

- OTRAS RAZAS ENANAS DE LA
TIERRA MEDIA -



NOROESTE DE LA TIERRA MEDIA



- LOS ENANOS MEZQUINOS -

Khazâd-drukar (kh. Enanos Exiliados), Noegyth Nibin (S. Enanos Mezquinos); sing. Nogoth Niben; Nibin Nogram; Nibin-noeg; Ta-Fa-Nilch (du. "Pueblo Pequeño"); Be. Cam-Pryf-y-er "Gusanos Encorvados" y Byan-Hager-Barf-y-er "Pequeños feos barbudos")

Los Enanos Mezquinos eran una raza moribunda en Beleriand antes del nacimiento del Sol y la Luna. Fueron un grupo de Enanos exiliados de sus hogares en el este. Durante mucho tiempo se ha creído que la raza se extinguió durante los Días Antiguos, y sólo uno, el traicionero Mîm, es mencionado en las historias élficas de esos tiempos. El asesinato por el cual Mîm fue exiliado, fue recordado como la primera vez que ocurrió algo de este tipo entre los Enanos.

Exilio en Beleriand

Durante la Paz de Arda, mucho antes de que el Enemigo Negro fuera liberado de sus cadenas en Valinor, en la ciudad de Nogrod, Brór Puñogrís se vio envuelto en una disputa por la herencia de un afamado



"Morsereg", que él consideraba que su hermano mayor no merecía. En la pelea mató a su hermano de un puñetazo.

Por esto fue desterrado y muchos familiares y amigos lo siguieron hacia el oeste, siendo los primeros enanos en entrar en Beleriand. Viajaron durante muchos meses, en busca de un lugar donde refugiarse y que pudieran convertir en su hogar. Una fría mañana de invierno, acampados en la confluencia de los ríos Ringwil y Narog, hallaron una caverna de piedra. La majestuosidad de este complejo de ca-

vernas, con sus brillantes paredes y oscuros y silenciosos estanques hizo que detuvieran su destierro allí.

Fueron los *nibin* quienes excavaron la roca bajo Amon Rûdh, la "Colina Calva", mucho tiempo antes de que los Noldor retornaran a la Tierra Media. Y en las cavernas en las que el Ringwil se mezclaba con el Narog formaron las grandes estancias de Nulukkizdîn. Fue en estas mismas cavernas en las que mucho tiempo después Finrod construyó su fortaleza subterránea de Nargothrond; ganándose el odio eterno de los Enanos Mezquinos.

Lentamente, con cautela, sus pasajes se fueron ensanchando, sus cámaras se hicieron más accesibles, sus tesoros se liberaron. A medida que avanzaba el trabajo, otros enanos desterrados se unían a la comunidad de Brór. Con ellos traían relatos de altos y hermosos enemigos cuyos ojos brillaban como estrellas y cuyos arcos disparaban mortales flechas desde las sombras de los bosques. Muchos enanos cayeron bajo las armas élficas, sin llegar a alcanzar nunca la seguridad de las cavernas.

"En un principio los Eldar no los reconocieron como Encarnados, pues rara vez tenían la ocasión de avistarlos a la luz. De hecho, sólo supieron de su existencia porque atacaban a los Eldar sigilosamente y de noche, o si los encontraban solos en lugares salvajes. Por tanto, los Eldar creyeron que se trataba de una especie de astutos animales de dos patas que vivían en cavernas, y los llamaron Levain tad-dail, o simplemente Tad-dail, y los persiguieron. Pero después de conocer a los Naugrim, los Eldar advirtieron que los Tad-dail constituían una variedad de Enanos y los dejaron en paz. Entonces quedaban sólo unos pocos, y eran muy cautelosos, y demasiado temerosos para atacar a los Elfos, a menos que se aproximaran demasiado a sus escondrijos. Los Sindar los llamaban Nogotheq 'Enano Diminuto' o Nogoth niben 'Enano Mezquino'."

