la víctima puede modificar. En caso de reacción alérgica, una fiebre incapacitadora y una respiración fatigada aquejará a la víctima durante 1 a 4 días, y cinco o más aguijones pueden causar la muerte en 1 a 10 horas.*

**Cuernos Zumbadores:** Ver monstruos, sección 6.4.

### Gelyngyl

*hctvkm-M,CHJ,X-6; 1 a 1,2 m*

Las gelyngyl (S. "Arañas Verdes"; sing. "Galungol") son las más grandes de las llamadas "arañas animales" –arañas que no son monstruos. De un verde oscuro en la parte de arriba y verde claro en la parte inferior, son difíciles de descubrir en un bosque espeso. Su coloración está asociada con su naturaleza arbórea, que las hace muy difíciles (-20) de percibir cuando están en su hábitat natural.

Escondida en el denso follaje, la rapaz galungol cuelga sobre los rastros de animales y otras zonas donde su presa pueda estar en actividad, esperando caer sobre las incautas víctimas. Entonces inyecta un poderoso veneno de reducción (de sexto nivel) en cualquier tejido blando que pueda encontrar, inmobilizando a su potencial pieza antes de transportarla hasta su telaraña. Las telarañas de las gelyngyl se encuentran en grupos en lo alto de los árboles.

A diferencia de sus parientes, las arañas verdes son excepcionalmente sociables y son propensas a atacar y a alimentarse en grupos de diez o más. Actuando al unísono, son capaces de rodear y llevar a sus víctimas a trampas. Cada galungol tiene una almohadilla en cada una de sus cuatro patas traseras, la araña puede frotar sus patas juntas para crear sonidos con los cuales comunicarse.

### Mabelmaikli

*htvskm-MOS,NL-6; 1,8 a 2,1 m*

Las pinzas afiladas (Q. "Mabelmaikli") son enormes criaturas con ocho apéndices. Se parecen a un cruce entre un cangrejo y un calamar y habitan los mares interiores de Rhûnen, Nûrmen, Dushera y los protegidos bancos de arena costeros entre la Bahía de Helcar (en el Romenëar) y la Bahía de Ormal (en el Haragaer). Están enamoradas del agua rica en sal, o algo salada, aunque, los mabelmaikli pueden medrar en cualquier marisma, delta, lago, u océano donde haya un poco de sal. Son más comunes en Mordor y en las aguas del Arg-Simorîg.

Los mabelmaikli se alimentan de estrellas de mar, crustáceos, y gusanos marinos, pero atacarán a cualquier animal que esté al alcance de sus cuatro diestras y aceradas pinzas. Cada una de estas pinzas tiene de 30 a 60 cm de diámetro y pueden triturar a un hombre con facilidad. Juntas, ofrecen un conjunto terrorífico. En realidad, son simplemente cuatro apéndices posteriores para agarrar de la criatura, y los usan para inmovilizar a la presa. El mabelmaikla despedaza a sus víctimas con unas mandíbulas de 23 cm y unas fauces de cuatro partes.

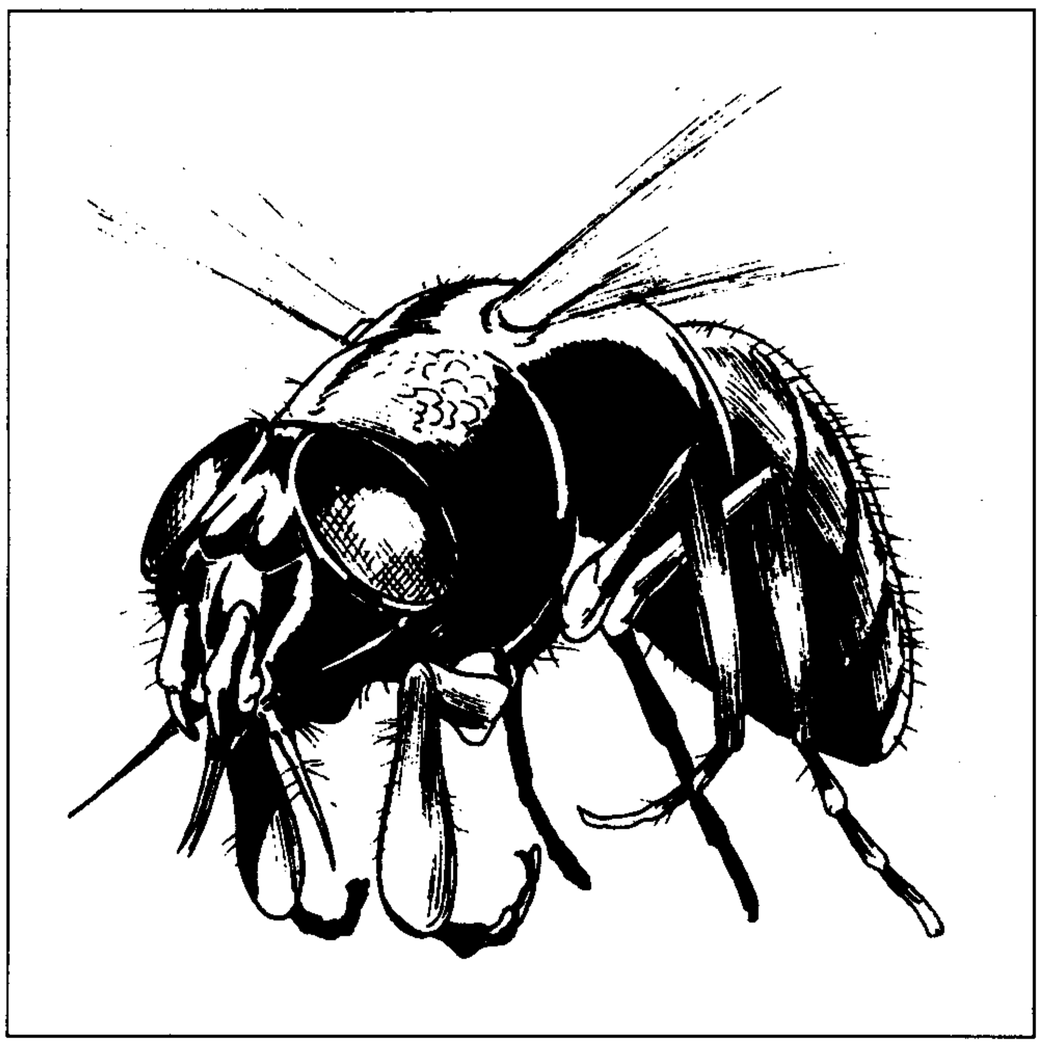
Como sus parientes los cangrejos, las pinzas afiladas se impulsan hacia atrás cuando nadan, pero se mueven muy rápido, a menudo a velocidades superiores a los 24 kilómetros por hora. Aunque, en general, prefieren hacerse una madriguera y permanecer inactivos hasta que su presa pase cerca. Su habilidad para tender emboscadas es legendaria, especialmente entre los pescadores esclavos de Nûrn. Después de todo, los mabelmaikli son unos moradores grandes y de color púrpura brillante, a los que uno espera ver con relativa facilidad. Sin embargo, estas bestias se esconden muy bien al utilizar sus instintos refinados, la cobertura de sus madrigueras y las aguas turbias.

Alimentándose, las pinzas afiladas son excelentes máquinas. "Oyen" mediante los sensores de sus cuatro patas y, huelen y sienten mediante sus largas antenas de un metro. El dolor no las afecta. (No se las puede aturdir). Una vez un mabelmaikla siente a una presunta pieza, se lanza hacia adelante y se abraza a su víctima con una pinza o más. A continuación huele a su presa con sus patas, analizando el valor como comida de la criatura inmovilizada.

### Moscas Morgai

*askm-MUVY,BP,ENQX-3; 2,5 cm*

Insectos parasitarios, crueles y cortantes, las moscas morgai son una de las repugnantes molestias de entre las formas



de vida de Mordor. Pueden encontrarse sobre toda la Tierra Negra, en particular en Gorgoroth, donde se las conoce como moscas orco. Su único alimento es la sangre, pero disfrutan alimentándose de casi cualquier bestia que puedan encontrar.

Parientes de las moscas caballo comunes, las moscas morgai son grandes y de color marrón, gris, o negro, con ojos rojos y una mancha roja sobre sus lomos, semejante al Ojo Sin Párpado de Saurón. Muchos cronistas creen que son monstruos diseñados por el Señor Oscuro. Esto puede ser cierto en algunos de los subgrupos más grandes, pero los de la variedad básica son simplemente parásitos grandes y primitivos.

Las moscas morgai transportan virtualmente todas las enfermedades que lleva la sangre, y tomaron parte importante en la propagación de la Gran Plaga entre 1636-1637 T.E.

### Nique Briques

*tvskmf-M,B,E-3; 2,5 a 5 cm*

Insectos ruidosos, semejantes a los grillos que se encuentran en las zonas pantanosas de las regiones septentrionales de Endor (ejem., Arthedain), los nique briques son poco más que una molestia mayor. Su nombre procede de su ruidoso e incesante estruendo nocturno. Aquellos con experiencia y habituados a viajar por estas regiones aprenden pronto a soportar el sonido de los nique briques, pero se advierte a los viajeros que transportan grano, harina, o pan del camino para que guarden herméticamente envueltos estos víveres en las áreas donde puede escucharse el horrible "nic bric, nic bric", ya que se sabe que los nique briques infestan y devoran tales alimentos.

Los nique briques se encuentran principalmente en fétidos pantanos. Parientes gigantes de los mosquitos, estos carnívoros prefieren la carne sólida. Así, sino chupa la sangre, un nique brique se apropiará de pequeños trozos de la carne de un hombre. Cualquier herida que inflinga un nique brique tiene la posibilidad de infectarse con el Reuma Amarillo, una enfermedad de nivel 0.

### Ûlcercain:

*hct-DM,HJ,IWX-4; 15 a 23 cm*

Los ûlcercain (sing., "Ylcarcan") son criaturas grandes, de color rojo, semejantes a los cienpiés que se mueven en hordas a través de los densos bosques del sureste de Endor. Criaturas nocturnas, se alimentan de vegetación podrida, insectos, carroña, y (ocasionalmente) de presas vivas. Son extremadamente rápidos y capaces de escalar árboles y nadar a través de aguas tranquilas. Como las hormigas, operan en grupos sociales rígidamente definidos, si es necesario atacan como una plaga para defender sus cubiles. Los ûlcercain residen generalmente en troncos podridos.

La mayoría de los llamados "colmillos malignos" son inofensivos para los hijos de Ilúvatar; sin embargo, los "guerreros" que comprenden cerca de un veinte por ciento de cualquier colonia atacarán virtualmente a cualquier cosa y a cualquiera. Los seres inmovilizados o dormidos necesitan llevar cuidado con estas criaturas. Armados con poderosas mandíbulas de 5 a 7,6 cm y un leve veneno nervioso (nivel 0), un grupo de guerreros ûlcercain pueden matar y limpiar a un hombre en cuestión de minutos.

## 5.4 RÁVATSAR (ANFIBIOS Y REPTILES)

Los Rávatsar (Q. "Garras Salvajes"; sing. "Rávatsa") constituyen todos los anfibios y reptiles. Estas criaturas incluyen a las Angwi (Q. "Serpientes"; sing. "Ango"), los Assangar (Q. "Cocodrilos"; sing. "Assanga"; lit. "Fauces de Acero"), los Leukalankor (Q. "Lagartos"; sing. "Leukalanko"; lit. "Cuellos Movibles"), las Oiratelmrar (Q. "Tortugas"; sing. "Oiratelmra"; lit. "Caparazones Eternos"), las Kabori (Q. "Ranas"; sing. "Kabor"), etc. Más cercanos al Maia Leukë siervo de Oromë, a estas bestias de sangre fría que ponen huevos se las confunde muchas veces con monstruos (Q. "Ulgundor").

### Andodailion

*vskm-AFUV,BP,NR-6; 76 cm a 1 m*

El andodaio, o "puerta de las sombras" (pl. "Andodailion"), es un lagarto de color negro y nocturno con lengua prensil y cola. Es sin duda el más grande escalador de entre todos los Rávatsar. Marcos accidentados y subterráneos alojan muy bien a esta criatura, porque el andodaio está aislado con una inusual serie de tres capas de escamas huecas que le permiten sobrevivir en entornos que son demasiado fríos para sus hermanos. Colgando de las rocas, se moverán oscilantes a través de cuevas y precipicios, hasta saltar sobre su presa y hacer pedazos a sus víctimas con sus aceradas garras.

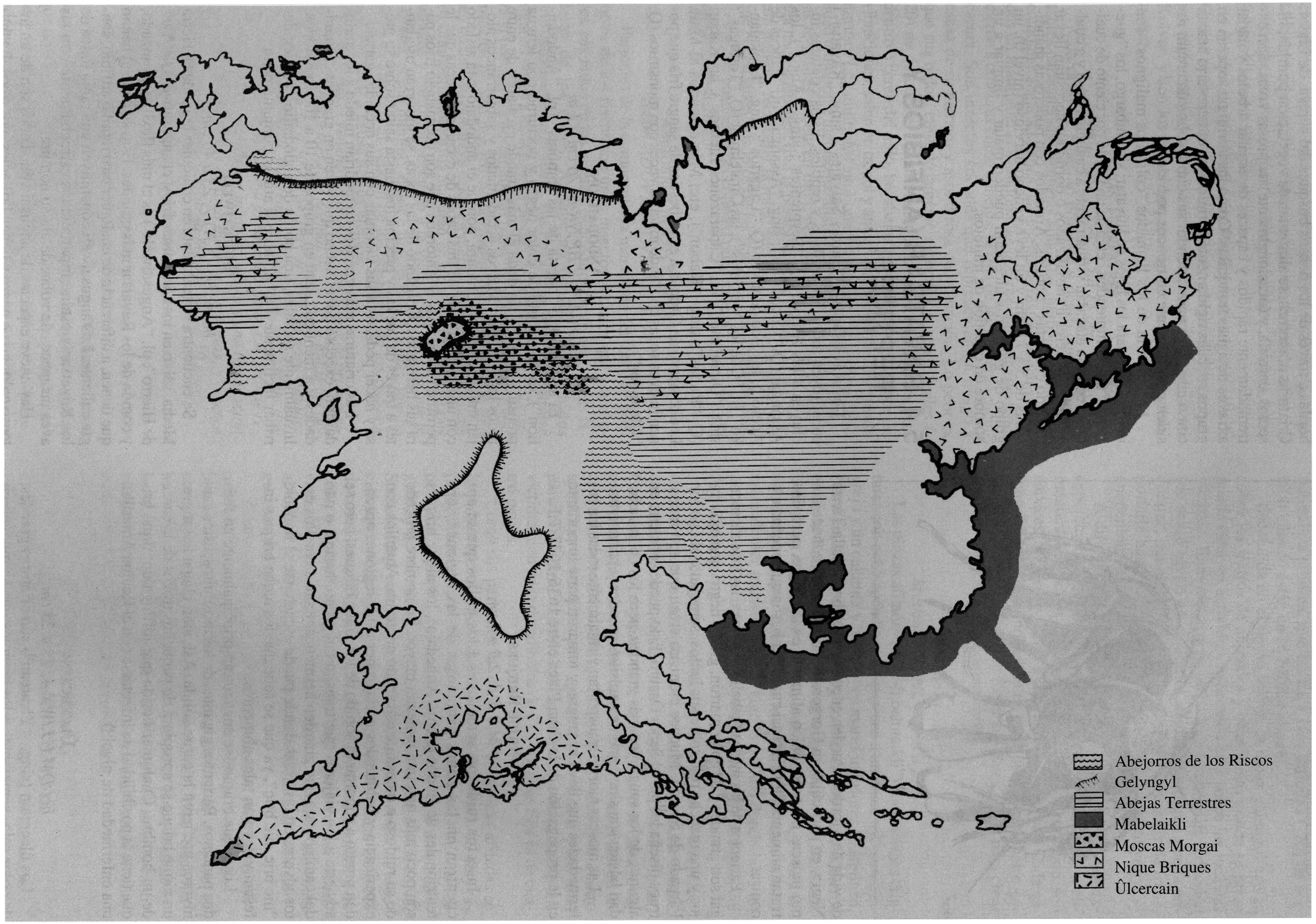
Las criaturas más grandes no tendrían miedo a los andodailion, excepto por el hecho que viven en grandes comunidades y a menudo cazan en grupos de 10 a 100 individuos. Insualmente sociales, una horda de andodailion pueden derribar fácilmente a un hombre si atacan conjuntamente.

### Angusaiwéli

*hcatvskm-(A,N)-7; 23 a 46 cm*

Se encuentra virtualmente en cualquier lugar de la Tierra Media, salvo en los climas más fríos, el angusaiwë (Q. "Aves de Hierro"; pl. "Angusaiwéli") es el más flexible, avanzado, y común de los Rávatsar más grandes. Esto se debe al hecho que tienen, a diferencia de cualquier otro reptil o anfibio, sangre caliente. Los angusaiwéli constituyen una rama única de los Rávatsar y están emparentados estrechamente con las aves incapaces de volar; de ahí su nombre.

Hay nueve especies de angusaiwéli. Todos son de un intenso color gris o negro y tienen brillantes ojos rojos. La úni-


Abejorros de los Riscos
Gelyngyl
Abejas Terrestres
Mabelaikli
Moscas Morgai
Nique Briques
Ûlcercain

ca diferencia notable en la familia está entre aquellos que corren a cuatro patas (tres especies), aquellos que corren a dos patas (cinco especies), y aquellos que saltan (una especie). El primer grupo consta de las especies que viven cerca del agua, especialmente a lo largo de las orillas rocosas del mar. Todos los demás angusaiwéli han exagerado las patas traseras y caminan erguidos, utilizando sus colas para equilibrarse. Increíblemente ágiles, pueden desplazarse sobre terrenos accidentados a velocidades que exceden los 56 kilómetros por hora. El ave saltadora de hierro que se encuentra en Khand y Chey es la más lenta de estas criaturas; sin embargo, son increíblemente capaces y necesitan menos agua y sustento que los demás angusaiwéli.

Carnívoros venenosos, las aves de hierro cazan lagartos, ranas, aves, grandes insectos, y pequeños mamíferos. Tiene dientes muy afilados y colmillos curvados y retráctiles semejantes a los de la víbora. Sin embargo, cuando se enfrentan a la mayoría de sus enemigos muerden a su presa mientras guardan escondidos en bolsas de su mandíbula superior, estos dientes delanteros. Los angusaiwéli prefieren engullir a sus víctimas enteras. Contra los enemigos más grandes, pueden usar sus huecos colmillos parecidos a agujas y pinchar en la piel de las desafortunadas bestias, inyectándolas un potente veneno (de tercer nivel) que las inmovilizan (de 1 a 100 asaltos si falla la TR de 01 a 65) o matan (de 1 a 10 asaltos si falla la TR de 66+).

Además de su gran velocidad, un angusaiwë cuenta en el combate con su astucia y su armadura córnea. Tiene una cadena de escamas puntiagudas que protegen su columna, y las escamas de su lomo y sus flancos son, como su nombre sugiere, tan duras como el hierro.

**NOTA:** *El angusaiwéli se encuentra en varias portadas de ICE, porque están activos en todo momento y saborean la acción.*

### Áspides de Cascabel

*km-D,CHB,N-5; 38 a 61 cm*

Esta pequeña serpiente gris tiene un característico collarín de escamas sueltas que emite un sonido casi imperceptible y singular de cascabel cuando la serpiente se asusta o se prepara para golpear. Su potente veneno (nivel 8) causa una fuerte hemorragia interna, que causa un shock tremendo (de 24 a 60 puntos) y a menudo la muerte (fallo de la TR de 26+). El áspid de cascabel es nativa de Rhudaur, la región al este de Eriador entre los ríos Mitheithel (Fontegrís) y Bruinen (Sonorona).

### Áspides Verdes

*tvkm-FD,BP-5; 61 a 90 cm*

El áspid verde es la única serpiente venenosa indígena de Calenardhon (Rohan) y al norte de las Montañas Blancas. Es una criatura sociable (para una serpiente), habitan hasta cincuenta de sus iguales en las madrigueras vacías de conejos o de perros de la praderas. Los días soleados, la comunidad de áspides salen a tomar el sol sobre las laderas cerca de su hogar subterráneo.

Los áspides verdes tienen una piel de color verde pálido y son normalmente gruesas y torpes, con hinchadas glándulas de veneno debajo de sus ojos. Incluso los aficionados a las serpientes las consideran poco atractivas. Su fétido hedor, que recuerda a fresas podridas, no alivia para nada esta desagradable impresión. La mordedura (de quinto nivel) de esta serpiente es rarmente fatal, pero la zona alrededor de la herida se pudrirá, tornándose de una fea tonalidad púrpura y verde amarillenta antes de desprenderse, mostrando normalmente el hueso. Estas espantosas heridas pueden tardar varios meses en sanar. En algunos casos (un 15% de posibilidades, modificado por la CON como bonificación), la mordedura de la serpiente puede causar incluso que el miembro entero se gangrene y se caiga. Sin embargo, a pesar de los efectos principales, la víctima en cualquier caso estará incapacitada durante 3 a 6 días con fiebre alta y alucinaciones.

### Aviadoras Grises

*tvkm-DM,CHJ,E-7; 2,5 a 5 cm*

Rana viscosa, plateada y planeadora, la aviadora gris es un pequeño pero mortal anfibio. Lleva un terrible veneno en sus garras azuladas. Las aviadoras grises son raras, viven sólo en las profundidades de los densos bosques lluviosos, pero viven en grandes colonias y atacan a cualquiera que tropieze con sus nidos.

**Bestias Aladas:** Ver Monstruos Alados, sección 6.4, p. 53.

### Cocodrilos de los Pantanos

*hctv-DM-5; 4,6 a 5,5 m*

Rápidos y normalmente pasivos, los cocodrilos de los pantanos, o "comedores de peces", son habituales en las regiones más húmedas y cálidas de Endor. Son inofensivos cuando no se les molesta, pero pueden ser bastante peligrosos cuando se les sorprende (o están hambrientos). Negros, con rayas verdes y la cara inferior de color azul claro, son unos carnívoros pintorescos.

Su dieta consiste en grandes mamíferos y aves que entran o van hasta el borde del agua en busca de agua o comida. Después de coger a su presa con su largo y poderoso hocico, el cocodrilo de los pantanos ahoga a la víctima y luego despedaza el cuerpo sin vida con salvajes mordiscos. Esto implica girar todo su cuerpo, ya que la bestia es excepcionalmente ágil cuando está en el agua.

El cocodrilo de los pantanos pasa las noches en el agua y toma el sol en la orilla en los días que lo hay. Se alimenta a una media de una vez cada dos días. Mientras nada, engulle rocas para usarlas como lastre. Su nariz y garganta están equipados con membranas y válvulas que le permiten permanecer bajo el agua durante grandes periodos sin temor a tragarse parte del pantano o del río.

### Cocodrilos Marinos

*hctvk-OS-7; 5,5 a 8 m*

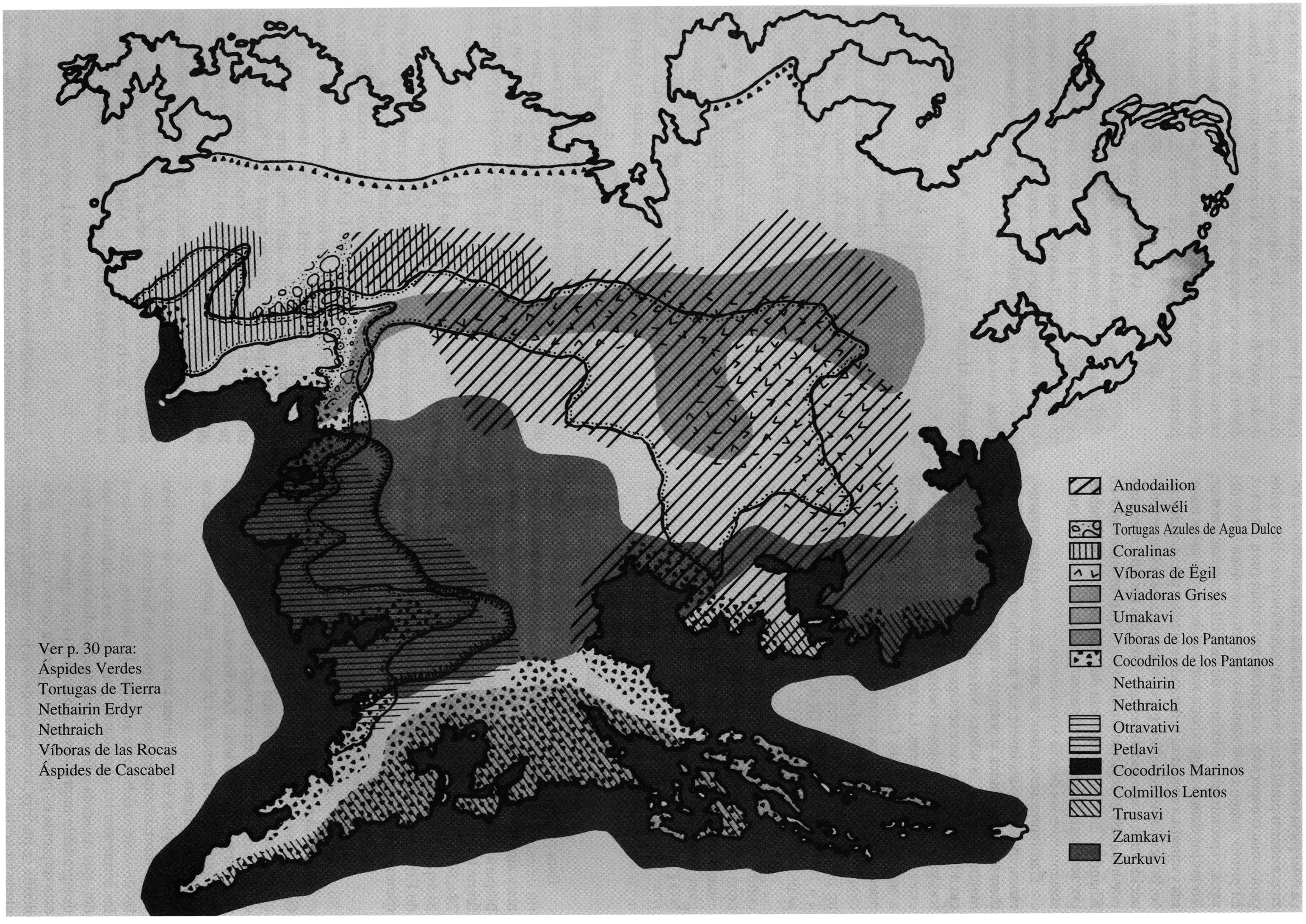
Desconocidos pero temidos, los enormes cocodrilos marinos se parecen a las bestias aladas pero sin alas. Son gráciles, con un color azul oscuro, y tienen rayas de color negro que se encuentran en el fondo de sus lomos córneos. Muchos cronistas creen que tienen relación con los draques de agua, por que los cocodrilos marinos tienen unos alargados dientes cónicos que salen hacia la parte delantera de sus hocicos y que se extienden fuera de sus fauces. Todos los miembros de la familia de los cocodrilos tienen unos colmillos más cortos que se encajan en cortes u hoyos en su mandíbula superior.

Como los monstruos marinos, los cocodrilos marinos son propensos a atacar a las naves más pequeñas, buscando perforar los cascos con sus poderosas mandíbulas, para luego esperar a que la nave se hunda. Anidan en bahías apartadas o en cuevas costeras, también representan un peligro en tierra.

### Colmillos Lentos

*ht-DM,HJ,N-4; 2,4 a 3 m*

El colmillo lento es una de las criaturas más peligrosas y dominantes de los bosques húmedos del sur de Endor. Grande




Ver p. 30 para:
Áspides Verdes
Tortugas de Tierra
Nethairin Erdyr
Nethraich
Víboras de las Rocas
Áspides de Cascabel

(2,7 m) y excepcionalmente fuerte, vive en los árboles y caza grandes mamíferos y reptiles más pequeños. La coloración de su cuerpo varía con la superficie que crucen en el momento, aunque normalmente es marrón y moteada con rayas de color verde. Tienen almohadillas de rozamiento en sus patas, escamas especializadas que les permiten pegarse a las superficies verticales durante periodos indefinidos. Los colmillos lentos son ágiles escaladores de árboles por naturaleza. Este rasgo distintivo, sin embargo, perjudica sus movimientos en el suelo de la jungla, y son torpes corredores; de ahí su nombre. Aunque, todavía pueden ser mortales. Dotado con una lengua fuerte y prensil de 1,8 m de largo que actua como un látigo o una boleadora, puede golpear a un enemigo rápidamente. Luego muerden a la víctima inmóvil con un par de colmillos de 18 cm, inyectándole un leve veneno muscular (nivel 2). Este veneno incapacita a la presa el tiempo suficiente para que el colmillo lento se deshaga lentamente de cualquier cosa no comestible (ejem., la ropa) antes de engullir la comida en un largo trago.

### Coralinas

*vkm-DM,CHB-5; 61 a 90 cm*

Este inofensiva serpiente habita en bosques y densos sotos; se la puede identificar rápidamente por las bandas de brillante color amarillo sobre su brillante cuerpo negro. Generalmente es dócil y evita a las pesonas. La mayoría de las mordeduras ocurren cuando gentes estúpidas intentan coger a esta "bonita serpiente". En cambio, la coralina es feliz cazando grandes insectos. Se la debería dejar sola, porque su veneno es muy potente, uno de los venenos naturales más letales (de décimo nivel) de la Tierra Media. Los síntomas aparecen en una o cuatro horas, lo que termina casi siempre en una muerte cierta o en una parálisis.

### Nethairin

*vkm-DM,CH,E-4; 1,5 a 2,1 m*

La serpiente de las praderas (Si. "Nathair"; pl. "Nethairin") mide aproximadamente 1,8 metros de largo. Tiene una abultada cabeza triangular y un cuerpo de color crema cubierto con un patrón de diamantes negros. Se esconde en madrigueras poco profundas y caza entre las altas hierbas de las estepas o las praderas, la serpiente es una criatura tranquila que confía en el sigilo y la paciencia para derrotar a sus enemigos. Roedores, aves, y pequeños lagartos componen su dieta.

Aunque ostensiblemente astuta, la nathair se encoleriza fácilmente y no huirá sino que se defenderá con energía, incluso en una confrontación estéril. Su veneno es más bien tóxico (nivel 6). Los síntomas incluyen hinchazones, pulso débil, sacudidas, y amplios decoloramientos.

### Nethairin Erdyr

*vkmfg-AUY,BT,N-4; 60 a 90 cm*

Las nethairin erdyr (sing. "Nathair Ardor") viven en madrigueras debajo de las rocas o en el interior de cavernas y les favorecen los escenarios de las tierras altas o los fríos yermos del norte.

Muy similar en coloración a la nathair de las praderas, la nathair ardor alcanza una longitud de sólo 60 a 90 centímetros. Se enfurece fácilmente y se defenderá con saña. Su veneno es similar al de la nathair común, sin embargo, es más débil (nivel 5) y le lleva más tiempo (6 contra 2 minutos) afectar a la víctima.

### Nethraich

*tvk-M-5; 1 a 1,5 m*

La nathrach (pl. "Nethraich") es una serpiente acuática que reside en los estanques, pantanos, y lagos de aguas relativamente plácidas o estancadas. Unas bandas pardas rodean su cuerpo de color orín, que mide normalmente de 1 a 1,5 metros de longitud.

Al contrario de la creencia popular, esta serpiente no ataca normalmente en el agua; la mayoría de las víctimas están sobre tierra o en una isla de un pantano cuando se cruzan con una serpiente. Estas serpientes sólo atacan cuando se encuentran sus caminos, y entonces muerde con asombrosa rapidez. Un ataque crítico de la nathrach está acompañado de un veneno muscular que causa pérdida de sangre, contusiones, e hinchazones (dobla todos estos efectos con este y subsiguientes críticos). El veneno no es muy tóxico (nivel 2) pero causa la pérdida de sangre, contusiones, e hinchazones. Está concebido para aturdir a pequeños roedores antes que la serpiente los rodee y aplaste.

La arnathrach (pl. "Ernaithrach"), o nathrach real, es una pariente mucho más grande que habita en las aguas salobres de cerca de las costas.

### Otrovativi

*htsa-FDMUZ,CHP,IRX-4; 46 a 61 cm*

La otravati (Ap. "Veneno"; pl. "Otrovativi") es una pequeña serpiente que se encuentra en la región oeste de Harad. Raramente pasa de los 60 centímetros de largo, tiene una coloración gris oscuro y es fácil que se pase por alto. Sin embargo, no es un animal que pueda tomarse a la ligera. La estrecha cabeza de la otravati se abre para revelar unas fauces sorpredentemente grandes llena de pequeños dientes semejantes a agujas. Cada diente es un inyector que libera una dosis del veneno de la serpiente con cualquier mordedura con éxito (siempre que se obtenga un crítico en la tabla de ataque). Los lugareños consideran que la amputación es el único remedio efectivo cuando se enfrentan al potente veneno (nivel 25) de la serpiente. Veneno nervioso, que ataca simultáneamente a través de la corriente sanguínea y el sistema nervioso. El veneno causa la muerte en una hora. Sólo la inmediata amputación del miembro mordido servirá como cura. No es una casualidad que la serpiente lleve un nombre que se traduce como "veneno".

### Petlavi

*htsa-DMZ,CHJ,IRX-4; 8 a 10 m*

La petla (pl. "Petlavi"), o "estraguladora del bosque", del suroeste de Endor se encuentra normalmente en los bosques dispersos del Lejano Harad (en particular en el Bosque de las Lágrimas). Frecuentan los oasis entre Umbar y Drel, acechando entre las ramas y los estanques que tanto aprecian los Haradrim. Uno de los reptiles más temidos de la Tierra Media, la petla es un hábil cazador que ha perfeccionado las artes del camuflaje y la emboscada. Moteado de marrón, se mezcla perfectamente con los matices de los bosques. Cayendo sobre su presa o enredándola en el agua, la serpiente ataca utilizando sus poderosas fauces hasta conseguir cogerla y entonces se enrosca en toda su longitud alrededor de su desventurada víctima.

Las petlavi alcanzan una longitud que excede los nueve metros, y al menos algún especimen llega a medir catorce metros de largo. Las partes más gruesas miden treinta centímetros de ancho, y se sabe que llegan a engullir una cabra entera (dilatando sus fauces).

A las petlavi les gusta morder; sin embargo, su arma prin-

cipal es la utilización de su cuerpo para enroscarse y la constricción. Siempre que atrape a una presa (normalmente después de un resultado crítico "B"), la víctima tiene pocas esperanzas de sobrevivir. En ese momento, el enorme y poderoso cuerpo se moverá para enroscarse alrededor del cuerpo de la presa. Este proceso le lleva de uno a diez asaltos. Es una maniobra extremadamente difícil (-30) librarse del abrazo de una petla (añade la bonificación de la FUE), y una vez que la bestia está perfectamente enroscada, la víctima perecerá en tres a treinta minutos debido a la asfixia.

Las tornas se vuelven cuando la petla se enfrenta a un grupo, ya que sus métodos de ataque la dejan relativamente indefensa si hay implicados más enemigos. Por esta razón, la serpiente muchas veces no se quedará y luchará cuando se enfrente a más de un enemigo.

### Tortugas Azules de Agua Dulce

*vkm-DM,CH,E-4; 90 cm a 1,1 m*

Las tortugas azules de agua dulce (Q. "Luinikrúmori"; sing. "Luinikrúmor") sólo se encuentran en las zonas cubiertas de los pantanos espesos o muy densos. Su hogar nativo es el Bosque de Fangorn. Pequeñas, sus caparazones miden 46 cm de diámetro, pero tienen un cuello de 30 cm. Así, una tortuga azul de agua dulce puede atacar como una serpiente, librando un veneno muscular de segundo nivel (con un ataque crítico) que puede paralizar a un pequeño mamífero (de más de 18 kgs). Si muerde, paralizará la zona o el miembro en el que penetre, paralizando parcialmente una zona adyacente. El veneno desaparece en 3 horas.

### Tortugas de Tierra

*vkm-FDMS,CH,E-8; 1,5 a 1,8 m*

Las tortugas de tierra fueron una vez comunes en el sur de Eriador y el oeste de Gondor, en particular en la cuenca del Gwathló. Desafortunadamente, son muy sabrosas y nutritivas lo que favorece a los cazadores eriadoranos, y están casi extinguidas. Sus bellos caparazones de color verde y gris son ahora excepcionalmente raros. Se les aprecia por su valor como armadura (el caparazón se convierte en un excelente refuerzo) y (cuando se convierte en polvo) como fuente de un medicamento para combatir enfermedades sangüíneas y otras dolencias, el caparazón de una tortuga de tierra puede proporcionar doscientas piezas de oro en el mercado libre.

Muy lentas e inofensivas, la principal defensa de la tortuga de tierra es su tamaño. Un especimen normal tiene 1,5 metros de longitud y uno de alto, y pesan cerca de 136 kilogramos. Algunas tortugas más ancianas, cuyas edades estén por encima de los trescientos años, alcanzan los dos metros de longitud y pesan casi un cuarto de tonelada.

En caso de ataque, las tortugas de tierra se retiran hasta que quedan acorraladas. Si se enfrentan a un número aplastante de enemigos, permanecen quietas y se esconden en sus caparazones. Aunque, si se asoman para contestar al ataque, pueden repartir furiosos golpes con sus cuellos, y morder a los atacantes con sus duros y afilados picos.

Las tortugas de tierra se alimentan de casi cualquier tipo de vegetación y a menudo recorren las tierras altas a la búsqueda de hierba o arbustos más sabrosos. Se aparean en cualquier momento, puesto que los machos son dos veces más grandes que las hembras. Las hembras cavan agujeros a lo largo de las orillas de los ríos o en las playas, ponen sus huevos (de 11 a 20) y los cubren con tierra húmeda para que se endurezca con el sol e incube a las crías. Abandonan estos escondrijos, para forzar a que las crías excaven para salir y sobrevivan por sus propios medios.

### Trusavi

*ht-DM,J,N-4; 5 a 7,6 cm*

Criatura arbórea, la trusa (P. "Rana de Hoja"; pl. "Trusavi") está adaptada para planear de árbol en árbol. Tiene una cabeza ancha, un cuerpo alargado y delgado, y miembros alargados con patas palmeadas. Unos flaps de piel bordean los miembros delanteros y los talones, permitiendo a la criatura extender su cuerpo y crear un extraño pero efectivo juego de "alas". Esta rana de brillantes colores rojo y azul crece no más de 7,6 cm de longitud, pero están entre los animales más mortíferos de los bosques húmedos del sureste de la Tierra Media. Si se tocan, las espinas del lomo de la Trusa inyectarán un fuerte veneno (nivel 4) que actua en 1 a 10 asaltos. Una víctima que falle su TR de 21 o más muere, mientras uno que falle de 11 a 20 pierde la vista y cae en coma. Una fallo de la TR de 1 a 10 deja a la víctima ciega en 1 ó los 2 ojos.

### Viboras de Ëgil

*vskm-FD,P,IN-6; 6 m*

Enorme serpiente venenosa y depredadora, la víbora de ëgil es uno de los peligros más raros de la llanura de Talath Harroch, al sur del Bosque Negro. Se dice que estas singulares serpientes fueron expulsadas de otras zonas de Rhovanion hasta el Talath Harroch, pero esto parece inverosímil en el mejor de los casos. En cualquier caso, las serpientes están allí, y se alimentan de huevos, roedores, animales jóvenes, y (en el caso de las víboras más grandes) de hombres y bueyes salvajes. De un color marrón amarillento que armoniza bien con el suelo de arena, y la hierba de la llanura en las estaciones secas y en el otoño, la víbora de ëgil caza al atardecer o en el crepúsculo. Puede escupir su veneno a los ojos de la víctima a una distancia superior a los nueve metros, o puede morder e inyectar el veneno como la mayoría de las serpientes. Los colmillos de la víbora alcanzan los 7,6 cm de longitud y pueden penetrar el cuero y, en algunos casos, incluso la cota de malla.

### Víboras de los Pantanos

*tvk-M-5; 60 cm a 1,2 m*

La víbora de los pantanos es una enorme serpiente acuática común a todas las áreas pantanosas de la región central Endor. De manera especial, es frecuente en las Ciénagas de los Muertos y en el Nindalf (Cancha Aguada), esta criatura es una excelente nadadora cuyas escamas moteadas de colores gris y pardo le permiten moverse sin ser vista entre las sucias aguas de los pantanos.

Las víboras de los pantanos se asustan fácilmente y muerden ante cualquier pequeña provocación. Normalmente buscan como presas pequeñas criaturas como crías de pato y ranas, la víbora también atacará a seres más grandes si se siente amenazada. Sus grandes y curvados colmillos la permiten inyectar su veneno profundamente, así tiene efecto con rapidez. El veneno (de nivel diez) puede ser letal y muchas víctimas mueren (fallo de la TR de 51+) en cinco asaltos debido a una parálisis respiratoria. Una dosis más pequeña (fallo de la TR de 1 a 50) le ocasionará a la víctima un caso de parálisis flácida: sus articulaciones se volverán débiles, y perderá el control voluntario de los músculos durante 1 a 100 horas.

### Víboras de las Rocas

*tvskm-A,CHB,NR-6; 30 a 46 cm*

Criatura pequeña y poco llamativa, la víbora de las rocas no sería digna de mención, solamente para que aquellos que escalan riscos y montañas en Endor estén sobreaviso y vigi-

Cazador (Q. "Portador del Yugo") está más cercano a sus pensamientos.

El más grande de los subgrupos de los Lassanakûni es indudablemente el de los Salqanakûni, las bestias que comen hierba. Notables por sus cráneos alargados, tienen grandes dientes en los carrillos. Estos, como el resto de sus dientes, están adaptados para cortar y aplastar la hierba. Sus incisivos tienen forma de escoplos, mientras que sus grandes premolares y molares tienen superficies circunvaladas.

Casi todos los Salqanakûni son animales de rebaño, o Ûnúvear (Q. "Criaturas Abundantes"). De estos, la mayoría son Potûni (sing. "Potûn"), "Criaturas Ungulados". Sin embargo (ver 5.6), los caballos, burros, camellos, y otras bestias que se utilizan comúnmente para cabalgar, no entran en esta categoría, ya que tienen un lugar especial en la naturaleza.

### Astabanhéli

*tvskm-D,P-4; 1,4 a 2 m*

El astabanhe o cuerno puntiagudo gigante es una criatura semejante a un antílope que se encuentra principalmente en las Pinnath Ceren (S. "Colinas Rojas") y en las tierras altas de Girithlin en Eriador. Tienen cerca de 1,2 m altura de pie, y son de un color amarillo pálido. Aunque son famosos por sus traseros de color blanco chillón, sus cortos cuernos de color negro le dan nombre a los astabanhéli.

Los cuernos puntiagudos gigantes viajan en pequeñas manadas (10 a 100), y son curiosos, pero están prestos a huir. Los movimientos de su cola de piel blanca envían señales a otros astabanhéli cuando hay peligro o tienen que huir. Pueden viajar a velocidades de hasta sesenta y cinco kilómetros por hora y pueden nadar bastante bien.

### Aurych

*vskm-FD,P,IX-8; 2,3 a 2,9 m*

El auroch (pl. "Aurych") es una raza domesticada del ganado vacuno o buey salvaje que recorre Rhovanion (Tierras Salvajes). Varían de color, pero la mayoría tiene una piel marrón oscura de medio pelaje en su cuerpo, y una piel más corta y blanca en sus patas y frentes. Los cuernos de los machos son más grandes, curvados y cónicos.

Como todos los bueyes, los aurych emigran con las estaciones y tienden a vagar por amplias áreas siempre que crían.

### Buey Salvaje de Araw

*wvskm-D,BP-4; 3 a 3,7 m*

Los bueyes salvajes de Araw son los bóvidos más grandes de la Tierra Media, son criaturas con pezuñas partidas y punteras uniformes. Se cree que estas enormes vacas blancas son un regalo del Vala Oromë (Araw). Es bastante posible que sea cierto. Las bestias se encuentran en las orillas del Mar de Rhûn y en la llanura de Talath Harroch, al este y sur del Bosque Negro.

Hasta donde se sepa, las tribus de orientales son las únicas personas que han domesticado a estas criaturas y las utilizan como bestias de arrastre, los hombres del norte en Rhovanion reverencian al buey salvaje y lo utilizan sólo para cruzarlo con otro ganado vacuno. Los orientales, por otra parte, utilizan al buey salvaje para que tire de los grandes carros de sus jefes. Durante la breve existencia del reino de los Aurigas en las Tierras Salvajes (1854-99 T.E.), prestaron servicio docenas de estas magníficas bestias, y muchas perecieron en los asaltos y guerras que acompañaron a la ocupación de los aurigas orientales.

Muchas personas del centro de la Tierra Media valoran los largos cuernos grises de estas vacas, que utilizan como trompetas y cuernos para beber y las cortan en secciones para hacer magníficos arcos compuestos. Algunos supersticiosos utilizan el polvo de cuerno como un ingrediente en las pócimas de curación, pero no se ha encontrado ninguna prueba sobre que esta substancia tenga algún valor curativo real.