(La Guerra de las Joyas, "Los Quendi y los Eldar")

Confundidos por los Sindar con maléficas creaciones del Enemigo Negro, fueron cazados despiadadamente durante muchos años. Esto motivó que los enanos mezquinos se aislaran, pues temían a las demás razas, odiando por igual tanto a los orcos como a los eldar. No fue hasta que los enanos de Nogrod y Belegost enviaran mensajeros formales que los sindar no supieron quiénes eran los *khazâd*, dándose cuenta de su error.

"Los grandes Enanos despreciaban a los Enanos Mezquinos, que (se decía) eran descendientes de los Enanos que habían abandonado las Comunidades o habían sido expulsados de ellas, por ser deformes o de talla demasiado pequeña, o perezosos y rebeldes. Sin embargo, reconocían su parentesco y se tomaban a mal los

agravios que sufrían. De hecho, una de las ofensas que recriminaban a los Eldar era que hubieran perseguido y asesinado a sus parientes menores, que se habían asentado en Beleriand antes de la llegada de los Elfos. Esta ofensa se dejó a un lado en los tratos de los Enanos y los Sindar, con el argumento de que los Enanos Mezquinos nunca habían anunciado su presencia a los Eldar, ni habían reclamado su tierra o moradas, sino que de pronto habían atacado a los recién llegados en la oscuridad, tendiéndoles emboscadas. Pero la ofensa no fue olvidada, como se vio después en el caso de Mím, el único Enano Mezquino que desempeñó un papel memorable en los Anales de Beleriand."

(La Guerra de las Joyas, "Los Quendi y los Eldar")

Finalmente, los noegyth nibin abandonaron Nulukkidin en favor de palacios más secretos debajo de Sharbhund o Amon Rúdh.

Allí iban y venían como querían, sin ser molestados ni observados. Retraídos y cada vez más desdenosos con los forasteros, fueron menguando, perdiendo sus habilidades para la herrería y los conjuros, olvidando el poder y la majestad de su pasado. La comunidad se fragmentó por disputas, para vivir en pequeños poblados boscosos, sobreviviendo de forma magra con lo que podían extraer de los bosques. Ganándose finalmente su nombre: Enanos Mezquinos.



"No parecía más que una gruta poco profunda, con un arco bajo y quebrado; pero había sido excavada y horadada profundamente en la montaña por las manos lentas de los Enanos Pequeños, en el curso de los largos años que allí habían vivido, sin que los Elfos Grises de los bosques vinieran a perturbarlos."

MÍM
(Cuentos Inconclusos, "Narn I Eîn

Húrin")

En el siglo V de la P.E., parece ser que los únicos *Noegyth Nibin* que quedaban vivos en Beleriand y se mencionan en las historias élficas de aquellos tiempos eran el traicionero Mím y sus dos hijos,

que engañaron a Túrin y a sus proscritos, encontrando después la muerte a manos de Húrin. Solo uno de los hijos, Ibùn, escapó.

Sin embargo, algunos huyeron de Beleriand antes de su hundimiento al final de la Primera Edad. Se las han arreglado para sobrevivir en guaridas oscuras en remotos rincones de Eriador, y las contadas ocasiones en las que salen a la superficie son recordadas en extrañas leyendas y viejos cuentos que relatan su singular, triste y antigua historia.

La tribu se separó por varias disputas durante el viaje, yendo la mitad hacia el este, para asentarse en Cameth Brin, en las tierras de lo que sería Rhudaur. Ibùn continuó hacia el sur, llegando a Rast Vorn en el futuro reino de Cardolan. Ninguna colonia prosperó demasiado, y ambas pusieron punto final a los días de la raza de los noegyth nibin de forma amarga e innoble.

La tribu de Cameth Brin

Tras discutir con Ibùn y dejar su banda, una parte de los *nibin* vagaron durante mucho tiempo. Acampaban en medio de los bosques, en salientes rocosos, en profundidades sombrías junto a tempestuosas corrientes o encogidos bajo madreselvas en las praderas. A veces durante años se refugiaban en cubiles abandonados, siempre buscando un sitio aislado donde pudieran excavar profundamente y vivir bajo tierra, a salvo de intrusos. Hasta que hacia finales de la P.E. llegaron a Cameth Brin.

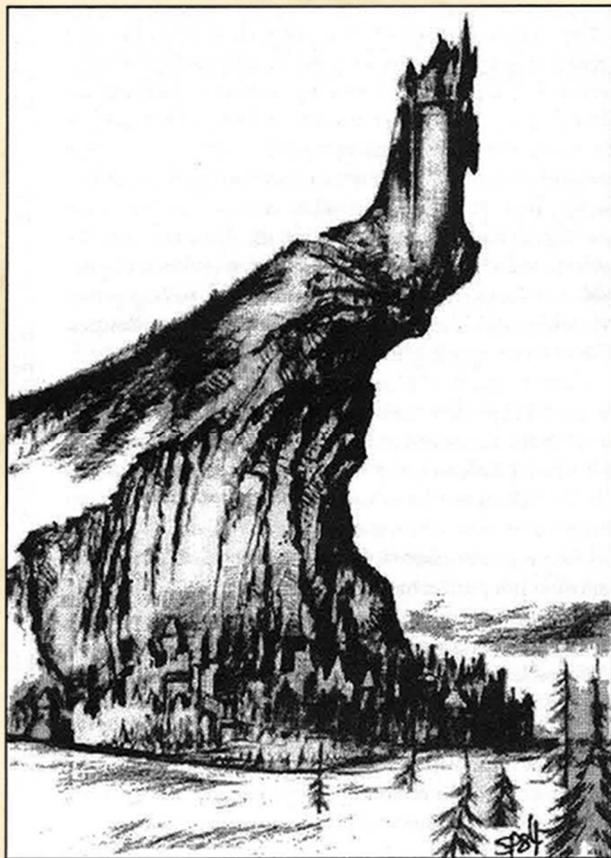
Miffli nació mientras el clan atravesaba un escarpado acantilado de las Montañas Nubladas. Creció entre aquellos picos, coronando cimas no alcanzadas, explorando misteriosas llanuras con megalitos, y arrastrándose por túneles frecuentados por trasgos. Más intrépido de lo que suele ser normal en un enano mezquino, y también más curioso. Se especula sobre cuantos conocimientos ocultos llegó a descubrir, pero se sabe ciertamente que, con el tiempo, llegó a poseer un anillo de grandes poderes mágicos.

Cuando llegó a la mayoría de edad, Miffli guió a su clan hasta la retorcida colina de Cameth Brin y encontró la entrada a las cavernas al empujar la piedra maldita. Más allá de la memoria de los vivos, Cameth Brin ha sido rehuida por los Montañeses con una mezcla de reverencia y terror. Su simple apariencia inspira pavor en aquellos que se aventuran cerca, pues la inclinada cumbre, que cuelga inmutable en el aire parece antinatural.

Los Montañeses creen que el pico de granito ha sido expulsado de la tierra como una abominación y han hecho de él un símbolo del mal. Los enanos mezquinos trabajaron largo tiempo en las mansiones que ellos llamaron *Armoq-al-Wanu* —la tra-

ducción se ha perdido-, pero eran pocos en número. Una vez asentados en un hogar que ellos mismos habían escogido, fueron muriendo poco a poco. Pero Mifflí vivió más, mucho más de lo que suele vivir un enano mezquino. Su anillo le proporcionaba la inmortalidad, aunque a un precio. Porque aun siendo inmortal, Mifflí no dejaba de envejecer. Sus extremidades se marchitaron, su pelo se hizo más ralo, y su voz más ronca.

Hay muchas historias y leyendas sobre el origen de su anillo; una de ellas narra sus titánicos esfuerzos en una forja largo tiempo olvidada por los *khazâd*; otra explica su desafío al dragón Angurth, e incluso una tercera sugiere que Sauron podría haberse ocultado bajo Cameth Brin durante los siglos que siguieron a la Guerra de la Cólera con la que terminaron los Días Antiguos. Fuera cual fuese la verdad, el anillo de Mifflí preservó al enano mezquino durante eras y le dio poder para comandar a los espíritus muertos vivientes de sus antiguos compañeros, rebautizados como Ta-Fa-Lisch por los dunlendinos.