### Cabras Salvajes

*tvskm-AFDMZ,PT-6; 1 a 1,2 m*

Esencialmente descendientes de algunas variedades domésticas que se escaparon, las cabras salvajes tienen un pelo sucio y lanudo, y unos cuernos cortos y de color negro. Se extienden por toda la Tierra Media. Sus pequeñas y fuertes pezuñas las convierten en ágiles escaladoras, también pueden nadar extraordinariamente bien; sin embargo, restringen los movimientos de las bestias en tierras pantanosas, donde las anchas patas proporcionan estabilidad en el barro.

### Caru

*vkmf-FD,CHBPT-7; 1,5 a 2,3 m*

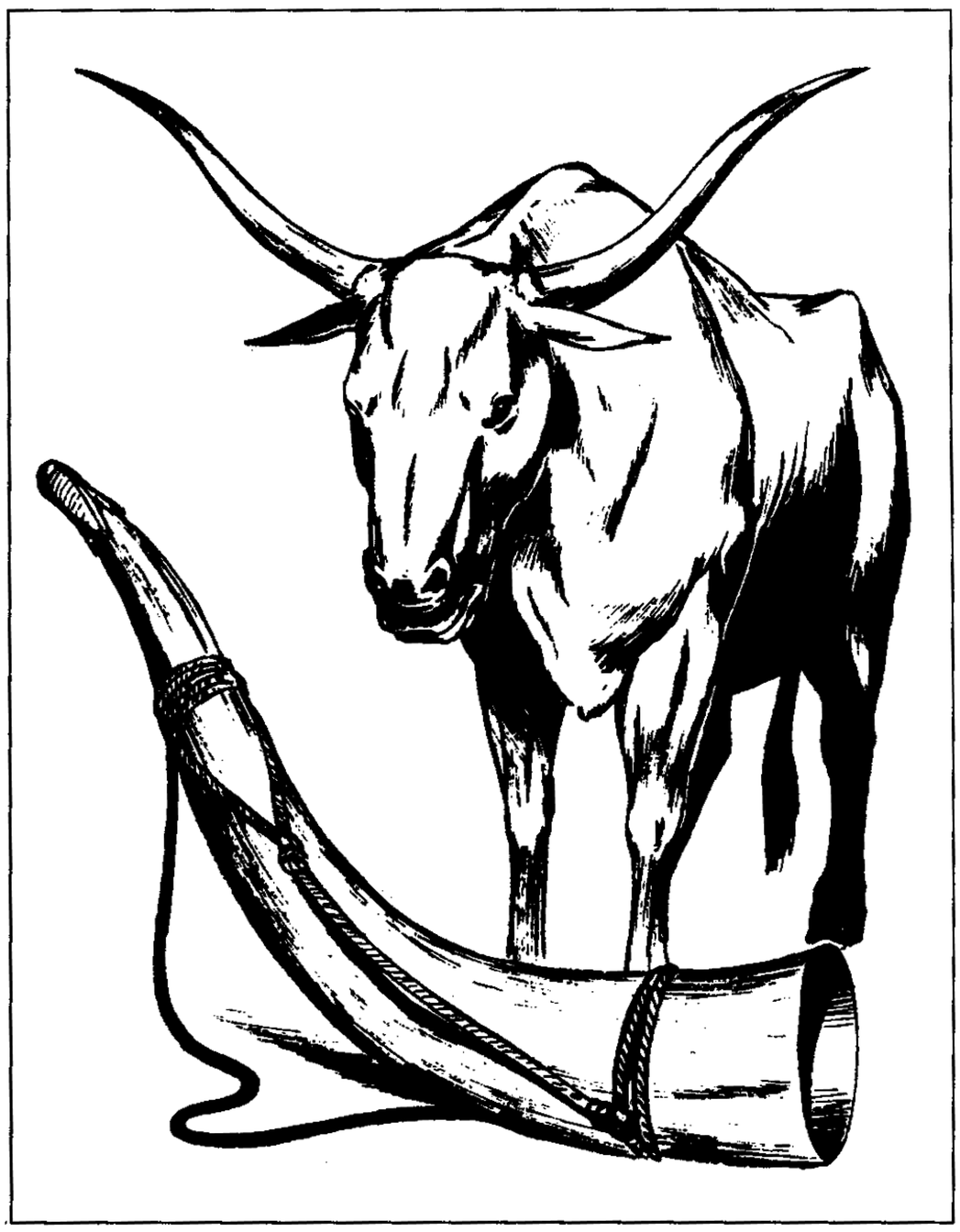
El caru (Du. "Alce") es un enorme venado pardo que se encuentra normalmente en el norte de Eriador, aunque se extiende por todas las partes más frías del noroeste de la Tierra Media. Es la única especie de venado, salvo los Losrandir, en la que tanto machos como hembras tienen cornamenta.

El caru viaja en enormes manadas de mil a dos mil individuos, extendiéndose sobre vastas áreas de campo abierto o de accidentados bosques. Se alimentan de hierba y otras plantas de la tundra en el verano; algunos vagan por el Lejano Norte.

### Ciervo Moteado

*vkm-HP,N-7; 1,4 a 2 m*

Semejante al corzo (Fiara) de Eriador, el ciervo moteado es una criatura pequeña, robusta, y agresiva. Sólo los ma-



chos solteros luchan especialmente en primavera, y son excepcionalmente ágiles y agresivos. Normalmente emplean sus resistentes cuernos, que en efecto pueden penetran la cota de malla.

Criaturas nocturnas, los ciervos moteados pacen por la noche. Alimentándose de arbustos y hojas anchas de árboles. Durante la estación de reproducción, los machos marcan su territorio rascando la corteza de los árboles.

**NOTA:** *Los montaraces dúnadan utilizan frecuentemente este rasgo como una ventaja para disfrazar como rasguños de ciervos sus propias marcas en los senderos. Sólo los montaraces entienden las sutiles diferencias.*

### Culcarnix

*tvskm-FD,P-5; 60 a 90 cm*

Este gran roedor, que mora en el suelo, se encuentra en la Talath Harroch, la pradera al sur del Bosque Negro. Se cuenta que son totalmente inofensivos, una opinión que debe mucho a la falta de alquerías en la Talath Harroch. Los culcarnix pueden devastar las tierras de una granja. Sin embargo, son totalmente inofensivos con respecto a otros seres vivientes.

Sin rabo y de nariz chata, los culcarnix viven en madrigueras debajo de la tierra, y se les puede ver ocasionalmente de pie sobre los montículos de tierra que hay junto a las entradas de sus madrigueras, olisqueando el aire a la búsqueda de algún olor que delate la proximidad de un enemigo. Tienen una piel tupida de color marrón castaño, que ha tenido varias veces mucha demanda por parte de los peleteros. Por ejemplo, los carreteros los han cazado en gran número por sus pieles. Así, han llegado a escasear en áreas donde había extensas colonias.

### Cunara

*tvkm-D,P-8; 60 a 90 cm*

El roedor más común de Cardolan, el cunaura (D. "Perro de las Praderas") de Eriador parece una rata corpulenta y vive principalmente de las raíces de los pastos. Son una gran molestia en las parderas porque viven en grandes colonias de madrigueras interconectadas. Su agujeros se levantan treinta centímetros sobre el nivel del suelo pero sus túneles corren muy cerca de la superficie y las ovejas, caballos, u hombres no pueden detectarlos con facilidad (lo que lleva a muchas roturas de piernas).

### Fiara

*tvkm-D,HP-6; 1 a 1,4 m*

El fiara medra en los escasos pastos de la parte sur del centro de Eriador y, es el herbívoro salvaje más común de Cardolan y Minhiriath. Permanecen en pequeños grupos de cuatro a cinco hembras y un macho, recorriendo toda la región. Son, sin embargo, extremadamente tímidos y se alejan asustados de las zonas colonizadas, parecen mucho más raros de lo que su número real dictaría.

Es una suerte que estas pequeñas bestias sean prolíficas, porque ninguna criatura del noroeste de Endor se caza tanto como el fiara. Los cazadores eriadoranos han confiado durante largo tiempo en el fiara como una comida establecida, y se cocinan desde Bree a Tharbad creando docenas de platos que utilizan la deliciosa carne del venado.

### Fintonarki

*tvskm-FD,P-5; 1 a 1,2 m*

Los fintónarki, o cabras salvajes, son bestias singulares que se encuentran en las praderas al sur del Bosque Negro. Tienen varias características que las diferencian de otras cabras de la Tierra Media. Primero, porque algunas veces se encuentran entremezcladas con manadas de caballos salvajes de la zona, un arreglo que no se encuentra en ninguna parte. Segundo, son casi indomables, aunque se sabe que los elfos pueden tener algún éxito en esta tarea (aunque, en general, los elfos no están interesados en la ganadería). Tercero, son inmunes a todos los venenos naturales existentes que se puedan ingerir y pueden vivir en casi cualquier lugar que tenga alimentos. Finalmente, estas extrañas criaturas tienen un insaciable deseo de que les rasquen en la cabeza, entre sus largos y peligrosos cuernos.

Se rumorea entre los habitantes de la región de Talath Harroch (en particular aquellos con hijos pequeños e ingenuos), que si alguien le hiciera el favor de rascarle en el lugar apropiado a uno de estos hedonistas con pezuñas, le será siempre fiel a esa persona. Este cuento ha causado numerosas heridas entre los más jóvenes que buscan una mascota innusual.

### Goral

*tvkm-D,PB-5; 1,4 a 2 m*

Las goral son unas ovejas salvajes de color dorado con grandes cuernos que se encuentran exclusivamente en las colinas de Eriador. Tienen unos largos cuernos curvos blanquecinos. Solitarias e intratables, son únicas entre el ganado lanar. Las goral solamente se reunen durante la estación de apareamiento, cuando pequeños grupos de machos se juntan y buscan a las hembras. El tamaño de sus cuernos los jerarquizan, los machos intintivamente saben su lugar, así que hay pocas luchas durante esas breves uniones. Después del apareamiento, las hembras viajan como un rebaño con las crías durante un par de meses y luego se dispersan.

Las goral han sido cruzadas provechosamente con ovejas domésticas, produciendo excelentes variedades de especies que dan lana (Q. "Toa" = "Lana").

### Losrandir

*vkmf-FD,CHBPT-7; 1,5 a 2,3 m*

El losrandír es un ciervo robusto y gregario con un largo y bajo perfil y gran cornamenta. Son de colores variados –cualquiera desde el blanco hasta el negro azabache– pero la mayoría son grises o plateados. A diferencia de los demás venados, las pequeñas puntas delanteras de su cornamenta se ramifican. Tanto los machos como las hembras portan cornamenta, aunque la de las hembras es normalmente más pequeña.

La hembra del losrandír ("Lesraindír") se mueve en grandes manadas mientras que los machos viajan en pequeños grupos o, en algunos caso, en solitario. Lobos y osos atacan a los individuos más débiles, pero el mayor enemigo natural del losrandír es indudablemente el hombre. Los lossoth del noroeste de la Tierra Media y los urd del noreste cazan a la grácil criatura por su piel, carne, y la utilizan como bestia de carga.

### Nimfiara

*vkmf-FD,CHB,E-3; 2,1 a 2,7 m*

Más grande y raro que el alce, el nimfiara (S./Du. "Ciervo Blanco") es la raza de venados más fuerte y majestuosa que se encuentra en el noroeste de la Tierra Media. Según se dice son criaturas místicas, que vagan por los bosques antiguos de Rhovanion, Gondor, Calenardhon, y Eriador. Se encuentran en las profundidades del Bosque Viejo y el Bosque Negro, y unos pocos han sido descubiertos en Fangorn.

La lustrosa piel plateada del nimfiara es apreciada como una bella prenda de vestir, así los hombres del bosque les dan caza y les ponen trampas. Lo peor, es que se dice que sus cuernos sirven para producir una pócima que retarda el envejecimiento. De este modo, el valor de la bestia amenaza su supervivencia y, aparte de la inaccesibilidad de su hábitat, el nimfiara tiene pocas defensas contra la extinción. Sin embargo, son muy astutos, y lucharán cuando estén acorralados.

### Rútorassi

*vskmf-AFDM,P-5; 1,8 a 2,1 m*

El carnero más grande y poderoso de Endor, el rútorassi (Q. "Cuernos de Lana Oriental"; pl. "Rútorassi") es una bestia robusta de color negro y plata que mide cerca de 1,2 a 1,5 metros en el lomo. Se le llama así oportunamente por la piel plateada de la cabeza que crece a los lados de sus cuernos curvados. Sin embargo, estas dos armas que miran hacia el frente pueden ser letales, y el cuernos de lana está presto a utilizarlos para defenderse. Así, esta bestia es difícil de domesticar.

Nativo de las tierras de Dalpygis, Chey, y Kargagis Ahar en el centro de la Tierra Media, los cuernos de lana vagan por la noche en rebaños pequeños y segregados. Los machos marchan aparte de las hembras excepto durante la estación de apareamiento, que dura desde el final del verano hasta comienzos del otoño. Cuando está unido, el rebaño mixto está relativamente estacionario durante cerca de un mes. La primera mitad de este periodo se dedica a los rituales de cortejo, que incluyen brutales duelos entre los machos que buscan la dominación (y la elección de su hembra).

### Stetanavi

*tvk-FDM,PH-7; 1,8 a 2,1 m*

En apysaico, stetan significa "travieso". Lo que se aplica perfectamente a esta criatura semejante a una nutria. El cuerpo de la bestia es tan grande como un perro grande, y es tan simpática y juguetona como la más bulliciosa de las mascotas. Tiene unas patas muy cortas, aunque, nadie la confundiría con un sabueso.

El nombre de stetan lo obtuvieron de los haradrim que habían viajado al bosque, trabajaron durante una larga jornada reuniendo hierbas y entonces vieron como justo antes de regresar a casa sus sacos y paquetes eran rotos en broma. Sólo su arrollador aire de inocencia pura salvó a los stetanavi de la muerte que les habrían dado los hombres que se ganaban la vida en el bosque. Normalmente se les ve como un signo de duradera buena suerte incluso si son una molestia a corto plazo.

Se ha intentado domesticar a estas amigables bestias, pero los stetanavi que caen en cautividad mueren invariablemente poco tiempo después, suceso del que es normalmente culpable el aislamiento de su especie. Sin embargo, es posible salvar este problema por medio del uso del sortilegio de Familiar, aunque tener a tan juguetona criatura como familiar ciertamente tendría sus inconvenientes.

## 5.6 ANIMALES DE MONTA Y ARRASTRE

Considerados como dones del Vala Oromë, se conoce colectivamente a los animales de monta y arrastre como Oromildar (Q. "Amigos de Oromë") o Annaroromo (Q. "Dones de Oromë"). Incluyen una gran variedad de criaturas domesticadas, la mayoría de las cuales eran originalmente nativas de las vastas tierras del centro de la Tierra Media.

### Andamundar

*hctvs-DM,CHP,IX-2; 5,5 m de largo, 3 a 4 m hasta el lomo*

El andamunda (Q. "Elefante"; pl. "Andamundar"; lit. "Hocico Largo") es el primo más pequeño y numeroso del famoso mûmak (ver a continuación). Como todos sus primos, tiene unas patas gruesas, semejantes a pilares y, unos pies planos y almohadillados. Su holgada piel y grandes orejas (como solapas) proporcionan al andamunda una excelente regulación del calor, lo que le permite adaptarse a muchos ecosistemas. Sin embargo, la característica más notable de la criatura es indudablemente su trompa: una nariz alargada y un labio superior que sirven como órgano sensorial y como herramienta prensil de agarre. Un andamunda utiliza su trompa para oler, coger la comida, beber, y como arma en el combate.

El andamunda también tiene un par de largos colmillos que utilizan en las refriegas, pero estos dientes gigantes les sirven principalmente como herramientas de excavación. Ya que el andamundar subsiste de las raíces, retoños, ramitas, fruta, hojas, y otra vegetación comestible, los colmillos actúan como picos. Un andamunda come cerca de 180 kilogramos de comida al día, la corta con los colmillos, la agarra con su trompa, y coloca la comida en su boca. Aparte de uno o dos periodos de descanso por la noche y otro a mediodía, la gran bestia está siempre activa, andando de un lado a otro con un paso alegre a la búsqueda constante de seguridad y comida. Aunque, este trabajo laborioso y continuo se contradice con la fuerza del andamunda como corredor veloz y ágil. Si es necesario, puede atropellar y cornear o golpear a un enemigo relativamente rápido.

A diferencia del mûmak, el andamunda tiene una leve joroba y una extensión semejante a un dedo (y no dos o tres) en la base de su trompa. También tiene una glándula al lado de su cabeza que le permite segregar, y librar, residuos perfumados. (Este proceso ocurre normalmente durante el reposo de la bestia del mediodía). Como las hembras de los mûmakil los andamundar viajan en manadas que conduce una anciana matriarca. Cada hembra pare a un vástago cada vez (después de 21 meses de gestación) y mantiene a su cría durante veinticuatro a treinta meses.

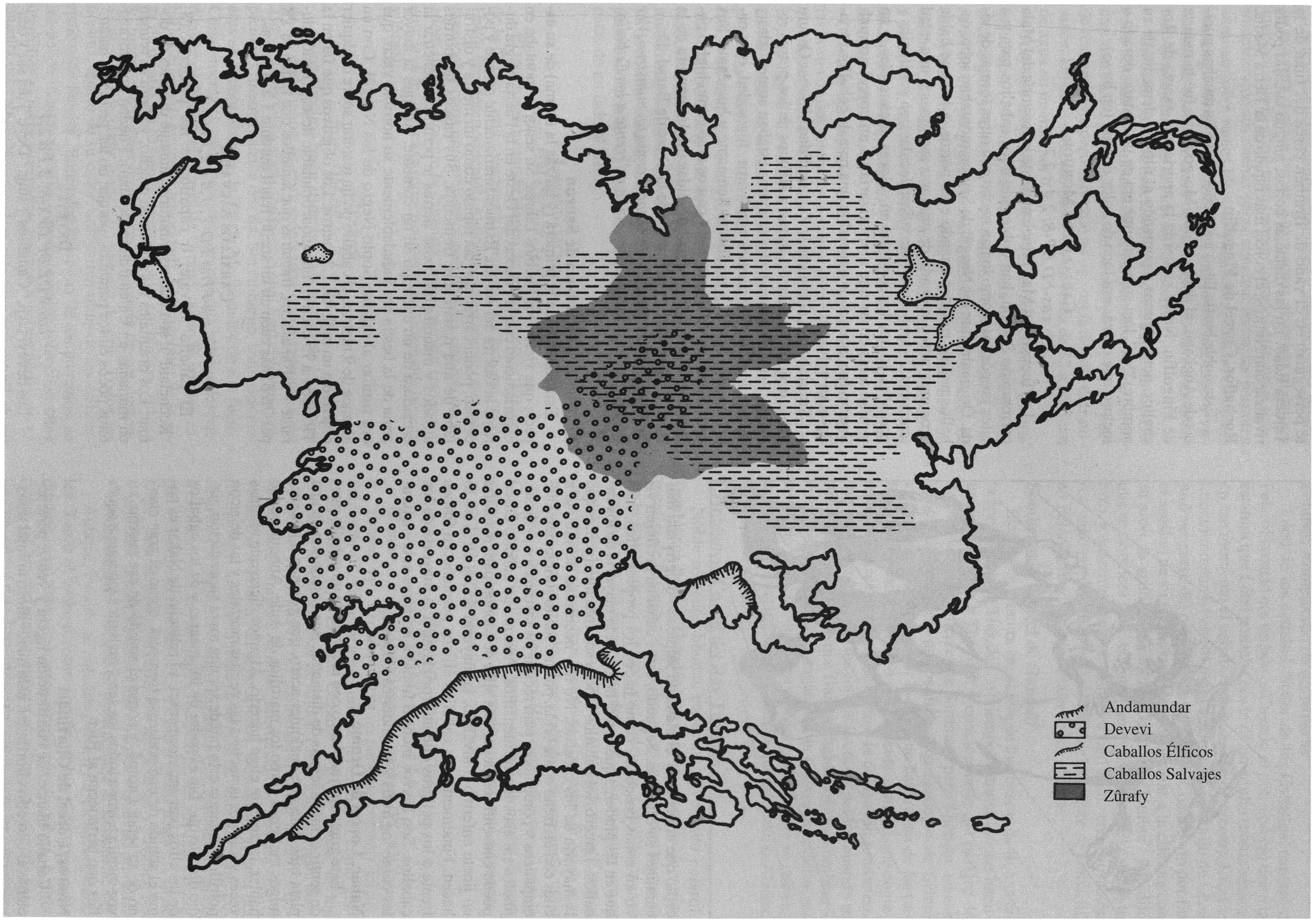
Comunes de las tierras de Shay, Jojojopo, y las regiones alrededor de la Bahía de Ormal al sur de la Tierra Media, varias culturas domestican a los andamundar. Son utilizados con menos frecuencia que los mûmakil como animales de monta, pero son mucho más fácilmente domesticables.

### Caballos Élficos

*tvk-DM,CHP,E-2; 2,1 a 2,4 m*

Los caballos de los elfos al igual que los mearas (ver a continuación), son descendientes directos de Nahar, el corcel de Oromë, el Cazador de los Valar. Nahar es, por supuesto, inmortal; sin embargo, sus descendientes no lo son, aunque los caballos élficos viven no obstante muchos años (no es inusual 100 años). Estos caballos difieren de muchas maneras sutiles pero importantes de sus parientes inferiores.

Primero, raramente tienen marcas blancas, excepto alguna ocasional "estrella" blanca en la frente. Nunca se les ve grandes manchas blancas (de la clase que llevan los caballos llamados "Pintados", "Píos", o "Pintos"). Sin embargo, el resto de los colores que se encuentran en los caballos menores también se encuentran en los caballos élficos, ex-


Andamundar
Devevi
Caballos Élficos
Caballos Salvajes
Zûrafy

cepto que el blanco y el plateado salpicado de gris son más comunes en esta raza. Segundo, estos caballos prefieren vivir en zonas boscosas, como hacen los propios elfos, más que en las praderas que son el hogar de la mayoría de los caballos. Tercero, los caballos élficos son más inteligentes que la mayoría de los caballos. No hay necesidad de subirse a ellos con un freno o una brida, porque son lo suficientemente empáticos y perceptivos para recibir las instrucciones de sus jinetes sin esos toscos utensilios. Aunque un caballo élfico puede consentir en llevar una silla de montar para ayudar a un jinete enfermo o inválido, la mayoría de los elfos no lo hacen. Finalmente, los caballos élficos permanecen firmes frente a los peligros que aterrorizarían a la mayoría de los caballos. Son bravos incluso frente a horrores sobrenaturales como los trolls y los muertos vivientes.

**Nahar, Corcel de Oromë**

Este gran espíritu blanco con la forma de un caballo puede sentir el mal a leguas de distancia. Sus cascos son de una plata más dura que cualquier acero, que golpean a los enemigos malignos como los martillos de Aulë. Aunque puede hablar, raramente elige hacerlo. Algunos dicen que algunas veces visita por la noche a las yeguas mortales y las deja con potrillos. Aunque esto puede ser una mera superstición, nadie discute que fue el padre de los mearas y de los caballos de los elfos (ver anteriormente). El relincho de Nahar es como el sonido de una poderosa trompeta, como el gran cuerno de su señor Oromë, y como el sonido de ese cuerno, su voz inspira terror a todos los seres malignos y coraje a aquellos que pertenecen al Bien.

**Nimros, Corcel de Glorfindel**

Caballo blanco, de constitución ligera y veloz, perteneciente al alto elfo Glorfindel, este maravilloso animal transportó a Frodo, el portador del anillo, lejos de los Nazgûl que le perseguían en el vado de Bruinen cerca del final de la Tercera Edad. En las distacias cortas, ningún caballo podía rivalizar con Nimros, el corcel más rápido de la Tierra Media.

**Rochallor, Corcel de Fingolfin**

Esta noble bestia llevó a su señor hasta las muchas puertas de Angband, al duelo contra Morgoth que fue la muerte de Fingolfin. No se recuerda la apariencia exacta de Rochallor, pero algunos, apuntando al último elemento de su nombre, "lor", han supuesto que era de un castaño dorado o incluso que quizás era todo de color dorado (un bayo).

### Caballos de Mordor

*cas-FD,BP-8; 2,4 a 2,7 m*

Las fuerzas del Mal, principalmente la mayoría del Maia corrompido Sauron, han doblegado a los caballos para sus viles propósitos, como lo han hecho con otras formas de vida. Originalmente los Nazgûl de Sauron montaban sobre caballos negros robados cuando eran potros, a los que había acostumbrado y rodeado de criaturas malignas a una edad temprana. Estas bestias fueron fortalecidas con sortilegios y pociones, lo que les convirtió en veloces, incansables, y no temían a las cosas que aterrorizarían a un corcel normal. Sauron fue incapaz de engendrar una raza de caballos forjados a su voluntad.

Sin embargo, al final de la Tercera Edad el Señor Oscuro había tenido éxito dando forma a algunos de los potros robados. Estas desafortunadas criaturas estaban aumentadas y fortalecidas, les dió dientes carnívoros, fogosidad, ojos para ver en la noche, y un aliento llameante y humeante. Sus caras parecían calaveras, y sus cascos eran como hierro pulido. Una de estas criaturas retorcidas era la montura de la Boca de Sauron, Lugarteniente de la Torre de Barad-dûr.
**NOTA:** *Esta criatura puede tratarse como un monstruo. Ver la sección 6 para más información referente a los Caballos Malignos.*

**La Montura de la Boca de Sauron**

Esta especie fue la primera (y quizás la última) de su especie que vieron los Pueblos Libres. Su señor lo montaba en el parlamento con la Fuerzas del Oeste en la Puerta Negra durante la Guerra del Anillo. Extraordinariamente grande y poderoso, podía correr casi tan rápido como un meara y disfrutaba de una resistencia tremenda. Sus cascos de bordes afilados y mandíbulas como sierras le permitían penetrar la armadura de un enemigo en un combate. Aunque la mayor arma de la bestia era indudablemente su horrible vaho, que era similar al infame Soplo Negro de los Nazgûl. Con un alcance de 9 metros, el caballo podía respirar sobre cualquier objetivo a un radio de 1,5 metros. Los objetivos que fallen la TR de 51 a 75 caen en una inquebrantable desesperación durante 1 a 100 asaltos, mientras que aquellos que fallen su TR por 76 ó más caen en un sueño febril durante 1 a 20 horas.

### Caballos Salvajes

*tvk-FDM,PD-7; 1,8 a 2,1 m*

El caballo salvaje, o caballo de las praderas (S. "Rechelaid"), son buenas monturas, aunque difíciles de domar. Los orientales los utilizaron mucho, y ahora se reunen en manadas en Calenardhon (Rohan). Pueden encontrarse unos pocos en los pantanos, porque no les preocupa nadar.

### Devevi

*cas-FDZ,BP,IWX-8; 2,1 a 2,4*

Los devevi (Ap. "Camellos"; sing. "Deve") del sur y centro de Endor son animales resistentes que almacenan agua

en el revestimiento de sus estómagos y pueden viajar durante largos periodos sin beber. Sus jorobas absorben el calor y metabolizan la grasa para proporcionarles energía y agua, mientras que sus anchas patas almohadilladas les permiten caminar sobre suelos blandos y arenosos. Con un complejo estómago dividido en tres partes que le permite digerir virtualmente cualquier clase de vegetación, el deve está adaptado idealmente para la vida en el desierto.

Un deve no tiene necesidad de sudar a causa de su refinado sistema de regulación de la temperatura. Puede perder casi una cuarta parte del peso de su cuerpo sin sufrir y puede restaurar este peso bebiendo en una orgía de sólo diez minutos. Un deve sediento puede tomar cerca de 32 a 36 litros de agua en un minuto.

Hay dos subgrupos de devevi: los corredores y los trabajadores. Los primeros son monturas ligeras y elegantes hechos para la monta y la velocidad. Los últimos son criaturas de cuerpo grueso y movimientos lentos capaces de transportar cargas pesadas. Aunque ambas variedades son fáciles de domesticar y extraordinariamente bien adaptadas a su misión, todos los devevi son algo ruidosos y sucios. Escupen a los imprudentes y es virtualmente imposible matenerlos limpios.

La más apreciada de estas criaturas es el raro deve Póa, las bestia de dos jorobas que se cría en la ciudad de Tûl Póac y en los alrededores del desierto que hay cerca de ella en el Lejano Harad. Es un deve resistente y fuerte originario de las Montañas Amarillas del sur de Endor, adaptado a las temperaturas extremas. Lleva una piel velluda si el tiempo es frío, y se despoja de su gruesa y lanuda piel si el clima es más cálido. El deve Póa de los desiertos más cálidos está virtualmente desnudo. Son más dóciles que otros devevi, y son mucho más confortables de montar. Además de tener una silla de montar natural, el deve Póa se mueve con un tranquilo paso balanceante –el resultado de ser capaz de levantar las patas de un lado al tiempo.

### Losandamundar

*kmfg-DM,CHT,IX-2; 5,5 a 6,7 m*

El raro losandamunda blanco de pelo largo (Q. "Elefante de la Nieve") está relacionado con el andamunda del sur de Endor (ver anteriormente). Aunque, es raro que se pueda domesticar a estos enormes seres peludos. En cambio, se les adora (principalmente la tribu uax, pero también las myri y angcla) o les dan caza (principalmente las orientales lossoth y lotan).

### Mearas

*vskm-DM,BP-6; 2,1 a 2,4 m*

Estos caballos están entre las más nobles de las bestias de los endorianos. Eran desconocidos como raza antes del 2545 T.E., la fecha aproximada en la cual Eorl el Joven completó la primera manada de cría. Sin embargo, solitarios mearas se encontraban en la Tierra Media antes de esa fecha. Comunmente (y correctamente) se cree que son los descendientes de Nahar, el Corcel de Oromë, como lo son los caballos élficos (ver con anterioridad). El progenitor de la raza de mearas en Rohan fue Felaróf, que era blanco. Tal era su fuerza como ascendiente que la mayoría de sus descendientes son de color blanco o moteado de gris. Todos los mearas, aparte de su color, comparten otras de las características de Felaróf. Entienden la lengua de los humanos, se les puede montar sin silla o brida (aunque tolerarían tales utensilios si fuera necesario), y viven muchos años –no es inusual ochenta años.

**Felaróf, Antepasado de los Mearas**

Léod de los éothéod, Señor de los Caballos, capturó a Felaróf cuando era un potro. Cuando el potro creció hasta la estatura que Léod pensaba era la de un adulto (como meara, en ese momento el caballo había dejado de crecer), Léod le intentó montar y Felaróf mató a su señor. Eorl hijo de Léod juró vengarse del caballo y le persiguió. Cuando vió por fin al asesino de su padre, en lugar de disparar a la criatura con su arco, le gritó, llamándole "Daño del Hombre" y le dijo que se ofreciera para recibir un nuevo nombre. El caballo lo hizo, y aparentemente se entregó a Eorl como compensación (en pago por la muerte). Así Daño del Hombre se convirtió en Felaróf, fundador de la raza de los mearas.

**Sombragrís, Corcel de Gandalf**

Esta noble criatura era el jefe de los mearas de Rohan en la época del Rey Théoden. Al tiempo, Gandalf estaba intentando despertar a Théoden y concienciarle del peligro de Sauron y (posiblemente) de Saruman, pero Théoden en esa época todavía creía en los malvados consejos de Gríma Lengua de Serpiente y por lo tanto no hacía caso de las palabras de Gandalf. Ordenó airadamente al mago que cogiera cualquier caballo que deseara si le dejaba tan pronto como fuera posible. Aún mayor fue la cólera del rey cuando se dió cuenta del caballo que Gandalf había cogido. Sombragís sirvió bien a Gandalf durante toda la Guerra del Anillo, resistiendo todos los horrores de Mordor a los que se enfrentaron juntos e incluso corriendo más que las Bestias Aladas, que podían volar.

**Crinblanca, Corcel del Rey Théoden**

Noble semental blanco, como su antepasado Felaróf, Crinblanca llevó a Théoden con bravura a través de varias batallas de la Guerra del Anillo, antes que los dos murieran en la Batalla de los Campos del Pelennor. Crinblanca cayó a causa de un dardo envenenado y aplastó a su señor con su gran peso. Crinblanca fue enterrado más tarde en los Campos del Pelennor, y un gran túmulo se alzó sobre él como monumento, con una piedra blanca tallada con un epitafio "Fiel servidor y perdición del amo. Hijo de Piesligeros, el rápido Crinblanca". Se dice que tiempo después la hierba siempre creció verde y alta sobre el túmulo, que empezó a conocerse como la Hondonada de Crinblanca.

### Mumakil (Olifantes)

*hctv-D,BP,NQ-6; 3,7 a 4,6 m*

El enorme, temible, y majestuoso mûmak (W. "Olifante"; P. "Tembo"; pl. "Tembovi") es un pariente cercano del andamunda (Elefante) y a menudo se refieren a él como gorsandamunda (Q. "Elefante Gigante"). Es el "señor" de los animales salvajes del sur de Endor. Llega a medir hasta nueve metros de longitud y 5,2 metros de altura de alzado, y tiene pocos enemigos. Aunque, afortunadamente para sus rivales, los mûmakil son vegetarianos. Descansan al calor del mediodía y ocasionalmente se relajan durante la noche, pero la mayor parte del tiempo vagan en busca de nutritivas raíces, hojas, retoños, ramitas, y frutas. Utilizan sus ágiles trompas y enormes colmillos, que llegan a medir hasta 2,1 m de largo, para alcanzar las estrechas hendeduras y cavar en los suelos más duros. Estas bestias sociales viajan en manadas y se adaptan bien (aunque de mala gana) a la domesticación.

Aunque, cuando se enfadan pueden ser luchadores letales. Tanto el ûsakani como el mûmak han sido apreciados durante largo tiempo como monturas para la guerra. A diferencia de los elefantes menores, al mûmak le gusta la batalla y la sangre. Los haradrim construyen grandes torres para

montarse en los lomos de estas grandes bestias domesticadas y también decoran las patas y trompas de los mûmakil. Un mûmak totalmente ataviado para la batalla es una visión pavorosa, gloriosa y aterradora. Las gruesas pieles de los mûmakil los hacen casi invulnerables contra las flechas, excepto en los ojos, cuando queden ciegos de esta manera a menudo correrán enloquecidos por el dolor, pisoteando y destruyendo todo a su paso.

### Ponies de los Pantanos

*vskm-DMS,BP-6; 1,5 a 1,8 m*

También llamado Perroch-i-Lin, el pony de los pantanos es una bestia pequeña y robusta con cascos relativamente anchos y poderosos pulmones. La mayoría son grises, y todos tienen una larga y sedosa crin.

### Zurafy

*cas-FDZ,HBP,IWX-4; 2,7 a 4,3 m*

Las zûrafy (V. "Cuellos Largos"; sing. "Zûrafa") del Nûrad, Chey del norte, y el valle de Talathrant parecen corpulentas jirafas con largos cuernos semejantes a pinchos. Están relacionadas con los venados y se alimentan de follaje, fruta, y brotes que encuentran en la parte superior de los árboles o de los arbustos altos. En los lugares más severos, una zûrafa se inclinará para comer hierba, y se sabe que manadas de estas bestias han devastado cosechas.

Los nûriags, variags, y chey utilizan a las zûrafy como monturas, porque son combatientes veloces, audaces, y sumamente fieros. Aunque, a causa de su limitado número y la dificultad de capturarlos y domesticarlos, sólo una pequeña cantidad de estas bestias han sido empleadas fuera de los círculos de la realeza.

La mayoría de las zúrafy tienen la piel blanca o de color tostado claro y patas a rayas marrones y blancas. Sus cuernos están cubiertos con un pelaje corto de color blanco que nunca mudan. La rara zûrafa variag es omnivora, nocturna y de color negro azabache.

## 5.7 APSANAKÛNI (COMEDORES DE CARNE)

Los Apsanakûni (Q. "Comedores de carne"; sing. "Apsanakûn") son mamíferos carnívoros. Salvo los hijos de Ilúvatar, son el último eslabón en la Cadena de la vida. Son los más astutos y crueles de los animales –y la mayoría han sucumbido probablemente a los regalos del Mal.

### Chetmíg

*kmf-AD,CHBP,INR-2; 2,7 m (con la cola)*

El chatmoig (pl. "chetmíg") es un raro gran gato de color gris, con pálidas marcas atigradas que le permiten esconderse con un grado de habilidad sorprendente en una bestia tan grande. Depredador nocturno, tiene unos enormes cuartos delanteros y grandes colmillos (de 13 a 18 centímetros). Su cuerpo es ahusado desde el lomo hasta los fuertes aunque compactos cuartos traseros. Utilizando su larga cola, el chatmoig puede mantener el equilibrio cuando salta, lo que hace prodigiosamente: hasta 46 metros en horizontal y 12 en vertical. Se puede encontrar al gato (cuando es posible) en las colinas y montañas del norte.

### Gatos Pescadores

*tvk-DM,HB-4; 60 a 90 cm*

Es muy común encontrar a los gatos pescadores en las ciénagas a lo largo de las orillas orientales del mar de Rhûn y en Cancha Aguada (Nindalf) en Ithilien. A diferencia de la mayoría de los felinos, no les disgusta el agua, y están bien adaptados a la vida acuática. Pueden nadar distancias moderadas, y pescan sacando los peces del agua mediante diestros golpes de sus garras semipalmeadas. Los gatos pescadores complementan su dieta con aves, crustáceos, y anfibios. Cazadores sigilosos, su piel moteada de color pardo grisáceo les permite esconderse fácilmente entre las ciénagas y a lo largo de las orillas de ríos y lagos que conforman sus hogares.

Sus cachorros pueden ser domesticados, pero como ocurre con otros gatos grandes y salvajes, los gatos pescadores nunca llegan a ser muy amigables, y son principalmente mascotas de una sola persona.

### Gatos de la Sabana

*tvskm-D,P-3; 1,2 a 1,5 m*

Elegante cazador de largas patas de las praderas de Calenardhon, el gato de la sabana es ahora bastante raro. Los hombres han matado o domesticado a la mayoría de sus presas y cazado activamente a los gatos por temor a perder ovejas, cabras, o bueyes salvajes.

Un gato de la sabana tiene una piel espesa y corta de color de ante que absorbe fácilmente el polen en los meses de verano, dándole una misteriosa y poco natural coloración amarilla y verde. Los gatos cazan saltando a la espalda de su presa, clavando sus largas garras en la garganta y cuello de la víctima. Incluso si su víctima no muere al rompersele alguna vena o nervio vital, correrá en un estupor hasta morir. Ha habido casos en los cuales los gatos de la sabana han matado hombres de esta misma manera.

Cuando hace calor, se cortejan, o luchan, los gatos de la sabana emiten unos rugidos agudos y estridentes que aterrorizan al escucharlos, especialmente durante las largas noches invernales.

### Gich

*kmf-ADM,CHBP-7; 1 a 1,2 m (incluyendo la cola)*

El gaich (pl. "Gích") es un gran zorro que se encuentra en todas las estribaciones de las Montañas Nubladas. Es el principal depredador pequeño de Rhudaur. Su nombre significa "el que cambia", porque el gaich es negro en verano, y blanco en invierno. Los rhudauranos tienen muchas actitudes supersticiosas sobre su naturaleza y lo consideran sacrosanto cuando está mudando. Durante cerca de dos semanas al año –cuando muda su vieja piel y le está creciendo su nueva piel– el gaich se muestra a rayas y es supuestamente inmune a las armas.

Los gích comen principalmente pequeños mamíferos como conejos, ratones, y musarañas, aunque también comerán huevos, fruta madura, y carroña. Sus pieles son comerciables, pero no son especialmente valiosas.

### Glutani

*vkmf-AD,CB-5; 60 a 90 cm en las tierras bajas; 76 cm a 1,2 m en las tierras altas*

El terrible glutan (pl. "Glutani") se encuentra por todo el noroeste de Endor, pero la concentración más grande de criaturas está indudablemente en la parte occidental de Minhiriath en Eriador. Criatura semejante a un lobo, es uno de los depredadores más temidos de la Tierra Media. Es una bestia solitaria de pelaje oscuro con una forma semejante a un gran tejón. El glutan es increíblemente rápido y fiero, y parece estar bastante loco. Se sabe que han atacado a grandes grupos de hombres armados casi sin provocación, luchando hasta la muerte incluso si la huida era fácil.

Hay en la actualidad dos variedades reconocidas. La variedad de las tierras bajas tiene aproximadamente sesenta centímetros de largo de media, con una coloración marrón rojizo que se apaga en invierno hasta un color más claro. Son muy poderosos para su tamaño e incluso lucharán cuando otros animales ya habrían huido. Estos animales son bastante temperamentales y lucharán sin ninguna razón. Ha sido puesto sobre sus cabezas un premio de 25 mo, pero esta recompensa no es muy buscada. Aquellos que dan caza a los glutani pueden vender las criaturas vivas por más dinero a los dunlendinos, que los utilizan en luchas contra osos o lobos.

El glutan de las tierras altas o de montaña no es más largo que su pariente de las tierras bajas, pero es algo más voluminoso. Son de un color marrón entre oscuro y negro, y acechan en las altas colinas de las Tierras Brunas sin temer a nada. De disposición similar a sus parientes de las tierras bajas, normalmente no se les busca por la recompensa o para capturarlos ya que es muy difícil enjaularlos y mantenerlos encerrados, y los dunlendinos les tienen cariño a sus miembros.

### Leones de los Riscos

*hcatvsk-ADM,CH,N-4; 1,4 a 2 m*

El blanco león de los riscos (Q. "Rálimba"; pl. "Rálimbar"; P. "Jabali Simba"; pl. "Jabali Simbavi") vive en el suroeste de la Tierra Media. El núcleo de su territorio se extiende alrededor de la Bahía de Drel, y son corrientes en el terreno más bajo de las Montañas Amarillas alrededor del lago Aeluin. Criaturas solitarias, saldrán corriendo a menos que estén hambrientas, acorraladas, o sean sorprendidas. Son difíciles de hacer frente dada su preferencia por los terrenos virtualmente cortados a pico, las remotas hendeduras rocosas, y las cuevas. Normalmente activos durante la mañana y el atardecer, vagan por las tierras altas y las montañas costeras en busca de cabras, ovejas, roedores, o carroña. Los leones de los riscos acechan a su presa, y luego golpean a sus enemigos con rápidos mordiscos en la nuca.

### Leones Moteados

*tvskm-FD,BP,IX-5; 1,2 a 1,5 m*

El león moteado obtiene su nombre de las manchas negras que hay sobre su panza casi blanca; el resto de su pelaje es de un chillón color naranja. Aunque bastante raros, debido a que les dan caza, todavía se extienden por todo Cardolan. Los leones no son criaturas malignas y, aunque son extremadamente inteligentes, no son capaces de hablar. Su enemistad con los lobos es antigua y encarnizada, y ha contribuido probablemente a su declive más que los esfuerzos de los hombres. Los leones moteados viven en pequeños grupos familiares, y tienen sus guaridas en árboles y cuevas. Prefieren cazar fiaras, pero también cazarán ovejas. Se sabe que los leones moteados han matado hombres en defensa propia.

### Linces de las Tierras Altas

*kmf-Adg,cbp-5; 1 a 1,4 m*

Los linces de las tierras altas son felinos cazadores que viven en las estribaciones y montañas menos extremas de todo Endor. Aunque más pequeños que el leopardo de las nieves de las montañas, son unos eficaces cazadores y pescadores. A diferencia de la mayoría de los felinos cazadores de este tamaño, que son normalmente solitarios, el lince de las tierras altas vive en grupos de 5 a 8 felinos. Estos felinos tienen una estructura social intrincada y cazan en grupo como los leones. Grupos de linces de las tierras altas abaten a los

grandes animales de caza mayor utilizando tácticas similares a las que emplean los lobos. Si se les coge jóvenes, estos felinos se convertirán en mascotas leales y protectoras.

### Lisicavi

*catvs-FDVZ,HP-5; 60 a 90 cm*

El lisica (Ap. "Lágrimas Nocturnas"; pl. "Lisicavi") es un pequeño zorro de largas orejas que se encuentra en Harad. Medra en el frío de la noche del desierto, el lisica caza durante la noche en pareja o en pequeños grupos familiares. Se alimentan de roedores y grandes insectos, y ocasionalmente cavan para buscar reptiles dormidos. Les dan caza por sus brillantes pieles cataño rojizas.

### Lobos Blancos

*mfg,ADV,CHBP,N-7; 2,1 a 2,4 m*

Los lobos blancos (S. "Drauglos"; pl. "Drauglys"; Q. "Lossanarmo"; pl. "Lossanarmor"; aka "Nimarmo") son los parientes del norte de los lobos horrendos (ver a continuación) y están distantemente relacionados con los lobos grises comunes. Son verdaderos habitantes del frío, medran en temperaturas menores de -60 F (-50 C). Aunque la mayoría viven en el lejano norte, se les ha visto tan al sur como la Comarca en Eriador y el Valle de Celduin en Rhovanion (normalmente durante los inviernos especialmente duros).

Todo lo que se ha dicho de los lobos horrendos también es aplicable a los lobos blancos, e incluso más que eso; la necesidad de sobrevivir como especie en el glacial norte ha hecho que estos enormes perros sean los cazadores más inteligentes y audaces. Cazan cualquier cosa desde roedores y carroña hasta los bien armados lossoth, y son los más peligrosos de los caninos no mágicos.

Como el zorro blanco, el drauglos tiene un reluciente pelaje blanco que se compone de pelos largos y espesos que están sobre una piel dura y grasienta. Sus pequeñas orejas,

la nariz con dos fosas y unas patas bien cubiertas de pelo, son ideales para la vida en el hielo y la nieve.

### Lobos de Guerra

*kmfg-ADVZ,CHBP,EINRX-7; 2,3 a 2,6 m*

A menudo se les confunde con los huargos, los lobos de guerra (S. "Ormaráka"; pl. "Ormarákar"; aka "Yelmaráka") son enormes canes que han sido criados y entrenados para el combate. Se les emplea en gran número frecuentemente como rastreadores, exploradores, o como medio para hostigar a los ejércitos enemigos. Algunos, como los lobos de guerra de Waw, están en la actualidad recogidos como unidades de combate. Otros, como los lobos de guerra de Angmar, sirven como monturas de los jinetes y señores orcos.

Estas criaturas parecen ser sólo lobos más grandes. Esto es cierto, pero los lobos de guerra son más audaces, violentos, y mucho más astutos.

### Lobos Grises

*vkmf-D,CHBP,INX-7; 1,2 a 1,5 m*

El lobo gris (S. "Draugwath"; pl. "Draugwaith"; Q. "Mistanarmo"; pl. "Mistanarmor"; aka "Sindanarmo") es un poderoso y musculoso can con un espeso pelaje y una poblada cola. Se extienden por toda la Tierra Media. Varían de color desde el casi negro de los escenarios más cálidos hasta el casi blanco en el norte, son exepcionalmente adaptables.

Los lobos grises son unos animales excepcionalmente sociables que viven en grupos familiares o manadas que vagan y cazan juntos. Estas manadas cooperan para agotar a su presa favorita: generalmente venados y ovejas en los climas más cálidos y caru o losrandír en las regiones más frías. Normalmente están interesados sólo en los grandes animales de rebaño, pero también se alimentan de roedores, peces, y crustáceos y, en casos raros (ejem., durante los duros inviernos o las hambrunas), pueden atacar a viajeros solitarios, tramperos, o cazadores.

La jerarquía de la manada está organizada y regulada de acuerdo a posturas, gestos, y los combates rituales de los lobos. Los lobos, sin embargo, no lucharan por sus compañeras excepto en circunstancias excepcionales. Las parejas permanecen juntas durante toda la vida.

### Lobos Horrendos

*kmf-ADM,CHBPT,IWR-5; 1,5 a 1,8 m*

En muchos sentidos, el lobo horrendo (S. "Gothraug"; Q. "Narmosse"; pl. "Narmossi") se parece a su primo más pequeño, el lobo de los bosques común. Se encuentran en todo el norte de la Tierra Media, son animales inteligentes y sociales que viven en grupos familiares o en pequeñas manadas (de 2 a 11 y 10 a 60 miembros, respectivamente). Los lobos horrendos se emparejan de por vida, resuelven las disputas entre ellos mediante duelos incruentos, y cooperan en la caza. Sin embargo, a diferencia de los lobos comunes, les tienen poco o ningún miedo a los Pueblos Libres. Cazarán a hombres, elfos, o enanos como una presa cualquiera.

Los lobos horrendos llegan a pesar sesenta y ocho kilogramos, alcanzan corriendo velocidades que ronda los cuarenta y ocho kilómetros por hora, y saltan casi dos metros en el aire con poco esfuerzo. Poseedores de una formidable visión nocturna, son de vida más nocturna que sus parientes más pequeños.

### Lobos Rojos

*vkm-D,CHP,INX-5; 1,4 a 1,7 m*

Un viejo dicho eriadorano dice: "Preocúpate del lobo que no ves". Este adagio se refiere sin duda al lobo rojo (S. "Draucaran"; pl. "Draucerain"; Q. "Carnanarmo"; pl. "Carnanarmor"), líder entre los depredadores se asienta en las extensiones entre las Montañas Nubladas y las Montañas Azules. Estos hermosos lobos son particularmente comunes en el sur de Eriador, desde el sur de Cardolan hasta el Belegaer.

A diferencia del lobo gris común, el lobo rojo es un cazador cruel, incansable en la persecución, y dispuesto a matar simplemente por deporte. Su principal presa es la oveja, pero los lobos rojos no temen a los hombres y atacarán en seguida a individuos solitarios o a pequeños grupos. Sin embargo, los perros pastores han probado ser eficaces contra estos caninos inteligentes y despiadados.

### Madratines

*vkmf-ADM,CHB-3; 46 a 76 cm*

El madratine es un pequeño zorro parecido a un gato que se encuentra principalmente en las tierras altas de Eriador. Sus orejas y máscara de color blanco destacan de manera nítida sobre su piel de color marrón rojizo. Los madratines son unas criaturas nocturnas muy tímidas que cazan roedores, aves, insectos, y lagartos. Las parejas son de por vida y generalmente ocupan sólo una madriguera durante el curso de un año.

### Martas Gigantes

*vkmf-DM,CH-3; 1,4 a 1,7 m*

Enorme pariente de la comadreja común, la marta gigante (S. "Carlûmon"; pl. "Cerlymyn") es una criatura fiera e irracional. Son notoriamente demasiado activas y sobreexcitables, lo que les fuerza a consumir grandes cantidades de comida para sobrevivir. Totalmente carnívoras (aunque buscarán nueces, fruta, y bayas cuando estén hambrientas), comerán cualquier cosa que puedan mutilar y matar, incluso a criaturas mucho más grandes. Se sabe incluso que las martas gigantes han matado a osos pequeños y jabalíes.

Como otras martas, la acrobática carlûmon escala extremadamente bien y hace su madriguera generalmente en árboles huecos. Tiene una nariz penetrante y visión bastante buena.

### Mastines de los Pantanos

*tvkm-DM,HB-4; 1,5 a 1,8 m*

Los mastines de los pantanos son perros altos domesticados que se encuentran en cualquier lugar donde los dúnedain hayan residido o hayan tenido frecuentes lazos comerciales. Tienen largas patas y un pelaje corto, delgado pero fuerte, que normalmente es de color marrón oscuro o rojizo. Pastores, vaqueros, y cazadores los aprecian mucho, y pueden ser entrenados para muchas tareas. Tienen patas seguras, son buenos nadadores, y tienen un olfato agudo. Sobre todo, no tienen miedo y son leales hacia sus amos. Además, a menudo están equipados con collares (e incluso con armaduras de cuero).

### Merisc Tyka

*tvkm-DM,HB-4; 1,2 a 1,5 m*

El merisc tyke (pl. "Merisc Tyka") es un perro salvaje que se encuentra en todo Rhovanion, Rhûn, y la región de Kykurian Kyn. Son parientes de los perros salvajes de Talath Harroch (las praderas al sur del Bosque Negro). Frecuentan los pantanos y los páramos en pequeñas manadas, normalmente pescan, buscan carroña, o atacan a pequeños mamíferos para sobrevivir. Sin embargo, los tyka atacarán al ganado débil, solitario, o aturdido y se sabe que atacan a los hombres dormidos o enfermos. Afortunadamente, temen al fuego y se

les espanta fácilmente con la luz de una antorcha. El tyke tiene un pelaje moteado de color amarillo tostado y gris pardo (lo que le da una bonificación de +40 para esconderse).

### Musarañas Asesinas

*km-UV,N-7; 5 7,6 cm*

Las musarañas asesinas son unas pequeñas criaturas de apariencia mansa, suave piel blanca e incluso una panza más suave de color azul grisaceo. Uno difícilmente pensaría que esa pequeña bestia de apariencia inofensiva merece un nombre tan horrible, pero la pequeña musaraña asesina porta una enfermedad terrible, llamada Mano Azul. Las víctimas que contraen la enfermedad desarrollan una coloración azulada en la piel, grandes calenturas en sus manos, pies y bajo los ojos, y empiezan a sangrar por la nariz y los oídos. A menudo los que la sufren quedan lisiados, y muchos se suicidan.

Las musarañas, por supuesto, son meramente portadores, o habrían muerto mucho tiempo antes. Incluso si no portan esta enfermedad, aún serían consideradas unas criaturas sorprendentemente repugnantes, porque segregan una hedionda lluvia que las protege de los depredadores más grandes.

Extraordinarias escaladoras, las musarañas asesinas pueden evitar la mayoría de los encuentros; sin embargo, incluso cuando se las acorrala son formidables. Estas crueles bestias tienen un apetito voraz y morderán la piel expuesta, sin hacer caso del tamaño de la criatura a la cual pertenezca. También tienen fuertes púas, lo suficiente como para soportar el peso de un hombre.

### Nutrias Azules:

*tvkmf-DM,CHB-3; 1,5 a 2,1 m*

Aunque similares a su hermanos más mundanos, las nutrias azules son más grandes y sus colas están alisadas con crestas puntiagudas a cada lado. Generalemente viajan en pequeños grupos durante el día, alimentándose de peces, huevos, pequeños mamíferos acuáticos, y aves. Utilizando las raíces de los árboles como soportes estructurales, residen en madrigueras grandes y firmes hechas en bancos de arena u en las orillas de los ríos. Aquí dan a luz a una camada de sólo uno o dos jóvenes cada año. Su régimen de alimentación, junto con su gran tamaño y valiosas pieles, los hacen objetivos ideales para la extinción. No es entonces sorpredente, que las nutrias azules estén en peligro. Sin embargo, en muchas áreas del noroeste de Endor (principalmente en Gondor) están protegidos mediante prohibiciones de caza.

### Osos Azules

*vkm-ADM,CH,ENX-4; 1,8 a 2,4*

Muchos eruditos maestros de Endor consideran monstruos a los osos azules (Q. "Megliluini"; sing. "Megliluinë"). Criaturas inusuales se encuentran sólo en las laderas del sur de las Montañas Blancas, particularmente en la región de Lamedon (Valle de Morthond) de Gondor. Su piel de color gris azulado, su inquebrantable actitud predadora, y su habilidad innata para sentir a otras criaturas les separa de todos los demás osos.

**NOTA:** *Trata a los osos azules como si tuvieran la habilidad inherente y constante del sortilegio de presencia, lo que les permite percibir a los seres vivos hasta a una distancia de 15 m.*

Los osos azules son normalmente solitarios, pero ocasionalmente cazan en grupos familiares. No tienen miedo de los demás a menos que haya un grupo involucrado. Muchas veces atacan sin una provocación aparente, los megliluini cazan siempre que están hambrientos y tienen oportunidad de matar. La frecuencia de sus ataques se explica con sus hábitos territoriales. Los osos azules vigilan territorios que defienden unos de otros y de otros depredadores de tamaño similar –incluyendo de hombres y elfos.

### Osos de las Cavernas

*vkmf-ADM,CH,ENX-3; 2,4 a 2,7 m*

Los osos de las cavernas (Q. "Meglirondor"; sing. "Meglirondo") son enormes bestias que llegan a pesar hasta 635 kilos. Tienen una áspera piel negra, acentuada con franjas marrones en patas, orejas, y rostros. Sus garras pueden romper un cuello tan fácilmente como una rama seca, y sus largas uñas pueden desgarrar a través del cuero o las armaduras ligeras de metal tan fácilmente como atraviesan el lino. Afortunadamente, son criaturas retraídas a las que les gustan comer tubérculos, raíces, y bayas casi tanto como les gusta el pescado y la caza menor. Sólo raramente los hombres y los enanos tienen la oportunidad de experimentar los zarpazos del oso de las cavernas.

Son monógamos y de mentalidad familiar, los osos de las cavernas viajan frecuentemente en pequeños grupos. Los machos viajan en solitario, las hembras prefieren la compañía y no abandonarán a sus cachorros hasta que sean mayores.

### Osos del Norte

*fg,DGOSVY,BPT-6; 2,4 a 2,7 m*

Enormes, de un color gris pálido o blanco, los osos se encuentran alrededor de la Bahía de Hielo de Forochel, los poderosos osos del norte (Q. "Megliformen"; pl. "Megliformeni") son normalmente criaturas solitarias. Tienen un excelente sentido del olfato y son extraordinarios nadadores. Subsisten principalmente de focas y pescado, y se extienden a través de territorios costeros bien definidos. Estas parcelas miden cerca de ciento sesenta kilómetros cuadrados. Como son grandes, fuertes, y pueden oler a los intrusos hasta a tres kilómetros de distancia, tienen pocos problemas para controlar su dominio.

Durante el breve verano del norte, el megliformen vaga fuera de su territorio a la búsqueda de pareja. Durante esos largos días, también se hartan de raíces y bayas.

### Osos Negros

*ctvkmf-ADM,CH,N-7; 1,5 a 1,8 m*

Criatura robusta y compacta, el oso negro (q. "Meglivorn"; pl. "Meglivorni") es común en todo el norte de Endor. Son cazadores nocturnos que se alimentan de insectos, roedores, peces, pequeños mamíferos, y carroña, complementan su dieta con fruta, bayas, nueces, raíces, y miel (Q. "Lissen"). Durante el otoño, los osos negros se hartan de comida para que puedan sustentarse apropiadamente durante su largo sueño invernal (hibernación). Tienen un extraordinario sentido del olfato, pero su oído y vista están en la media de los Apsanakûni.

Los osos negros son animales solitarios. Las parejas permanecen juntas brevemente, sólo durante el final del verano en la estación del apareamiento. Después de parir (de 1 a 4 cachorros) en mitad del invierno, la hembra viaja con los cachorros.

Los eriadoranos tienen casi un culto obsesivo con la caza de los osos, porque creen que dar muerte a un oso es la última prueba de valor de una persona como guerrero. Tanto los hombres del norte como los lossoth al norte de Eriador reverencian y temen a los osos. El místico culto al oso de ambas culturas ejerce una fuerte pero sutil influencia sobre sus sociedades. Los beijabar, o beórnidas, han heredado la tradición de los hombres del norte de Eriador.

### Oso Perezoso

*cavs-FDMOS,HB,NQR-3; 4,6 a 6 m*

El oso perezoso de color marrón oscuro (Q. "Meglituika"; pl. "Meglituikar") es nativo del noroeste de Harad y predomina especialmente en la región de Umbar. Es la especie de oso más grande de la Tierra Media. Es una criatura enorme y estúpida de movimientos lentos, que parece un cruce entre un oso convencional y el perezoso de los bosques húmedos, el oso perezoso tiene unas garras formidables que utiliza principalmente para cavar enormes redes de túneles que constituyen su hogar. Puede cavar incluso a través de la roca blanda o desmenuzada. Estos complejos de túneles son lo suficientemente amplios para que un hombre viva en su interior, si así lo desea. Los osos perezosos le tienen poco miedo a otras criaturas y, mientras no sean abiertamente agresivas, no dejarán que otras criaturas se pongan en su camino, "cavarán" literalmente a través de ellas, si es necesario.

Grande y gordo (1130 a 1810 kgs), los osos perezosos son difíciles de matar. Su enorme masa protege bien sus órganos vitales. Muchos sabios afirman que, sus cráneos son inusualmente gruesos, o sus cerebros no están en las cabezas (ningún alquimista o mago ha hecho nunca una disección cuidadosa de uno), o los cerebros de los osos perezosos no son órganos vitales, porque los golpes en la cabeza raramente les disminuye la marcha. Los osos perezosos comen cualquier cosa que puedan obtener con sus garras, requiriendo grandes cantidades para mantener su enorme tamaño.

### Perros de los Dunlendinos

*vkmf-FDM,CHBP-7; 46 a 76 cm*

Los crían solamente las tribus dunlendinas; los perros de los dunlendinos parecen unos grandes y gordos basset. Estos perros son algunas veces utilizados como guardias o grupos de caza, de lo cual son ligeramente capaces. La mayoría de los perros de los dunlendinos terminan en la cazuela.

### Perros Pastores

*tvkm-ADM,BP,IWX-8; 1,7 a 2,1 m*

Los perros son populares entre los pastores de toda la Tierra Media. Una raza favorita es el perro pastor (Q. "Húoton"; pl. "Húotoni"), un perro grande, de hocico corto y pelo largo. Resisten excepcionalmente bien los climas severos e incluso cumplen su tarea cuando están fatigados. Pero aún más importante, su gran tamaño, sigilo, y velocidad les permite defenderse contra los predadores.

El perro pastor es muy leal, inteligente, y fiero. Cuando se le dota de un robusto collar como armadura, puede luchar en igualdad con dos o tres lobos. Los dúnedain también los utilizan como perros de caza y guarda. Se ha experimentado con ellos para utilizarlos como perros de guerra, pero estos experimentos han fracasado. Una raza más pequeña se utiliza como mascota de mujeres y niños.

### Sabuesos de Caza

*(g)-(AOSUZ),(J),(I)-3; 1 a 1,5 m*

En la Tierra Media, el término "sabueso" (Q. "Huo"; pl. "Huron") casi siempre quiere decir un fiero perro lobo (S. "Huadraug"). Estas criaturas varían de tamaño desde los (relativamente) diminutos perros que utilizan los granjeros hobbits cerca de las fronteras de la Comarca, hasta las grandes y nobles bestias que utilizan los nobles desde antiguo para cazar huargos y lobos de Morgoth. Los perros lobos se encuentran donde hay hombres o hobbits; algunas veces también corren salvajes por las desoladas áreas donde los hombres ya no moran.

### Huan

Noble perro lobo de Valinor, Huan era originalmente uno de los inmortales perros de caza de Oromë, el Cazador de los Valar. Cuando siguió a su primer amo, el elfo noldo Celegorm, lejos de Valinor, se convirtió en mortal, pero los Valar decretaron que sólo moriría por las fauces del lobo más poderoso de Arda. Huan era más inteligente que cualquier otro sabueso de caza que se hubiera visto en la Tierra Media; incluso en ocasiones podía hablar utilizando palabras, era también un ser excepcionalmente elocuente con el vocabulario normal de gestos y posturas de los sabuesos. Traicionó a su traicionero amo para ayudar a Lúthien y más tarde a Beren en la Búsqueda del Silmaril. En esa búsqueda encontró su destino; después de matar a numerosos licántropos y derrotar a Sauron cuando el maléfico Maia tomó la forma de un lobo, Huan mató y fue muerto por Carcharoth, el enorme lobo que había criado Morgoth para ser el fin del noble sabueso.

### Uncavi

*cas-D,CP,N-5; 1 a 1,4 m*

El unca es un enorme gato que se encuentra en los bosques montañosos del Lejano Harad. Suele ser el único gran mamífero de su ecosistema. Aunque semejante en apariencia a un leopardo, es mucho más pequeño.

La piel del unca está cubierta con manchas de varias tonalidades de marrón, lo que le da al depredador un camuflaje perfecto entre las plantas del bosque. El unca utiliza ventajosamente su excelente coloración para merodear por el suelo cubierto de vegetación de la jungla o para esconderse entre las ramas bajas a la búsqueda de presas. La vida de los animales del bosque es normalmente corta y rápida, la mayor parte del tiempo el gato lo pasa dando caza a través de las hojas de los matorrales. Sin embargo, la robusta corpulencia de las bestia le permite cuando es posible la perspectiva de una caza más grande. Se detiene ante la mortal petla, pero la alegre stetan resulta una buena pieza, y el gato no se muestra reticente a cazar también hombres, cuando les puede coger rápidamente, y por sorpresa.

### Undarlaif

*tvskm-FD,BP,IX-5; 1,2 a 1,5 m*

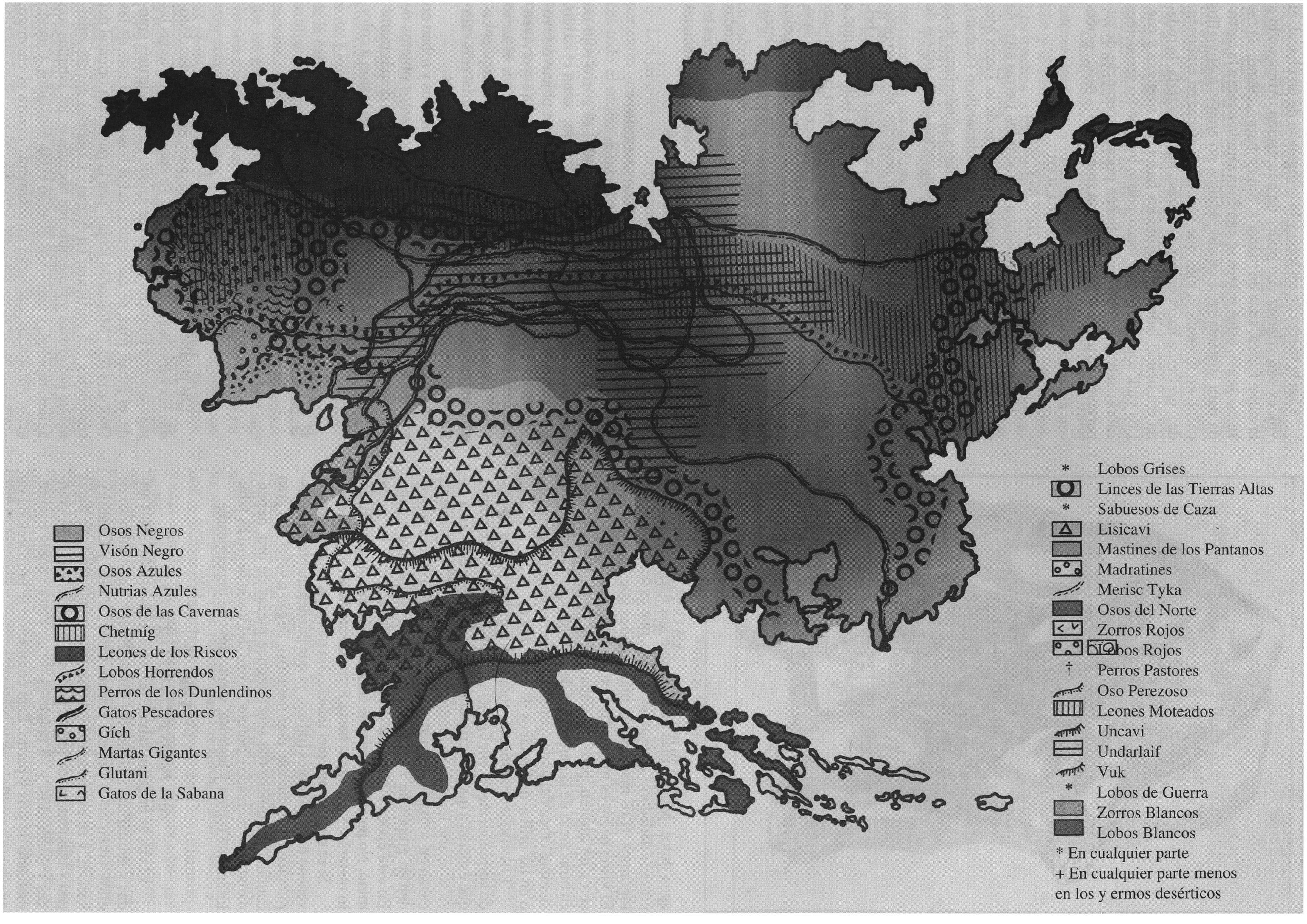
Los undarlaif (Rh. "Restos") son unos grandes chacales de color negro que llegaron a Talath Harroch (las praderas del sur de Rhovanion) al sur del Bosque Negro en la época de la Gran Plaga de 1636-1637 T.E. Originalmente emigrados del este, ahora se extienden desde las faldas occidentales de las Orocarni (Q. "Montañas Rojas") hasta la orilla oriental del Anduin. Sus orejas de color rojizo complementan y suavizan su inconfundible color negro y sus misteriosos ojos azules, dándoles un disfraz atractivo y algo inocente que esconde sus métodos maliciosos y despiadados.

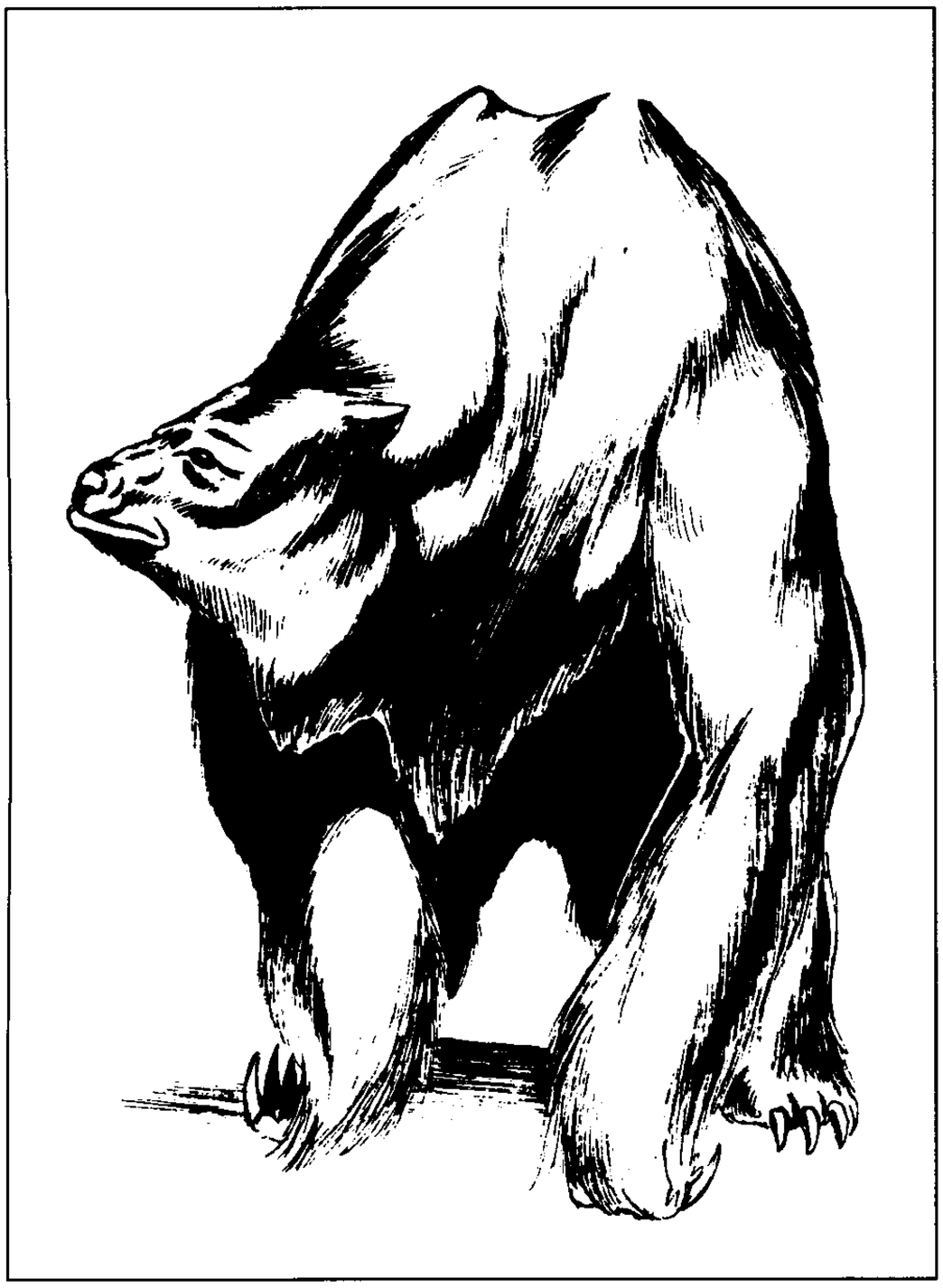
Los underlaif cazan principalmente de noche, moviéndose y trabajando en grupos bien coordinados de cuatro a veinte individuos. Los grupos cazan cooperando con una conducta inteligente y siniestra. Primero, rodean a un pequeño grupo de presas (ciervos, bueyes salvajes, ovejas, hombres, etc.). Luego algunos de ellos atraen a los defensores más fuertes, mientras que los otros cercan a las víctimas elegidas. Sin embargo, en momentos de carestía no se ufanan también por buscar carroña y desperdicios; de ahí su nombre.

### Visones Negros

*kmf-DM,CH-6; 1 a 1,2 m*

Astutos mamíferos carnívoros que llegan a medir 1,2 m de largo, los visones negros son peligrosos depredadores de


Osos Negros
Visón Negro
Osos Azules
Nutrias Azules
Osos de las Cavernas
Chetmíg
Leones de los Riscos
Lobos Horrendos
Perros de los Dunlendinos
Gatos Pescadores
Gích
Martas Gigantes
Glutani
Gatos de la Sabana
* Lobos Grises
Linces de las Tierras Altas
* Sabuesos de Caza
Lisicavi
Mastines de los Pantanos
Madratines
Merisc Tyka
Osos del Norte
Zorros Rojos
Lobos Rojos
† Perros Pastores
Oso Perezoso
Leones Moteados
Uncavi
Undarlaif
Vuk
* Lobos de Guerra
Zorros Blancos
Lobos Blancos
* En cualquier parte
+ En cualquier parte menos
en los y ermos desérticos



agua dulce. Mucho más grandes que sus parientes, son vigorosos nadadores a pesar de su peso, que es de 22,6 a 36 kilogramos. (Los machos son más grandes que las hembras). El visón negro es más común en Cancha Aguada (Nindalf), cerca de Ithilien, pero ocasionalmente pueden encontrarse en otras áreas de la parte norte del centro de la Tierra Media, siempre cerca del agua (pantanos, riberas de arroyos o ríos, o en las orillas de los lagos de agua dulce).

Los visones negros son voraces y parecen poseer un grado sorprendente de inteligencia brutal. Se sabe, por ejemplo, que esperan a que una criatura tierna y joven de cualquier raza se aparte lejos de su madre antes de atacar. Normalmente cazan en solitario, pero al comienzo de la primavera se reunen en grupos de 7 a 12 para elegir parejas durante un año. En esta época atacarán a cualquiera que se cruce en su camino. No pueden marcharse cuando están en este estado, sólo matarán, y lucharán hasta literalmente hacerse pedazos.

Si se obtiene una piel intacta con métodos sutiles como el veneno o ahogándolos (difícil, ya que pueden mantener la respiración hasta durante diez minutos), llegan a valer una gran cantidad de dinero (de seis a quince piezas de oro, dependiendo del mercado), porque la piel del visón negro es fabulosamente tupida y lustrosa, y enteramente impermeable.

### *Vuk*

*cavs-FDOS,BP,INX-7; 1,2 a 1,5 m*

El vuk es un perro salvaje de las colinas nativo de las áridas y semiáridas colinas del sur de Endor. Gran número de ellos viven en el Lejano Harad, Chey, Vaag, y Gaathgykarkan, y se extienden al este hasta la lejana Horl. Se parecen vagamente a los lobos, pero sus hocicos son más grandes y cuadrados, y su pelaje es de un color canela oscuro, moteado de gris y pardo. Esta coloración le proporciona un excelente camuflaje en la maleza.

Con la fuerza de un lobo y la arrogancia de un chacal, el vuk es una criatura con poder de adaptación. Aficionado a la carne fresca, caza en manada. Sin embargo, cuando la caza es escasa, estos perros se cambian rápidamente a la carroña para sustentarse. Los vuk adultos no emplean el sigilo; cazan en manada y, más que acechar y atacar en emboscadas, prefieren hacer correr a su presa hasta agotarla, la rodean emitiendo ladridos y gruñídos hasta que tropieza y cae. Los vulk son corredores incansables; incluso las resistentes cabras salvajes de la región tienen pocas esperanzas de supervivencia una vez los perros han empezado la persecución.

#### Zorros Blancos

*vkmfg-AD,CHBP,N-3; 90 cm*

El zorro blanco se encuentra en todas las tierras altas de clima moderado y en las praderas del norte de la Tierra Media. Son especialmente famosos en Calenardhon (Rohan), donde son raros, y en donde los hombres gondorianos de la frontera y los señores rohirrim los aprecian como piezas de caza.

De color semejante al blanco en invierno, el denso pelaje del zorro blanco es normalmente de un gris plateado brillante. El largo pelaje atrapa rápidamente el polen, lo que a menudo causa, como con los gatos de la sabana (ver con anterioridad), que parezca ser de un extraño color verde claro. Incluso durante el invierno, la piel está adornada de pelos con las puntas de color negro que le prestan un viso plateado, el zorro realmente es de un color apenas blanco.

Los zorros blancos viven en madrigueras poco profundas y comen pequeños mamíferos, aveș (especialmente aves terrestres), y sus huevos, y también cantidades substanciales de grandes insectos, como los saltamontes.

#### Zorros Rojos de Calenardhon

*vsk-D,BP-4; 60 a 90 m*

A diferencia de la variedad común, el zorro rojo de Calenardhon tiene un auténtico pelaje rojo, como el óxido. Comprensiblemente, esto le convierte en un objetivo favorito de los cazadores. Afortunadamente para la supervivencia de la especie, también son más inteligentes que el zorro común. Inteligentemente evitan al hombre y a cualquier cosa que pudiera ser una trampa, estas astutas criaturas raramente tropiezan con la muerte; deben ser cazados.

Los zorros rojos son también ladrones astutos y roban no sólo gallinas y conejos, sino también pequeños objetos de brillantes colores. A diferencia de casi todos los demás mamíferos carnívoros, disfrutan de alguna clase de visión a color.

## 5.8 OTROS ANIMALES PELIGROSOS

#### Jabalíes

*hctvk-D,CHBJ-5; 1,1 a 1,4 m*

Los jabalíes son unos cerdos salvajes, antepasados de todas las variedades domesticadas. Se encuentran en todas las regiones con clima moderado de Endor. La especie más grande, el jabalí rojo, se encuentra en los bosques al este de las Orocarni (Q. "Montañas Rojas") en la parte más oriental del continente (en particular en Aegan). Criaturas excepcionalmente peligrosas y generalmente nocturnas, los jabalíes son ágiles, rápidos, y agresivos cuando están asustados. Cuando están enfadados, cargarán directamente contra el enemigo, sin hacer caso de su tamaño, y lo derribarán, pisoteándole

con sus fuertes pezuñas y acuchillándolo con sus afilados colmillos. Las heridas, a menos que sean en un miembro, difícilmente detendrán a un jabalí.

Por toda la Tierra Media se caza a los jabalíes. Los hombres muchas veces los cazan utilizando lanzas especiales que tienen una asta muy robusta y una enorme punta afilada, y (lo más importante) un astil en forma de cruz de casi 46 centímetros debajo de la punta. El astil en forma de cruz es práctico porque un jabalí herido por la lanza correrá en dirección a ésta hasta el cazador.

Omnívoros, los jabalíes comen bulbos, tubérculos, fruta, nueces, insectos, y carroña. Son más activos durante la noche y la mañana, y viajan en grupos de 1 a 20 individuos. Los machos (a los que se puede distinguir por sus largos caninos-colmillos) vagan apartados, pero cerca, de las hembras y las crías.

**El Jabalí de Everholt**

Este enorme ejemplar del poder de los porcinos llegó a ser conocido por su furia y ferocidad en el bosque de Firien en las fronteras de Rohan en el año 1864 T.E. El Rey Folca de Rohan, después de limpiar Rohan de todas las guaridas de orcos, fue él mismo a por la recompensa con una cacería real, pero fue el jabalí el que se convirtió en cazador ese día. Folca alcanzó con la lanza al jabalí en un punto vital, pero esta poderosa criatura todavía tuvo suficiente fuerza para matar al rey con sus poderosos colmillos. El jabalí y el monarca murieron juntos.

### Jabalies de los Pantanos

*hctvk-DM,BPR-5; 90 cm*

Los jabalíes de los pantanos son más pequeños que sus parientes que habitan en los bosques, y pueden engullir nueces todo el otoño. Sin embargo, son una buena caza y una comida deliciosa. Los machos pueden ser peligrosos si se les acorrala, y atacarán con sus largos colmillos que emplean normalmente para excavar en el lodo en busca de deliciosas raíces, y también para arrancar la carne podrida. Incluso aún más que otros cerdos, los jabalíes de los pantanos disfrutan de las bayas, los insectos, y el pescado además de su dieta vegetariana normal.

### Los Majmun

*cats-DM,D,I-4; 90 cm a 1 m de alto*

Hordas de bulliciosos monos conocidos como majmum viven entre los árboles de un bosque llamado "Gaj" en el oeste del Lejano Harad. Miden sólo cerca de 90 centímetros desde la cabeza hasta la cola y vuelan sobre las ramas como las ardillas. Aunque no son tan inteligentes como algunos de sus parientes más desarrollados, los majmun tienen un encanto que les granjea la simpatía de los hombres que van al Gaj. No son ruidosos ni sucios, y llegan a actuar dócilmente en presencia de los haradan, aunque pueden ser más tímidos con las gentes que actúen o vistan estrafalariamente. Grandes multitudes de majmun recorren los suelos de los templos de la región y se comportan tan respetuosamente que los fieles a menudo insisten que las bestias están allí para adorar.

Estos monos son muy hermosos, con un pelaje de color dorado y negro, estampado con manchas claras sobre oscuro. Sin embargo, se dice que los monos representan también un peligro, para aquellos que les molesten. Se cuentan historias sobre los tramperos extranjeros que vienen a cazar las hermosas pieles y encuentran un final horrible provocado por un enjambre de bestias parloteantes.

### Monos Grises

*hc-D,HJ-7; 1,2 1,5 m de alto*

De pelo lanudo de color gris, y corpulentos, los monos grises (P. "Cijuvu Niavi"; pl. "Cijuvu Niavimi"; S. "Peredrûgwath") son unas poderosas bestias que viven en solitario, en parejas, o en pequeños grupos familiares en los bosques de Pel en el suroeste de la Tierra Media. De pie llegan a medir 1,5 m de altura y pesan hasta 136 kgs. Los largos brazos del mono gris llegan hasta sus tobillos cuando permanece erguido, y sus anchas manos tienen dígitos opuestos. Unido a la gran fuerza de la parte superior de su cuerpo, estas características les permiten colgarse de árbol en árbol y escalar con asombrosa facilidad. Sus cortas y relativamente débiles piernas les impiden correr o caminar con eficacia. Cuando se desplazan sobre el suelo de la jungla, erguidos o a cuatro patas, viajan mostrando un paso desgarbado y vacilante.

### Slirdu

*hct-D,CHJ,E-7; 4,6 a 7,6 m de ancho*

El slird (pl. "Slirdu") es una extraña criatura arbórea que se encuentra sólo en los bosques de las remotas islas de la costa sureste de la Tierra Media. La mayoría viven en colonias de 2 a 40 individuos en la isla de Vulm Shryac. De color verde o verde con rayas rojas, los slirdu son invertebrados de cuatro o cinco brazos que se parecen a los calamares y a las estrellas de mar. Están remotamente relacionadas con ambas criaturas y se han adaptado a la vida en tierra, desarrollando auténticos pulmones y una sofisticada red o unos nervios extremadamente gruesos, resistentes y bien aislados que les sirven como un cuasi esqueleto. Cada uno de los apéndices prensiles del slird se unen a un tronco que se parece al cuerpo de un calamar, y que aloja los dos ojos de la bestia y una boca parecida a un pico. Una abertura justo debajo de la boca se conecta con una bolsa de tinta.

Los slirdu residen en nidos cerca de las copas de los ár-

## NOMBRES DE ANIMALES Y RADICALES

**Nota:** A menos que se haga constar (ejem., una "S" por Sindarin), todos estos términos están en Quenya

| | |
|---|---|
| Aew | Ave (pequeña) (S.) |
| Aiwë | Ave (pequeña) |
| Alph | Cisne (s.) (pl. Elph) |
| Alqua | Cisne |
| Ammale/Ambale | Ave amarilla |
| Andamunda | Elefante |
| Ango | Serpiente (pl. Angwi) |
| Craban | Grajo (S.) (pl. Crebain) |
| Draug | Lobo (S.) |
| Dúlin/Tinuviel. | Ruiseñor (S.) |
| Filit | Ave (pequeña) (pl. Filiki) |
| Hala | Pez (pequeño) |
| Halatirno. | Martín Pescador |
| Hanya/Hanu | Macho |
| Huan/Húnen | Sabueso de Caza |
| Huo | Perro |
| Hwan | Esponja, hongo (pl. Hwandi) |
| Ini/Inya/Ní | Hembra (sufijo) |
| Kabor | Rana |
| Korko | Grajo |
| Kua | Paloma |
| Lhug/Lyg | Culebra, serpiente (S.) |
| Liante. | Araña |
| Lingwe | Pez |
| Lóke | Serpiente (pl. Lóki) |
| Lómelinde | Ruiseñor |
| Maiwe | Gaviota |
| Megli/Morko. | Oso |
| Mundo. | Toro |
| Nauro/Garm. | Lobo |
| Rá | León (pl. Rávi) |
| Ráka | Lobo |
| Roch/Roh. | Caballo (S.) (pl. Rych) |
| Rokko | Caballo |
| Soron/Sorne | Águila (pl. Sorni) |
| Tambaro/Tamró. | Pájaro Carpintero |
| Thoron | Águila (S.) (pl. Therein; Thyryn) |
| Toan | Oveja |
| Ulundo/Ulgundó. | Monstruo (pl. Úvanimor) |
| Ván/Wán | Ganso |
| Wilwarin. | Mariposa (pl. Wilwarindi) |
| Ûn | Criatura |

boles y se mueven a través del bosque con alarmante rapidez, agarrándose a las ramas de los árboles con sus poderosos brazos. Auténticos carnívoros, cazan mamíferos, aves, y reptiles, consumiendo cerca de nueve kilogramos de carne al día. Un slird atrapa a su presa enrrollándola con uno o más brazos. Cada brazo está equipado con un grupo de almohadillas semejantes a succionadores que inmovilizan a la mayoría de las víctimas. Además, el slird puede rociar a su presa con una tinta ligeramente tóxica (segundo nivel) que aturde (fallo de la TR de 1 a 50), ciega (fallo de la TR de 51 a 75), o pone fuera de combate (fallo de la TR de 76+) a la víctima. La criatura utiliza ocasionalmente este líquido espeso y verduzco para cubrir su retirada, rociando con precisión un área de 6 m de ancho con un alcance de hasta 30 m.

Los slirdu no son particularmente inteligentes, ya que su rudimentario cerebro es esencialmente un grueso tronco de raíz/cerebro de nervio. En cambio, son más parecidos a unos organismos asesinos bien afilados.

### UVAG-AAK

*hc-DM,DJ,R-7; 1,5 a 1,8 m de alto*

Monos bebedores de sangre de la jungla Tanturak de Mûmakan en la parte más al sur de Endor, los misteriosos uvag-aak derrotaron con éxito a los hombres y elfos que buscaban asentarse en la región. Intensamente territoriales, no saldrán del territorio de su jungla a menos que la comida llegue a escasear. La sangre es su principal y preferida forma de nutrición, pero cuando a veces escasea, se comen también la carne de sus víctimas. Los uvag-aak protegen mucho a los suyos y se vengarán horriblemente de cualquiera que se arriesgue a matar a alguien de su raza, siendo seguro que los cuerpos de sus víctimas, secos de sangre, serán colocados donde otros exterminadores de uvag-aak puedan verlos.

# 6. GLOSARIO DE MONSTRUOS

Los monstruos (Q. "Ulundor"; "Ulgundór"; "Úvanimor"; sing. "Ulundo"; "Ulgundó"; "Úvanimo"), como los animales, son creaciones de Eru. Son criaturas que deben su existencia al Unico y su Llama Imperecedera, el fuego que da la vida a todos los espíritus. Al mismo tiempo, estas bestias no se ajustan al orden original, el Equilibrio de las Cosas. Han sido, en cambio, pervertidos para servir a los fines del Mal. Morgoth y sus servidores los reformaron artificialmente para incorporarles nuevos poderes y que transcendieran el Destino.