En la primavera de 164 T.E., Mifflí ayudó al montañés Mong-Finn en una rebelión dunlendina contra los dúnedain. Eldacar, el príncipe de la Corona de Arnor, aplastó a los montañeses y tomó Cameth Brin para convertirla en una fortaleza real. Sin hogar, y separado de los fantasmas de su clan,

Los Ta-Fa-Lisch



Estos no-muertos parecen pequeñas criaturas con aspecto de sombra con ojos y dientes que brillan pálidos en la oscuridad. Se mueven sin producir sonido alguno y hacen uso del sigilo para ganar la espalda de sus víctimas. Entonces golpean rápidamente, desgarrando la garganta de un horrible y silencioso golpe.

Cada Ta-Fa-Lisch parece estar místicamente unido a una pepita del extraño mineral llamado *crospar*, seguramente en un intento de prolongar sus vidas. El *crospar* es una impureza que se encuentra en los yacimientos de hierro. Cada pepita mide aproximadamente 25cm. de largo y 10 de diámetro, de un apagado color marrón, polvoriento y un tanto cálida al tacto. La posesión de las pepitas da el control sobre el no-muerto, aunque esto también podría conseguirse por otros medios. Su destrucción libera al fantasma atado a ella. El que se puedan convertir en fantasmas puede dar una idea de lo alejados y retorcidos que han llegado a estar de sus orígenes *khazâd*.

Aquellos lo suficientemente desafortunados como para encontrarse a estos fantasmas descubrirán que pueden ver en la oscuridad más absoluta y existen como parte del Mundo de las Sombras. Las armas normales no pueden dañarles y, dada su naturaleza etérea, sólo pueden ser golpeados en aquellos momentos en los que ellos mismos estén atacando. Dado el misterioso terror que los rodea, aquellos que se enfrentasen a un Ta-Fa-Lisch deberán resistir un hechizo de

Mifflí sobrevivió al conflicto para vagabundear de nuevo por todo Endor.

La tribu de Rast Vorn

Los enanos mezquinos residen en Bar-en-Ibun (Be. Casa de Ibûn), conocida por los Beffraen como Meur Tol, (Be. Gran Agujero). Se trata de un inmenso pozo hendido en la tierra entre una línea de lomas, formado durante el cataclismo que hundió Beleriand. Multitud de fallas y fisuras en la roca que delimita el interior de Bar-en-Ibun facilitó la tarea de excavar sus hogares con sus manos lentas y carentes de arte. La última decisión de Ibûn fue la de instalarse aquí y aquí han permanecido los Enanos Mezquinos. Se trata de los últimos supervi-

vientes de su raza, y esta colonia parece condenada a desaparecer muy pronto.

En un principio los Enanos Mezquinos y los nativos Beffraen se ignoraron mutuamente. Por algún motivo olvidado hubo un altercado entre las dos tribus y los Enanos Mezquinos comenzaron a tomar cautivos (Be. "caids") a los Beffraen y a utilizarlos para trabajar en sus campos. Aunque tranquilos y libres de trabajos manuales, la comunidad de Enanos Mezquinos fue incapaz de desarrollarse. La alta tasa de mortalidad infantil entre las enanas resultó para ellos una maldición mucho más seria. No obstante, se descubrió un medio de aprovechar el poder de algunas gemas élficas encantadas traídas por Ibûn, permitiendo a los individuos de la comunidad alcanzar hasta 500 años de edad. Muchos más de su esperanza de vida normal. Poco a poco los tesoros de Ibûn finalmente se agotaron.

Enfrentados a la extinción, los Enanos Mezquinos resolvieron adquirir esposas. Establecieron un cauteloso contacto con ciertos extranjeros a los que pagaron para que asaltaran las comunidades enanas de las Ered Luin. Estos mercenarios dunlendinos decidieron que las mujeres hobbits eran más accesibles, y esto produjo el "Espantoso Rapto" del 1631 T.E., tan mencionado en los anales de Hobbiton. Aunque fueron rescatadas antes de la entrega y supuso un gran revés en los planes de los *nibin*.