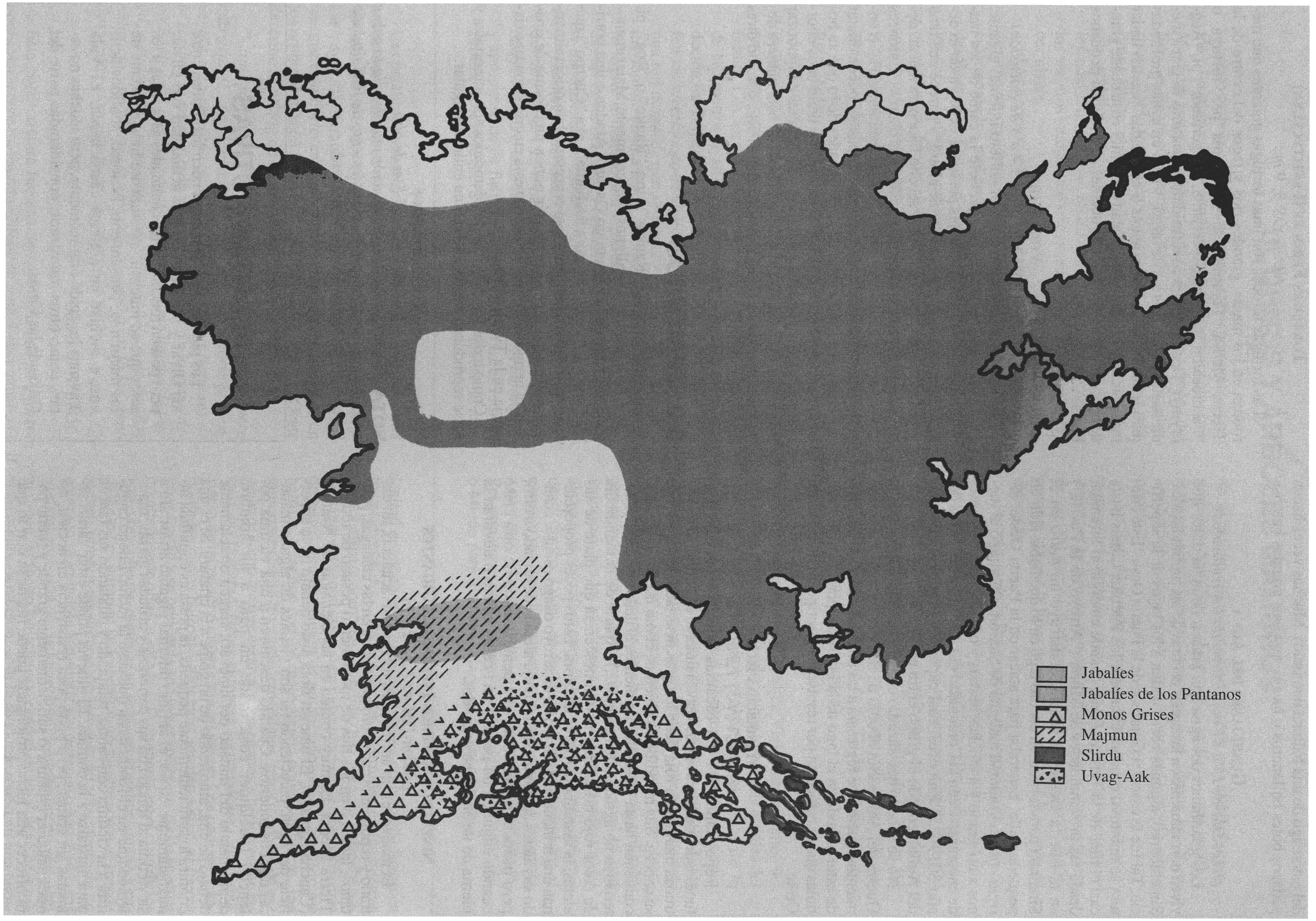
Muchos problemas acompañan a los, así llamados, dones que el Enemigo Oscuro confirió a los monstruos. La mayoría no pueden reproducirse a menos que los engendren bajo control un señor supremo, como Sauron. Los monstruos viven largo tiempo o son incluso inmortales, pero viven en constante dolor o existen en un estado de inflexible furia. Aunque son excepcionalmente fuertes o poseen extraños y terribles poderes, carecen de la capacidad de un verdadero pensamiento independiente. A pesar de estar libres de los lazos del destino, los empujan instintos irresistibles. Los monstruos son criaturas torturadas.

## 6.1 MONSTRUOS DEMONÍACOS ACUÁTICOS

### BALLENAS DEMONIO

*kmfg-OS-6; 18 a 21 m*

Las ballenas demonio son enormes criaturas carnívoras de color blanco o gris que viven en la Bahía de Hielo de Forochel. Sus dientes de trece centímetros pueden despedazar el acero, y no tienen problemas para tragarse a un hombre entero (y, a pesar de las viejas historias, es improbable que un hombre sobreviviera mucho tiempo con los ácidos


Jabalíes
Jabalíes de los Pantanos
Monos Grises
Majmun
Slirdu
Uvag-Aak

del estómago de una ballena demonio). Muchas veces hacen pedazos botes balleneros o hacen zozobrar grandes barcos.

### Guardianes del Agua

*tvskm-DM-8; 15 a 21 m (incluyendo los tentáculos)*

Los guardianes del agua son kraken de agua dulce que viven normalmente en las aguas oscuras de las profundidades. Sin embargo, algunas veces nadan a los lagos de la superficie. Tal fue le caso del Guardián de la Puerta Oeste. Esta criatura se mantuvo desconocida para los Pueblos Libres hasta casi el final de la Tercera Edad, cuando emergió al Sirannon desde las profundidades de Moria ("Arroyo de la Puerta") en la Puerta Oeste de Moria, construyó un muro en el Sirannon para formar un oscuro lago en lo que había sido un pequeño valle. Esperaba para atacar en la Puerta Oeste, dirigido por la voluntad maligna de Sauron, allí atrapó al menos a un enano y a muchas bestias y orcos temerarios antes de encontrarse con la Comunidad del Anillo a comienzos del año 3019 T.E. Entonces, casi capturó a Frodo, el Portador del Anillo, cuando el grupo entró en Moria.

No se sabe lo que sucedió con el guardián después de la Guerra del Anillo. Sin el odio de Saurón guiando sus movimientos, puede que regresara a las profundidades. Si no, puede estar todavía en el lago de la Puerta, esperando a las víctimas que se esfuerzan por resolver la inscripción de la Puerta Oeste.

### Mandíbulas Rojas

*tvskm-UV,N-5; 1,2 a 1,8 m*

Repugnante pez sin escamas que vive en las profundidades de las cavernas, especialmente en Moria, la monstruosa mandíbula roja tiene los ojos insertados en lo alto de su cabeza. Sus mandíbulas abiertas, como las de un tiburón, contienen hasta siete filas de dientes afilados (y esta característica no agrada a los enanos...). Aparte de la mandíbula de color rojo brillante y la luminescencia que parte de sus aletas, la mandíbula roja es incolora. Estos peces proporcionan una brillante exhibición en un arroyo o lago oscuro, cuando sus aletas de luminescencia roja aletean de un lado a otro; pero pueden proporcionar una demostración de otra clase cuando engullen un perro o una cabra entera o devoran la pierna de un enano en segundos.

### Ninevet; o Anfibios Infernales Gigantes

*ctvskm-DM-4; 1,5 a 2,4 m*

El ninevet es un anfibio casi totalmente acuático, un extraño y repugnante carnívoro que habita en las ciénagas, pantanos, lagos, o en los ríos de movimiento pesado de toda la Tierra Media. Es muy común en las ciénagas de Nindalf (Cancha Aguada). El ninevet flota justo debajo de la superficie del agua, pareciendo (si son visibles de alguna manera) troncos muertos. Cuando descubren a una víctima potencial (cualquier cosa desde un pato a un hombre, dependiendo del tamaño del ninevet), surgen directamente debajo de ella, aturdiendo de un golpe a la criatura. Si es una criatura lo suficientemente pequeña, la presa es engullida inmediatamente. Si no, el anfibio infernal gigante arrastrará a su víctima al fondo con sus correosas y afiladas garras, manteniéndola en el fondo hasta que cese la lucha. Luego engullirá a la víctima con calma, relajando y dilatando sus fauces para ajustarse a la comida. El ninevet puede estar varias semanas sin comer, pero tiene poca resistencia en acción, así que cualquier criatura lo suficientemente grande y fuerte para ofrecer una lucha prolongada puede liberarse con lo que el ninevet nadará en busca de una presa más fácil.

### Tortugas Feroces (Festitycelyn)

*ctvkmfg-OS-8; 9 m*

Las tortugas feroces son unas tortugas gigantes que merodean en los mares, grandes ríos y lagos del centro de la Tierra Media. También se las llama pez tortuga o "Fastitocalon" (pl. "Festitycelyn; S. "Aegcrúmor"; pl. "Aegcrymyr") estas raras pero formidables criaturas llegan a medir hasta quince metros de largo. Viven en aguas profundas pero, cuando están hambrientas o enfadadas, pueden nadar más cerca de la costa. Allí, cazan cualquier cosa desde grandes peces hasta marinos imprudentes que pilotan pequeños botes.

### Vodyanoi

*ctvskm-DM,-7; 1,5 a 1,8 de alto (2,4 a 3 de extensión)*

El vodyanoi es un pariente del anfibio infernal gigante. Es un carnívoro acuático, que prefiere la carne de los mamíferos, especialmente la de las personas, sobre todo lo demás. Llega a medir hasta 1,8 m de altura, y parece una rana gigante de color oscuro. Está al acecho lista para atacar, debajo del agua, en las húmedas y malsanas charcas. Entonces el vodyanoi arrastra a su presa al agua para ahogarla, o engullir a la víctima entera. Como una serpiente, puede dilatar sus fauces y engullir criaturas más grandes de lo que su boca le permitiría normalmente. El vodyanoi tiene unos enormes ojos que algunas veces utiliza para distraer e hipnotizar a su presa. (Cualquiera que sea afectado de esta manera debe hacer una TR de nivel 5, añadiendo la PRE, pero no otras bonificaciones).

## 6.2 DEMONIOS

Los demonios (Q. "Raukar"; sing. "Rauko" o "Rog"; pl. "Ryg") son espíritus malignos, generalmente Maiar menores que corrompió el Enemigo Oscuro. Atados a una horrible Fana (Q. "Velo"; "Figura Radiante"; aka "Cuerpo") que muestra el tema o elemento que representaban originalmente, un demonio no puede asumir nunca una forma de apariencia hermosa. Porque su cuerpo está en crisis con su existencia en la Tierra Media.

Como todos los espíritus, los demonios son inmortales y no se reproducen. Cada uno es una entidad singular.

### Balrogs

*(-)-EKX-9; 4,6 a 5,5 m de alto*

**NOTA:** *Puedes encontrar información más detallada sobre los Balrogs y otros Maiar en el suplemento de ICE titulado Señores de la Tierra Media, Volumen I.*

## PLANTAS ACTIVAS

Las plantas activas transcienden los límites entre los Olvar y los Kelvar. En la actualidad son Olvar, pero poseen muchas de las cualidades asociadas a los seres que se mueven: movimiento independiente de los miembros, pensamiento racional, sentidos activos, e incluso en algunos casos habla. El Vala Yavanna las cuidó originalmente, pero muchas no están, como otros monstruos, consideradas parte del Orden de las Cosas.

## UCORNOS Y ÁRBOLES MALIGNOS

Estos árboles salvajes activos crecen de muchas formas. La mayoría son simplemente plantas horribles que Morgoth y sus servidores retorcieron. Los árboles del Bosque Negro son ejemplos preferentes de esta obra horrible. Como los animales predadores, matan a sus prójimos Olvar, utilizando las secreciones de sus raíces o con zarcillos que los estrangulan. Muchos de estos árboles también segregan un aire brumoso que adormece a los viajeros (trátalo como un sortilegio de Dormir de tercer nivel).

Los ucornos malignos estuvieron a cargo de los ents durante mucho tiempo, aunque algunos de ellos, particularmente los malignos, "de corazón negro", se fueron del Bosque de Fangorn y de la protección y dirección de los ents. Muchos de estos ucornos rebeldes se asentaron en el Bosque Negro, donde atacan con malevolencia a más seres vivos de los que necesitan para alimentarse, porque los ucornos no comen más que los ents. Los ucornos son de tantas formas diferentes como árboles hay.

**La Raíz Dormida del Portador**

Hermosa raíz de color rojizo parecida a una picea, esta planta maligna es un resto encantado de un árbol gigante que una vez se levantó en las riberas del este de Endor. Los servidores de Morgoth plantaron este árbol de 183 metros de altura que provenía de una semilla maldecida de Telperion, el Arbol Plateado de Valinor. Las fétidas secreciones de Ungoliath la envenenaron, y echó una red de raíces que se mezcló con todas las plantas y las dominó en una legua. Afortunadamente, el Señor elfo Ingwë lo derribó antes que matara o pervertiera a todas las Olvar del lugar y convirtiera en inhabitable la parte más oriental de Endor.

El Istar Alatar descubrió la Raíz Dormida alrededor del año 1200 T.E. e imprudentemente la alimentó, sacándola de su estado latente para entender su naturaleza y apropiarse de su fuerza. El poder de la raíz es inmensurable y, si se le diera la oportunidad de crecer de nuevo, el peligro que representaría estaría más allá de la comprensión. Sensitiva y sumamente maligna, esta horrible Raíz persigue el control de todos sus prójimos, las Olvar, sembrando nuevos árboles que compartan su terrible propósito.

La Raíz Dormida es una sombra de lo que era anteriormente. Ubicada en un hoyo de 37 metros de profundidad, es una masa de enmarañadas ramas subterráneas de casi 90 metros de diámetro. Está protegida de los elementos, ya que la boca del hoyo tiene sólo 1,8 metros de diámetro.

Las ramas de la Raíz pueden moverse hasta 90 m en un asalto, atacando a sus enemigos con uno a diez ataques de +60 de presa y desequilibrio. Una vez en las garras de la Raíz, las víctimas reciben un ataque de +100 de aplastamiento por rama que le enrrolle, además de una dosis de durthrond de nivel 12. (Un fallo de la TR de 1 a 100 da como resultado que la víctima caiga dormida durante 1 a 100 horas; el fallo de la TR de más de 101 resulta en la muerte de la víctima).

**Viejo Hombre-Sauce**

Poderoso ucorno del Bosque Viejo, este maléfico árbol activo tenía mucho poder sobre los demás árboles del Bosque Viejo de Eliador (en Cardolan, cerca de la Comarca). Odiaba a todos los seres vivientes, a las criaturas que utilizan el fuego, y perseguía destruirlos. El Viejo Hombre-Sauce tenía un "canto" mágico que producía agitando sus frondas y ramas, provocando que el aire susurrase y silbase a través de ellas. Generalmente utilizaba este sonido como un sortilegio de Dormir de nivel 15, que inducía a que las víctimas cayesen dormidas dentro del alcance de sus raíces enrrollables o de las grietas abiertas de su tronco. Luego se deshacía de ellas lanzándolas al cercano río Brandivino para que se ahogasen o las atraía a su tronco y las aplastaba, así se abastecía de fertilizante. Por otra parte, podía utilizar los sortilegios de Confusión o Miedo para distraer o ahuyentar a sus enemigos.

Las palabras no pueden describir totalmente el terror y el pavor que causan la visión de los grandes balrogs (S. "Demonios de Poder"; pl. apropiado "Belryg"; Q. "Valarukar"; sing. "Valarauko"), aquellos espíritus de fuego malignos que estuvieron entre los primeros aliados de Morgoth en los primeros días de Arda. El Libro Rojo de la Frontera Oeste describe al balrog de Moria como:

*"...una forma oscura, quizá una forma de hombre, pero más grande...Las llamas subieron rugiendo a darle la bienvenida, y se retorcieron alrededor...Las crines flotantes de la sombra se encendieron y ardieron detrás. En la mano derecha llevaba una hoja como una penetrante lengua de fuego, y en la mano izquierda empuñaba un látigo de muchas colas...la sombra que lo envolvía se abrió a los lados como dos vastas alas...Un fuego le salía de la nariz..."*

–SdlAI, p. 455-456.

Esta cruel criatura fue una de las últimas de su género, porque es seguro que aunque Morgoth pudo haber ganado la lealtad de muchos de estos espantosos espíritus de fuego en los primeros días, muchos fueron destruidos en las guerras contra elfos y hombres. También, hay algunos entre los sabios que sostienen que nunca hubo muchos de ellos: "No más de siete", era la opinión de un anciano sabio. Con todo los balrogs, a menos que los mate alguna poderosa fuerza, son inmortales como los verdaderos Maiar, seres menores de ese género, como los que crearon a los enanos e hicieron que las estrellas brillaran. No es entonces sorprendente, que dispusieran de tal poder e impusieran tal pavor. Los poderes y habilidades de los balrogs son legión: pueden volar; su fuerza de voluntad y su presencia son tan grandes que todos se amedrantarán ante ellos, o sólo por un momento en el caso de los valientes; pueden manejar un arma en cualquier mano y cada golpe es como si la empuñara un gigantesco maestro de armas; pueden apoderarse de la voluntad y la mente de un enemigo, forzándole a cumplir sus órdenes o hacer pedazos su mente más allá de cualquier posible curación; pueden quemar con un fuego tan intenso como el de un volcán bajo casi cualquier condición, sólo la total inmersión en una enor-

me cantidad de agua puede apagar las llamas, que inmediatamente volverán a encenderse tan pronto como el balrog alcance un entorno más seco; pueden lanzar ciertos sortilegios con las habilidades del más poderoso mago. Sus áreas específicas en la maestría de los sortilegios son los de fuego (por supuesto), la detección, y el contacto con otros espíritus y seres malignos. Los procesos mentales de los balrogs no son comprensibles para los mortales y el Bien los desentraña en su esencia, pero se sabe que son ferozmente leales al Enemigo Oscuro del Mundo y que tienen lejanos recuerdos de rencor y ultrajes contra él.

Son inmensamente arrogantes y tienen una cierta inclinación estética, que se revela si tienen la oportunidad de estar a cargo de la construcción de una fortaleza o de otro edificio. El salón del trono del Balrog de Moria es un buen ejemplo: el maravilloso brillo mortecino de la llama del corazón del mundo ilumina desde arriba una caverna abovedada, provista de columnas con la forma de dragones llameantes (una de las pocas especies de criaturas que los balrogs respetan) y de rojos puentes arqueados hechos de un cristal mágico llamado laen. Espíritus de fuego, los balrogs presentan el carácter y el poder en cada faceta de las más fascinantes de las fuerzas destructivas.

**Gothmog, Señor de los Balrogs y Gran Capitán de Angband**

Todos los balrogs son terroríficos y pavorosos, así que es virtualmente imposible describir adecuadamente a Gothmog, el más poderoso de todos los balrogs que han incendiado Arda. Gothmog era de tal poder y majestad que un rumor persistente, que han repetido las edades, le describió como hijo del mismo Morgoth - una idea improbable en el mejor de los casos. De todos modos, Gothmog fue el responsable de la mayor parte del sufrimiento de Arda en la Primera Edad. Muchos fueron los héroes elfos que cayeron frente a su látigo y hoja antes que muriera en combate mortal contra Ecthelion de la Fuente en el asedio de Gondolin en el año 511 de la Primera Edad.

**El Balrog de Moria**

Esta poderosa criatura fue quizás la última de su género. Ciertamente ningún balrog ha sido visto en Arda desde la Gran Batalla con la que terminó la Primera Edad, y sólo los elfos y los sabios (incluyendo a los Istari) sabían de ellos más allá de las historias más antiguas y los confusos rumores. Los enanos que volvieron a entrar en Moria cerca del final de la Tercera Edad habían cavado profundamente, quizás más de lo que hubiera hecho antes cualquier criatura, y despertaron a esta amenaza de su coma autoinducido de su escondite en las raíces de Moria. Despierto y descansado, el balrog fue consciente una vez más de su poder y arrogancia; quizás, también, sintió el poder que el lugarteniente de su señor, Sauron de Mordor, había alcanzado en el mundo. Mató a dos de los reyes enanos y reunió junto a sí a un poderoso ejército de orcos y trolls de los alrededores sólo con la fuerza de su voluntad. Con estas tropas expulsó a los enanos supervivientes de Moria y se estableció a sí mismo como Señor.

¿Qué hubiera hecho si hubiera capturado el Anillo Único? Es incierto que se lo hubiera entregado a Sauron. Más bien ¿no lo hubiera empuñado para sí, seguro que sería mejor discípulo del Enemigo del Mundo que el Señor de Mordor? Las respuestas se desconocen, ya que Gandalf el Gris, un Istar y así mismo un Maia, luchó y derrotó a este terrible Señor de Moria - sacrificando su Fana en el proceso.

**Lungorthin**

Lugorthin fue el segundo de los renegados espíritus de fuego más poderoso. Sólo Gothmog, Señor de los Balrogs, era más poderoso. Por consiguiente, Lungorthin fue capaz de conseguir el rango de Señor de la Guardia Melkorica en la capital de Morgoth en Thangorodrim (S. "Montaña de la Opresión"). Sirvió a Morgoth como guardaespaldas.

Lugorthin era conocido como el Balrog Blanco, porque su odiosa forma revestida de fuego era pálida y blanca, y las llamas en las que estaba sumergido tenían una calidad pura e incolora.

### Demonios Oscuros

*(-)-EK-7 a 9; el tamaño varía mucho de acuerdo con el género*

Los demonios oscuros son Maiar menores que se han aliado con Morgoth. Sus formas varían infinitamente, tanto como sus habilidades. Algunas veces se les puede persuadir para que ayuden a hombres y elfos en actos malignos (o incluso en los beneficiosos, si un poder del Bien de gran fuerza les obliga de forma considerable), pero a menos que el hacedor del mal que requiera este servicio se haya protegido cuidadosamente y encerrado las fuerzas más sólidas sobre el demonio, poco bien vendrá al final de tales tratos. A menudo los demonios toman algunas de las características de la fuerzas de la naturaleza: los balrogs (ver con anterioridad) como espíritus del fuego son un buen ejemplo. Esto es, sin duda, a causa de los planes originales de Eru para estos espíritus como directores y guardianes de estas fuerzas de la naturaleza.

**El Dindae de Nan Gulduin: Slyardach**

Horrible criatura que parece una bruma, capaz de esconderse entre las sombras y moverse en el mayor silencio, el Dindae Slyardach sirve al maligno animista Lhachglin, un agente de Sauron en la parte norte del Bosque Oscuro. La

voluntad del Señor Oscuro le obligó a servir los caprichos del animista, este demonio sirve como mensajero y enviado para las tropas de orcos y arañas que guardan desde lejos Sarn Goriwing, la fortaleza del animista. Presumiblemente, el Dindae también sería un excelente asesino. Es inquietante al mirarlo, a causa de su forma borrosa (cualquiera que la contemple constantemente, convencido que hay algo en esa bruma, se dañará los ojos a causa del esfuerzo excesivo; por supuesto, el Dindae está en la bruma), este demonio es además un sádico que prefiere moverse sin ser visto sobre las criaturas y medio estrangularlas, para luego dejarlas y saltar después a las sombras para siempre.

**Los Demonios de Aglarond**

De estos cuatro demonios se piensa que solamente son uno, ya que nadie ha visto los cuatro a la vez; porque no se les convocar muy bien. Fuertes pero estúpidos, son obviamente la hez de los demonios. Restos de las unidades exploradoras de Morgoth durante la Primera Edad, desde entonces han vivido en las cavernas de Aglarond sin instrucciones. No parecen tener ninguna inclinación por hacer algo por su propia cuenta a menos que su territorio sea invadido. Entonces se vuelven violentos y atacan; se dice que beben la sangre de sus enemigos. Puede uno imaginarse que hacen esto para aterrorizar a los invasores, ya que los demonios no necesitan de alimento físico. De 2,4 metros de altura, con una negra piel viscosa, garras que pueden triturar la roca, brillantes ojos de color rojo, y grandes fauces llenas de colmillos, estos demonios son horribles incluso para los espectadores más misericordiosos.

**Lesh-Y de la Corte de Ardor**

Uno de los dos demonios con calidad total de miembro de la Corte de Ardor en el sur de la Tierra Media (Mourfuin era el otro –ver a continuación–), Lesh-Y no era de la clase de demonios violentos, a menos que le encolerizaran. Quizás era originalmente discípulo de Aulë el Herrero, artesano de los Valar, la pasión de Lesh-Y era la construcción de objetos mágicos, que hacía con una habilidad nunca vista desde el fallecimiento de Fëanor, quién hizo los Silmarils. De 2,1 metros de altura, con una piel grasienta de color rojo parecida al cuero, totalmente desprovisto de pelo, con orejas puntiagudas y largas uñas parecidas a garras, Lesh-Y no era hermoso, pero en su taller, inclinado sobre algún maravilloso objeto sobre el cual estaba trabajando, tenía una cierta dignidad y arrogancia. Se desconoce lo que fue de él al final.

**Mourfuin, Demonio Señor de Ardor**

Mourfuin distaba mucho de ser tan apacible o inofensivo como Lesh-Y, era miembro de la Corte por la fuerza de sus poderes físicos y su mando sobre los demonios menores, a los cuales podía convocar para que cumplieran sus órdenes. Basicamente un demonio del fuego, con poderes de inmolación como si fuera un balrog pequeño, Mourfuin podía variar su estatura cuando lo necesitaba, de 1,8 a 5 metros de altura. Como Lesh-Y, tenía una piel grasienta parecida al cuero y de un color rojo, y orejas puntiagudas. Podía atacar con sus garras pero prefería utilizar su látigo y su espada, de nuevo a la manera de un balrog. Morfuin también podía lanzar sortilegios de fuego.

**Razarac**

El demoniaco Razarac es el monstruo más terrible del Lejano Harad, y el más terrible morador de las Haradwaith. Los haradrim lo conocían como "El Destructor", es un líder poderoso y horrible de los ejércitos de Morgoth en los días de los elder. Las leyendas cuentan que Razarac fue colocado bajo la roca del Ogladalo Vatra cuando se creó el desierto, para impedir que el agua retornara a la superficie. Sin embargo, en años recientes los hombres han roto los sellos de esas profundas cavernas, y ahora este terror merodea en la noche bajo el cielo raso. Fisicamente, la bestia tiene una forma igual a un gran troll de las montañas. Su piel es gruesa, dura, y áspera, lo que le da la protección de una coraza. Para el combate, está armado con afiladas garras en manos y pies, también tiene colmillos en las enormes y poderosas mandíbulas. De los impresionantes hombros se despliegan unas alas curtidas que, aunque no transportarán al monstruo durante trayectos largos, le permitirá dar grandes saltos de hasta 183 metros.

Su diabólico intelecto aumenta el aspecto terrorífico de la bestia. Domina todos los sortilegios de la esencia que traten sobre el fuego o la luz hasta nivel 25, es capaz de realizar juicios tácticos avanzados, y también de divertirse jugando con sus víctimas empleando un ingenio diabólico. Los años de cautividad de Razarac que pasó guardando las aguas robadas del Harad ha encendido en su mente el deseo continuo de impedir que los hombres alcancen las fuentes del agua, y en ese afán muestra una particular obstinación. Hasta el momento, el Destructor ha limitado su caza al mismo Espejo, donde ataca a las bandas de hombres del desierto que beben de los pozos. Aunque, es sólo cuestión de tiempo que los oasis más grandes de la región atraigan a la bestia, ya que ofrecen mayores oportunidades para la destrucción. Los nómadas y las caravanas de la región temblarán de temor con la primera pisada que realizen en cada viaje por el desierto.

**Los Vientos de Taurang**

Demonios del viento y el aire, los diabólicos Vientos de Taurang sirven a los caprichos de Taurclax, el maligno animista de la Corte de Ardor de la región de Mûmakan en el sur de la Tierra Media. El maléfico pacto que hizo Taurclax con los Vientos fue que sufriría igual que sus nuevos aliados cuando "murieran" (imposible de hacer) o los incapacitaran, con lo que él mismo resultaría incapacitado. Los Vientos parecen unas tenues figuras envueltas, encapuchadas, y enmascaradas de negro. Están armados con maléficas hojas mágicas que se conocen como kynacs; estas hojas están envenenadas. Los Vientos pueden cambiar a la forma que implica su nombre, y de esta manera pueden entrar en cualquier lugar que no sea hermético; son capaces de transportar sus armas con ellos mientras lo están haciendo. Sin embargo, no pueden luchar en esta forma y les lleva 6 asaltos recobrar su estado sólido (o viceversa); no pueden cambiar de forma mientras están aturdidos. Los vientos del menos al más poderoso se llaman: Aur, Kax, Eos, Gan, Ior, y Kel. Cuando se les destruye de alguna manera, los Vientos regresan a la fortaleza de Taurang de Taurclax y se recobran en 66 días. Taurclax está fuera de acción durante un número de días igual al nivel del Viento derrotado.

**LASSARAUKAR**

*Menor: (-)-CH-7; 1,8 a 2,1 m;*
*Mayor: (-)-CH-8; 2,1 a 2,4 m*

Los Lassaraukar (Q. "Demonios de las Hojas"; "Demonios de la Hoja"; sing. "Lassarauko"; S. "Lethryg"; sing. "Lathrog") son unas terribles criaturas nocturnas, espíritus del bosque a los que Morgoth sedujo, corrompió, y rehizo como unos salvajes depredadores arbóreos. Pocos monstruos poseen fetiche para un terror tan desenfrenado. Inmortales

pero incapaces de reproducirse (o de criarse), estas atroces criaturas poseen tal refinamiento en el sentido del oído y del olfato que pueden sentir cosas con la precisión de la vista de los elfos. Nada les sobrepasa en velocidad o agilidad, porque pueden correr a lo largo de las ramas de los árboles y saltar a través de los claros de los bosques más rápido de lo que puede volar un vencejo. Un Lassarauko virtualmente puede empezar, cambiar de dirección, y detenerse al instante (pero sólo en un lugar predeterminado).

Los Lassaraukar parecen hombres altos, carentes de rasgos distintivos. Todo su cuerpo está cubierto con una especie de piel grisácea, una gruesa piel que parece una ropa ceñida. Esta piel cubre todo su cuerpo, incluyendo la cara. En los pies, tienen una planta parecida a una "suela con tacos" de dos centímetros de grosor, impregnados de unos extraños salientes parecidos a unos lunares, y que parecen hechos para acentuar su ya de por sí asombrosa tracción. Sus cabezas carentes de pelo se adornan también con una segunda piel exterior. Extendiéndose desde la dura frente huesuda que rodea la calavera del Lassarauko, esta capa semitransparente cae sobre su entrecejo, obscureciendo los rasgos faciales de la criatura. Los Lassaraukar se suben la piel cuando comen, pero en cualquier otro momento se retiran detrás de su protección que les escuda del sol.

Los Lassaraukar normalmente conviven en "lats" de seis individuos: uno mayor que dirige a cinco menores. Omnívoros, habitan en "nidos" oscuros y viven de los productos de los árboles, pero conservan una curiosa afición por la carne cruda, en particular por los cerebros frescos. Su dieta es ideal dada su peculiar rutina, porque los Lassaraukar están activos durante menos de una hora al día. Aunque son capaces de moverse durante seis horas, prefieren descansar.

Esto se debe sin duda al hecho que, cuando se mueven, los demonios de las hojas corren a velocidades sobrecogedoras (el "paso de andar" de un Lassarauko es de 305 m/as). Los Lassaraukar descansan (esto es, permanecen inmóviles) durante la mayor parte del día; sin embargo, cuando eligen moverse pueden salir hacia adelante como un vendaval de imágenes borrosas (1525 m/as cuando van deprisa). Saltan sin esfuerzo alguno distancias de hasta 30 m, moviéndose a lo largo de las ramas de los árboles con la facilidad de un ágil mono. Cuando descansan, extienden sus brazos en los costados y miran fijamente hacia delante en una pose rígida, como si fueran estatuas. (Esta forma de relajación y de absoluta inmovilidad ha llevado a muchas víctimas inconscientes a creer que estaban rodeadas de esculturas, sólo para "descubrir" más tarde que su cerebro estaba perdido).

Los Lassaraukar permanecen inmóviles cuando atacan. Utilizando sólo una pequeña fracción del impulso de un segundo, un Lassarauko gira sus brazos hacia atrás a lo largo de los costados, los sube por detrás de su espalda, sobre sus hombros, y luego los baja hasta juntarlos rectos delante de él. Este movimiento de rueda provoca que su cabeza y la parte superior del cuerpo se muevan hacia adelante, también sacan dos discos naturales hechos de hueso del interior de un hueco en el pecho del Lassarauko. Estos afilados discos de 5 cm de diámetro se desplazan a lo largo de una hendidura de hueso al descubierto, que está en la parte interna del brazo del Lassarauko; para luego lanzarlos hacia adelante a una velocidad sorprendente. Estos mortíferos proyectiles están bañados en un líquido que es la sangre diluida del Lassarauko, y que trabaja como un veneno nervioso de tercer nivel. Al menos un asalto siempre precede a tales ataques, porque el demonio de las hojas debe generar un impulso. Con una reserva de cincuenta discos, un Lassarauko puede iniciar veinticinco ataques dobles durante el transcurso de cincuenta asaltos (renueva el suministro a un ritmo de 3/hr).

Mientras que los Lassaraukar menores confían en sus terribles proyectiles, los demonios de las hojas mayores emplean otros medios de ataque encantados. Totalmente ciegos, tienen unos ojos mágicos, semejantes al ámbar, que horadan su envoltura facial. Estos almacenan y concentran rayos de luz solar que emiten incluso cuando la criatura está (y ha estado) inmóvil, lo que convierte a los Lassaraukar en unos seres excepcionalmente mortíferos. Desafortunadamente los aventureros que los tomen por estatuas e intenten robar sus valiosos ojos (500 mo) normalmente encontrarán que la experiencia es un desagradable final a su expedición.

Con todo, la mejor manera de atacar a un Lassarauko es mientras está inmóvil. Cuando se mueve, es virtualmente imposible impactarlo (a menos que se le coja en una zona reducida, cuando se reduce la BD). Afortunadamente, como los Lassaraukar deben decidir en escasos segundos donde empiezan, giran, o se detienen, se les puede emboscar incluso mientras están en movimiento. Uno sólo necesita saber su trayectoria exacta. Por supuesto, una vez se detenga el Lassarauko cualquier ataque preparado será muy útil. Con una tirada exitosa de orientación, un aventurero puede reaccionar durante la pausa del Lassarauko. A continuación, asumiendo que el intrépido guerrero no se trague un disco o dos, puede atacar a la implacable criatura.

La venenosa sangre le sirve de lubricante, y es propia de una variedad del Lassarauko. De acuerdo a la leyenda, hay seis "i-lats" de demonios de las hojas, cada ser está en un grupo de seis lats. La sangre de cada i-lat es según opinión común única, y se cuenta que los tipos de sangre del Lassarauko se consideran equivalentes a las seis formas de veneno: circulatorio, transmutador, muscular, nervioso, reductor, y respiratorio. Estas mismas historias dicen que los Lassaraukar mayores de cada i-lat tienen gemas en forma de ojos que lanzan distintos rayos de poder. Algunos, según se supone, utilizan rayos luminosos, mientras que otros utilizan el fuego, el aire, el agua, el frío, y la tierra. Dada la naturaleza de los encantamientos, esto es posible, pero difícilmente plausible.

Los demonios de las hojas menores sufren una penalización de -50 cuando operan a la luz del día (-100 si la piel de su cara está doblada). Se encuentran en grupos de seis (incluyendo a un Lassarauko mayor de líder). Los Lassaraukar mayores sólo operan con un -25 a la luz del día.

### UNGOLIANT, DEMONIO DEL VACÍO

*(-)-EK-9; variable pero normalmente de 11 m de ancho*

**NOTA:** *Puedes encontrar información más detallada sobre Ungoliant en el suplemento de ICE titulado Señores de la Tierra Media, Volumen I.*

Ungoliant (Q. "Monstruosa Araña Gigante") es la Gran Enemiga, el demonio más poderoso que habitó jamás Arda. Era un espíritu del vacío (la nada), la encarnación de la oscuridad, y la personificación de la destrucción completa. Uno de los primeros aliados de Morgoth, Ungoliant se rebeló contra su señor, porque se obsesionó con la luz, y sólo quería devorarla y envolverla en su propia oscuridad especial, la No-Luz, que destruía toda la luz y las cosas buenas. Cuando más tarde Morgoth deseó los Silmarils (Grandes Joyas), no fue tarea difícil para él persuadir a Ungoliant para que se uniera en el asalto a Valinor, porque cuando oyó sobre las joyas, las deseó para sí. Se cubrió a sí misma y a su amo con una capa de No-Luz, y tejió telarañas de oscuridad para que

escalaran hasta Valinor, y así llegaron al Reino Bendecido en tiempo de festividad. Entonces envenenaron los Dos Arboles y huyeron con las Joyas.

Cuando alcanzaron su oscuro refugio, se pelearon por el botín, y Ungoliant creció a causa de la ira hasta tal tamaño y poder que él mismo Morgoth estaba aterrorizado y gritó para que sus balrogs le salvaran. Los espíritus de fuego expulsaron a Ungoliant con sus látigos llameantes, y huyó hasta un oscuro valle. Allí encontró a otras criaturas de su propia raza, pero menos grandes, ella y esas criaturas eran de la forma que los Pueblos Libres llaman arañas. Allí vivió y se reprodujo. Ella-Laraña fue una de sus vástagos, y hubo muchas otras, algunas menores y otras casi tan grandes. Nadie sabe lo que fue de Ungoliant, pero algunos sabios dicen que al final su hambre llegó a ser tan grande, que después de haber devorado a sus vástagos, se devoró a sí misma.

### Vampiros de Morgoth

*(-)-EK-9; del tamaño de un hombre*

Los vampiros de Melkor no son los muertos vivientes bebedores de sangre de los hombres; más bien son poderosos demonios. Estos espíritus fueron una vez señores de los inofensivos murciélagos normales, pero bajo la tutela de Morgoth se convirtieron en grandes agentes del mal y fuente de terror. Son extraordinarios seres voladores, y en los primeros tiempos Morgoth los utilizaba frecuentemente como mensajeros. Tenían la apariencia de murciélagos gigantescos con rostros de hombres y mujeres, y garras de enormes aves de presa, los vampiros estaban bien dotados para cumplir las ordenes de Morgoth y espiar para él. Los vampiros podían asumir otras formas mediante el uso de sus capas mágicas. (Estas capas podían darle a otros el poder de tomar la forma de un vampiro).

**Thuringwethil, Mensajera de Angband y Tol-in-Gaurhoth**

Esta vampira era la favorita de Sauron y le sirvió como mensajera durante la Búsqueda del Silmaril en la Primera Edad. La medio Maia Lúthien utilizó su forma para entrar en Angband, ya que Thuringwethil (S. "Señora de la Sombra Secreta") había perdido sus poderes y su capa cuando cayó Tol-in-Gaurhoth (S. "Isla de los Licántropos") y Sauron huyó, tomando él mismo la forma de un vampiro.

## 6.3 DRAGONES

Los dragones (Q. "Lóki" o "Angulóki" o "Valóki"; sing. "Lóke" o "Angulóke" o "Valóke"; S. "Engwai"; sing. "Angwa"), o draques, son los monstruos más famosos y temidos de la Tierra Media. Ninguna raza de criaturas infunde tanto pavor y respeto, o es causa de tanta maravilla y de tantas historias. Son la concepción suprema de Morgoth.

### Los orígenes de los dragones

Poco se sabe de los comienzos de los dragones. Mientras que sus orígenes están unidos a los pozos de cría de Utumno (Q. "Abismos Infernales"; aka "Infierno"), donde Morgoth creó a los primeros dragones fríos, la raza de los dragones alcanzó su esplendor más tarde en la Primera Edad. Los dragones de fuego (Q. "Urulóki" o "Fealóki"; sing. "Urulóke" o "Fealóke") y los grandes dragones alados (Q. "Rámalóki"; sing. "Rámalóke") - los dragones del saber popular- nacieron del fuego y la magia en las mazmorras de Thangorodrim (S. "Montaña de la Opresión") en Angband. A partir de esa época, aparecieron muchas especies menores y especializadas, aunque ninguna en número suficiente como para destruir el Equilibrio de las Cosas.

De acuerdo con los escribas de Sauron, Iaurlóke el Frío fue el primer draque auténtico. Nació en Angband (S. "Prisión de Hierro") durante la larga lucha entre Morgoth y los eldar de Beleriand. Engendró a Glaurung, Padre de los Dragones y el primero de los draques de fuego, pero Glaurung le consumió en un airado duelo casi un siglo más tarde. Poco después, Glaurung salió hecho una furia de Thangorodrim y causó estragos entre los elfos de Dorthonion y Hithlum (en Beleriand). Arrasó los campos de Ardgalen en su adolescente exhibición de tosco poder. Como Glaurung estaba sólo a la mitad de su crecimiento, Fingon y sus arqueros expulsaron al joven dragón de regreso a Angband. Morgoth se enfureció, porque el precipitado ataque de Glaurung había destruido cualquier esperanza de sorprender a los Pueblos Libres con el poder completo de un draque de fuego. Así terminó el primer encuentro del mundo con un verdadero dragón.

Pasaron dos siglos antes que el gusano de Morgoth apareciera de nuevo. En la batalla de la Llama Súbita (S. "Dagor Bragollach"), Glaurung condujo con éxito a las fuerzas de la oscuridad en la lucha para romper el asedio de Angband. Mató a cientos de elfos y asoló grandes áreas del este de Beleriand antes que la campaña finalizara. Después, a su regreso a casa triunfante, Glaurung comenzó un largo reposo.

Glaurung soportó la subsiguiente paz criando y engendrando una prole de dragones menores. Cuando crecieron, los condujo en el combate. Esta fue la primera vez que un grupo de draques aparecieron juntos. Durante la quinta batalla de la Primera Edad, la "Batalla de las Lágrimas Innumerables", diezmaron un ejército combinado de elfos y hombres. Sólo el valor de los enanos de Belegost impidió la completa derrota de los Pueblos Libres.

En los años subsiguientes Glaurung y su prole ayudaron a asegurar las tierras que habían conquistado los ejércitos del Enemigo Oscuro. Utilizaron sus poderosos encantamientos para hipnotizar las mentes de su enemigos derrotados y sojuzgarlos bajo el dominio de Morgoth. Finalmente Glaurung atacó la ciudad élfica de Nargothrond, matando a todos sus habitantes salvo a su jefe militar, Túrin Turambar. El poder de Glaurung era tal que primero hechizó a Túrin y le obligó a partir, dejando a la ciudad expuesta al asalto.

Túrin juró venganza, pero las maquinaciones de Glaurung causaron otro mal antes que los dos volvieran a reunirse de nuevo. El terrible gusano lanzó un sortilegio sobre la hermana de Túrin, Nienor, y robó su memoria. Esta maldición la condujo a su desafortunado y funesto matrimonio con Túrin.

Túrin siguió la pista de Glaurung hasta Cabed-en-Aras y clavó profundamente su gran espada Gurthang en el vientre del dragón. Cuando el draque de fuego murió, se disipó su sortilegio... lo que permitió que Nienor recuperara su memoria. Se suicidó después de conocer la terrible revelación, se había casado con su hermano y llevaba a su hijo. También pereció Túrin a causa de la pesadumbre y el veneno de la negra sangre de Glaurung.

La muerte de Glaurung marcó el final del primero y más largo capítulo de la historia de los grandes draques del norte. Si bien fue el Padre de los Dragones y excepcionalmente poderoso, Glaurung no fue el draque más grande que existió en Endor. Esa distinción la tiene Ancalagon el Negro - el poderoso dragón alado al que se conoció como "mandíbulas que se precipitan".

Como Glaurung, Ancalagon era un draque de fuego; pero a diferencia de su predecesor, el dragón negro era mucho más grande y poseía el poder de volar. Fue el primero y más majestuoso de su raza. Sus alas oscurecían los cielos, mientras vientos huracanados barrían las planicies antes de desencadenar su imparable fuego. Indudablemente fue el monstruo más grande nacido en la Tierra Media, Ancalagon fue la culminación de los dragones.

Afortunadamente, Ancalagon resultó tener una vida relativamente corta. Murió poco después de su primera aparición, durante la Guerra de la Cólera. En esta luchó en duelo contra las grandes águilas, conducidas por su rey, Thorondor. Los cielos se oscurecieron por el humo y los truenos desgarraron las nubes cuando las gigantescas aves comenzarón a luchar. En medio de este combate aéreo sin precedentes, el guerrero Eärendil –que vino del oeste en el buque alado Vingilot– derribó al dragón con un extraordinario disparo con su arco. Ancalagon cayó, creando tal cataclismo que hizo pedazos los picos de debajo. Los demás dragones huyeron en medio de la confusión.

Ancalagon murió al final de la Primera Edad, justo cuando un cataclismo destruyó y hundió Beleriand, que empezó a formar de nuevo Endor. Muchos de los dragones escaparon a la destrucción y, como sus hermanos de Utumno y de otros abismos, fueron a otros lugares de la Tierra Media. Algunos se asentaron en las Montañas Grises, mientras que otros se aventuraron más hacia el este y el sur. En los albores de la Segunda Edad, el legado de Morgoth se había esparcido. Los dragones siguieron rondando prácticamente cada rincón de Endor.

### La naturaleza de los dragones

Fisicamente, estos denominados gusanos gigantes, varían en tamaño y apariencia. Algunos se deslizan o se arrastran; otros corren, saltan, o vuelan. La mayoría tienen una vista tan aguda que sobrepasa a la mayoría de las aves, mientras que otros pueden percibir olores mejor que un oso del norte. Todos comparten una herencia común, tienen pieles escamosas, de dos a cuatros cuernos, y largos cuerpos serpentinos. Aquellos con miembros tienen cuatro apéndices, aunque dos pueden estar modificados para sostener las alas. Garras como estoques coronan sus diestros dígitos.

Los dragones son bestias encantadas. La magia fluye a través de su sangre venenosa, y muchos draques son poderosos magos. Algunos utilizan sus habilidades para destruir a sus enemigos, mientras que otros manejan los encantamientos de manera más sutil. A todos los dragones les encanta el poder y disfrutan dominando a otras criaturas, y muchos conocen potentes sortilegios sobre la manipulación de la mente. Unidos a su agudo intelecto, estos encantamientos pueden conducir a un hombre o elfo leal a rendir sus armas o incluso a hacer la guerra a sus hermanos.

La afición de los dragones por los juegos de palabras, los acertijos, y otras pruebas mentales es legendaria. Todos los draques disfrutan utilizando sus habilidades intelectuales. Les fascinan los enigmas y los acertijos. Son hábiles en miríadas de lenguas y capaces de conversar y tener duelos dialécticos en muchas lenguas. Sus ojos perversos, presencia audaz, increíble intensidad vocal, y método perceptivo les convierten en enemigos formidables (si no aplastantes) en un debate. Instruidos en las artes de la ilusión verbal y capaces de percibir los más insignificantes cambios en los tonos del sonido y la emoción, ven profundamente en las palabras de aquellos que tengan la poca fortuna de encontrarse con ellos. Pocos pueden esconder sus verdaderos sentimientos ante el rostro de tal poder absoluto.

Sin embargo, los dragones tienen ciertas debilidades cuando compiten en batallas de lógica o de inteligencia. Vanidosos, irascibles, mentirosos, egocéntricos, y asombrosamente presumidos, los draques tienen un temperamento muy difícil. Hinchados de un desmesurado orgullo y fácilmente adulables, disfrutan de la adoración de otros, e incluso cuando saben que el orador está simplemente esperando demorar su propia muerte. Un dragón jugará con un enemigo cuyas dulces palabras están efectivamente pronunciadas para vivir más tiempo de lo que le toleraría a un adversario belicoso. Para un draque, un falso adulador es un sabio y un desafiador armado es simplemente un alimento temerario. Los dragones desprecian la falta de respeto.

Sin tomar en cuenta su especie, los dragones viven y cazan en solitario. Guardan celosamente sus territorios, y se enfrentarán o matarán a otros draques que invadan sus dominios siempre en expansión. Por supuesto, sus reinos reflejan sus orígenes, porque a dondequiera que va un dragón, deja la región yerma. No les interesan las personas subyugadas o las obras de las criaturas inferiores; persiguen sólo el poder y el botín que atestigue sus triunfos.

Todos los dragones viven en guaridas de algún tipo, en las que de alguna manera regresan al seno de la tierra de la cual vinieron. Pasan una cantidad desmedida de tiempo en estas moradas subterráneas (o bajo el agua), reclinados sobre lechos de tesoros. Incluso cuando están activos, descansan o duermen de diez a cien horas. Durante la hibernación, un dragón podría dormir durante mil años. Muchos draques han dormido tanto que cantidades considerables de sus tesoros han empezado a incrustarse en las escamas de sus armaduras.

Los dragones pueden emparejarse pero, como otros monstruos, no se inclinan a formar uniones o a reproducirse. Sólo alguien ajeno podría obligarlos a tener prole. Luego, hasta cierto punto, los draques deben ser criados.

# CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS DRAGONES

Por supuesto, cada draque es único, pero todos comparten ciertos elementos comunes. Todas son criaturas prácticamente inmortales con una formidable fuerza individual. Como muestran las historias que rodean a Glaurung, Ancalagon, Scatha, y Smaug, no temen a ningún individuo de entre las filas de los Pueblos Libres de la Tierra Media. Ningún otro monstruo, salvo los Maiar renegados que se conocen como balrogs, los rivalizan. Sin embargo, los dragones son vanidosos, mentirosos, irritables, y despiadados, lo que les hace impredecibles e incapaces de adaptarse a ciertos desafios críticos.

Los poderes usuales y comunes a todos los dragones son los siguientes:

**(1) Críticos:** A menos que se diga de otra manera, los críticos contra un dragón se tiran en la tabla de críticos para grandes criaturas. Esto se aplica tanto a los ataques físicos como a los de sortilegios. (Utiliza la CT-10 y la CT-11 de SdlA o la 10.15 Ley de las Armas y 10.85 Ley de los Sortilegios).

**(2) Armadura:** La piel de los dragones varía en resistencia. Las placas superpuestas se endurecen con la edad. A menos que se haga constar de otra manera, los draques jóvenes tienen escamas equivalentes al cuero rígido (CA 12), mientras que los gusanos adultos tienen una armadura igual a la más magnífica coraza (CA 20). Este material encantado resiste (bonificación BD de +2 x el nivel de la bestia) todas las formas de sortilegios dirigidos de ataque y protege a la criatura contra los elementos. Para hacerse una armadura con la piel de un dragón, el aventurero debe primero cortar las escamas y la piel subyacente del cuerpo del draque, todo mientras contiende con la venenosa sangre de la bestia. Esto es una considerable proeza. Incluso, coser y moldear una armadura hecha de tal material encantado requerirá el trabajo de un armero y un alquimista.

**(3) Sortilegios:** Los dragones son poderosos magos. Criaturas encantadas, poseen la habilidad inherente de lanzar cualquier sortilegio de las listas de dominio espiritual y maestría en la detección (listas abiertas de canalización pag. 66, en SdlA; listas cerradas y abiertas de canalización, en RM). La mayoría también tienen las listas de sabiduría y conocimiento de los objetos (listas abiertas de canalización pag. 66, en SdlA; base de bardo, en RM). Muchos gusanos son poderosos magos, hechiceros, bardos, etc.

**(4) Fuerza de la forma:** Los dragones tienen muchas formas. Los dragones alados y los draques de las cuevas tienden a ser más esbeltos de lo normal, mientras que los draques fríos son más corpulentos. Los dragones alados pueden agitar el aire, con un alcance de 305 m, creando el equivalente a un huracán local (trátalo como un ataque +20 de golpe de aire). Los draques raramente sufren penalizaciones asociadas con la edad, ni se fatigan fácilmente. No necesitan descansar durante un día determinado. Sin embargo, cuando duermen descansan de un tirón durante 1 a 100 días y es difícil (-10) despertarles de su sueño. En estado latente, o "hibernando", los dragones duermen durante 10 a 100 años.

**(5) Sentidos aumentados:** Los dragones pueden ver perfectamente bien en lugares completamente oscuros, y pueden sentir las formas de las criaturas del mundo de las sombras (ejem., Nazgûl). También tienen una excelente vista, oído, olfato, y gusto.

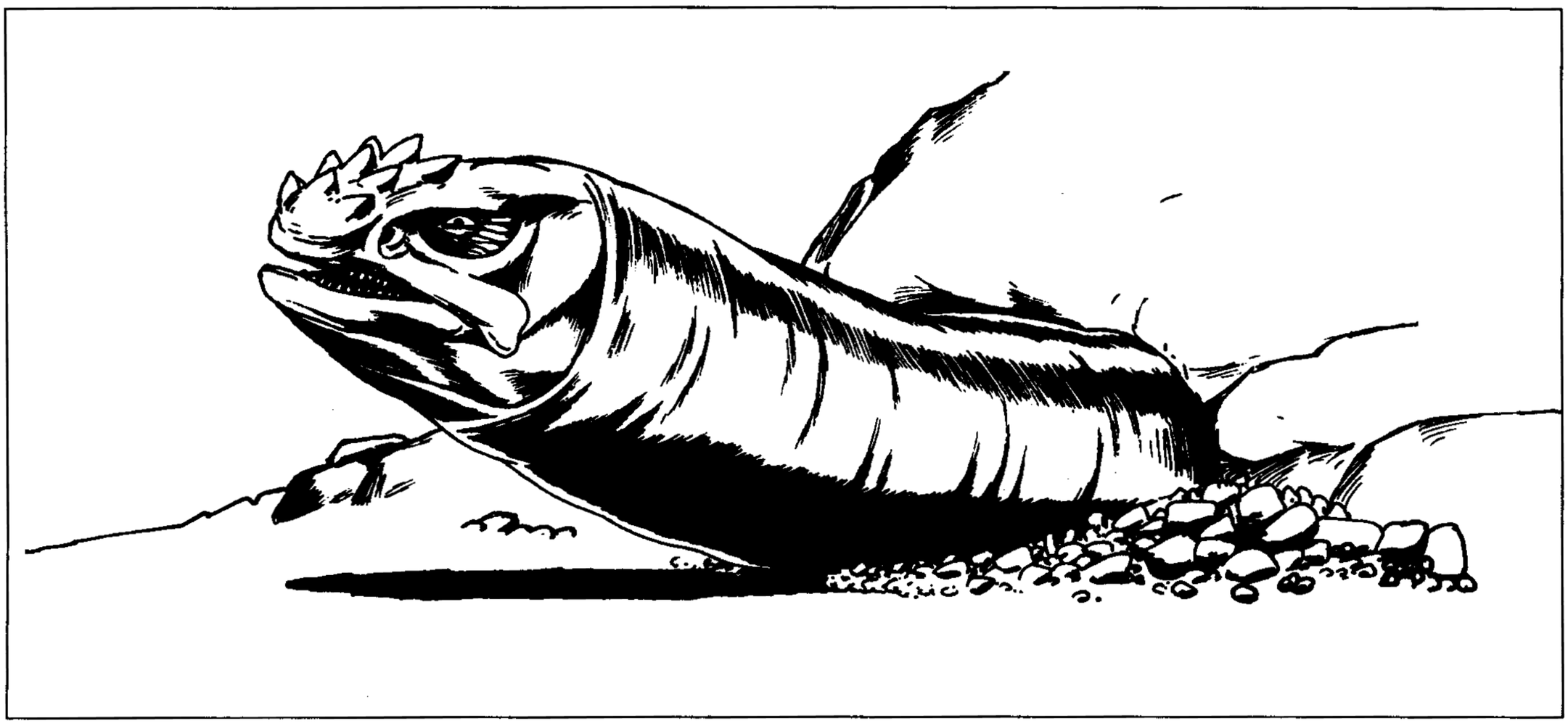
**(6) Presencia:** Cualquiera que esté dentro de la vista de un dragón debe hacer una TR contra un sortilegio de miedo de nivel 5. Con un fallo de la TR de 1 a 50, la víctima huirá aterrorizada durante 1 a 5 minutos. Si el fallo de la TR es de 51 a 100, la víctima huirá de miedo durante 1 a 100 minutos. Si la víctima falla por 101 ó más, caerá bajo el control del gusano durante 1 a 100 asaltos. Además, un dragón puede utilizar sus ardientes ojos rubíes para encantar a un individuo, su mirada fija es equivalente a un sortilegio de dominio espiritual (se le permite utilizar cualquier sortilegio de la lista de serenar espíritus en SdlA o la lista de dominio espiritual en RM).

**(7) Aliento fétido:** Si posee un arma de aliento, un gusano puede utilizarla una vez cada 1 a 3 minutos (6 a 18 asaltos dependiendo de la edad de la bestia). Puede atacar hasta 2 x su nivel, en un día determinado. Pueden concentrar su aliento como un rayo (ejem., rayo de fuego) con un alcance de 90 m, o pueden utilizar un cono de dispersión (base de 30 m) con un alcance de 30 m, y que es equivalente a un ataque de bola (ejem., bola de fuego). Su bonificación de ataque varía con la criatura. (Cuando es un uso no especificado la bonificación es igual a 1,5 x el nivel de la criatura).

Cuando los draques llegan a la madurez, siguen elaborando rituales de cortejo. Los machos realizan invariablemente el largo viaje hasta el hogar de su pareja, en donde combaten contra cualquier rival o pretendiente. Después toman parte en una danza, una exhibición acrobática y tempestuosa de aterrador frenesí. El apareamiento continua y puede durar diez días. El macho luego se marcha durante 10 a 100 años. Seis meses o más tarde la hembra pone de 1 a 10 huevos en un profundo vivero en forma de pozo en el interior de la tierra. Después de otros seis meses, los recién nacidos utilizan sus afilados cuernos para salir de sus duros y correosos cascarones, y empiezan sus vidas en Arda. Sin embargo, sus madres devoran a aquellos que parecen débiles.

Los draques subsisten virtualmente con cualquier clase de comida. Pueden consumir cualquier cosa desde la carne al mithril, tragándose hasta 450 kilogramos de un solo trago. Cuando se alimentan, a menudo es en la forma de una orgía continuada de consumo que dura de dos a cuarenta días. Durante ese tiempo, matan y se comen manadas enteras de ganado o lassanakûni salvajes. Su inusual metabolismo les permite almacenar la mayoría de esta comida y les permite hibernar con impunidad.

Virtualmente inmortales, nunca se ha sabido de un dragón que haya muerto de viejo o por enfermedad. Crecen y envejecen hasta que se hacen muy grandes y en muchos casos lo hacen más lentamente con el paso de los años. Su sangre mágica se hace cada vez más venenosa y corrosiva, mientras que su armadura se hace más gruesa y dura, y sus cuernos



se hacen más largos y nervados. Con el tiempo, las escamas superpuestas de un draque llegan a ser casi impenetrables, e incluso su cara inferior, relativamente blanda, llega a ser capaz de desviar a todas las mejores armas.

Sin embargo, los draques tienen un punto débil en sus defensas. Se conoce como "lunar de nacimiento", y es una imperfección de origen o propósito desconocido que algunos cronistas atribuyen a la cólera de Eru. Aquí, las escamas no acabaron de desarrollarse. Con la excepción de los ojos del dragón, es el único punto vulnerable del cuerpo de la criatura. Si se encuentran con un oponente afortunado (ejem., Bardo el Arquero), este punto débil puede significar la muerte del draque.

Por supuesto, sólo acercarse a un dragón es una hazaña considerable. Los dragones tienen múltiples filas de dientes gigantescos y garras tan duras y afiladas como la punta de una lanza. Algunos tienen colas semejantes a látigos que pueden golpear o azotar a un oponente hasta matarlo de un solo y preciso golpe. Otros tienen enormes alas semejantes a las de un murciélago que pueden mover el aire como un chorro o convertirlo en una tempestad. Aquellos que poseen armas de aliento, como los temidos draques de fuego, pueden utilizar este chorro para aumentar la fuerza y velocidad de sus llamas –llamas que pueden recorrer en minutos un valle entero.

Los cuernos son instrumentos especiales que el dragón utiliza para hacer agujeros y en los duelos. Su tamaño y nervadura simboliza el poder del dragón y su altura en la jerarquía de la especie. Estos cuernos son esencialmente irrompibles. Apreciados por su valor como instrumentos musicales y como material para hacer arcos, pueden ser reducidos a polvo para hacer multitud de pociones mágicas. De modo extraño, encarnan la fuerza y la magia de estas criaturas excepcionalmente especiales.

## 6.31 DRAQUES DE LAS CUEVAS

Los draques de las cuevas (Q. "Rondolóki"; sing. "Rondolóke") son unos dragones relativamente pequeños que se desarrollan muy pronto y nunca muestran una refinada inteligencia. Descendientes de los primeros dragones fríos, son una raza sumamente antigua que confía más en los instintos que en las maquinaciones. Los draques de las cuevas viven solos, y generalmetne luchan unos con otros hasta la muerte. Raramente suponen una amenaza para la estabilidad de los endorianos prudentes.

### DRAQUES DE LAS CUEVAS

*todas-UV,EN-7; 4,5 a 12 m*

Los verdaderos draques de las cuevas parecen diminutos draques fríos. No tienen alas; ni poseen arma de aliento. Los draques de las cuevas confían en sus cortas y poderosas patas y cuerpos musculosos cuando cazan presas cerca de sus cuevas en las tierras altas. Moradores de cuevas y volcanes, son peleones, territoriales y temen a los verdaderos dragones, aunque lo negarán de manera vehemente y "dejarán caer nombres", diciendo que conocen bien al anciano Scatha (o quienquiera que sea el gran draque más cercano). Son capaces de hablar, pero son algo estúpidos para los niveles de los grandes draques, y aprecian el cristal pulido sobre las gemas sin cortar, ya que los destellos de las anteriores son muy brillantes. Son unos mentirosos pésimos (tanto en calidad como en cantidad).

### GUSANOS DE LAS CUEVAS

*m-UV,EN-8; 7,3 a 11 m*

Los gusanos de las cuevas son los más especializados y repelentes de entre la raza de los dragones fríos. Carecen de miembros y viven toda su vida en el subsuelo. Como la mayoría de las criaturas de las cuevas, tienen poca pigmentación e incluso menos vista, confían en su capacidad de "leer" las vibraciones y un buen sentido del olfato para localizar a las presas que cogen con sus lenguas prensiles. A causa de su constante necesidad de calcio, la comida favorita de los gusanos de las cuevas son los huesos.

Los gusanos de las cuevas combinan la mayoría de las características menos deseables de los gusanos, y están constantemente cubiertos de una viscosa mucosa. Comerán casi cualquier cosa, siendo su favorita la carne, pero las raíces y los homgos son bastante aceptables en un apuro. Sin embargo, no se comen la roca, a pesar de las persistentes leyendas enanas que dicen lo contrario. Utilizan como taladros los seis resistentes cuernos de sus óseas cabezas para agujerear sus rutas a través de la roca blanda y desmenuzada, deslizándose sobre su mucosa cuando se mueven. Una cresta ósea protege a sus mandíbulas y estrechos ojos de esta aburrida actividad.

Los gusanos de las cuevas habitan en los abismos. Son muy comunes en Moria, aunque se les pueden encontrar en otros puntos ya que algunos han sido lo suficientemente tontos como para cavar demasiado lejos bajo la tierra.

## 6.32 DRAQUES FRÍOS

Los draques fríos (Q. "Helkaloki"; sing. "Helkaloke") comprenden a la mayoría de los dragones más comunes y antiguos. Todos los demás dragones descienden de su linaje. Engendrados por Morgoth como las últimas criaturas guerreras, fueron los primeros monstruos que amenazaron la paz de la Tierra Media.

Hay cuatro tipos de draques fríos, los draques fríos alados y tres variedades sin alas: los verdaderos draques fríos, los draques del hielo, y sus primos más pequeños, los draques terrestres.

### DRAQUES FRÍOS

*kmfg-AFDGMUVY,CBPT,EKNR-8; 9 a 24 m (sin alas)*

Los verdaderos draques fríos son criaturas poderosas y de fuerte armadura cuyas escamas son más gruesas que las de los otros dragones. Agiles pero carentes de alas, tienen poderosos miembros y, largas y aceradas garras. La mordedura de un draque frío puede triturar completamente a un enemigo protegido con una armadura, y un barrido de su cola, parecida a un látigo, puede derribar fácilmente a un mûmak. Les gusta el combate físico y son rápidos golpeando cuando atacan. Los draques fríos disfrutan cazando, y aman la lucha.

La mayoría de los draques fríos viven en climas fríos o glaciales, prefiriendo las tierras altas baldías y alpinas a las tierras más templadas. Estos monstruos, al fin y al cabo, fueron engendrados en el frío más completo de la región de los Fríos Eternos. Así, son fuertes, resistentes e inmunes a los climas helados, y capaces de olfatear a una presa que esté a dieciseis kilómetros de distancia. (Ningún dragón posee un sentido del olfato tan desarrollado). Su coloración también refleja su afinidad por la nieve. Aunque varían en el color como los demás dragones, la mayoría son de color blanco grisáceo o incluso blancos. Sin embargo, los draques fríos más viejos y poderosos muchas veces son de color negro, pardo, o incluso rojo.

**Agburanar**

Agburanar es un draque frío de color negro que reside en las cuevas de Ωlund en el espolón de las Montañas Grises, dieciseis kilómetros al norte del Brezal Seco de la parte oriental de las Montañas Grises (S. "Ered Mithrin"). Aunque mató al señor enano Fáin y más tarde hizo una carnicería con una pequeña banda de trolls de las nieves que le desafiaron a causa del tesoro de Fáin, es una bestia relativamente tímida que prefiere la carne de cabra y oso.

**Ando-Anca**

Draque de color rojo, Ando-Anca reside en el Monte Udûnanca en el lado noreste del Brezal Seco. Su padre fue Glaurung, así que es extremadamente viejo y, aparte de su hermano mayor Scatha, el más poderoso de los draques fríos de las Montañas Grises. Ando-Anca es una criatura agresiva aunque soñolienta que, incluso cuando está en movimiento, duerme el 95% del tiempo (1 a 95). Cuando está despierto, caza losrandír, pero su presa favorita son los trolls (porque adora una buena lucha).

**Culgor**

De un dorado rojizo, Culgor es uno de los más bellos draques fríos de Morgoth. Es el más rápido e inquisitivo de los dragones de las Montañas Grises, y vive en la Colina del Murciélago.

**Gostir**

Gostir, el anciano "Mirada Terrible", es un poderoso mago que reside en las montañas de Barl Syrnac al norte de Rhûn. Es un draque frío de un color blanco níveo, renombrado por sus ojos brillantes como rubíes y rostro terrorífico. Gostir puede aterrorizar a un enemigo hasta someterlo o incluso matarlo con su mirada. Sin embargo, afortunadamente para los habitantes de Lossoth, Umli, y Lotan, se alimenta principalmente de los animales de las manadas y de grandes mamíferos acuáticos.

**Haurnfile**

La anciana (y mezquina) hermana de Culgor, Haurfile vive en los abismos bajo la Colina del Murciélago en el recodo suroeste del Brezal Seco. Odia a su hermano, que según se dice le robó su tesoro antes de huir de las Montañas Azules que miran hacia Beleriand. Haurnfile es un draque frío de color gris rojizo que caza enanos aunque en general subsiste a base de cabras y ovejas.

**Hyarleuca**

Increíblemente perezoso y de hábitos asquerosos, Hyarleuca es un joven draque frío de color pardo. Conocido por ser el menos sutil de los dragones de las Montañas Grises, a menudo caza en las praderas que están entre las Montañas Grises y las Colinas de Hierro. Vive al sureste del Gondmaeglom, a dieciseis kilómetros al norte del Men Rhûnen.

**Klyaxar**

Klyaxar es un draque frío de color rojo pardo que ha frecuentado durante largo tiempo Lossoth en el Lejano Norte. Joven y pequeño, aunque veloz, vaga por el país de las colinas al norte de las Ered Mithrin.

**Lamthanc**

Lamthanc significa "Lengua Bifurcada", y es un título adecuado para este enorme draque frío de color blanco grisáceo. No sólo su lengua prensil de 2,7 metros está bifurcada, sino que además es un engañoso intrigante. Lamthanc desdeña la verdad, prefiere emplear complejas mentiras para confundir y atrapar a sus enemigos. Es, en todos los sentidos, un asesino juguetón. Residente en las Montañas de Hierro, vive cerca de las aguas heladas de la Mar de Illuin, junto a la Bahía de Utûm en la parte central del norte de Endor. Su único rival poderoso en la región ha sido Hoarmûrath de Dír, el Rey de Urd (y más tarde espectro del anillo).

**Lastalaika**

Lastalaika, "Oídos Finos", es un draque frío de color blanco plateado que reside en el norte de las Orocarni (Q. "Montañas Rojas") del Este. Su guarida mira hacia el oeste sobre el territorio de Aigvalg. Se sabe que está frecuentemente en estado latente ya que es un despiadado devorador de hombres, Lastalaika ha devastado una gran porción de las praderas que hay cerca de su hogar.

**Merkampa**

Llamado "Garra Salvaje" reside en la Ered Ormal en la parte central del sur de la Tierra Media. Draque frío de color gris claro, ha estado aterrorizando durante largo tiempo a las gentes de Clyan y Vaag, y a menudo se le llama el Azote del Sur. El despertar de Merkampa ha incitado a numerosas tribus a escapar de las tierras que rodean los pasos de Chy.

**Scatha el Gusano**

Scatha, el hijo más joven de la primera prole de Glaurung, reside en el Gondmaeglom en el centro de las Montañas Grises. Indudablemente es uno de los más poderosos de los draques fríos, y azote de los enanos de las Ered Mithrin.

Draque extremadamente agresivo y avaricioso, Scatha caza activamente en las plazas fuertes civilizadas y asalta frecuentemente las caravanas que viajan a lo largo del Men Rhûnen (S. "Camino Oriental") al norte del Bosque Negro. Come losrandír, cabras, orcos, y gigantes.

### Draques del Hielo

*fg-DGOSY,T,EKNR-8; 7,6 a 20 m (sin alas)*

Los draques del hielo se parecen a los draques fríos de color blanco y muchas veces se les confunde con sus parientes. Sin embargo, a diferencia de los verdaderos draques fríos a menudo estas criaturas se alimentan de seres acuáticos y están entre los más poderosos nadadores de Endor. Los draques del hielo también son capaces de ingerir agua o hielo y arrojarlos como una "falsa arma de aliento".

Aunque comparten la mayoría de las características de otros draques fríos, los draques del hielo residen exclusivamente en grietas de glaciares o en cuevas de hielo, pasando la mayor parte de su vida activa en o cerca de los glaciares y torrentes de hielo. Son capaces de moverse por el hielo,esencialmente esquiando sobre sus poderosas y planas garras traseras (esto es, unas garras que se prolongan en la parte trasera de cada pata).

**Lomaw**

Lomaw es un draque del hielo de color blanco grisáceo que vive en una cueva de hielo justo al sur del Glaciar Agonizante en las Montañas Grises. Es uno de los dos únicos draques del hielo de la región. Extremadamente ágil, listo, y capaz de congelar a sus enemigos a 180 metros, está entre los más mortales de los dragones del norte.

**Nimanaur**

Como su hermano mayor Lomaw, Nimanaur es un draque del hielo que vive en las Montañas Grises, muy lejos de sus parientes, la mayoría de los cuales residen cerca de los mares del norte. Es menos mortífero que Lomaw y prefiere alimentarse de losrandír que vagan cerca de su morada en el lado noroeste del Brezal Seco.

### Draques Fríos Alados

*kmfg-AFDGMUVY,CBPT,EKNR-8;*
*9 a 24 m (15 a 37 m de envergadura)*

Los draques fríos alados son, como los draques de fuego, los descendientes de los verdaderos draques fríos. Se parecen a sus antepasados en el carácter, excepto que son más esbeltos y gráciles. Y de mayor importancia, los dedos alargados de sus largas patas delanteras soportan unas enormes membranas - alas, que les permiten volar.

**Bairanax**

Cazador de osos, Bairanax vive en las cuevas de la Hondonada de Ovir al sur de las Montañas Grises. Es un draque de color rojo pardo que mide cerca de 17 m de largo. Su afición a la carne de oso está unido a su odio hacia los osos, porque cuando era un dragón joven que escapaba del fin de Angband, casi le mató un oso del norte. Por eso, el culto al oso de los hombres del norte consideran a Bairanax un enemigo antiguo y muy personal. Más de uno de los beijabar (beórnidas) ha perecido mientras intentaba matarlo. Bairanax caza en los valles de aguas frías del norte, donde acechan los osos que intentan comer bayas y pescar.

**Daelomin**

Draque sumamente místico y encantado, con frecuencia se refieren a Daelomin en una leyenda de la Primera Edad como las Alas Fantasmas de las Ered Engrim. Su guarida se situa en la Aguja Danzarina, casi a 65 kilómetros al oeste del Brezal Seco y a mitad de camino entre Gondmaeglom y el Monte Yunque.

**Dynca**

Repugnante pero compasivo, Dynca es el más pasivo y misericordioso de los draques fríos de las Montañas Grises. Vive en el Precipicio de la Tristeza y prefiere cazar en los desiertos del norte.

**Khuzadrepa**

Khuzadrepa es un mago poderoso. Su capacidad para manipular las fuerzas de la naturaleza es legendaria. Monstruo vil, disfruta con las exhibiciones públicas de poder y mata de manera implacable indistintamente a fuertes y débiles. Khuzadrepa vive en la Grieta del Trueno en las Montañas

## HISTORIA DE SCATHA

Uno de los más grandes dragones que sobrevivieron a la destrucción de Angband, Scatha el Gusano vagó por los desiertos del norte de Endor durante toda la Segunda Edad. Como superviviente más antiguo de la descendencia de Glaurung, fue el draque frío preeminente en el norte. Más tarde instaló su guarida en las Montañas Grises, de donde despertó alrededor del año 1625 T.E. Scatha se consideró a sí mismo señor de la cordillera cuando los enanos del Pueblo de Durin empezaron a excavar en la región en el año 1999 T.E.

Scatha mató a varios de los naugrim y acumuló un gran tesoro antes de la llegada del Pueblo de Durin. Sin embargo, cuando la riqueza de los enanos de Erebor (la Montaña Solitaria) penetró en las Ered Mithrin, atacó rápidamente. El gran draque frío recordaba la derrota de su padre a manos de los enanos de Belegost y temía que los robustos intrusos reclamaran su dominio. Así, al comienzo del año 2000 T.E., el terrible gusano atacó la mina enana Baño de Plata, donde mató a sus habitantes y capturó un vasto tesoro.

Los enanos buscaron vengar este golpe, pero tardaron demasiado en reagruparse. Más tarde el mismo año, el Señor Fram de los Éothéod mató a Scatha y trasladó el tesoro del draque frío al reino de los hombres del norte de los valles del Anduin. Enfurecidos, los enanos demandaron que los Éothéod devolvieran el botín, pero Fram rehusó. El señor de los caballos prefirió utilizar la nueva riqueza encontrada para construir una nueva capital en Framsburgo. A continuación envió a los naugrim una insultante réplica, junto con un collar hecho con la dentadura de Scatha. Esto hizo estallar la lucha y los enanos mataron a Fram durante el breve conflicto. Desde entonces, hubo animosidad entre los hombres del norte y los naugrim - terrible, el legado de Scatha el Gusano.

Grises, una plaza fuerte de los enanos de la cual se apoderó alrededor del año 2050 T.E.

**DRAQUES TERRESTRES**
*kmfg-AFDGMUVY,CBPT,EKNR-8;*
*7,6 a 15 m (sin alas)*

Los draques terrestres son básicamente pequeños draques fríos o grandes draques menores. Son notables por su velocidad y agilidad para saltar y escalar como un enorme gato. Se asustan o enfurecen rápidamente, y están entre los más comunes de todos los gusanos.

## 6.33 DRAQUES DE FUEGO

Los draques de fuego (Q. "Urulóki" o "Fealóki"; sing. "Urulóke" o "Fealóke") son los dragones más poderosos de Endor. Descendientes de Glaurung el Padre, el Gusano de Morgoth, esta raza terriblemente destructiva es también el segundo subgrupo más antiguo de los dragones.

**DRAQUES DE FUEGO**
*(todas)-AFDGMUVY,CBPT,EKNR-8;*
*9 a 27 m, 15 a 43 m de envergadura (cuando vuelan)*

Los draques de fuego tienen muchas formas, pero la mayoría son criaturas esbeltas y ágiles. Mientras algunos están adaptados a la tierra y otros al aire (todos son pobres nadadores), pocos son tan corpulentos o fuertes como los draques fríos. Poseen un aliento de fuego y multitud de malvados sortilegios.

Como todos los dragones, los draques de fuego son capaces de dominar (ejem., hipnotizando o encantando) a otros seres con sus ojos y voces. Pueden también mover sus alas para parecer más grandes y majestuosos, o simplemente para distraer a su presa. Su aguda vista les permite también operar con efectividad virtualmente con cualquier luz. Con su aguda vista y su prodigiosa memoria, los draques de fuego tienen pocos problemas para mantenerse al tanto de sus tesoros.

### Ancalagon el Negro

Defensor y destructor de Thangorodrim, el poderoso "mandíbulas que se precipitan" fue el monstruo más grande nacido en la Tierra Media. Fue el epítome de los draques de fuego y el padre de los gusanos alados. De centenares de metros de largo y con un aliento de fuego capaz de destruir un bosque entero de un solo soplo, Ancalagon podía ahuyentar a un ejército o asesinar a tribus enteras sin ayuda. Sus sortilegios rivalizaban con los de los Maiar y su semblante invocaba un terror que sobrepasaba al de un balrog.

Afortunadamente, Eärendil mató a Ancalagon durante la Gran Batalla. Un afortunado y hábil disparo de arco salvó a Endor de una criatura sin rival en los anales de la historia. Ancalagon era tan enorme que, cuando cayó, destruyó la fortaleza del Enemigo Oscuro sin posible reparación (ver con anterioridad).

### Angurth

Angurth es un alargado dragón de color dorado oscuro que perdió un cuerno como resultado de un antiguo duelo de apareamiento. Reside en el Pico Alto, en la zona del Brezal Seco de las Montañas Grises. Se le conoce por sus mandíbulas extremadamente recias y el intenso calor de su aliento de fuego, según se dice a Angurth le gustan los duelos y disfruta destruyendo a enemigos fuertemente armados. Salvo Smaug, tiene el arma de aliento más poderosa de cualquiera de entre los draques de fuego de las Montañas Grises.

### Glaurung, Padre de los Dragones

Glaurung fue el primer draque de fuego. Fue, como Ancalagon, una bestia enorme. Glaurung medía casi 90 metros de largo cuando llegó a su madurez total. Arma secreta de Morgoth en la guerra contra los elfos, tuvo un gran éxito, lo que inspiró a su creador a hacer más e incluso mejores dragones. Brillante pero cruel, vanidoso, y sumamente temerario, Glaurung destruyó muchas significativas plazas fuertes de elfos y hombres, y arrasó muchos territorios antes de morir a manos de Túrin Turambar.

### Itangast

Itangast es el más mortífero e inteligente de entre los draques de fuego sin alas de las Montañas Grises. Es rápido y sigiloso aunque es enorme, mide 27 metros de largo. Se le conoce por sus bellas escamas negras con puntas de color azul y largos cuernos plateados, tiene un disfraz de encantadora belleza. Su nombre describe oportunamente su naturaleza, porque Itangast significa "devorador de invitados" en la lengua de los hombres del norte de Rhovanion. Tiene su

## LOS DRAGONES DEL BREZAL SECO

El Brezal Seco al norte del Bosque Negro es hogar de muchos dragones. La mayoría no son tan poderosos como lo son los dragones, con todo desde el punto de vista de un hombre, elfo, o enano se les trata con la mayor seriedad. Roban los tesoros de los demás y los de cualquier otra procedencia de la que tengan conocimiento. Sus tesoros son de tamaño y calidad variable, porque no todos ellos saben valorar las joyas o las armas. Smaug y Scatha fueron, en su época, los más poderosos de estos gusanos. Tras su partida (y más tarde tras su muerte), Itangast y Ando-Anca se convirtieron en las principales amenazas.

## HISTORIA DE SMAUG

Azote de la Montaña Solitaria, Smaug el Dorado fue uno de los dragones más grandes que sobrevivieron al cataclismo que destruyó el reino de Morgoth al final de la Primera Edad. Era, como Scatha, un viejo draque que dominaba a sus rivales.

Smaug se asentó en el Monte Yunque en las Montañas Grises en algún momento antes del año 1600 T.E. Allí encontró una vasta caverna que una vez había sido un lugar santo edain (Primera Edad). De acuerdo con su naturaleza, Smaug profanó las tumbas y reunió un modesto tesoro. Molesto por la falta de riqueza, diezmó en un ataque de ira casi todos los alrededores del territorio.

Cuando la historia de la riqueza de los enanos de Erebor (S. "Montaña Solitaria") llegó a sus finos oídos en el año 2770 T.E., Smaug decidió que este gran tesoro debía ser suyo. Voló hacia el sur a través del Brezal Seco y sobre las praderas del norte de Rhovanion. Cuando llegó a Erebor, sorprendió a su presa, y aquellos que cogió dentro de la montaña fueron asesinados brutalmente. El resto de los enanos, conducidos por el Rey Thrór, huyeron hacia el este a las Colinas de Hierro. Dando vueltas alrededor de la aislada montaña, el despiadado draque planeó luego sobre Valle y quemó la ciudad que se levantaba cerca de la base del pico. Sólo unos pocos de los hombres del norte sobrevivieron. Y escaparon hacia el sur a Esgaroth sobre el Lago Largo (Ciudad del Lago).

Smaug dominó la montaña durante dos siglos, ocasionalmente despertaba para destruir parte de los territorios de los alrededores. Extendió su dominio desde las tierras yermas hasta el Lago Largo y las Ciénagas Largas. El dragón reunió su tesoro - que incluía toda la riqueza del pueblo de Thrór- en una pila imponente, sobre la cual descansaba.

En el año 2941 T.E., Thorin Escudo de Roble condujo a su compañía de enanos (y un hobbit) desde el oeste para desafiar al dragón. En el proceso, la vanidosa bestia reveló su lunar de nacimiento, la única grieta en su armadura. Esto resultó ser su ruina. Cuando se alzó más tarde para matar a los enanos de Thorin y destruir la ciudad de Esgaroth que los había hospedado y ayudado, uno de los burgueses se predispuso a explotar el secreto de Smaug. Cuando voló sobre el Lago Largo para vengarse y empezó a quemar el asentamiento, Bardo el Arquero (el legítimo heredero al trono de la anterior ciudad derruida de Valle) disparó y mató al dragón. Así, Bardo vengó la destrucción de Valle y terminó con el reinado del más poderoso dragón del norte.

morada en la Colina de Oro, en el centro de un lago seco en las tierras bajas al sureste del Brezal.

**Leucaruth**

Leucaruth, "gusano de fuego", es un dragón de color rojo a la que se conoce por su odio inquebrantable por los enanos. Excepcionalmente feroz, está perpetuamente enfadada y constantemente de caza. Raramente está en su guarida (1 a 20) la Roca de la Ira en el Llano del Lobo, un enorme laberinto de cavernas de muchos niveles que se localiza a dieciseis kilómetros al norte del borde norte del Brezal.

**Ruingurth**

Ruingurth significa "muerte de fuego", un nombre apropiado para este horrible y peligroso dragón de color pardo rojizo. Es el más viejo y lento de los grandes gusanos de las tierras salvajes, pero su aliento de fuego rivaliza con el de su pariente más fuerte. Hijo de Ancalagon, luchó en la Guerra de la Ira, en donde una gran Águila le hirió. En virtual sueño perpétuo (1 a 92), Ruingurth es un fatalista poco bondadoso. No se moverá a menos que sea atacado. Su hogar está en el Monte de la Cabra, un pico con gran cantidad de plata que se localiza junto al borde sur del Brezal Seco.

**Smaug el Dorado**

Smaug es el más grande e inteligente de los dragones de las Montañas Grises. Difícil de enfurecer aunque es excepcionalmente despiadado, rencoroso, irritable, y orgulloso. Aunque es de color rojo, sus escamas tiene un suave matiz dorado que refleja la luz como en el metal. A la luz del sol o a la brillante luz de la luna, Smaug parece ser de un color dorado; de ahí su nombre. Tiene 27 metros de largo y una envergadura de 46 metros, lo que es inusualmente grande para un draque de fuego de la Tercera Edad. Smaug residía originalmente en el Barl Syrnac, pero se trasladó al Monte Yunque, al noroeste del Brezal Seco, cuando supo que los enanos habían descubierto valiosos minerales en la región.

**Throkmaw**

Azote del Desierto del Norte, Throkmaw el Negro es el dragón alado más poderoso, salvo Smaug, de toda las Montañas Grises. Como Smaug, es hijo Ancalagon y ha heredado mucha de la fuerza de su padre. Aunque, afortunadamente para los Pueblos Libres de Rhovanion, Throkmaw nunca se aventura al sur de los picos. En cambio, se limita a los esporádicos vuelos sobre los desiertos del norte, en donde caza trolls y lossoth. Su guarida está situada debajo del Arco Shab, en las estribaciones de la cordillera norte, unos 60 kilómetros al noreste del hogar de Scatha en Gondmaeglom.

**Uruial**

Uruial es un dragón de color rojo extremadamente viejo aunque mal desarrollado. Un arquero noldo le dejó tullido durante los días de los eldar y fue el último dragón que escapó de la caída de Angband. Ahora descansa en su espectacular guarida en la Montaña de Hierro en el centro del espolón suroeste de las Ered Mithrin.

**Utumkodur**

También conocida como Kod Ultor, Utumkodur es el único dragón dorado auténtico que sobrevivió a la Primera Edad. Es la hermana mayor de Smaug, y rivaliza con su hermano en tamaño y fuerza. Sin embargo, a diferencia de Smaug (o igual que cualquier dragón) nunca se enfurece.

### DRAQUES DE LOS PANTANOS

*(todas)-DMS,CBP,EKNR-8; 6 a 15 m;*
*11 a 24 m de envergadura*

Los draques de los pantanos son pequeños draques de fuego que son capaces de lanzar gases llameantes. Sin embargo, siendo criaturas de los pantanos raramente encienden su aliento. Su aliento gaseoso es extremadamente venenoso y actúa como la sangre diluída del dragón - envenenando o acidificando a su presa.

## HISTORIA DE UTUMKODUR

Cuando Angband fue destruída, Utumkodur ya se había dirigido volando hacia el este, porque Morgoth resolvió que debía subyugar a los avari. La derrota de Morgoth dejó su misión sin su propósito fundamental. No obstante, se asentó en los altos picos de las Orocarni, en el este de la Tierra Media, cuando la Segunda Edad alboreaba. Allí comenzó misteriosamente a enamorarse de la región de Hildor, y llevó tan lejos el ofrecimiento de amistad que empezó a enseñarles.

La extraña relación de Utumkodur con las tribus de Kael dió nacimiento indirectamente a la unificación de las gentes de Avaradan conocidas como womaw. Esta raza dominaría la política del noreste de la Tierra Media durante las siguientes dos edades. El Culto del Dragón que formó la esencia mística de womaw se basaba en las enseñanzas de Kod Ultor (como era conocida entre los hombres del este). Sus partidarios, los señores del dragón, dieron lugar al linaje de reyes que gobernaron el siempre creciente dominio de Womawas Drus y se convirtieron en señores de un enorme imperio. Estos reyes, o "Hionvora" (Wm. "Emperadores") practicaban la magia de ilusiones de Utomkodur, y se convirtieron en poderosos magos de la palabra. (Un miembro ulterior de este linaje, Komûl I, se convirtió en el Nazgûl Khamûl).

Kod Ultor, pereció a manos de una maligna reina élfica avar llamada Mormiresûl (que utilizó las escamas de Utomkodur para hacerse una magnífica armadura). Sin embargo, el peculiar legado del dragón dorado sobrevivió, ya que los womaw lo conservaron.

### 6.34 DRAQUES DE AGUA

Como los draques de las cuevas, los draques de agua (Q. "Nénilóki"; sing. "Nénilóke") son dragones que respiran aire, y que se han adaptado a un medio enteramente nuevo. Tienen cuerpos alargados y gráciles, escamas herméticamente ajustadas, y unas crestas espinales semejantes a unas aletas y unos apéndices, que les permiten abrise paso por el agua como las anguilas o las serpientes de mar. Sus pulmones de muchas cavidades les permiten permanecer bajo el agua durante periodos de hasta una hora, mientras que sus largos cuellos les permiten los medios para almacenar suficiente agua como para arrojar unos devastadores chorros. Estas serpientes de agua viven en lagos de agua dulce, en guaridas a nivel del mar situadas en islas remotas o en las costas. Sumamente raros, la mayoría residen en moradas subterráneas en los misteriosos abismos.

#### DRAQUES DE AGUA

*todas-dmouv,enx-7; 9 a 21 m*

A menudo se refieren a los verdaderos draques de agua como serpientes de mar (Q. "Lingwilóki"; sing. "Lingwilóke"). Hay tanto variedades de agua dulce como salada y se puede encontrar a estos horribles monstruos dondequiera que el agua sea oscura y profunda. La mayoría son de color azul oscuro o verde mar y difíciles de ver, en particular en la oscuridad. Estas criaturas temen la brillante luz del sol o los fuegos intensos e inextinguibles, así que raramente se aventuran por los bajíos - en particular durante el día. (Un montón de antorchas podría provocar que un draque de agua huyera).

Todos los draques de agua son ágiles nadadores y capaces de moverse a velocidades de hasta veinte nudos (casi treinta y cinco kilómetros por hora). Se mueven casi en silencio y pueden pasar a través de pequeñísimos pasillos en arrecifes y sistemas de cavernas. Utilizando sus agudos sentidos, incluyendo un órgano parecido a un sonar como el que se encuentra en las marsopas, pueden localizar a sus presas en las peores condiciones. Entonces en un arranque de velocidad golpean, con un extraordinario sentido de la precisión.

Después de cazar con éxito a una víctima potencial, el draque de agua la puede asir con sus seis aletas con garras o aturdirla con un chorro expelido de agua (trátalo como un rayo de agua). Si cualquiera de estos métodos falla para atrapar a la víctima, el draque de agua puede intentar entonces un ataque con sus grandes fauces con múltiples filas de dientes de cuatro centímetros. Los utilizá con flexibilidad para triturar a su presa para luego engullirla más o menos entera. Incluso una víctima muy grande podría provocar el uso de métodos más enérgicos: la larga cabeza y cola del draque de agua pueden servir como unos efectivos látigos o lazos. (Una serpiente de mar grande puede incluso aferrar y aplastar a un barco pequeño).

Aparte del antes mencionado miedo al fuego, otra debilidad del draque de agua es su aversión hacia los efectos desorientativos de un golpe. Una herida puede ser la causa de que el monstruo huya.