Los restantes enanos mezquinos se han resignado a su destino. Todos los esfuerzos están siendo dedicados ahora a la construcción de unas tumbas adecuadas para ellos y los *caids* están sufriendo mucho la férrea decisión de estos últimos Enanos Mezquinos, descendientes de los primeros exiliados de su raza.



Los *Nibin* de otras tribus

Cuando Morgoth supo de la existencia de los Enanos, envió entre ellos a Sauron para espíarlos y comprobar si esas nuevas criaturas podían ser corrompidas, y así arruinar la creación personal y más querida de su enemigo Aulë. Sauron adoptó la

forma de un enano y dándose el nombre de *Gorvor* (El Sabio), se presentó ante Durin como mensajero de Aulë, y el Patriarca lo recibió con todos los honores.

Gorvor les enseñó secretos que solo un maia como él conocía sobre la tierra y las montañas para ganarse su confianza, pues estuvo en la creación y forja del mundo. Gracias a la ayuda y conocimientos aportados por Sauron, Durin forjó un arpa de plata y gemas, *Nederkalaper*, conocido como el Arpa de Durin o *Celeblóm* (S. Eco de Plata), como lo llaman los quendi en sus relatos. Este objeto fue el máspreciado por los de su linaje, y se sintieron muy orgullosos de él.

Pero Sauron también colocó negras semillas en el corazón de este joven pueblo: la semilla de la codicia y el orgullo, los grandes males de los *naugrim*. Al poco comenzaron a germinar, pues Irín y los suyos pasaron a ser los que más escuchaban las palabras de Sauron y envidiaron el arpa. A espaldas de Durin, instó a Irín y a los suyos a rebelarse y tomar para ellos el poder de Khazad-dûm. Esto tuvo un sangriento efecto: antes de que sobre las montañas luciese el Sol o la Luna, los enanos se enfrentaron hermano contra hermano, y hubiese ganado el linaje de Irín, pues eran más numerosos y la sorpresa estaba de su lado. Contaban con la ayuda de Sauron, pero en el norte se desencadenó la Guerra de los Poderes y Sauron hubo de acudir a luchar junto a su señor. La tribu de Irín fue derrotada, juzgada y condenada al Perpetuo Exilio. Sin embargo, durante la lucha, se hicieron con el arpa y lograron sacarla a escondidas de Khazad-dûm antes de su definitiva derrota.

Así nacieron los *Noegyth Nibin*, que se llaman así mismos los *Khazâd-drukar* (kh. Enanos Exiliados). Irín con un grupo partió al oeste y unió su destino a los *nibin* que allí vivían.

Otros *Noegyth Nibin*, encabezados por uno de los hijos de Irín, Nourín, lograron escapar por una de las puertas orientales de Khazad-dûm y se encaminaron al norte. Con ellos llevaban el Arpa de Durin.

Los hijos de Nourín establecieron con el paso de las edades de las Estrellas y del Sol tres reinos en la Tierra Media. Cada reino ha tenido su propia historia:

Niugrum (S. *Ringía*, El Abismo Frío), en las Ered Mithrin: cuando hacia el final de la Primera Edad del Sol los *nibin* fundaron colonias en las Montañas Grises, lejos del Monte Gundabad, los enanos de Durin guerrearon con sus parientes exiliados, pues se decía que escondían el Arpa de Durin. Débiles como eran, se aliaron con los enanos de la Casa de Thelór, y mediante engaños y mentiras los pusieron en contra de sus enemigos. Tras varias

peleas y enfrentamientos, y ante el aumento de enemigos de Morgoth en la región, la Tribu de Thelór decidió abandonar las montañas y buscar un lugar mejor para vivir.

Sin apenas esfuerzo, pues los *nibin* no son grandes guerreros ni muy valientes, los enanos de Durin conquistaron la plaza y los expulsaron.