#### DRAQUES DE LA LLUVIA

*todas-DMUV,ENX-7; 6 a 12 m*

Los draques de la lluvia (Q. "Aelinilóki"; sing. Aelinilóke"; aka "Gusanos de los Lagos" o "Criaturas de los Estanques"; P. "Cidimbu Dubanavi"; sing. "Cidimbu Dubana") están relacionados con los verdaderos draques de agua que se encuentran en los mares o en las cuevas y cavernas de las profundidades de Endor. Sin embargo, no son tan elegantes como sus primos, ya que los draques de la lluvia pasan buena parte del tiempo en bajíos o a lo largo de las orillas y son capaces de moverse (aunque lentamente) sobre la tierra. Al vivir en lagos y, en ríos profundos y remotos, todos los draques de la lluvia moran en agua dulce. La mayoría construyen sus guaridas en cuevas submarinas, aunque unos pocos hacen enormes nidos en los árboles caídos, rocas, y sobre rocallas naturales. De colores azul oscuro y negro, tienen cuatro largas y diestras aletas, terminadas en garras y enormes mandíbulas erizadas con cuatro filas de dientes de diez centímetros de largo.

### 6.35 GUSANOS CAMBIANTES

Los gusanos cambiantes son dragones imbuidos del poder de cambiar su forma. Se transforman. Hay dos razas de gusanos cambiantes: los draques de la arena y los auténticos gusanos cambiantes.

#### DRAQUES DE LA ARENA

*cas-FUV,ENR-8; 4,6 a 7,6 m*

El draque de la arena es una criatura alada que vive en lugares áridos y semiáridos y duermen en guaridas en las tierras bajas que son poco más que unos nidos escondidos. Frecuentan los cielos de Harad, aunque algunos viven en las partes secas de las planicies entre las Ered Ormal y las mon-

tañas del este. Los haradrim los llaman "Zimaj", y temen más a estos pequeños draques que a cualquier otro morador de cualquier otro desierto.

Los draques de la arena de Harad duermen en las profundidades de los yermos arenosos del Mar de las Dunas, aunque cazan a lo largo de las rutas de comercio, cerca de los oasis y de otras zonas civilizadas. Son criaturas solitarias y luchan unas contra otras casi tan rápidamente como luchan contra las aguilas del desierto (ver orao en la sección 5.1). Sus hogares son normalmente una simple madriguera en la arena suelta. Después de atrincherarse al atardecer, regresan a la superficie con las primeras luces. Aunque, en ocasiones un draque de la arena establecerá una madriguera más permanente entre las piedras de unas ruinas dispersas en el desierto.

Los draques de la arena se parecen a los draques alados que aterrorizan otras regiones de la Tierra Media. Sin embargo, son mucho más pequeñas y veloces, y comparten mchas características con las aves de presa grandes. Sus dientes y garras son inusualmente afilados y desproporcionadamente grandes, dado su tamaño, así que son bastante peligrodos a pesar de su incapacidad para poseer sortilegios o escupir fuego. Sin embargo, los draques de la arena tienen una desventaja innegable: son poco más inteligentes que las serpientes y lagartos con los que comparten la región. Estas criaturas viven sólo para sus apetitos e instintos.

Aunque, como los auténticos gusanos cambiantes los draques de la arena pueden alterar mágicamente su forma. Pueden ponerse encima o cerca de un rasgo natural o de alguna presa muerta y tomar las características del objeto que toquen. Así, funcionan más como un camaleón que como un auténtico gusano cambiante, ya que éste último cambia su forma de manera consciente.

Con un hambre insaciable, son los más activos de todos los draques terrestres. Una vez que empieza el ataque, un draque de la arena dará caza con crueldad y tenacidad a su presa hasta que el enemigo o el dragón esté muerto o sea incapaz de seguir el combate. Atacan desde el aire, utilizando sus poderosas mandíbulas y las garras de sus musculosas patas traseras. Su velocidad y agilidad es tal que incluso un draque de la arena es suficiente para causar un gran daño a un caravana poco protegida.

### Gusanos Cambiantes

*ctvsk-AFDUV,CHBPT,EN-9; 12 a 21 m*

Los verdaderos gusanos cambiantes son monstruos formidables. Carentes de alas, parecen draques fríos, excepto que son más largos y esbeltos, y normalmente son de color marrón o verde rojizo. Como los draques fríos, son poderosos magos; sin embargo, los gusanos cambiantes se concetran en su habilidad para alterar mágicamente su forma. Como poderosos cambiantes, pueden eludir, aturdir, sorprender, aterrorizar, o simplemente aplastar a sus enemigos. Un gusano cambiante puede reducir o incrementar su tamaño hasta el cincuenta por ciento de su masa, asumiendo cualquier forma que pueda ver realmente (o imaginar con detalle) al tiempo que altera su forma.

La mayoría de los gusanos cambiantes viven en las tierras altas del este de la Tierra Media. La mayor concentración está en las Montañas del Viento (Q. "Orosúli"; S. "Ered Gwaen") en el sureste de Endor, pero unos pocos viven en las Montañas Rojas (Q. "Orocarni"; S. "Ered Ceren") al norte. Les favorecen las guaridas cubiertas de niebla, que justifican las leyendas que dicen que los gusanos cambiantes viven en las nubes. Extrañamente, las historias de los hobbits confunden a los auténticos gusanos cambiantes con los draques de la arena, aunque sólo los últimos se encuentran en verdaderos terrenos desérticos.

## 6.4 MONSTRUOS ALADOS

Morgoth se dió cuenta rápidamente que las criaturas aladas le podrían servir de muchas maneras. Así, desarrolló docenas de razas de monstruos aéreos. Algunos le sirvieron como exploradores, otras como mensajeros, y otras como guerreros del aire. Algunas simplemente actuaron como nubes móviles, oscureciendo la luz del sol para crear una falsa noche que favoreciera a los ejércitos del Enemigo Oscuro.

### Bestias Aladas

*todas-AFGUVYZ,CHBJPT,EKN-8;*
*4,6 a 7,6 m (de cuerpo); 9 a 12 m (de envergadura)*

Pequeños monstruos emparentados con los dragones, las bestias aladas son criaturas horribles y terroríficas engendradas de los draques alados. Sauron las encontró dormidas en las remotas tierras altas del norte y las mejoró para producir unas monturas aéreas y veloces para sus Nazgûl.

La bestia alada se parece mucho a una enorme ave carente de plumas, pero su piel es dura y curtida. Sus alas son membranas extendidas sobre el hueso, como las de los murciélagos. Huele a carroña podrida, su comida favorita, y su cuerpo es tan asqueroso que su sangre y excrementos contamina o mata incluso a las plantas más resistentes. Cuando se quemó el cuerpo de la bestia alada del Rey Brujo de Angmar en el año 3019 T.E., el humo y las cenizas destruyeron el humus del suelo, lo que impidió que incluso la más pequeña brizna de hierba o las malas hierbas más comunes volvieran a crecer alguna vez en el lugar.

Excepcionalmente útiles para los seres malignos que necesitan monturas fuertes y carentes de miedo, las bestias aladas son seres voladores resistentes y poderosos guerreros.

**La Bestia Alada del Rey Brujo de Angmar**

Esta fue probablemente la más poderosa de su raza. Su amo la montó en la batalla de los Campos del Pelennor, donde saltó sobre Crinblanca, la montura de Théoden. Casi hizo pedazos al Rey Rohir y a su montura, pero Éowyn hija de Edmund, y sobrina de Théoden intervino. Mató a la bestia con un solo golpe antes que su amo, el Señor de los Nazgûl, la aturdiera.

**Durclax, la Bestia Alada de la Corte de Ardor**

Durclax, la montura de la maligna hechicera Rilia, fue un regalo de Sauron. La bestia alada fue entrenada para llevar sólo a Rilia y a su lugarteniente Mornaur, Señor del Estado Mayor. Durclax está guardado en la fortaleza de Rilia en Naurlindol, en la parte sur de la Tierra Media.

### Crebain

*tvkm-AFDM,CHBP,EQRX-5; 1,5 m de envergadura*

Grandes cuervos de color negro de naturalezas malignas, los crebain (sing. "Craban") han sido a menudo siervos del mal. Son principalmente carroñeros, y no son melindrosos sobre el tiempo que hace que su comida ha muerto o incluso sobre si está ya verdaderamente muerta. También acosan a criaturas heridas y, bajo instrucciones de alguna inteligencia maliga, a los individuos heridos que viajan solos o están perdidos. Avistan, y les atraen, los objetos brillantes o de colores llamativos lo que los convierte en excelentes espías. Son muy comunes en el sur de la parte central de la Tierra

Media, incluyendo Fangorn y las Tierras Brunas, pero se les puede encontrar en cualquier lugar, especialmente cerca de los centros del mal.

## 6.5 RAZAS GIGANTES

Morgoth produjo las razas gigantes en un intento de imitar la obra de Eru y combatir a los poderosos Onodrim (Ents). El Enemigo Oscuro fracasó en la mejora de estas criaturas, aunque en general las más antiguas y grandes de estas razas son al menos inteligentes.

### 6.51 GIGANTES

**GIGANTES**

*g-AV,BT-6; 3 a 3,7 m de altura*

Aunque no son particularmente numerosos, los gigantes (Q. "Nosar"; sing. "Norsa") habitan las regiones alpinas de casi todas las montañas que se extienden por la Tierra Media. Son criaturas salvajes, alegres, e imbéciles a las que les favorecen las áreas frías y desoladas que los Pueblos Libres frecuentan poco. Los gigantes comen grandes cantidades de carne y cazan a sus presas de diferentes maneras. Un norsa puede alcanzar a sus víctimas y estrangularlas, o (en el caso de un gigante diestro) puede derribar a la bestia lanzándola grandes rocas y aplastándola el craneo, una pierna, o la columna.

Los gigantes no tienen como tesoros objetos convencionales. No utilizan el dinero y son demasiado grandes para utilizar la mayoría de las armas (aunque muchos de ellos pueden comprender la idea de lo que es una arma). Los nosar no se preocupan por los adornos personales, excepto (en algunos casos) por los trofeos. Por ejemplo, algunos gigantes se hacen collares de craneos ensartados con cuerdas de piel.

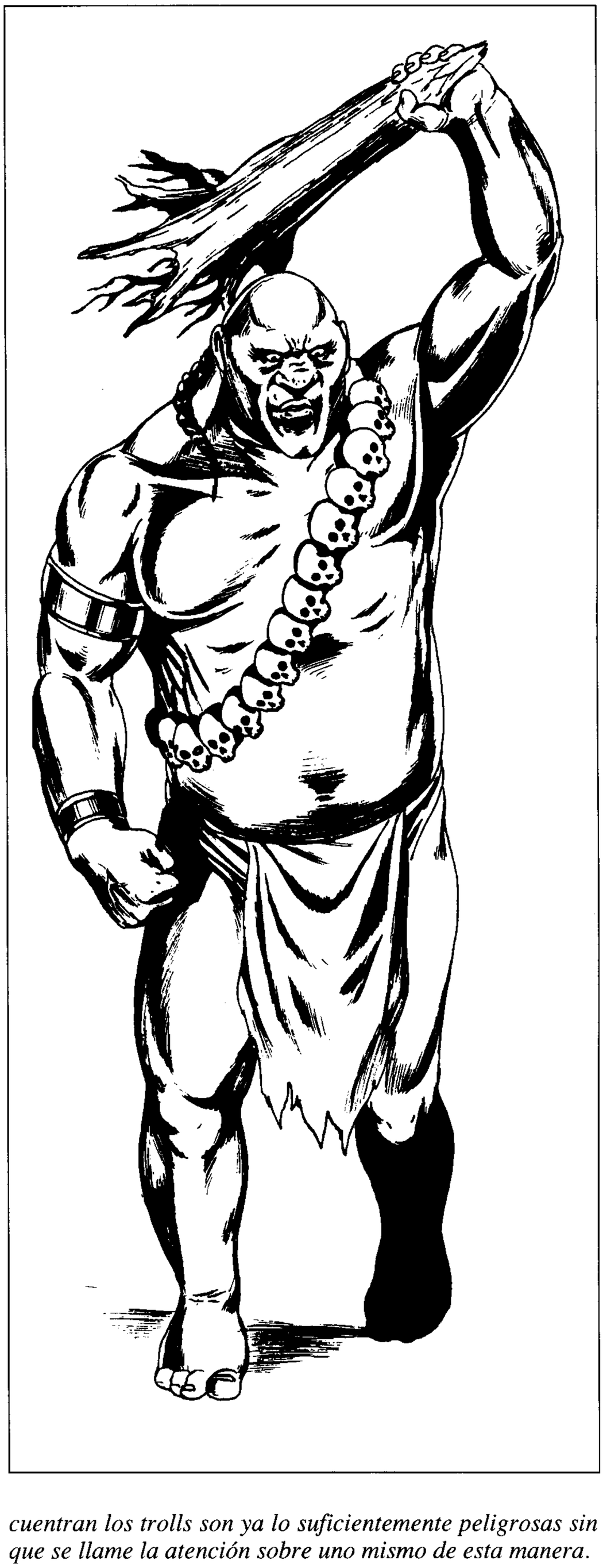
Aunque, como a los trolls a algunos gigantes les fascina el brillo de las armaduras y otros objetos, y pueden acumular un tesoro con variados objetos brillantes. Hay siempre excepciones. Por ejemplo, los gigantes rojos de las Orocarni conocen incluso como utilizar y hacer armas.

### 6.52 TROLLS

**NOTA:** *Ver Señores de la Tierra Media, Volumen III, de ICE para más información sobre los trolls.*

Muchas veces se confunde a los trolls (S. "Tereg"; sing. "Torog"; Q. "Ologi"; sing. "Olog") con gigantes pequeños. Estas criaturas enormes y asquerosas son obra de Morgoth, que los desarrolló como un mal remedo de los Ents. Los trolls varían enormemente en habilidades e inteligencia. Obviamente a algunas primeras versiones se las dejó sueltas para que infestaran Arda en el amanecer de los estragos de Morgoth. Estos son los llamados "trolls salvajes". Otros, principalmente los trolls negros o "olog-hai", el Enemigo Oscuro y su aventajado alumno Sauron los perfeccionaron, y poseían un alto grado de inteligancia.

**NOTA:** *Se debe rechazar aquí un mito persistente sobre todas las clases de trolls: ningún troll de ninguna raza regenera partes de carne. Es cierto que los trolls son muy difíciles de matar, y que mientras les quede algo de vida, lucharán o se repondrán. Algunos incluso regeneran miembros perdidos, aunque esto les lleva mucho tiempo. Aunque para que el vencedor de un troll esté seguro que la criatura está bien y totalmente muerta, no hay necesidad de malgastar el tiempo quemando el cuerpo. Las zonas donde se encuentran los trolls son ya lo suficientemente peligrosas sin que se llame la atención sobre uno mismo de esta manera.*



## 6.6 CRIATURAS PÛKEL

Las criaturas pûkel son monstruos de piedra o metal animados mágicamente e infundidos con espíritus. La mayoría son creaciones de la cultura drúadan, o "wose". Otras son obra de los daen coentis, un pueblo protodunlendino de las

Montañas Blancas entre los cuales vivieron y trabajaron los woses. Dándose cuenta del valor de estos guardianes de piedra, Sauron también creó una plétora de criaturas pûkel, de las cuales las más famosas son sus guardianes.

**NOTA:** *Las criaturas pûkel son creaciones artificiales que sobreviven sólo a causa de su creador. Sin embargo, no son verdaderos monstruos, ya que no son perversiones de la vida.*

### Centinelas Silenciosos
*todas-E-9; 9 m de alto*

Los centinelas silenciosos son dos horribles estatuas vivientes que guardan la Torre de Cirith Ungol (durante la ocupación de Sauron). Parecen enormes figuras bípedas sobre tronos, cada una con tres cuerpos y tres cabezas, parecidas a la de un buitre, que están unidos, los guardianes miran simultáneamente hacia el exterior, adelante, y hacia la puerta que guardan. Además tienen una vista excepcionalmente aguda, incluso en la más negra oscuridad de una noche de Mordor, tienen un sentido de Presencia que opera continuamente hasta un radio de 460 metros fuera de la torre. Los centinelas tiene una voluntad poderosa y maligna que actúa como un sortilegio de Rechazo de nivel 20: todos lo que intenten pasar tienen que hacer una TR. Un fallo dará como resultado en la huida de la víctima a causa del miedo. Incluso aquellos que resistan este sortilegio y entren en la torre sentirán a continuación la voluntad maligna de Sauron, porque los centinelas siguen notando su presencia. Sin embargo, las palabras sagradas (como el nombre de Elbereth) o la luz sagrada (ejem., del frasco de Galadriel) afecta a su voluntad.

### Colbran
*todas-E-8; 3 m de alto*

A los colbran no se les ve hasta que se activan. Sus "espíritus habitan la piedra o el metal, lo que provoca que brillen con una difusa luz azul que delata su presencia a los poscos que conocen la existencia de estos seres. Cuando despiertan, toman la forma de unos seres atenuados semejantes a los hombres que brillan con una intensa luz azul que les hace difíciles de contemplar.

Estas creaciones son las más fuertes e ingeniosas de las obras de los drúedain y los daen coentis. Los colbran son, quizás, las cosas más cercanas a los demonios que hayan creado (más que convocado) alguna vez los hombres. Algunos pueden incluso lanzar bolas de luz o rayos de luz. Los sortilegios que producen oscuridad tienen poco o ningún efecto sobre la intensa luz deslumbradora de un colbran, aunque la igualmente intensa oscuridad natural de otros seres encantados puede debilitarla (apagarla) o desvanecerla (extinguirla). Hay un 25% de posibilidades que cualquier arma no aumentada se haga pedazos cuando golpee a un colbran, causándole de uno a diez ataques de proyectil a cualquiera que esté dentro de un radio de 9 m.

### Hombres Pûkel
*todas-E-8; 60 cm a 1,5 m de alto*

Los hombres pûkel son esculturas vivas de piedra que reproducen a sus creadores, los drúedain (aka "Drughu" o "Drûgs"). Se les emplea generalmente como guardianes de zonas sagradas. Tan resistentes como la piedra de la cual están hechos, están sometidos a los desconchamientos, la climatología, y a otros peligros. Los hombres pûkel muestran una sorprendente iniciativa para los seres artificiales: aprecian el poder de la emboscada y prefieren este modo de ataque a cualquier otro. Además, son sigilosos rastreadores y cazadores. Sin embargo, cuando se hacen completamente añicos o cuando la climatología desgasta sus rasgos, los hombres pûkel quedan desactivados. En un lugar protegido, los hombres pûkel pueden mantenerse en funcionamiento durante milenios.

**Rec Baereten, espíritu con la forma de un hombre pûkel**

Encantado en un hombre pûkel por el último sortilegio de dos sacerdotes a los que había ayudado a matar, Rec espera a que roben una gema mágica maléfica del emplazamiento sagrado dunlendino de Setmaenen, un túmulo de piedra que se localiza en Lamedon al sur de las Montañas Blancas. No puede moverse a menos que lo active un intruso, ya que está ahora sujeto a las órdenes que tiene el hombre pûkel en cuya forma ahora reside. Es una venganza sutil e irónica, la que le fuerza a guardar el lugar sagrado que deseaba profanar.

### Hurndaen
*todas- E-8; 3,7 m de alto*

Los hurndaen parecen pilares de hierro a menos que se les moleste. Entonces se convierten en formas parecidas a hombres, atacando como mendaen (ver a continuación) aunque con un efecto incluso más mortífero. Como los mensharag (ver a continuación), pueden reconstruirse ellos mismos, pero este proceso les lleva al menos 50 años de reposo sin ser molestados.

### Hurnkennec
*todas-E-8; cuerpo de 60 cm de diámetro; piernas de 2,1 m de largo*

Básicamente arañas gigantes de hierro, las hurnkennec parecen trozos de mineral hasta que se levantan. Escalan paredes y techos y pueden atacar cayendo sobre sus víctimas y aplastándolas, también pueden golpear con las pinzas de sus

fauces y acuchillar con las espinas de sus largas patas. Como los hurndaen, pueden recomponerse.

### MENDAEN

*todas-E-8; 3 m de alto*

Los daen coentis crearon a los mendaen para que parecieran toscos pilares de roca. Cuando la presencia de un intruso les activa, se convierten en unos hombres altos. Los mendaen atacan con sus enormes manos, parecidas a martillos, apretando y aplastándo a sus enemigos. Se mueven muy lentamente pero son casi imparables. Si se les "mata", se colapsarán en pilas de cascotes de los cuales pueden reconstruirse (si no se les molesta) en unos 20 años.

### MENSHARAG

*todas-E-8; 1,5 m de largo + 1,5 m de cola*

Creaciones de los daen coentis, los mensharag parecen ser cantos rodados o bloques de piedra a primera vista. Cuando la presencia de un intruso los alertan, se desenrrollan en su verdadera forma, grandes y pesadas bestias en forma de lagartos. Pueden moverse con rapidez y escalar paredes, atacan con sus afiladas garras y colmillos y sus colas prensiles. Como los mendaen (anteriormente), pueden reconstruirse después de ser destruidos.

## 6.7 ARAÑAS E INSECTOS GIGANTES

### ARAÑAS GIGANTES

*hctvkm-DM,CHBJ,ENQR-7; 1,2 a 2,4 m (menores); 3,4 a 6 m (mayores)*

Todas las arañas gigantes de Arda, al menos las de la clase que hilan telarañas, son descendientes de Ungoliant, el Demonio del Vacío. Las arañas gigantes menores que se encuentran generalmente en el Bosque Negro y otras localizaciones lóbregas son inteligentes, pero no particularmente brillantes para los niveles de los Pueblos Libres. Pueden hablar de manera primitiva tanto la lengua común (oestron) como la lengua negra, y cooperan para cazar y atrapar a sus víctimas (cuando no están luchando entre ellas). Muerden a las víctimas que atrapan para inyectarlas un veneno que produce parálisis y que afecta a los músculos y deja a la víctima mareada y con vértigo incluso después que recupere el uso de los miembros. Este primer veneno mantiene a las víctimas quietas y "en almacenaje" durante un tiempo hasta que la araña necesite comer. Entonces la maligna criatura inyecta a su víctima un segundo veneno que le disuelve gradualmente la carne, huesos, y órganos en una compota de jugos que la araña carente de dientes pueda ingerir.

Las arañas gigantes mayores son bastante más inteligentes. Varían desde los monstruos más pequeños, no más grandes que sus primas más pequeñas, hasta las enormes bestias demoniacas, reversiones de su horripilante antepasada Ungoliant. Muchas pueden utilizar la magia y esperar a su presa, atrayendo a sus víctimas con sortilegios o un tesoro.

**Enna San Sarab, Hija de Ella-Laraña**

Esta gran araña es la hija de la infame Ella-Laraña, guardiana del paso de Cirith Ungol en las Ephel Duath, la muralla norte de Mordor. Enna San Sarab habita en las profundidades de Dol Guldur, la Colina de la Hechicería en la parte sur del Bosque Negro. El suroeste del Bosque Negro está lleno de su enorme e insólita prole, a la cual se conoce como ennerlingas. Estas arañas raramente son más grandes que la palma de una mano humana, pero hilan una resistente tela de araña casi invisible. Las ennerlingas inyectan un veneno leve que causa dolor e hinchazones, aunque sus mordeduras no son peligrosas a menos que se acumulen. Si se reciben más de 12 en una hora, la víctima quedará paralizada (fallo de la TR de 1 a 75) o morirá (fallo de la TR de 76+).

**Ella-Laraña, Guardiana de Ephel Duath**

Hija inmortal de un ser demoniaco, Ella-Laraña ocupó las cavernas de Corith Ungol durante dos edades enteras, sirviendo como guardiana de Mordor. No le debía ninguna lealtad a Sauron, más bien obraba a su propia iniciativa de manera que sirviera a sus necesidades, como el deseo de un gato de matar alimañas sirve a las necesidades del hombre en cuya casa ha elegido habitar. En efecto, a menudo Sauron le enviaba prisioneros inútiles a Ella-Laraña como un hombre le daría a su gato los menudillos de una gallina que había sacrificado para su propia mesa, "la llama su gato, pero no es su dueño" (Libro Rojo de la Frontera Oeste, comentando la relación entre Ella-Laraña y Sauron). En efecto, Ella-Laraña le tenía poco afecto a Sauron además de considerarle una ocasional fuente de regalos.

El cuerpo bulboso de Ella-Laraña mide unos 6 m de largo. Cada una de sus patas acorazadas tiene 5,5 m de altura en su extensión total y terminan en una garra tan dura como el hierro. Rezuma constantemente un olor fétido como a carne podrida, que provoca una nausea inmovilizante (una TR contra un ataque de nivel 5) a todos los que se acerquen a luchar contra ella. Su cuerpo es sorprendentemente flexible, su dura piel consiste en muchos pliegues superpuestos, lo que le permite a la araña gigante pasar a través de pasadizos sorprendentemente pequeños. Esta piel superpuesta es tan dura como una coraza, lo que la deja dos grupos de brillantes ojos blancos como sus únicos puntos débiles. Sin embargo, sus patas son algo más vulnerables que su cuerpo. Tanto sus patas como sus ojos se regenerarán, con el tiempo suficiente, incluso si están seriamente dañados.

Ella-Laraña es también maestra en muchos sortilegios. El único punto verdaderamente vulnerable, además de sus ojos delicados, es que no puede resistir la luz del sol o su equivalente.

### ARAÑAS REYES

*hctvkm-DM,CHBJ,ENQR-6; 60 cm (diámetro de cuerpo)*

Las arañas reyes son similares aunque distintas de las arañas gigantes del Bosque Negro. No elaboran enormes telarañas aunque cavan profundos hoyos de 60 a 90 cm de ancho y de 2,4 a 3 m de profundidad. Una araña rey cubre este hoyo con una tapa ingeniosamente tejida con una pequeña cantidad de seda de araña, disfraza la cubierta con hojas y otras clases de vegetación para que sea extremadamente difícil (-30) de detectar. Las víctimas que caen a través de la tapa reciben de uno a tres ataques de espada corta de +25 de los resistentes zarcillos de seda parecidos a cuchillos. Normalmente los hoyos están construidos sobre las laderas. No soportan más de 18 kilogramos de peso.

La araña rey, que espera en un pequeño pasadizo lateral, salta sobre la víctima y la muerde, inyectándola su veneno especial, el kennesank. Un fallo de la TR de 1 a 50 dará como resultado una parálisis; un fallo de más de 51 dará como resultado la muerte con la disolución de los órganos internos. Si la víctima muere, se la comerá. Si no, la ahorrativa araña guardará la comida. Si es una hembra que se ha apareado recientemente, pondrá de 6 a 12 huevos en lo alto de

la indefensa presa y la dejará, sellando el hoyo de una manera muy sólida detrás de ella. En dos días, cuando las crías salgan del cascarón pasarán tres semanas viviendo de la comida que dejó su madre.

### Cuernos Zumbadores

*ctvkm-DM,BJ,EQ-9; 1,2 a 1,8 m de envergadura*

Seguramente uno de los insectos más feroces de Endor, el raro pero muchas veces letal cuerno zumbador pertenece a la leyenda. Cada uno pesa de 2,7 a 3,6 kgs. y tiene una afiladísima y puntiaguda probóscide quitinosa (cuerno transparente). Aguijoneará a la víctima hasta la muerte, para luego festejarlo sobre el cadaver con sus tres pares de mandíbulas. Parecen unos gigantescos aguijones de colores negro y gris, y su único punto débil es el ruido que hacen al aproximarse.

## 6.8 MUERTOS VIVIENTES

### Diablos de la arena

*as-YZ-8; 1,5 a 2,1 metros*

Se sabe que los hombres que mueren en las tormentas del desierto permanecen en la Tierra Media como espíritus torturados a los que se conoce como diablos de la arena. Mantienen una forma semimaterial con la apariencia de un torbellino de arena en miniatura, y viajan sin rumbo fijo a través de los yermos del desierto buscando vidas con las que poder acabar. Su forma les da también un perfecto camuflaje en su medio ambiente, ya que los torbellinos normales no son del todo raros en la región.

Un diablo de la arena ataca envolviendo a su presa dentro de su cuerpo semejante a una nube, y obstruye los ojos, oídos, boca y nariz de sus enemigos con un remolino de arena. La arena también lacera la carne de la víctima (con un reparto de un punto de daño en los dos primeros asaltos, dos en el tercero y cuarto, tres en el quinto y sexto, y así sucesivamente).

Los diablos de la arena son sensibles a los ataques de magia, pero son más vulnerables al agua. El contenido de un odre de agua, cuando se arroje sobre el cuerpo seco de un diablo de la arena, tendrá el efecto de una bola de fuego +10. Cualquier ataque mágico de las listas de sortilegios basados en el agua tendrán un efecto triple. Por esta razón, muchos experimentados viajeros haradan viajan a través del Espejo de Fuego o el Mar de las Dunas trasportando sus botellas de agua abiertas y preparadas, la perdida de agua merece el seguro.

### Espectros

*todas-UVY,ENQRL-6; 1,5 a 2,1 m*

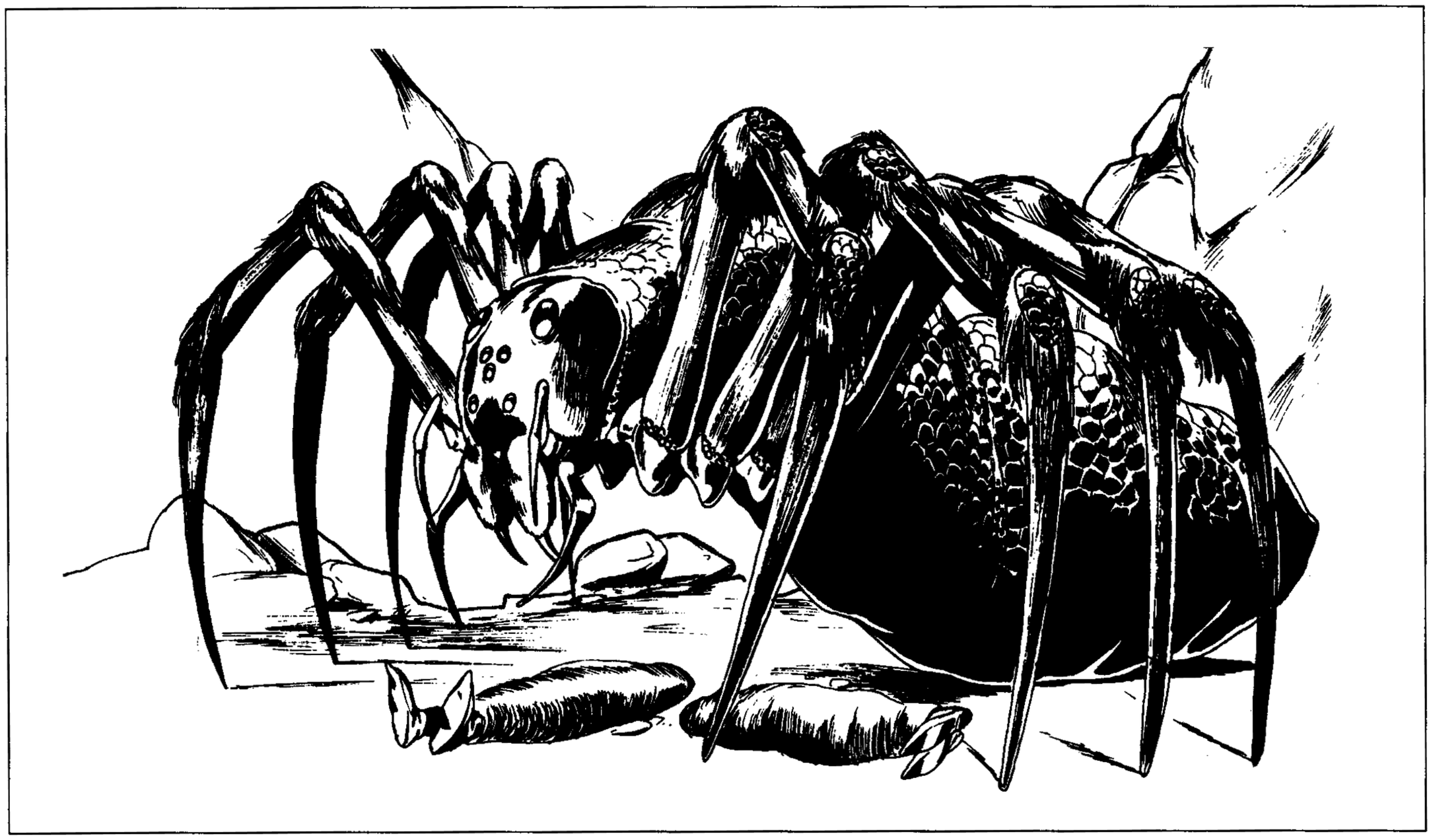
Poco comunes en la Tierra Media, los espectros son figuras frías, blancas e incorporeas semejantes a los fantasmas. Las víctimas que los espectros asesinan se convierten con frecuencia también en espectros. El Balrog de Moria, por ejemplo, arroja a los cautivos de sus secuaces a cavernas y fosos que se sabe están encantados por estas criaturas.

La necesidad de energía de los espectros es tan grande que incluso los menores drenan 8 puntos de constitución por asalto. Las armas no mágicas no les afectan a causa de su naturaleza insustancial. Los espectros de Moria pueden lanzar rayos de descarga, además de sus capacidades de drenado de energía.

### Esqueletos

*todas-UVY,ENQRL-6; 1,5 a 2,1 m*

Los esqueletos son parecidos a los necrófagos, excepto en que han sido limpiados de toda carne. De algún modo sus huesos blanquecinos cuelgan unidos, animados por fuerzas malignas. Aunque no son tan intrínsicamente repugnantes como los necrófagos, la visión de un esqueleto animado por-



tando alguna clase de arma aún es terrorífica. El esqueleto común ataca de manera igual a la de un necrófago, precipitándose contra su enemigo utilizando sus dientes y garras. A menudo los señores de los esqueletos portan armas que fueron enterradas con ellos, y pueden utilizar objetos mágicos sencillos.

Al no tener órganos y sangre, a los esqueletos no les afectan los críticos de sangre, y todos los críticos de perforación se convierten en aplastamiento.

### Estrellas de los pantanos

*hctvskm-DM,CHBJP,EQRL-7; 15 a 46 cm de diámetro*

Las estrellas de los pantanos son fantasmas que han degenerado totalmente en una semblanza de su forma original. Se manifiestan como luces pequeñas y brillantes que conducen (utilizando un sortilegio de nivel 5 de sugestión) a los incautos hacia las ciénagas, arenas movedizas, o profundos estanques de los pantanos o ciénagas. Mientras la víctima se hunde o está inmovilizada, la estrella de los pantanos drena 6 puntos de CON (energía vital) por asalto.

### Fantasmas

*todas-Q-6; 1,2 a 2,4 metros*

Estos pueden ser los más poderosos de los muertos vivientes, salvo los Nazgûl (ver a continuación). Son totalmente energía, no tienen ningún componente físico, y les activa solamente la presencia de seres vivos de la misma raza que fueron una vez (a menudo la mayoría hombres). Se aparecen como el ser que recuerdan, con variados grados de eficacia: muchas veces los fantasmas menores omiten detalles pertinentes, como la ropa apropiada para la ocasión. También no se dan cuenta que, su apariencia es una ilusión, y su voluntad puede afectarla. Un fantasma que desee ser más grande y más amenazante lo puede ser, sólo con el pensamiento. Los fantasmas mayores, cuyos instintos están bajo un mayor control, evitan esta revelación involuntaria y se comportan de manera muy semejante a la vida, lo que les permite drenar la constitución (y por lo tanto la energía vital) de una víctima mientras entabla una conversación o meramente estándo cerca de él.

Es un hecho extraño pero la mayoría de los fantasmas no parecen creerse que están muertos; muchas veces, si se les puede convencer de su verdadera naturaleza, se disiparán y volverán a su descanso. (Advierte que los elfos no tienen fantasmas, ya que sus espíritus siempre saben a donde ir. Es notable que los elfos no tengan miedo a los fantasmas, quizás por esta razón). Sin embargo, los fantasmas se muestran extraordinariamente insensibles a razonar sobre ese aspecto (¿cómo reaccionaría el lector si alguien insistiera en que está muerto?), y se avisa a los aspirantes a persuasores que no hay manera de que el fantasma pueda evitar drenarles su energía vital, como no pueden evitar tener latidos de corazón. Cualquiera que esté lo suficientemente cerca de un fantasma para hablarle está lo suficientemente cerca para ser drenado.

Algunos fantasmas están unidos a un lugar o a un objeto que era muy importante para ellos en vida o que figuró dramáticamente en sus muertes: por ejemplo, un centinela asesinado mientras guardaba un puesto crítico, y cuyo espíritu permanece "en servicio" mucho tiempo después que la fortaleza que guardaba cayera en ruinas; la víctima asesinada que embruja el oro por el cual fue asesinada; la niña víctima de una plaga que todavía agarra con fuerza la muñeca de madera que la confortó en sus últimas horas.

### Fantasmas de las Velas

*hctvskm-DM,CHBJP,EQRL-7; 1,5 a 2,1 metros*

Muertos vivientes, los fantasmas de las velas pueden crear la ilusión de ser una criatura entera y sana que cubra los restos horribles de sus cuerpos una vez vivos. Acechan en el agua y hacen señas con una luz que atrae mágicamente a las víctimas. Aquellos que vean la luz deben resistir un sortilegio de nivel 7, un fallo da como resultado la caída de la víctima en un trance mortal. (Entonces les drenan 4 ptos. de CON cada asalto hasta que mueren).

Los fantasmas de las velas y los fantasmas de las linternas son manifestaciones menores y mayores del mismo genero básico. Son restos de aquellos que ya yacían inquietos y fueron anegados en sus tumbas.

### Fantasmas de las Linternas

*hctvskm-DM,CHBJP,EQRL-7; 1,5 a 2,1 metros*

Los fantasmas de las linternas, seres más fuertes e inteligentes que los fantasmas de las velas, tejen una red más resistente y tentadora, apareciéndose enteros y sanos sobre las aguas de los pantanos o las ciénagas, pareciendo ser algo que atraería la atención de la víctima. Las visiones varían de acuerdo a la víctima, varios desventurados que miren al mismo fantasma de la linterna pueden ver cosas diferentes: un robusto guerrero puede ver una rolliza muchacha con una linterna, buscando algo; un compasivo sanador un niño perdido con una lámpara; un ladrón suspicaz a un gordo mercader con una bolsa dedicándose a aligerarla, y ocupado enterrando el tesoro en el seguro abrazo del pantano. El fantasma de la linterna atrae a sus víctimas a una muerte por ahogamiento, lo que permite al muerte viviente drenar 5 puntos de CON por asalto en el interín.

### Huargos

*todas-6; 1,8 a 2,4 m (2,4 a 3,3 con la cola)*

Los huargos son una malvada especie de lobos. Inusualmente grandes y feroces, son también más inteligentes que sus antepasados caninos. Sirven como monturas de los orcos y como guardias y exploradores de Morgoth.

Son muertos vivientes con la vida alargada artificialmente, el espíritu que habita el cuerpo del huargo se disipa cuando muere su cuerpo. A continuación, el cuerpo desaparece.

### Labios Maulladores

*hctvskm-DM,CHBJP,EQRL-8; 1,8 a 3,3 m*

Los labios maulladores son una raza maligna y semilegendaria de extraños espíritus caníbales. Estos oscuros espíritus existen para beber sangre, la cual necesitan casi tanto como muchos otros muertos vivientes necesitan la energía vital. Moradores de cementerios, ruinas, y otros agradables lugares, a menudo se encuentran sorprendentemente cerca de zonas habitadas, especialmente si no han encontrado últimamente su sustento más lejos.

Los labios maulladores son raros incluso como muertos vivientes. Aficionados a las más fétidas y lóbregas ciénagas y pantanos, tienen un andar silencioso y unas manos estranguladoras, aunque normalmente utilizan armas melladas de acero herrumbroso o de piedra. Son de engañosa apariencia humana; sin embargo, sus espaldas están horriblemente encorvadas y sus pieles brillan con una pegajosa palidez marrón verdosa. Incluso sus ropas harapientas están húmedas y sucias.

Los labios maulladores se alimentan de casi cualquier cosa y codician los objetos brillantes, especialmente los de

oro. Se dice que tales objetos les recuerdan la vida sin la maldición de su naturaleza como seres esclavos de la Oscuridad.

### Lesinavi

*as-YZ-8; 1,5 a 2,1 metros*

Los lesinavi (Ap. "Cadáveres"; sing. "Lesina") se aparecen en las extensiones de tierra seca que rodea Raj, en el oeste del Lejano Harad. Estos yermos han servido como tumbas sin marcar durante siglos. Seres horribles, los lesinavi conservan los cuerpos que tuvieron en vida. Desecados y endurecidos por el sol del desierto, están al acecho en las cuevas de las áridas colinas o entre las dunas del desierto. En algunos casos, en donde murieron juntos un grupo, varios de estos monstruos semejantes a los necrófagos merodean juntos en los yermos.

Los lesinavi son irracionales y mudos, y su condición les ha infundido un odio permanente hacia todos los hombres vivos. Sus ojos secos ven la energía vital de sus víctimas como una luz dolorosa contra un paisaje que apenas perciben. No conocen el dolor ni el miedo, ni la razón ni la estrategia, y atacan con sus dientes y garras - derriban a una víctima y la destrozan aparte.

Los lesinavi no sufren críticos de aturdimiento o de sangre, aunque las armas puden dañarlos. Son completamente inmunes a todos los sortilegios que ataquen la mente o el espíritu, sin embargo, son vulnerables a otros sortilegios.

### Licántropos

*todas-6; 1,8 a 2,4 m (2,4 a 3,3 con la cola)*

Morgoth creó originalmente a los licántropos mediante la alteración mágica de sus formas anteriores, convirtiéndolos en enormes lobos encantados.

Estas criaturas pueden alterar su forma para poder permanecer derechos y utilizar sus manos como garras, pero no pueden transformarse en hombres. Los licántropos poseen la inteligencia de los segundos nacidos - y aunque puden hablar, utilizar utensilios, y lanzar sortilegios- permanecen en su naturaleza semejante a la de un lobo.

**Caran-Carach, Guardián de Dol Guldur**

Caran-Carach (S. "Colmillos Rojos") fue un descendiente de Draugluin. Ayudó a guardar la fortaleza de Dol Guldur, el hogar del Nigromante (Sauron a mediados de la Tercera Edad). Alimentado con los restos de los prisioneros del Maligno, esta bestia horrible aprendió a saborear la carne de los seres vivos. Más tarde se le dejó suelto para que cazara a las destacadas figuras de los elfos y hombres de los bosques del sur del Bosque Negro.

**Carcharoth, el lobo más poderoso de Arda**

Morgoth crió a Carcharoth (S. "Fauces Rojas") para matar a Huan, el noble perro lobo de Valinor. Morgoth lo cogió de entre los cachorros de Draugluin y lo alimentó de su propia mano con víctimas vivas, hasta que Carcharoth se hizo tan grande que no podía estar en las guaridas de los grandes licántropos, a partir de ese momento se acucurró a los pies de su amo. Aún con todo, Lúthien fue capaz de engañarlo. Sin embargo, más tarde cuando Beren y Lúthien huyeron con el Silmaril, Carcharoth mordió la mano de Beren que portaba la gran joya y se las tragó. Era poderoso Carcharoth, pero sus entrañas no eran a prueba del fuego que emanaba el Silmaril. Enloquecido por el dolor, atravesó todo Doriath, hasta que finalmente Huan el Cazador de Lobos le mató. Sin embargo el gran perro lobo también murió, a causa de las mortales heridas que le ocasionó Carcharoth. Después que el gran lobo muriera, los que le habían dado caza le arrancaron el Silmaril de su vientre.

**Draugluin, el más grande de los licántropos**

Este sirviente de Sauron fue el padre de la mayoría de los licántropos de Angband. Guardó la fortaleza de Sauron durante la Primera Edad y le mató Huan el perro lobo (ver con anterioridad) cuando la noble bestia acompañó a Lúthien a la fortaleza para rescatar a Beren de la Isla de los Licántropos. Draugluin huyó cuando comprendió que su final estaba cerca y murió a los pies de su Negro Señor, avisándole que el gran perro lobo había estado allí.

### Nazgûl

*todas-9; 1,8 a 2,1 metros*

**NOTA:** *Los Nazgûl, o "Espectros del Anillo", son los auténticos Señores de los Muertos Vivientes. Son los únicos seres más poderosos de esta naturaleza que han caminado sobre la Tierra Media. Los nueves Reyes de los Espectros están descritos con detalle en Señores de la Tierra Media, Volumen II, de ICE.*

### Necrófagos

*todas-Q-6; 1,2 a 2,4 metros*

Los necrófagos son repugnantes cadáveres animados que tienen los largos dientes y uñas que se consideran normales en un cadáver de uno o dos meses de antigüedad. Están protegidos de las condiciones que los rodean, cargados de tanino en las aguas pantanosas o de los vientos secos, y los animan algún poder maligno. Estúpidos y con pocos recuerdos de su pasado, si tienen alguno, a los necrófagos les dominan pensamientos de ansia de energía y la defensa de su territorio. Un necrófago normal simplemente arremete sobre sus víctimas, lacerando con dientes y uñas. Su horrible apariencia infunde miedo (las víctimas deben hacer una TR con éxito o huirán), mientras que sus cuerpos inmundos y podridos crean heridas que muchas veces se infectan (1 a 30).

### Ta-Fa-Lisch

*todas-AUVY,ENQRL-6; 1 a 1,4 metros*

Los enanos se convierten raramente en muertos vivientes. Las excepciones, como los Ta-Fa-Lisch de Rhudaur, son el resultado de una poderosa influencia mágica. Restos de los enanos mezquinos, los Ta-Fa-Lisch están unidos mágicamente a los lingotes de un mineral raro y maldito llamado Crospar. Cuando estos lingotes resultan destruidos, se liberan los espíritus de los enanos.

Pequeños aunque terroríficos, los Ta-Fa-Lisch parecen formas indefinidas con brillantes ojos y colmillos. Pueden ver en la más impenetrable oscuridad y sólo las armas los pueden golpear cuando atacan. Silenciosos, se acercan furtivamente a sus víctimas para asesinarlos, preferiblemente cortándoles la garganta. Son tan aterradores que todos los que se enfrenten a ellos deben hacer una TR contra un sortilegio de nivel 5 de miedo.

### Tumularios

*todas-Q-6; 1,5 a 2,1 metros*

Estos fuertes pero miserables restos embrujaban frecuentemente sus propias tumbas en las zonas que el poder maléfico había afectado y afligido. Parecen formas oscuras e indefinidas con brillantes luces por ojos. Tratan de capturar seres vivos para sacrificarlos a cualquier poder maligno al que veneren ahora (en la Tierra Media, normalmente Morgoth), así adquieren la energía vital de las víctimas, de la cual se "alimentan" los espectros. Cuando extraen la ener-

gía, se vuelven más corpóreos, mostrando unas manos semejantes a garras y rostros como calaveras. Si se les ve mediante medios mágicos, parecen versiones pálidas y marchitas de sus seres anteriores. Poseen un sortilegio de Miedo de 18 m de radio que es una faceta intrínseca de su condición; además, pueden paralizar o utilizar un sueño mágico con sus víctimas para mantenerlas inmóviles mientras los espectros drenan 5 puntos de constitución por asalto. Cuando toda la constitución de la víctima ha sido absorbida, muere. Los tumularios pueden utilizar las armas y objetos mágicos enterrados con ellos; a diferencia de los muertos vivientes menores, recuerdan como hacerlo, y también como hacerlo con bastante efectividad.

# 7. GENERACIÓN Y ENCUENTROS

Las criaturas de niveles altos producen invariablemente una influencia significativa en el escenario y en la situación, por lo que es importante asegurarse que estén razonablemente bien detallados. Por lo menos, el Director de Juego debería desarrollar (1) las características de la criatura; (2) los antecedentes y la personalidad; (3) las bonificaciones de habilidad y nivel; y (4) el equipo.

## 7.1 COMO GENERAR CRIATURAS

Las criaturas de niveles altos están unidas a unas pautas normales de generación de características (ver SdlA sección 3.1 o RM/Pj sección 2), aunque se deberían tomar en cuenta otras dos consideraciones. Primero, las criaturas de niveles altos tienen generalmente mejores características que la media, ya que las características altas le dan a esa bestia una mayor probabilidad de sobrevivir durante más tiempo. Segundo, algunas veces las criaturas alcanzan niveles altos en parte a causa de su edad o raza, como es en el caso de dragones y demonios.

Este grupo puede tener algunos añadidos que sean inherentes a sus características. Sugerimos que los dragones y demonios, por ejemplo, reciban respectivamente un +10 y de un +15 a un +25 por cada característica (ejem., donde la característica de un hombre es de 97, un Maia tendría una característica de 107 y un demonio la tendría de 112 a 122).

Ver la sección 3.3 para las bonificaciones basadas en las características. Sugerimos que se otorgue una bonificación adiccional de un +5 por punto de característica a las características por encima de 102 (ejem., una característica de 104 daría una bonificación de +45).

## 7.2 ENCUENTROS

Los suplementos de campañas y aventuras de la Tierra Media de ICE proporcionan tablas para encuentros en zonas específicas de Endor. La siguiente tabla está diseñada para cubrir los encuentros generales en zonas donde el DJ no tenga una guía específica. Basada en el ecosistema, es un tratamiento amplio que utiliza unas categorías de animales muy generales.

### TABLA DE ENCUENTRO DE ANIMALES

| **Terreno/precip.** | **Región/temperatura promedio** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Cálido (26 +) | Templado (18-26) | Moderado (7-18) | Fresco ([-3]-7) | Frío (-3 -) |
| Yermos/0-10 | Z | ZY | YXW | W | U |
| Pantanos/10-40 | TV | TV | TSP | PSR | R |
| Praderas/20-40 | I | PI | PO | POS | SR |
| Tierras bajas variadas/20-60 | QPN | PNQ | PNMLO | PMLSOK | SPLK |
| Bosque/40-80 | – | QPN | PNMLO | PMLSHK | – |
| Bosque lluvioso/60+ | QPJDV | QPNJV | – | – | – |
| Colinas/variable | QPNI | PNM | PNMLH | HMPL | SRK |
| Montañas/variable | – | QPNM | PMH | PHKW | KG |
| Islas-costas/variable | QPFD | QPLFD | PNMLDE | PMKDC | URSPDC |

La Tabla de Distribución de Animales se utiliza junto con la Tabla Normal de Encuentros. Los animales incluidos son ejemplos, y si se desea se pueden añadir más. Si ocurre un encuentro con un animal, esta tabla ayudará al DJ con los posibles animales que podrían estar envueltos.

**Procedimiento:**

- Simplemente advierte el clima de la región, encuentra la letra de código apropiada y cruzala con el índice de los animales disponibles de la lista que hay a continuación.
- Si el escenario tiene más de una letra de código, haz una tirada con un dado para determinar cual es la letra sobre la que trata el encuentro.
- Si el encuentro es por la noche, elimina aquellos animales que están normalmente inactivos por la noche.
- Si el encuentro es sobre la tierra o en el agua, ciertos grupos quedan necesariamente excluidos, ignora esas especies para los propósitos del encuentro que se determine.
- Advierte si el encuentro es hostil. Si es así, elimina a los no cazadores.
- Una vez estén determinados los posibles animales, tira un dado para determinar cual es el animal en particular que está envuelto. Hay dos métodos:
  (1) da a cada tipo una oportunidad igual, cuenta las posibilidades, y haz una tirada (ejem., si hay cinco posibles especies utiliza un D5; si hay dos, tira al cincuenta por ciento, etc.)
  (2) utiliza los porcentajes sugeridos o asigna las probabilidades con percentiles de acuerdo a la zona específica y haz una tirada con un D100.

**Códigos de letras contra Tipos de animales**

Z – 1-20= perros pequeños, 21-30= pequeños felinos cazadores, 31-35= armadillos, 36-45= camellos, 46-60= lagartos pequeños, 61-65= lagartos venenosos, 66-96= escarabajos, 97-100= escorpiones.

Y – 1-5= grandes felinos cazadores, 6-10= marsupiales pequeños, 11-30= roedores pequeños, 31-45= lagartos pequeños, 46-48= serpientes de veneno circulatorio, 49-50= serpientes de veneno nervioso, 51-60= aves carroñeras, 61-63= escorpiones, 64-90= herbívoros pequeños, 91-97= hormigas, 98-100= osos hormigueros.

X – 1-10= lobos, 11-20= perros grandes, 21-55= roedores grandes, 56-60= marsupiales grandes, 61-75= bovinos pequeños, 76-85= aves carroñeras, 86-90= hormigas de fuego, 91-100= langostas.

W– 1-25= lobos, 26-40= osos grandes, 41-50 = perros grandes; 51-70= bovinos grandes, 71-75= ovejas salvajes, 76-96= reno/caribú, 97-98= escarabajos, 91-100= aves carroñeras.

V – 1-12= caimán/cocodrilo, 13-25= pequeños felinos cazadores, 26-35= serpientes de veneno nervioso, 36-45= ranas, 46-47= ranas venenosas, 48-55= pequeños halcones, 56-65= escarabajos, 66-75= moscas grandes, 76-98= mosquitos, 99-100= pirañas.

U – 1-25= osos polares, 26-100= reno/caribú.

T – 1-15= hipopótamos, 16-30= búfalo de agua, 31-40= grandes felinos cazadores, 41-50= caimán/cocodrilo, 56-60= camaleones, 61-70= serpientes de agua, 71-72= serpientes de veneno nervioso, 73-85= ranas, 86-90= halcones pequeños, 91-100= halcones grandes.

S – 1-20= reno/caribú, 21-45= alce, 46-55= osos grandes, 56-60= lobos, 61-70= moscas grandes, 71-80=mosquitos, 81-90= halcones grandes, 91-100= águilas.

R – 1-25= gansos, 26-50= patos, 51-75= reno/caribú, 76-90= lobos, 91-100= osos grandes.

Q – 1-15= elefante, 16-23= mangosta, 24-27= escorpiones, 28-30= serpientes de veneno nervioso, 31-40= constrictor, 41-60= pequeños felinos cazadores, 61-100= bovinos pequeños.

P – 1-7= hormigas, 8-15= abejas, 16-20= moscas grandes, 21-25= arañas pequeñas, 26-30= termitas, 31-40= mosquitos, 41-50= sapos/ranas, 51-52= lechuza, 53-55= aves carroñeras, 56-60= osos pequeños, 61-65= pequeños felinos cazadores, 66-72= murciélagos, 73-80= roedores grandes, 81-95= ciervo, 96-100= caballo.

O – 1-50= bisonte, 51-55= mamut/elefante, 56-60= gavilán, 61-75= águilas, 76-100= halcones.

N – 1-20= perros pequeños, 21-22= murciélagos vampiro, 23-30= monos pequeños, 31-40= monos grandes, 41-44= perezoso, 45-55= marsupiales pequeños, 56-65= jabalíes, 66-70= oveja salvaje, 71-75= cabras salvajes, 76-80= bovinos grandes, 81-90= bovinos pequeños, 91-93= lagartos grandes, 94= serpientes de veneno muscular, 95= serpientes de veneno nervioso, 96= serpientes de veneno respiratorio, 97= escarabajos grandes, 98-99= hormigas, 100= arañas grandes.

M– 1-25= perros grandes, 26-40= ponies, 41-50= marsupiales pequeños, 51-65= oveja salvaje, 66-75= cabras salvajes, 76-80= pequeños cienpiés, 81-95= bovinos, 96-98= arañas grandes, 99-100= serpientes de agua.

L – 1-3= arañas grandes, 4-20= bovinos pequeños, 20-45= bovinos grandes, 46-60= caballo, 61-75= lobos, 76-80= osos grandes, 81-90= osos pequeños, 91-92= comadreja, 93-97= tejón, 98-100= carcayú.

K – 1-50= alce, 51-100= ciervo.

J – 1-20= sapos/ranas venenosas, 21-24= camaleones, 25-29= serpientes de veneno nervioso, 30-33= serpientes de veneno muscular, 34-36= serpientes de veneno circulatorio, 37= lagartos venenosos, 38-40= pirañas, 41-60= grandes peces predadores, 61-70= escorpiones, escarabajos, 71-80= hormigas soldado, 81-90= hormigas, 91-100= grandes felinos cazadores.

I – 1-15= felinos sociales, 16-30= grandes felinos cazadores, 31-35= felinos veloces, 36-50= chacales/hienas/perros, 51-60= rinocerontes, 61-64= armadillos, 65-85= gacela/antílope, 86-91= aves carroñeras, 92-95= hormigas, 96-98= hormigas de fuego, 99-100= hormigas soldado.

# 8. TABLAS

## 8.1 TABLA GENERAL DE ANIMALES

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **AVES Y MURCIÉLAGOS** | | | | | | | | | |
| **Águilas Marinas** | 5 | 1-5 | M | MR/MR | 65 | No/1 | 45 | 65MGa/50MPi/- | Agresiva. Feroces predadoras. |
| **Águilas Ratoneras de los Riscos** | 2 | 2-10 | P | MR/MR | 30 | No/1 | 50 | 40MGa/25PPi/- | Agresiva. Se juntan contra los enemigos. |
| **Águilas Rojas** | 6 | 1-5 | M | MR/R | 75 | No/1 | 40 | 70LGa/45MPi/- | Agresiva. Numerosa. Predadora. |
| **Águila Vereut** | 3 | 1-5 | M | R/R | 30 | No/1 | 35 | 45MGa/35PPi/- | Agresiva. Cazadoras que vuelan bajo. |
| **Alas de las Cavernas** | 1 | 2-100 | P | R/MR | 8 | No/1 | 50 | 50PGa/40PMo/- | Agresiva. Si el enemigo es sorprendido resulta en +/- 8 para críticos. |
| **Alcaudones de las Criptas** | 1 | 1-5 | D | MR/RS | 5 | No/1 | 60 | 30DMo/40DDi//veneno | Normal. Veneno nervioso tóxico (niv. 5). |
| **Aves de las Cámaras** | 2 | 21-30 | P | MR/R | 11 | No/1 | 60 | 50PPi/35MGa/- | Tímida. Si el enemigo es sorprendido resulta en +/- 5 para críticos. |
| **Avetoros** | 1 | 1-20 | P | N/N | 15 | No/1 | 30 | 20PGa/10PPi/- | Normal. Aves pescadoras. |
| **Cisnes Manchados** | 1 | 2-40 | M | MdR/L | 35 | No/1 | 20 | 40MEm/30PPi/- | Normal. Muy Inteligente. |
| **Cisnes Negros** | 3 | 1-50 | M | MdR/L | 35 | No/1 | 20 | 20MEm/25PPi/- | Pasivo. Grandes para los cisnes. |
| **Cuervos** | 4 | 1-30 | P | MR/MR | 20 | No/3 | 50 | 50PGa/25MGa/- | Normal. Inteligente y algo encantado. |
| **Fochas Cornudas/Comunes** | 1 | 1-50 | P | MR/R | 15 | No/1 | 50 | 30PPi/-/- | Normal. Muy adaptable. |
| **Gallos de la Pradera** | 0 | 1-10 | D | R/R | 8 | No/1 | 70 | 10DPi/-/- | Pasivo. Aves de caza comunes. |
| **Golodós** | 1 | 1-100 | M | N/N | 40 | No/1 | 20 | 35PPi/-/- | Pasivo. Agresivo durante la estación de apareamiento. |
| **Gorgrajos** | 1 | 5-50 | P | R/MdR | 20 | No/1 | 55 | 10PPi/10PGa/- | Hambriento. Le atraen las cosas brillantes. |
| **Grajos de Alas Verdes** | 1 | 2-40 | P | R/MdR | 15 | No/1 | 55 | 10PPi/15PGa/- | Bullicioso. Le atraen las cosas brillantes. |

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Grandes Águilas** | 30 | 1-1 | E/Gr | MR/MR | 30 | CE/11 | 90 | 120EGa/100LPi//100LEm | Buena, muy inteligente. Utiliza críticos grandes. |
| **Grandes Faisanes Verdes** | 1 | 1-5 | P | MdR/R | 15 | No/1 | 40 | 30PEm/20PPi/- | Normal. Hermoso plumaje. |
| **Grandes Halcones** | | | | | | | | | |
| **de Ardor** | 15 | 1-2 | E/II | MR/MR | 150 | C/4 | 60 | 95LGa/70MPi//60MEm | Fiero. Monturas de los Señores del Aire. |
| **del Bosque Negro** | 10 | 1-2 | L/I | MR/MR | 100 | C/4 | 60 | 90LGa/60MPi//50MEm | Normal. Raro. Muy maniobrable. |
| **Grandes Murciélagos** | 5 | 1-20 | M | MR/MR | 60 | No/3 | 60 | 75MMo/60MGa/- | Agresivo. Predadores nocturnos. |
| **Halcones del Eco** | 3 | 1-2 | P | MR/RS | 27 | No/1 | 65 | 50MGa/40MPi/- | Oportunista. Muchas veces se encuentra cerca de la flor verde de la parra. |
| **Jatewoones** | 9 | 1 | L | R/MR | 120 | No/1 | 30 | 80LPi/70LGa//50LEm | Protector. Enormes aves de los pantanos. |
| **Kirinkir** | 0 | 1-2 | D | R/MdR | 5 | No/1 | 55 | 5DPi/-/- | Pasivo. Pequeña y escarlata ave cantora. |
| **Lechuzas de Orejas Cortas** | 4 | 1-10 | P | R/R | 20 | No/1 | 50 | 50PGa/25MGa/- | Normal. Raros predadores nocturnos. |
| **Lechuzas de los Túmulos** | 2 | 1-5 | P | MR/MR | 20 | No/1 | 50 | 35PGa/10PPi/- | Normal. Predadores nocturnos. |
| **Martines Pescadores** | 1 | 1-50 | D | MR/R | 8 | No/1 | 60 | 20DPi/-/- | Normal. Pequeña y atractiva ave acuática. |
| **Murciélagos Cazadores** | 2 | 10-30 | P | MR/MR | 20 | No/1 | 50 | 50PMo/-/- | Agresivo. Porta enfermedades. |
| **Murciélagos de las Charcas** | 0 | 1-100 | P | MR/MR | 5 | No/1 | 60 | 25DMo/-/- | Pasivo. Nocturna. Ignora los "aturdimientos". |
| **Orao** | 6 | 1-4 | L | MR/MR | 120 | No/1 | 30 | 81MGa/60PPi/- | Agresiva. Grandes águilas del desierto. |
| **Zorros Voladores** | 1 | 1-20 | P | MR/MR | 10 | No/1 | 50 | 20PMo/20DGa/- | Normal. Buena vista y olfato. |
| **Zorzales** | 0 | 1-2 | D | MR/R | 6 | No/1 | 60 | 15DPi/-/- | Curioso. Mensajeros inteligentes. |
| **BESTIAS ACUÁTICAS** | | | | | | | | | |
| **Almeja Vessino** | 0 | 1-20 | D | AR/AR | 5 | CO/12 | 0 | 0DAp/-/- | Pasiva. Moluscos raros. |
| **Calamares Eris** | 1 | 1-2 | P | MR/MR | 20 | No/1 | 50 | 40PApr/30DPi/- | Pasivo. Puede segregar nubes de "tinta". |
| **Carnantor** | 10 | 1-2 | E/Gr | MdR/MdR | 275 | CE/8 | 40 | 95LMo/100EEm//85HAp | Agresiva. Enormes anguilas que habitan en el océano. |
| **Cherethrynd** | 12 | 2-20 | E/SG | MdR/MdR | 550 | CE/8 | 40 | 80EEm/90EMo//70EApr | Normal. Poderosos cachalotes. |
| **Esturión** | 5 | 1-2 | M | MdR/MdR | 140 | C/8 | 10 | 70MEm/50PMo/- | Pasivo. Apreciados por sus huevas (huevos). |
| **Lamprea** | 1 | 1-4 | P | L/L | 15 | C/3 | 20 | 40PApr//(+sangrado)/- | Normal. Si se pega, chupa 2 ptos./as. |
| **Lucio** | 2 | 1 | M | MdR/R | 75 | No/1 | 35 | 45MMo/-/- | Agresivo. Predadores de agua dulce. |
| **Merchaithrais** | 5 | 1-2 | L/I | N/R | 65 | No/1 | 35 | 6 0MAg/50MEm//especial | Agresiva. Raya gigante, ataques: veneno y atontamiento. |
| **Mulkánar** | 6 | 1 | L/Gr | AR/L | 225 | CO/12 | 20 | 30EAp/especial//- | Pasiva. Almeja gigante, "tinta" ácida secreta. |
| **Nímaeargyrth** | 5 | 1-10 | L | R/R | 180 | C/4 | 30 | 100LMo/-/- | Agresivo. Los tiburones más mortíferos de Endor. |
| **Pez Gato,** Pequeño | 3 | 1-5 | M | L/MdR | 160 | C/3 | 30 | 60MEm/60MApr/- | Normal. Seres asquerosos que se alimentan del fondo. |
| Grande | 7 | 1-2 | L/I | ML/N | 260 | C/4 | 15 | 90LEm/90LApr//engulllir | Normal. Seres asquerosos que se alimentan en el fondo. |
| **Sanguijuela** | 0 | 1-50 | D | L/L | 4 | No/1 | 5 | 30DApr//(+sangrado)/- | Normal. Si se pega, chupa 1 ptos./as. |
| **Sarnúmeni** | 7 | 1-2 | L/I | MdR/MdR | 210 | CE/12 | 40 | 75MMo/90LEm//75LAp | Agresivo. Enormes anguilas de agua dulce. |
| **Ulmodili** | 8 | 10-200 | L | MR/R | 110 | No/1 | 50 | 70MEm/60MMo/- | Juguetón. Mamíferos acuáticos muy inteligentes. |
| **POTILI (Arañas, Insectos y crustáceos)** | | | | | | | | | |
| **Abejas Terrestres** | 0 | 4-400 | D | N/MR | 1 | No/1 | 40 | 0DAg/0DPi//especial | Protectoras. 10 pueden hacer un ataque de 20DAg. |
| **Abejorros de los Riscos** | 1 | 10-100 | D | MR/MR | 1 | No/1 | 40 | OPAg/20MAg//veneno | Protector. Los aguijones pueden causar la muerte. |
| **Gelyngyl** | 5 | 2-20 | M | N/MdR | 45 | C/8 | 30 | 45PPi/50PAg//veneno | Agresivo. Ataca en grupos organizados. |
| **Mabelaikli** | 4 | 1-5 | M | MdR/MdR | 155 | CE/11 | 25 | 80MPi/50LPi/- | Agresivo. Cangrejos/Calamares , ignora los "aturdimientos". |
| **Moscas Morgai** | 0 | 1-100 | D | MR/R | 2 | No/1 | 35 | 15DMo/enferme.//- | Agresivas. Insectos crueles y parasitarios. |
| **Nique Briques** | 0 | 3-300 | D | R/N | 1 | No/1 | 45 | 10DMo/enferme.//- | Hambrientos. insectos ruidosos, parecidos a los grillos. |
| **Ûlcercain** | 0 | 1-100 | D | MR/MR | 3 | C/3 | 45 | 25DPi/veneno/- | Agresivas (guerreras). Parecidos a los cienpiés. |
| **RÁVATSAR (Anfibios y reptiles)** | | | | | | | | | |
| **Andodailion** | 3 | 10-100 | P | MdR/N | 55 | C/7 | 30 | 30PGa/30PEm//25DMo | Normal. Lagartos sociales y nocturnos. |
| **Angusalwéli** | 2 | 1-20 | P | MR/R | 25 | C/4 | 50 | 30PMo/40PAg/5PGa/veneno | Agresivo. Carnívoros venenosos. |
| **Aspides de Cascabel** | 2 | 1-2 | P | L/MR | 15 | No/3 | 50 | 25PAg/veneno/- | Normal. Veneno potente (niv. 8). |
| **Aspides Verdes** | 3 | 5-50 | P | L/MR | 20 | No/3 | 40 | 35PAg/veneno/- | Agresiva. Veneno de transformación de niv. 5. |
| **Aviadoras Grises** | 0 | 10-100 | D | ML/L | 5 | No/1 | 20 | 0DEm/0DGa//veneno | Protectora. Veneno muscular de niv. 3. |
| **Cocodrilos Marinos** | 7 | 1-2 | E/Gr | MdR/MdR2 | 45 | CE/11 | 30 | 100LMo/110LEm//90LApr | Agresivo. Atacará a los barcos. |
| **Cocodrilos de los Pantanos** | | | | | | | | | Agresivo. |
| en el agua | 3 | 1-5 | L | N/N | 120 | C/7 | 10 | 80LMo/80MApr/ /ahogamiento | Utiliza una mordedura de apresamiento para ahogar a los enemigos. |
| en tierra | 3 | 1-5 | L | N/N | 120 | C/7 | 0 | 40MMo/60MEm/ /80LMo | Utiliza el LMo si el MEm derriba al enemigo. |
| **Colmillos Lentos** | 10 | 1-2 | L | N/MdR | 120 | CE/12 | 30 | 0MApr/90MMo/ a/veneno | Agresivo. Utiliza MMo si el LApr agarra el enemigo. Veneno muscular niv. 2. |
| **Coralinas** | 2 | 1-2 | P | L/MR | 30 | No/1 | 40 | 55PAg/veneno/- | Pasiva. Veneno nervioso niv. 10. |
| **Nethairin** | 1 | 1-2 | P | L/MR | 30 | No/1 | 20 | 40PAg/veneno/- | Agresiva. Veneno muy tóxico (niv. 6). |

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Nethairin Erdyr** | 1 | 1-2 | P | L/RS | 20 | No/1 | 30 | 30PAg/veneno/- | Agresiva. Veneno tóxico (niv.5). |
| **Nethraich** | 1 | 1-2 | P | N/RS | 25 | No/1 | 25 | 35PAg/veneno/- | Protectora. Veneno muscular niv. 2. |
| **Arnathrach** | 4 | 1-2 | M | N/R | 75 | C/3 | 20 | 60MAg/veneno//40MApr | Nathrach Real. Veneno muscular de niv. 6. |
| **Otravativi** | 1 | 1-2 | P | N/MR | 30 | No/1 | 30 | 35PAg/-/- | Normal. Veneno nervioso niv. 25. |
| **Petlavi** | 6 | 1 | L/I | ML/MdR | 120 | C/3 | 10 | 80MMo/70MApr/ /100LAp | Normal. Utiliza el LAp si el MApr tiene éxito. |
| **Tortugas Azules de Agua Dulce** | 5 | 1-4 | M | MdR/MdR | 150 | CE/12 | 20 | 65MMo/veneno/ /40MGa | Protector. Veneno muscular de niv. 2. |
| **Tortugas de Tierra** | 4 | 1-2 | M | L/N | 75 | CE/12 | 30 | 55MPi/-/- | Pasiva. Muy lenta e inofensiva. |
| **Trusavi** | 1 | 1-5 | D | L/L | 10 | No/1 | 30 | 0DEm/50DAg/ /veneno | Pasiva. Si el DEm tiene éxito (o si toca), hace el ataque DAg, veneno de niv. 4. |
| **Umakavi** | 1 | 1-10 | D | L/L | 8 | No/1 | 30 | 0DEm/veneno/- | Pasiva. Veneno de contacto de niv. 10. |
| **Víboras de Úgil** | 8 | 1-2 | L | MR/MR | 100 | C/4 | 60 | 75MMo/especial//- | Agresiva. Escupe veneno hasta 9 metros de distancia. |
| **Víboras de los Pantanos** | 1 | 1-2 | P | N/MR | 20 | No/1 | 60 | 50DAg/veneno/- | Agresiva. Veneno muscular de niv. 10. |
| **Víboras de las Rocas** | 1 | 1-4 | P | L/RS | 15 | No/1 | 50 | 20PAg/veneno/- | Pasiva. Veneno extraordinariamente tóxico (niv. 20). |
| **Zamkavi** | 1 | 1-2 | M | MdR/MR | 30 | No/1 | 30 | 40MApr/veneno/- | Agresiva. Serpiente "lazo", veneno de niv. 7. |
| **Zurkuvi** | 1 | 1-2 | P | N/R | 25 | No/3 | 40 | 30PGa/veneno/- | Normal. Veneno nervioso de contacto niv. 1. |
| **LASSANAKÛNI (Comedores de hojas)** | | | | | | | | | |
| **Astabanhéli** | 2 | 10-100 | M | MR/R | 95 | No/3 | 30 | 35MCu/30MPs/- | Tímido. Parecido a un antílope e inquisitivo. |
| **Aurych** | 2 | 1-10 | L | N/N | 140 | No/3 | 20 | 50MCu/50LPs/- | Domesticado. Ganado, pasivo hasta que se le molesta. |
| **Buey Salvaje de Araw** | 5 | 1-10 | L | N/N | 135 | No/3 | 30 | 100LCu/80LTo//90LPs | Normal. Enorme vaca de color blanco. |
| **Cabras Salvajes** | 3 | 1-2 | M | R/R | 60 | No/1 | 25 | 40MCu/30MTo//30MPs | Normal. Ágiles escaladoras y nadadoras. |
| **Caru** | 2 | 20-2000 | M | MR/R | 70 | No/3 | 40 | 20MCu/20MPs/- | Tímido. Ciervo, los machos y las hembras tienen cuernos. |
| **Ciervo Moteado** | 1 | 2-20 | M | R/MdR | 50 | No/3 | 45 | 20PCu/35PPs | Agresivo. Robusto y belicoso. |
| **Culcarnix** | 1 | 1-6 | P | N/N | 12 | No/3 | 0 | 10PMo/15PGa/- | Pasivo. Roedor que habita en el suelo. |
| **Cunara** | 0 | 10-100 | P | MdR/N | 10 | No/3 | 10 | 5PMo/20PGa/- | Tímido. "Ardilla de tierra", vive en grandes colonias. |
| **Fiara** | 1 | 1-10 | M | MR/MR | 45 | No/3 | 35 | 15PCu/25DPs/- | Tímido. El más común de los herbívoros salvajes. |
| **Fintónarki** | 2 | 1-20 | M | R/R | 70 | No/3 | 15 | 50Mcu/40MTo//30DPs | Normal. Cabras salvajes, inmunes a los venenos. |
| **Goral** | 2 | 1-2 | M | R/R | 55 | No/3 | 40 | 50MTo/45MPs/- | Normal. Oveja dorada y salvaje de grandes cuernos. |
| **Losrandír** | 2 | 10-100 | M | R/MdR | 90 | No/3 | 20 | 40MCu/35MPs/- | Normal. Ciervo robusto y gregario. |
| **Nimfiara** | 4 | 1-10 | L | R/R | 110 | No/3 | 25 | 55MCu/65MPs/- | Normal. El ciervo más astuto y grande de Endor. |
| **Rútorassi** | 3 | 2-20 | M | R/R | 65 | No/3 | 30 | 60MTo/50MPs/- | Normal. La oveja más grande de Endor. |
| **Stetanavi** | 2 | 1-2 | M | N/MR | 50 | No/3 | 40 | 40PMo/25PGa/- | Juguetón. Traviesa, criaturas parecidas a las nutrias. |
| **ANIMALES DE MONTA Y ARRASTRE** | | | | | | | | | |
| **Andamundar** | 7 | 2-20 | E/Gr | R/R | 325 | CE/12 | 30 | 80EEm/80ECu//80EPs | Normal. Elefantes, capac. de carga: 450 kgs. |
| **Caballos Élficos** | 10 | 1-2 | L/I | RS/MR | 180 | C/4 | 60 | 95MAp/80mPs//75mMo | Normal. Inteligente, cap. de carga: 200 kgs. |
| **Caballos de Mordor** | 9 | 1-9 | L/I | MR/MR | 210 | C/4 | 50 | LAp/95LPs//especial | Hostil. Cruel, capac. de carga: 270 kgs. |
| **Caballos Salvajes** | 4 | 1-20 | L | R/R | 120 | No/3 | 40 | MAp/30MPs//40PMo | Normal. Robusto, capac. de carga: 135 kgs. |
| **Devevi,** corredores | 4 | 1-10 | L | MdR/MdR | 130 | No/3 | 30 | 30MMo/25MEm/- | Normal. Camellos, capac. de carga: 100 kgs. |
| trabajadores | 3 | 1-10 | L | N/N | 110 | No/3 | 10 | 40MMo/30MEm/- | Normal. Camellos, capac. de carga: 180 kgs. |
| **Losandamundar** | 7 | 2-10 | E/Gr | R/R | 350 | CE/12 | 25 | 85EEm/85ECu//85EPs | Normal. Elefantes, capac.de carga: 500 kgs. |
| **Mearas** | 8 | 1-2 | L | MR/MR | 170 | C/4 | 50 | 100MAp/80MPs//70MMo | Normal. Inteligente, cap. de carga: 200 kgs. |
| **Mûmakil** | 7 | 1-10 | E/Gr | MdR/R | 400 | CE/12 | 25 | 95EEm/95ECu//95EPs | Normal. Elefantes, capac.de carga: 635 kgs. |
| **Ponies de los Pantanos** | 2 | 1-10 | M | R/MdR | 100 | No/3 | 20 | 30MEm/30LPs/- | Normal. Robusto, capac. de carga: 90 kgs. |
| **Zûrafy** | 6 | 1-10 | L | MdR/R | 135 | No/3 | 45 | 75MCu/60MAp//50MPs | Normal. Parecido a un ciervo, cap. de carga: 180 kgs. |
| **APSANAKÛNI (Comedores de carne)** | | | | | | | | | |
| **Chetmíg** | 5 | 1-2 | L | R/MR | 150 | C/4 | 30 | 75LGa/90MEm//100LMo | Agresivo. Grandes felinos y predadores nocturnos. |
| **Gatos Pescadores** | 1 | 1-5 | P | MR/MR | 50 | No/3 | 50 | 30MGa/20PMo/- | Normal. Los cachorros pueden ser domesticados. |
| **Gatos de la Sabana** | 3 | 1-10 | M | MR/MR | 100 | No/3 | 50 | 40MGa/60MEm//60MMo | Agresivo. Gato de largas patas. |
| **Gích** | 2 | 1-2 | P | MdR/MR | 45 | No/3 | 50 | 40MMo/40PGa/- | Normal. Enormes zorros, muy comunes. |
| **Glutani** | 4 | 1-2 | P | R/MR | 50 | No/3 | 50 | 50MMo/45MGa/- | Agresivo. Criaturas parecidos a los glotones. |
| **Leones Moteados** | 5 | 1-5 | M | R/MdR | 140 | C/4 | 25 | 85LGa/70MMo//50MEm | Normal. Raro, extremadamente astuto. |
| **Leones de los Riscos** | 5 | 1-2 | M | R/MdR | 140 | C/4 | 20 | 85LMo/70MGa/- | Normal. Criaturas blancas y solitarias. |
| **Linces de las Tierras Altas** | 3 | 2-10 | M | MR/MR | 70 | No/3 | 55 | 45MGa/30MMo/- | Agresivo. Vive y caza en grupos. |
| **Lisicavi** | 3 | 1-5 | P | R/MR | 45 | No/3 | 50 | 60PMo/-/- | Normal. Pequeños zorros de largas orejas. |
| **Lobos Blancos** | 8 | 1-20 | M | MR/MR | 170 | C/4 | 70 | 90LMo/80LGa/- | Agresivo. Los lobos más peligrosos de todos. |
| **Lobos Grises** | 3 | 2-12 | M | R/R | 110 | C/3 | 30 | 55LMo/30MGa/- | Agresivo. Social, caza en manada. |

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Lobos de Guerra** | 7 | 1-10 | L/I | MR/MR | 170 | C/4 | 50 | 85LMo/65MGa/- | Agresivo. Perros temerarios, violentos y astutos. |
| **Lobos Horrendos** | | | | | | | | | |
| adulto | 4 | 2-20 | L/I | MR/R | 80 | C/3 | 45 | 75LMo/45MGa/- | Agresivo. Ataca en grupos que cooperan. |
| joven | 2 | 1-20 | M | MR/R | 60 | C/3 | 40 | 60LMo/-/- | Animales sociales, no temen a la gente. |
| **Lobos Rojos** | 5 | 2-20 | M | MR/R | 130 | C/4 | 45 | 70LMo/55MGa/- | Agresivo. Caninos inteligentes y despiadados. |
| **Madratines** | 2 | 1-2 | P | MdR/R | 45 | No/3 | 60 | 30PGa/25PMo/- | Normal. Tímidos, zorros nocturnos parecidos a los gatos. |
| **Martas Gigantes** | 4 | 1-2 | M | MR/MR | 75 | No/3 | 50 | 60MMo/50MGa/- | Agresiva. Enloquecidas, malas y feroces. |
| **Mastines de los Pantanos** | 3 | 1-8 | M | MdR/R | 60 | C/3 | 45 | 50MMo/-/- | Domesticado. Perros sin miedo y leales. |
| **Merisc Tyka** | 1 | 7-12 | P | R/R | 55 | C/3 | 40 | 45MMo/-/- | Normal. Perros salvajes y cobardes. |
| **Musarañas Asesinas** | 1 | 1-5 | D | N/R | 2 | CE/11 | 70 | 45DDi/enferm./- | Agresiva. Lanza una rociada de olor a su enemigo. |
| **Nutrias Azules** | 4 | 1-3 | M | MdR/MdR | 80 | No/3 | 30 | 40MGa/40MMo/- | Normal. Come peces y crustáceos. |
| **Perros de los Dunlendinos** | 1 | 1-10 | P | N/MdR | 40 | No/3 | 40 | 45PMo/-/- | Domesticado. Ligeramente competente. |
| **Perros Pastores** | 5 | 1-5 | M | MR/MR | 140 | No/4 | 55 | 80MMo/-/- | Domesticado. Leal, inteligente y fiero. |
| **Osos Azules** | 7 | 1-6 | L/I | MdR/MdR | 200 | C/8 | 25 | 80LApr/70LGa/ /30MMo/90LEm | Agresivo. Cazadores nocturnos. |
| **Osos de las Cavernas** | 12 | 1-5 | L/Gr | MdR/R | 300 | C/8 | 40 | 95EEm/90LGa/ /85LApr/90LMo | Normal. Criaturas enormes y retiradas. |
| **Osos Negros** | 5 | 1-5 | L/I | MdR/MdR | 150 | C/8 | 20 | 65LApr/60LGa/ /70MEm | Agresivo. Cazadores nocturnos. |
| **Osos del Norte** | 10 | 1-2 | L/II | R/R | 240 | C/4 | 45 | 75LGa/80LApr//90 LMo/90LEm | Normal. De color blanco, excelentes nadadores. |
| **Osos Perezosos** | 11 | 1-5 | L/Gr | L/N | 325 | C/8 | 10 | 100EEm/95LGa//60 LApr/60LMo | Normal. Enormes criaturas parecidas a los perezosos. |
| **Sabuesos de Caza** | 3 | 1-20 | M | MR/R | 65 | No/3 | 40 | 45MMo/-/- LApr/60LMo | Domesticado. Se encuentra con hombres/hobbits. |
| **Uncavi** | 3 | 1-2 | M | R/MR | 100 | No/3 | 35 | 80LGa/50LMo/- | Agresivo. Felino parecido al leopardo. |
| **Undarlaif** | 3 | 1-20 | M | R/R | 90 | No/3 | 40 | 70MMo/30MGa/- | Agresivo. Enormes chacales de color negro. |
| **Visones Negros** | 1 | 1-10 | M | MR/MR | 50 | C/3 | 60 | 50MMo/-/- | Agresivo. Fiero. Ignora los resultados de aturdimiento. |
| **Vuk** | 3 | 6-30 | M | R/R | 110 | No/3 | 30 | 70MMo/-/- | Agresivo. Perros salvajes de las colinas. |
| **Zorros Blancos** | 1 | 1-5 | P | MdR/MdR | 40 | No/3 | 60 | 35PMo/25PGa/- | Normal. Raros, tímidos, viven en madrigueras. |
| **Zorros Rojos** | 2 | 1-2 | P | R/MR | 45 | No/3 | 50 | 40PMo/35PGa/- | Normal. Ladrones astutos. |
| **OTROS ANIMALES PELIGROSOS** | | | | | | | | | |
| **Jabalíes** | 3 | 1 | M | R/MdR | 120 | C/4 | 30 | 50MCu/50MEm/ /40PPs | Agresivo. Mal temperamento y solitario. |
| **Jabalíes de los Pantanos** | 2 | 1-2 | M | R/MdR | 100 | No/3 | 30 | 40MCu/30MEm/ /20PPs | Agresivo. Peligroso si cornea. |
| **Majmun** | 1 | 2-200 | P | MdR/R | 25 | No/3 | 40 | 30PMo/-/- | Normal. Monos atractivos y bulliciosos. |
| **Monos Grises** | 5 | 1-10 | L | N/R | 100 | No/3 | 20 | 50PMo/60LApr/ /70MMo | Normal. Si el LApr agarra a un enemigo, utiliza el MMo. |
| **Slirdu** | 7 | 1-10 | E/Gr | MR/R | 240 | No/1 | 30 | 95EApr/120EPi/ /especial | Agresivo. Parecido a un calamar. Si el EApr consigue un crit., utiliza el EPi. |
| **Uvag-Aak** | 6 | 1-5 | M | N/MdR | 140 | No/3 | 20 | 90MEm/65LApr/ /85LMo | Agresivo. Monos. Si el LApr agarra a un enemigo, utiliza el LMo. |

# 8.2 TABLA GENERAL DE MONSTRUOS

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MONSTRUOS DEMONÍACOS ACUÁTICOS (Todos son agresivos)** | | | | | | | | | |
| **Ballenas Demonio** | 9 | 1-5 | E/Gr | R/R | 500 | C/8 | 25 | 120EEm/150EMo/- | Habitantes dentados y de color blanco de la Bahía de Hielo. |
| **Guardianes del Agua** | 35 | 1 | E/SG | N/N | 400 | CE/11 | 40 | 150EApr/150EPi//- | Kraken de agua dulce. 1-5 ataques de EApr por asalto. Si el EApr coge a la presa, EPi en el siguiente asalto. |
| **Mandíbulas Rojas** | 4 | 1-10 | M | R/MR | 90 | C/7 | 35 | 90LMo/50LApr//60LAp | Horrible pez sin escamas del fondo. |
| **Ninevet** | 5 | 1 | L/I | N/MR | 130 | C/7 | 10 | 70LEm/80LApr/ /40Mmo | Si el LApr consigue un crit., intentará derribar a la presa. |
| **Tortugas Feroces** | 15 | 1 | E/SG | N/N | 250 | CO/19 | 35 | 120EPi/140LEm/- | Raras tortugas gigantes. |
| **Vodyanoi** | 1 | 1-2 | M | MdR/MdR | 55 | C/3 | 35 | 60EMo/engullir/ /especial | Carnívoro acuático. Parece una rana gigante. |
| **UCORNOS Y ÁRBOLES MALIGNOS** | | | | | | | | | |
| **"Árboles" Malignos** | 3 | 1-10 | L/I | -/N | 50 | CE/11 | 10 | 20PApr(varios)/ /especial/- | Hambriento. Ignora los resultados de "aturdimiento". |

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **DEMONIOS** | | | | | | | | | |
| **Ucornos Malignos** | 25 | 1-5 | E/Gr | ML/ML | 400 | CO/20 | 0 | 80EEm/70EApr/ /100EAp | Maligno. Si el EApr coge a la presa, EAp en el próximo asalto. |
| **Balrogs** | 30(60) | 1 | E/SG | MR/MR | 400 | CO/20 | 90 | 275la&e2//120aa &ro//sortilegios | Maligno. Puede inmolarse. |
| **Demonios Oscuros** | *(Ver demonios específicos en la tabla 8.3)* | | | | | | | | Maligno. Maiar menores, aliados de Morgoth. |
| **Lassaraukar** | | | | | | | | | |
| menores | 15 | 1-5 | M/II | RS/RS* | 175 | CE/12 | 50* | 120acp(2x)*/- /veneno/ | Maligno. * las características son especiales, ver texto. |
| mayores | 25 | 1 | M/Gr | RS/RS* | 225 | CE/12 | 50* | 150acp(2x)//ven. /100rayo* | Maligno. * las características son especiales, ver texto. |
| **Vampiros de Morgoth** | 25 | 1 | M/Gr | MR/MR | 210 | No/3 | 80 | sortilegio//varía debido a la forma | Maligno. Poderosos demonios que cambian de forma. |
| | | | | *Como un murciélago gigante:* | | | | 100LGa/90LMo/ /80LEm | |
| **DRAGONES** (Estas características son para draques adultos; los draques jóvenes serán más débiles; los draques viejos serán más fuertes). (Al significa ataque de "aliento": un ataque de "rayo" o de "cono" con la mitad del BO dado. El tipo de ataque es: H=Hielo, F=Fuego, Fr=Frío, A=Agua, G=Gas). | | | | | | | | | |
| **Draques de las Cuevas** | 13 | 1 | E/SG | R/R | 250 | CO/19 | 40 | 90EMo/50EGa/ /50EEm/80ECu | Pequeños draques fríos. |
| **Gusanos de las Cuevas** | 10 | 1 | E/Gr | L/N | 160 | CE/12 | 20 | 90EApr/tragar/ /110Ecu | Draques fríos sin miembros |
| **Draques Fríos** | 30 | 1 | E/SG | R/R | 500 | CO/20 | 50 | 120EMo/120EGa/ /120EEm/80ECu | Sin alas. |
| **Draques del Hielo** | 30 | 1 | E/SG | R/R | 450 | CO/20 | 55 | 110EMo/110EGa/ /110EEm/100ECu/ /90HAl | Buenos nadadores. |
| **Draques Terrestres** | 18 | 1 | E/SG | MR/R | 350 | CO/19 | 40 | 100EMo/100EGa/ /100EEm/70HCu | Pequeños draques fríos. |
| **Draques Fríos Alados** | 30 | 1 | E/SG | R/R | 500 | CO/19 | 60 | 90EMo/130EGa/ /90EEm/100ECu/ /60FrAl | Grácil es volando. |
| **Draques de Fuego** | 35 | 1 | E/SG | MR/R | 450 | CM/16 | 50 | 100EMo/140EGa/ /110EEm/70ECu/ /100FAl | Magos. |
| **Draques de los Pantanos** | 15 | 1 | E/SG | RS/MR | 200 | CE/12 | 50 | 60EMo/110EGa/ /60EEm/70ECu/ /60GAl | Pequeños draques de fuego. |
| **Draques de la Lluvia** | 12 | 1 | E/SG | R/R | 200 | CE/12 | 40 | 100EMo/70EGa/ /90EEm | Pequeños draques de agua. |
| **Draques de Agua** | 18 | 1 | E/SG | R/R | 240 | CO/20 | 40 | 150EEm/120EApr/ /140EMo/100AAl | Serpientes de mar. |
| **Draques de la Arena** | 8 | 1 | L/SG | R/R | 150 | No/4 | 25 | 100EMo/70EGa/ /90EEm | Solitario cambiante alado. |
| **Gusanos Cambiantes** | 8 | 1 | E/SG | R/R | 350 | CE/12 | 50 | 110EMo/95EGa/ /90EEm | Poderosos magos y cambiantes. |
| **MONSTRUOS ALADOS** | | | | | | | | | |
| **Bestias Aladas** | 20 | 1-10 | L/Gr | R/R | 240 | CE/12 | 50 | 90EGa/90LApr/ /90EEm/60LMo | Monstruos pequeños, parientes de los dragones. |
| **Crebain** | 3 | 3-30 | P | R/R | 25 | No/3 | 50 | 20PPi/20PGa/- | Maligno. Grandes cuervos de color negro, excelentes espías. |
| **RAZAS GIGANTES** (Ar=arma, al menos el doble del daño normal, normalmente un garrote; ro(#)=roca lanzada a una distancia de # m.) | | | | | | | | | |
| **Gigantes** | 12 | 1-5 | L/Gr | L/N | 250 | CE/11 | 20 | 95Ar/80LApr/ /110LAp//80ro (50m) | Si el LApr consigue un crit., utiliza el LAp. Con el Ar, daño triple; el ataque de ro es un LAp. |
| **Trolls** cuevas | 12 | 1-5 | L/Gr | N/N | 220 | CE/11 | 25 | 100EGa/85Ar/ /80ro(45m) | Hostil. El ataque ro es un LAp. |
| bosques | 6 | 1-6 | L/II | MdR/N | 150 | CE/11 | 10 | 70LGa/60LMo/ /40Ar/50ro(25m) | Hostil. El ataque ro es un MAp. |
| colinas | 10 | 1-5 | L/Gr | L/N | 175 | CE/11 | 20 | 95LEm/85LGa/ /50Ar/60ro(35m) | Hostil. El ataque ro es un LAp. |
| montañas | 11 | 1-2 | L/Gr | N/N | 240 | CE/16 | 40 | 110Ar/100LEm/ /100ro(45m) | Hostil. El ataque ro es un LAp. |
| nieves | 13 | 1-2 | L/Gr | N/N | 180 | CE/11 | 30 | 105EGa/80EEm/ /70Ar/80ro(45m) | Hostil. El ataque ro es un LAp. |
| piedra | 7 | 1-6 | L/II | L/N | 150 | CE/11 | 15 | 80LEm/65LGa/ /40Ar/60ro(30m) | Hostil. El ataque ro es un MAp. |
| negros (Olog) | 9 | 1-5 | L/Gr | N/N | 250 | CE/16 | 50 | 120Ar/80LEm/ /70ro(45m) | Hostil. El ataque ro es un LAp. |

| Tipo | | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **CRIATURAS PÛKEL** (todas las criaturas Pûkel ignoran los resultados de "aturdimiento" y pv/as.). | | | | | | | | | | |
| **Centinelas Silenciosos** | | 35 | 1-2 | E/SG | -/- | 350 | CO/20 | 40 | especial/-/- | Enormes figuras bípedas de piedra sobre tronos. |
| **Colbran** | | 18 | 1-2 | L/Gr | MR/R | 200 | CM/16 | 70 | 150LEm/espec./ /sortilegios | Brillo atenuado con una forma semejante a la de un hombre. |
| **Hombres Pûkel** | | 15 | 1-5 | M/Gr | N/MdR | 150 | CM/16 | 25 | 90Ar/60MEm/- | Forma de piedra semejante a la de un hombre. |
| **Hurndaen** | | 15 | 1-6 | L/Gr | N/N | 200 | CO/20 | 30 | 100LApr/150EAp//- | Forma de hierro semejante a la de un hombre. Si el LApr agarra, EAp en el próximo asalto. |
| **Hurnkennec** | | 8 | 1-10 | L/II | MdR/N | 130 | CO/18 | 40 | 80MPi/65MCu/ /50MEm | Forma de araña gigante de hierro. |
| **Mendaen** | | 10 | 1-10 | L/Gr | L/N | 150 | CM/16 | 20 | 80MApr/120Lap/- | Forma de piedra semejante a la de un hombre. Si el MApr agarra, LAp en el próximo asalto. |
| **Mensharag** | | 5 | 1-10 | L/I | MdR/MdR | 80 | CM/16 | 30 | 60LGa/50LEm/ /40MMo | Forma de piedra semejante a la de un lagarto. |
| **ARAÑAS E INSECTOS GIGANTES** | | | | | | | | | | |
| **Arañas Gigantes** | | | | | | | | | | |
| menores | | 8 | 1-10 | M/I | MdR/R | 160 | C/4 | 40 | 70LPi/75LAg/ /veneno | Maligna. Utiliza telarañas para atrapar a sus víctimas. |
| mayores | | 20 | 1 | L/Gr | R/MR | 350 | CE/12 | 60 | 120EPi/90LCu/ /veneno | Maligna. Muy inteligente, utiliza muchos sortilegios. |
| **Arañas Reyes** | | 3 | 1 | P | N/MdR | 55 | CM/16 | 20 | 40MPi/veneno/- | Agresiva. Atrapa a su víctimas en hoyos. |
| **Cuernos Zumbadores** | | 3 | 1-20 | M | MR/R | 35 | No/1 | 50 | 50PAg/-/- | Agresivo. Parecen avispas gigantes. |
| **MUERTOS VIVIENTES** (todos los muertos vivientes ignoran los resultados de "aturdimiento" y pv/as.; Ar=arma; se permiten TR contra los drenajes de CON) | | | | | | | | | | |
| **Diablos de la arena** | | 3 | 1 | L/Gr | R/R | 75 | No/1 | 10 | especial/-/- | Hostil. Torbellino, ataca como un chorro de arena. |
| **Espectros** | menor | 5 | 1 | L/II | R/MR | 150 | No/1 | 100 | 40Rayo descarga . (1,5 m)/espec | Hostil. Drena 8 CON/as (3 m R). |
| | mayor | 10 | 1 | L/Gr | R/MR | 200 | No/1 | 75 | 80Rayo descarga (1,5 m)/espec. | Hostil. Drena 10 CON/as (3 m R). |
| **Esqueletos** | pequeño | 1 | 2-20 | M/I | ML/N | 25 | No/1 | 0 | 25Ar/40MEm/- | Hostil. Atacará hasta que sea destruido. |
| | menor | 3 | 1-10 | M/I | N/MdR | 55 | No/1 | 10 | 40Ar/50MEm/- | Hostil. Atacará hasta que sea destruido. |
| | mayor | 5 | 1-5 | M/I | MdR/R | 100 | No/1 | 30 | 50Ar/60MEm/- | Hostil. Atacará hasta que sea destruido. |
| | señor | 8 | 1 | M/II | MdR/MR | 135 | No/1 | 70 | 95Ar/70LEm/ /sortilegios | Hostil. Lanza "miedo" (3 m R). |
| **Estrellas de los pantanos** | | 9 | 1 | P/Gr | MR/MR | 30 | No/1 | 70 | especial/-/- | Beligerante. Drena 6 CON/as (1 objetivo). |
| **Fantasmas** | menor | 5 | 1 | M/Gr | R/R | 100 | No/1 | 30 | 60MEm/50Ar/ /especial | Beligerante. Drena 3 CON/as (3 m R). |
| | mayor | 15 | 1 | M/Gr | MR/MR | 165 | No/1 | 50 | 110Ar/90LEm/ /especial | Beligerante. Drena 5 CON/as (3 m R). |
| **Fantasmas de las Linternas** | | 10 | 1 | M/II | -/- | 135 | No/1 | 40 | sortil./espec. | Cruel. Drena 5 CON/as (1 objetivo). |
| **Fantasmas de las Velas** | | 7 | 1 | M/I | -/- | 100 | No/1 | 30 | sortil./espec. | Cruel. Drena 4 CON/as (1 objetivo). |
| **Huargos** | | 8 | 4-20 | L/I | MR/MR | 180 | C/4 | 60 | 75LMo/60LGa/- | Hostil. Los "aturdimientos" y "pv/as" le afectan. |
| **Labios Maulladores** | | 4 | 2-20 | M/II | R/N | 60 | No/1 | 35 | 50Ar/75MMo/ /especial | Maligno. Muerto viviente semiacuático. |
| **Lesinavi** | | 2 | 1-10 | M/I | N/MdR | 50 | No/1 | 20 | 80MEm/30PMo | Beligerante. Monstruos del desierto parecidos a los necrófagos. |
| **Licántropos** | | 12 | 1 | M/Gr | MR/MR | 250 | C/4 | 75 | 120LMo/100MGa/- | Maligno. Creaciones de Morgoth parecidos a lobos. |
| **Necrófagos** | menor | 1 | 1-10 | M/I | L/MdR | 25 | C/4 | 10 | 25PEm/30PGa/ /20PMo | Protector. Estúpido, infecta las heridas. |
| | mayor | 3 | 1-5 | M/I | N/MdR | 50 | C/4 | 10 | 40PEm/50PGa/ /45Ar | Protector. Estúpido, infecta las heridas. |
| **Ta-Fa-Lisch** | | 7 | 1-10 | M/I | MdR/MR | 85 | No/1 | 45 | 95MGa/70Ar/ /especial | Beligerante. Sortilegio de 5 niv de miedo. |
| **Tumularios** | | 15 | 1 | M/Gr | L/MR | 165 | No/1 | 75 | 100Ar/90LEm/ /especial | Protector. Cazan en sus propias tumbas. |

# 8.3 TABLA DE CRIATURAS ESPECÍFICAS

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GRANDES ÁGUILAS, GRANDES HALCONES, CUERVOS Y ZORZALES** | | | | | | | | | |
| **Thorondor** | 60 | 1 | E/SG | MR/MR | 550 | CE/12 | 100 | 300EGa/250EPi //250EEm | Señor de las águilas de Crissaegrim. |
| **Gwaihir** | 45 | 1 | E/SG | MR/MR | 350 | CE/11 | 80 | 180EGa/150EPi/ /150EEm | Señor de las águilas de las Montañas Nubladas. |
| **Landroval** | 35 | 1 | E/SG | MR/MR | 300 | CE/11 | 90 | 150EGa/120EPi/ /140EEm | Hermano de Gwaihir. |
| **Sûlroch** | 15 | 1 | E/II | MR/MR | 150 | C/4 | 80 | 110LGa/70MPi/ /60MEm | Montura de Sûlherok de la Corte de Ardor. |
| **Elros** | 20 | 1 | E/II | MR/MR | 180 | C/4 | 75 | 130LGa/90MPi/ /80MEm | Montura de Valkrist de la Corte de Ardor. |
| **Gilsûl** | 18 | 1 | E/II | MR/MR | 170 | C/4 | 75 | 120LGa/80MPi/ /70MEm | Montura de Valkrist de la Corte de Ardor. |
| **Roäc** | 6 | 1 | P | R/R | 30 | No/3 | 40 | 55PGa/35MGa/- | Hijo de Carc de Erebor (de El Hobbit). |
| **El ViejoZorzal** | 3 | 1 | D | R/R | 15 | No/1 | 50 | 25DPi/-/- | El Viejo Zorzal de Erebor (de El Hobbit). |
| **CABALLOS** | | | | | | | | | |
| **Nahar** | 45 | 1 | L/SG | RS/MR | 400 | C/4 | 120 | 200LAp/175LPs/ /150LMo | Caballo élfico, corcel de Oromë. |
| **Nimros** | 15 | 1 | L/I | RS/MR | 200 | C/4 | 80 | 100MAp/80MPs/ /90MMo | Caballo élfico, corcel de Glorfindel. |
| **Rochallor** | 25 | 1 | L/Gr | RS/MR | 300 | C/4 | 100 | 160LAp/110MPs/ /110MMo | Caballo élfico, corcel de Fingolfin. |
| **Caballo de Mordor** | 9 | 1 | L/II | MR/MR | 210 | C/4 | 50 | 110LAp/95LPs/ /especial | Montura de la Boca de Sauron. |
| **Felaróf** | 15 | 1 | L/II | RS/MR | 250 | C/4 | 70 | 150LAp/120MPs/ /100MMo | Antepasado de los Mearas. |
| **Sombragrís** | 12 | 1 | L/I | RS/MR | 210 | C/4 | 60 | 120MAp/95MPs/ /90MMo | Meara, corcel de Gandalf. |
| **Crinblanca** | 10 | 1 | L | MR/MR | 170 | C/4 | 50 | 110MAp/90MPs/ /80MMo | Meara, corcel del Rey Théoden. |
| **SABUESOS DE CAZA, JABALÍES, UCORNOS Y ÁRBOLES MALIGNOS** | | | | | | | | | |
| **Huan** | 18 | 1 | L/Gr | MR/RS | 350 | C/4 | 120 | 220LMo/150LEm/- | Uno de los perros de caza de Oromë. |
| **El Jabalí de Everholt** | 7 | 1 | M | MR/R | 190 | C/4 | 55 | 110MCu/90MEm/ /60PPs | El Jabalí de Everholt, asesino del Rey Folca. |
| **Viejo Hombre--Sauce** | 25 | 1 | E/Gr | -/ML | 450 | CO/20 | 0 | 75EApr/95EAp/ /especial | Si el EApr atrapa a la presa, el EAp en el siguiente asalto. |
| **La Raíz Dormida del Portador** | 50 | 1 | E/SG | -/N | 600 | CO/20 | 0 | 60EApr/100EAp/ /especial | Si el EApr atrapa a la presa, el EAp en el siguiente asalto. |
| **DEMONIOS** | | | | | | | | | |
| **Gothmog** | 100(160) | 1 | E/SG | MR/MR | 666 | CO/20 | 115 | 455la&e2/ /375aa&ro/ /sortilegios | Jefe de los balrogs. También 405ma. |
| **El Balrog de Moria** | 36(66) | 1 | E/SG | MR/MR | 420 | CO/20 | 90 | 275la&e2//120aa&ro/ /sortilegios | El Balrog de Moria. |
| **Lungorthin** | 90(120) | 1 | E/SG | MR/MR | 566 | CO/20 | 100 | 415la&e2//325aa&ro/ /sortilegios | Señor de la Guardia de Morgoth. |
| **Slyardach** | 17 | 1 | M/Gr | R/MR | 170 | No/1 | 100 | 100da//150da arroja./ /veneno | El Dindae de Nan Gulduin. |
| **Los Demonios de Aglarond** | 10 | 1-4 | L/II | R/R | 150 | CE/11 | 40 | 150LGa/100MEm/ /100MMo | Restos de las unidades exploradoras de Morgoth. |
| **Lesh-Y** | 30(50) | 1 | M/Gr | R/MR | 250 | CE/11 | 80 | 250mg/200LEm/ /180Ar | Alquimista de la Corte de Ardor. |
| **Mourfuin** | 35(50) | 1 | L/Gr | MR/MR | 300 | CE/12 | 60 | 300e2/250mg/- | El "Ejecutor" de la Corte de Ardor. |
| **Razarac** | 20 | 1 | L/Gr | RS/RS | 250 | CE/12 | 40 | 80EGa/120LEm/ /especial | Demonio del Desierto, 3 ataques/as. |
| **Los Vientos de Taurang** | | | | | | | | | |
| Aur | 6 | 1 | L/I | MR/R | 60 | C/4 | 20 | 70ky//50ky arroj./ /veneno | Demonios del Viento y el Aire, sirven a Turclax de la Corte de Ardor. El "ky=ky-nac" ataca como un estoque y se lanza hasta una distancia de 45 m (ataque "ky arroj."). |
| Kax | 12 | 1 | L/I | MR/R | 100 | C/4 | 30 | 100ky//70ky arroj./ /veneno | |
| Eos | 18 | 1 | L/I | MR/R | 130 | C/4 | 40 | 120ky//90ky arroj./ /veneno | |
| Gan | 24 | 1 | L/I | MR/R | 160 | C/4 | 50 | 150ky//100ky arroj./ /veneno | |
| Ior | 30 | 1 | L/I | MR/R | 200 | C/4 | 70 | 180ky//100ky arroj./ /veneno | |
| Kel | 36 | 1 | L/I | MR/R | 240 | C/4 | 80 | 200ky//120ky arroj./ /veneno | |

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Ungoliant** | 450 | 1 | E/SG | RS/RS | 1238 | CO/20 | 275 | 450EPi/-/espec. | Antes de consumir las Fuentes de Varda. |
| | 500 | 1 | E/SG | RS/RS | 1625 | CO/20 | 325 | 520EPi/-/espec. | Después de consumir las Fuentes de Varda. |
| **Thuringwethil** | 35 | 1 | M/Gr | MR/MR | 230 | No/3 | 90 | sortilegios/ /varía debido a la forma | |
| | | | | | *Como Murciélago Gigante:* | | | 120LGa/110LMo/ /95LEm | Mensajera de Angband y Tol-in-Gaurhoth. |
| **DRAGONES** (Todos los draques de fuego son magos) | | | | | | | | | |
| **Agburanar** | 31 | 1 | E/SG | MR/MR | 463 | CO/20 | 50 | 120EMo/130EGa/ /110EEm/80ECu | Draque Frío negro. |
| **Ando-Anca** | 49 | 1 | E/SG | R/R | 540 | CO/20 | 40 | 150EMo/120EGa/ /115EEm/90ECu/ /sortilegios | Draque Frío rojo. |
| **Culgor** | 30 | 1 | E/SG | MR/MR | 401 | CM/16 | 40 | 120EMo/130EGa/ /110EEm/80ECu | Draque Frío dorado rojizo. |
| **Gostir** | 40 | 1 | E/SG | R/R | 475 | CO/20 | 45 | 130EMo/125EGa/ /100EEm/75ECu/ /sortilegios | Draque Frío blanco. |
| **Haurnfile** | 33 | 1 | E/SG | MR/MR | 456 | CO/20 | 55 | 115EMo/125EGa/ /130EEm/85ECu | Draque Frío gris rojizo. |
| **Hyarleuca** | 28 | 1 | E/SG | MR/MR | 329 | CE/12 | 60 | 90EMo/100EGa/ /85EEm/75ECu | Draque Frío marrón. |
| **Klyaxar** | 29 | 1 | E/SG | MR/MR | 365 | CE/12 | 65 | 95EMo/105EGa/ /95EEm/70ECu | Draque Frío marrón rojizo. |
| **Lamthanc** | 43 | 1 | E/SG | R/R | 510 | CO/20 | 55 | 145EMo/125EGa/ /130EEm/100ECu/ /sortilegios | Draque Frío blanco grisáceo. |
| **Lastalaika** | 37 | 1 | E/SG | MR/R | 487 | CO/20 | 45 | 135EMo/130EGa/ /100EEm/80ECu | Draque Frío blanco plateado. |
| **Merkampa** | 47 | 1 | E/SG | MR/R | 533 | CO/20 | 60 | 110EMo/135EGa/ /120EEm/95ECu/ /sortilegios | Draque Frío gris claro. |
| **Scatha** | 52 | 1 | E/SG | MR/MR | 555 | CO/20 | 65 | 150EMo/140EGa/ /120EEm/110ECu | Draque Frío gris claro. |
| **Lomaw** | 35 | 1 | E/SG | MR/MR | 467 | CO/20 | 50 | 120EMo/125EGa/ /90EEm/60ECu/ /100HAl | Draque del Hielo blanco grisáceo. |
| **Nimanaur** | 33 | 1 | E/SG | R/R | 451 | CM/16 | 60 | 100EMo/100EGa/ /85EEm/50ECu/ /95HAl | Draque del Hielo gris negruzco. |
| **Bairanax** | 34 | 1 | E/SG | R/R | 447 | CM/16 | 50 | 140EMo/120EGa/ /100EEm/60ECu | Draque Frío Alado marrón rojizo. |
| **Daelomin** | 33 | 1 | E/SG | R/R | 428 | CM/16 | 45 | 100EMo/120EGa/ /110EEm/70ECu/ /sortilegios | Draque Frío Alado negro. |
| **Dynca** | 35 | 1 | E/SG | MR/MR | 422 | CE/12 | 70 | 125EMo/135EGa/ /95EEm/75ECu | Draque Frío Alado gris negruzco. |
| **Khuzadrepa** | 37 | 1 | E/SG | N/N | 460 | CM/16 | 60 | 130EMo/100EGa/ /160EEm/65ECu/ /sortilegios | Draque Frío Alado negro. |
| **Ancalagon** | 100(180) | 1 | E/SG | MR/MR | 750 | CO/20 | 125 | 355EMo/325EGa/ /350EEm/275ECu/ /150FAl | Draque de Fuego Alado negro. |
| **Angurth** | 36 | 1 | E/SG | R/R | 471 | CM/16 | 60 | 110EMo/125EGa/ /115EEm/65ECu/ /100FAl | Draque de Fuego. Alado dorado negruzco. |
| **Glaurung** | 85(120) | 1 | E/SG | MR/MR | 600 | CO/20 | 110 | 285EMo/265EGa/ /310EEm/245ECu/ /130FAl | Draque de Fuego Alado negro. |
| **Itangast** | 55 | 1 | E/SG | R/R | 590 | CO/20 | 60 | 160EMo/110EGa/ /135EEm/75ECu/ /90FAl | Draque de Fuego azul negruzco. |
| **Leucaruth** | 34 | 1 | E/SG | R/R | 435 | CM/16 | 50 | 125EMo/135EGa/ /100EEm/70ECu/ /90FAl | Draque de Fuego rojo. |
| **Ruingurth** | 36 | 1 | E/SG | L/L | 495 | CO/20 | 30 | 100EMo/95EGa/ /95EEm/50ECu/ /100FAl | Draque de Fuego marrón rojizo. |
| **Smaug** | 66 | 1 | E/SG | MR/MR | 636 | CO/20 | 75 | 125EMo/130EGa/ /150EEm/95ECu/ /120FAl | Draque de Fuego Alado rojo dorado. |

| Tipo | Niv | nº/ Enc | Tam/ Crit | Vel | PV | CA | BD | (Prim./Secund./ Terciario) Ataque | Notas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Throkmaw** | 46 | 1 | E/SG | R/R | 523 | CM/16 | 60 | 110EMo/120EGa/ /125EEm/90ECu/ /100FAl | Draque de Fuego Alado negro. |
| **Uruial** | 30 | 1 | E/SG | N/N | 439 | CM/16 | 55 | 105EMo/115EGa/ /100EEm/60ECu/ /90FAl | Draque de Fuego rojo. |
| **Utumkodur** | 75 | 1 | E/SG | MR/MR | 555 | CO/20 | 85 | 110EMo/155EGa/ /135EEm/95ECu/ /120FAl | Draque de Fuego Alado dorado. |
| **MONSTRUOS ALADOS, ARAÑAS GIGANTES Y MUERTOS VIVIENTES** | | | | | | | | | |
| **La Bestia Alada** | 25 | 1 | L/Gr | MR/MR | 285 | CE/12 | 60 | 95EGa/95LApr/ /100LEm/85LMo | La Bestia Alada del Rey Brujo. |
| **Durclax** | 20 | 1 | L/Gr | R/R | 200 | CE/11 | 70 | 80EGa/80LApr/ /60LEm/90LMo | La Bestia Alada de la Corte de Ardor. |
| **Enna San Sarab** | 25 | 1 | L/Gr | R/MR | 375 | CE/12 | 60 | 120EPi/95LCu/ /veneno | Hija de Ella-Laraña, vive en Dol Guldur. |
| **Ella-Laraña** | 50 | 1 | L/SG | R/R | 500 | CO/20 | 80 | 120EPi/100ECu/ /120 | EMo El ataque EPi tiene veneno. Si el ECu consigue un crítico, el EMo en el siguiente asalto. Utiliza sortilegios. |
| **Caran-Carach** | 16 | 1 | L/Gr | MR/MR | 200 | CM/16 | 50 | 130LMo/110MGa/- | Licántropo, Guardián de Dol Guldur. |
| **Carcharoth** | 16 | 1 | L/Gr | MR/MR | 310 | CM/16 | 80 | 200LMo/200LGa/- | Licántropo, el lobo más poderoso de Arda. |
| **Draugluin** | 20 | 1 | L/Gr | MR/MR | 366 | CM/16 | 90 | 210LMo/210LGa/- | Licántropo, el más grande de los licántropos. |

# CLAVE DE LAS TABLAS

**Códigos**: Las características dadas describen un criatura típica de esa clase. La mayoría de los códigos son autoexplicatorios: **Niv** (Nivel), **nº/Enc** (Número encontrado), **Tam** (Tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme), **PV** (Puntos de vida), y **BD** (Bonificaciones defensivas). Las características más complejas son descritas a continuación.

**Crit:** Cuando una criatura obtiene un resultado crítico, se resuelve en la Tabla de Críticos que indica estos códigos: sin código = tablas normales, Gr = Tabla para Grandes Criaturas, SG = Tabla para Super Grandes (Tabla para Grandes con un mod. de -10 para SdlA), I = tabla normal con la intensidad reducida en uno (ejem., "E" se convierte en "D", "D" se convierte en "C", etc.; ignora los resultados "A"), II = tabla normal con la intensidad reducida en dos (ejem., "E" se convierte en "C", "D" se convierte en "B", "C" se convierte en "A", ignora los resultados "A" y "B").

**Velocidad**: La velocidad de una criatura es dada en términos de "Velocidad de movimiento/Rapidez de ataque": AR= Arrastrarse, ML= Muy Lento, L= Lento, N= Normal, MdR= Mod. Rápido, R= Rápido, MR= Muy Rápido, RS= Rapidísimo.

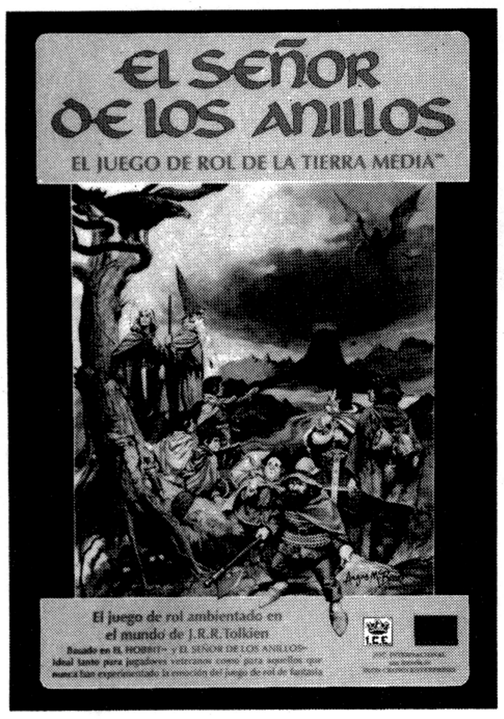
**CA (Clase de Armadura)**: El código de dos letras significa la clase de armadura de la criatura en el SdlA (SA= Sin Armadura, C= Cuero, CE= Cuero Endurecido, CM= Cota de Malla, CO= Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura numérica en el Rolemaster.

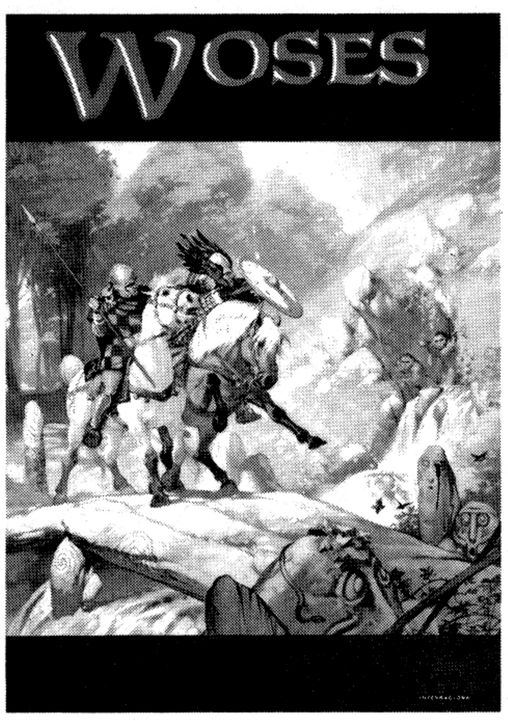
**Ataque**: Cada código de ataque empieza con la bonificación ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque, D= Diminuto, P= Pequeño, M= Mediano, L= Grande, y E= Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque, Di= Diminuto, Pi= Pico/pinzas, Em/To= Embestida, Mo= Mordisco, Ga= Garra/zarpa, Ca/Ap= Caída/Aplastamiento, Apr= Apresar/Agarrar, Cu= Cuerno/colmillo, Ps= Pisotón, Ag= Aguijón, y Ar= Arma. Los códigos de armas incluyen: acp-arco compuesto, la-látigo, e2-espadón, da-daga, ro-roca (utiliza un ataque P, M, L ó Apr, el radio es de 15 m sí no se da otro radio). Estos códigos pueden diferir un poco de los códigos del SA y el Rolemaster.

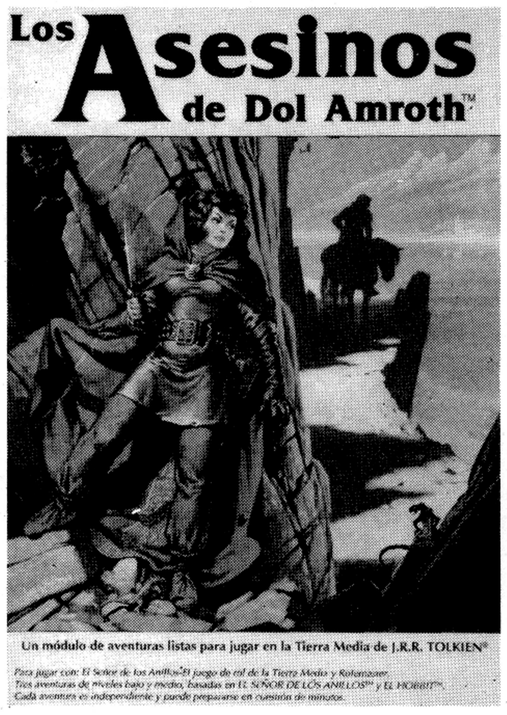
**(Primarios/secundarios/terciarios)**: Cada criatura normalmente inicia el combate usando su ataque "Primario". Dependiendo de la situación o el éxito del ataque Primario, puede a continuación usar sus ataques "Secundario" o "Terciario" (todos en el mismo asalto si el ataque previo fue un éxito).

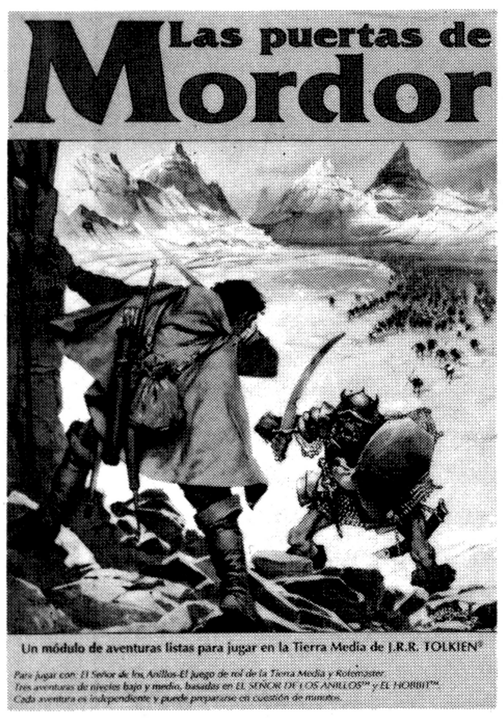
# JOC INTERNACIONAL

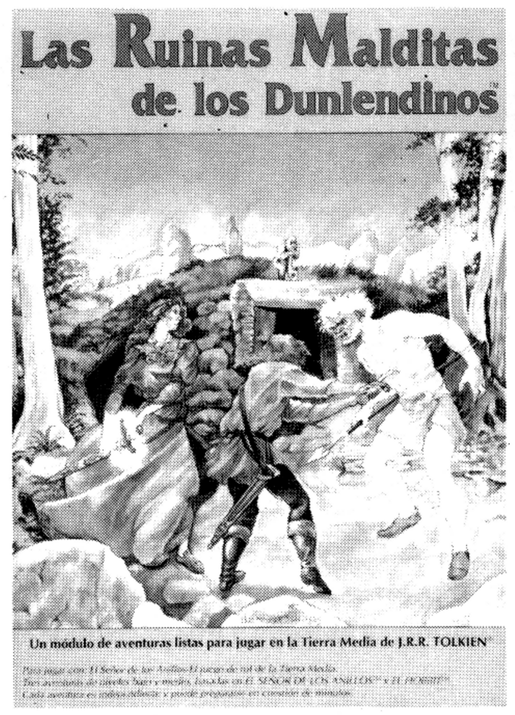
## La mejor colección de juegos de rol

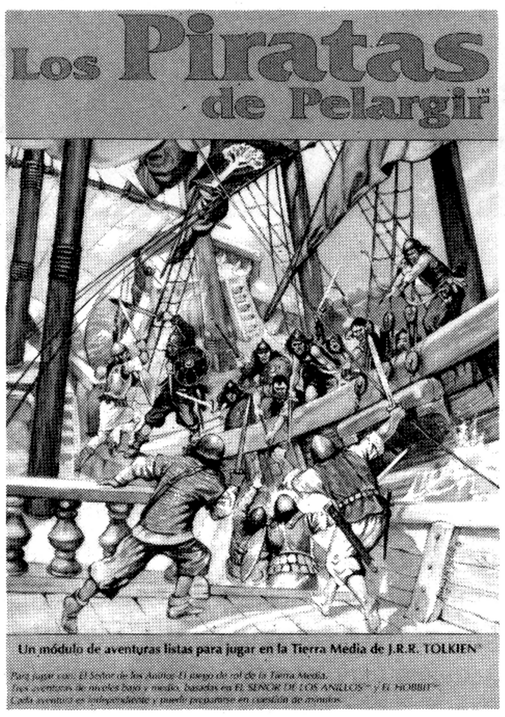


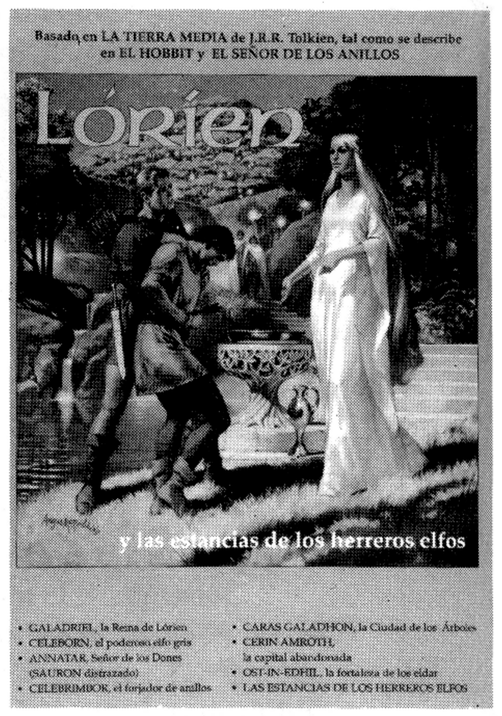



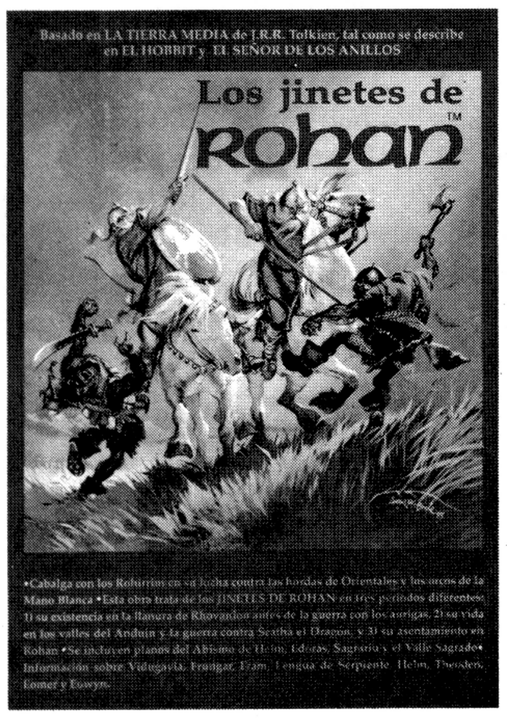



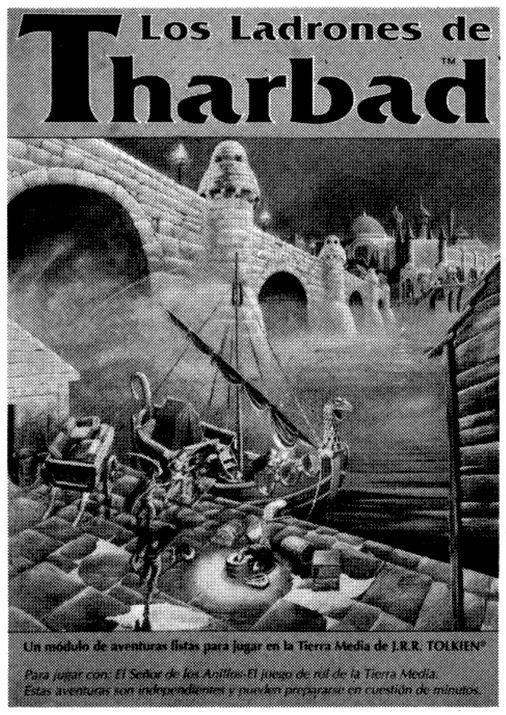


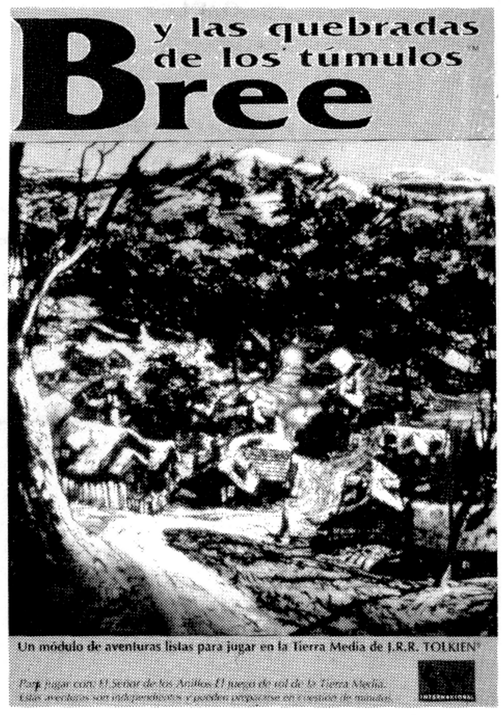



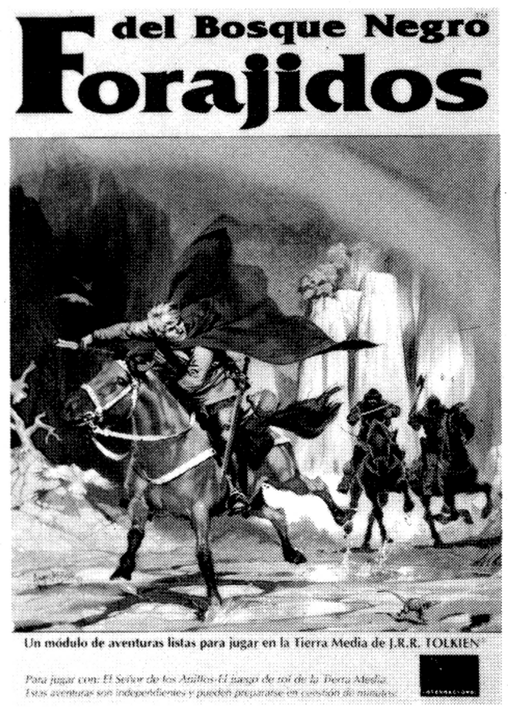



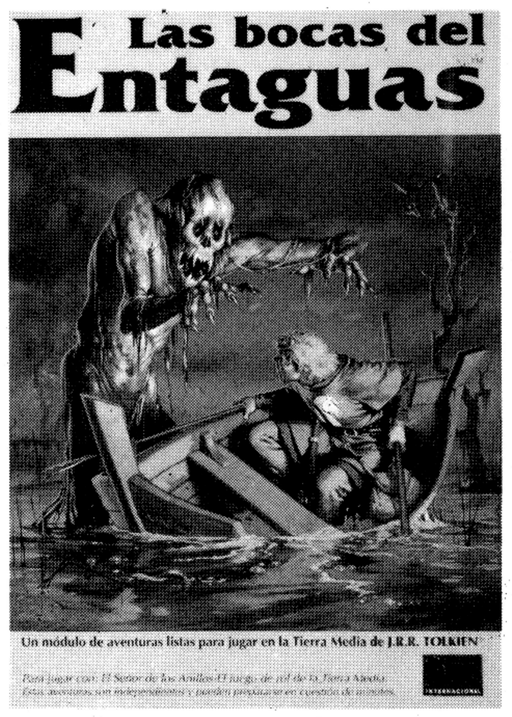



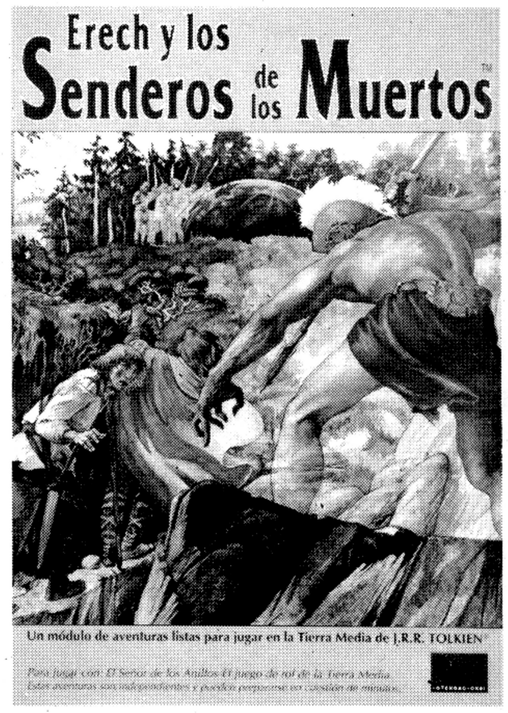







En un juego de rol de fantasía, te conviertes en protagonista de una aventura que tú mismo creas. Con *Criaturas de la Tierra Media*, puedes añadir a tu juego las criaturas procedentes de EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS de J. R. R. Tolkien. Aquí encontrarás a las más poderosas criaturas de Endor, los famosos e infames monstruos y animales que influenciaron la historia de la Tierra Media. Llámalos para añadir dramatismo y peligro a tu juego. ¿Te gustaría enfrentarte en duelo con Smaug el Dragón, o perseguir a un kraken en los agitados Mares del Sur? ¿Serías más veloz que una Bestia Maligna o podrías vencer a un Tumulario? ¿Has intentado alguna vez domar a un buey salvaje, o escapar de una hambrienta jauría de huargos?

# CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA

**ANIMALES:**
todos, desde las Grandes Águilas y los Mearas de Rohan hasta los insignificantes niquebriques.
**Animales voladores, terrestres y acuáticos**

**MONSTRUOS:**
desde los feroces dragones a los crueles huargos
**Plantas animadas**
**Demonios**
**Dracos**
**Monstruos voladores**
**Razas gigantes**
**Criaturas Pûkel**
**Arañas**
**Monstruos marinos**
**Muertos vivientes**

---

**LAS CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA** es una serie para quienes desean utilizar los principales personajes de EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS en sus juegos de fantasía. Los otros volúmenes cubren a los hombres de la Tierra Media y a las famosas razas de la creación de Tolkien: ents, enanos, hobbits, orcos y trolls.

Este volumen describe los animales y monstruos del mundo de Tolkien. Cada especie posee una historia general y un glosario que lista por orden alfabético a los especímenes principales. Se describen el aspecto, motivación, características e historial de estos seres. También se incluyen estadísticas de juego para los sistemas de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y ROLEMASTER. Estos datos pueden ser fácilmente traducidos a la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía.

*IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en El Señor de los Anillos™ y El Hobbit™ de J. R. R. Tolkien.*

*Editado por JOC INTERNACIONAL S.A. con autorización de I.C.E.*

*© 1993 Tolkien Enterprises. El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.*

*Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unmin, Ltd., London, UK.*

**JOC INTERNACIONAL Ref. 324**

ISBN 84-7831-114-9

9 788478 311149

INTERNACIONAL

I.C.E.