Cuando, huyendo de la destrucción de Angband, los dragones se establecieron en el cercano Brezal Seco, los *noegyth nibin* pactaron con ellos y Ringia fue reconquistada a fuego y sangre por los Gusanos de Morgoth. Pero, para desgracia de los antiguos señores de Ringia, no les devolvieron sus hogares ni se conformaron con una parte del tesoro: devoraron a todos los que no pudieron escapar y se enseñorearon de Ringia, tomando el Arpa de Durin como su más preciado tesoro, un trofeo sobre los odiados enanos.

Varias valientes expediciones han intentado rescatar la *Celeblóm* desde distintos señoríos de los enanos, pero jamás nadie ha regresado.

Benogrum (S. *Morost Nibin*, El Baluarte Negro de los Mezquinos), en las Ered Nimrais: esta colonia existió aislada del mundo hasta que entró en guerra con las tribus de montañeses que habitaron las Ered Nimrais en los Años Oscuros en que Sauron poseía el Anillo Regente y aún no habían llegado los Hombres del Oeste para desafiarlo. Los *nibin* salían de noche, amparados en la oscuridad, y raptaban a los humanos para usarlos como esclavos en sus minas. Sin embargo, con la llegada de los Númenóreanos sintieron miedo, pues se aliaron con los montañeses para acabar con ellos. Cerraron todas las entradas a su reino, aislándose del mundo. Los años pasaron y no hubo más noticias de este reino. Al igual que las tribus de Ere-gion, solo sobreviven en las leyendas y cuentos para asustar a los niños del Folde Oeste de Rohan: historias que hablan de retorcidos enanos que se llevan a los niños malos en mitad de la noche... Claro que todo cuento tiene una base de verdad.

Axgragrum (S. *Gorgroth*, las Cavernas del Terror), su último y más poderoso baluarte en las Ered Lithui: el mayor y más infame de los reinos erigidos por esta raza, situado en las montañas más al este de esa muralla de Mordor que son las Montañas de la Ceniza. Vivían ya allí, junto a tribus de las Casas de Bávor y Thelór, cuando Sauron llegó huyendo de la Caída de Beleriand, y pronto se dejaron corromper por su poder como antaño, pues el Señor Oscuro renovó con ellos los mismos pactos que hiciese con su Patriarca Irin en la Primera Edad de las Estrellas. El precio que pagó Sauron por sus servicios y lealtad fue barato y rentable: anillos menores de poder.

Construyeron parte de Barad-Dûr, forjaron armas y armaduras para los ejércitos de Mordor, convencieron a las tribus de Thelór para que luchasen contra los elfos y la Última Alianza y hasta llegaron a combatir en el bando de Sauron en las guerras que se libraron. Sin embargo, muy menguado quedó este pueblo tras la batalla de Dagorlad, en la cual perecieron en tal número que jamás el reino de Gorgroth logró recuperarse del todo.

Durante los años de la gloria de Gondor, permanecieron ocultos en sus cavernas, aguardando el regreso de Su Señor. Trabajando con la ayuda de sus esclavos orcos y esclavizando a los pueblos vecinos si necesitaban mano de obra. Se dice que fueron ellos los que levantaron para él el Dol Guldur, y que dirigieron los trabajos de reconstrucción de Barad-Dûr.



Características físicas generales

Conservan muchas de las características de sus primos enanos, a pesar de su mengua física y su menor capacidad intelectual.

Aspecto físico: el exilio les ha conferido una inclinación furtiva y malvada, retorcendo sus mentes y menguando sus cuerpos. Por lo general, son notablemente feos y desagradables hasta para los estándares enanos: sus extremidades retorcidas y nudosas deforman sus cuerpos, sus cabezas son demasiado grandes y delgadas, sus hombros caídos y sus barbas son normalmente ralas y enredadas.

Compleción: Con el tiempo llegaron a ser considerablemente más pequeños que sus hermanos enanos, y en la Tercera Edad rara vez llegan a alcanzar más de 1'20 metros de altura. Su tendencia a encorvarse y su peculiar manera de moverse con sigilo acentúan su pequeñez.

La estatura media de los enanos mezquinos está situada entre los 0'90 y 1'20 m., y pesan de 45 a 55 kg.

Color: de cabellos marrón oscuro grisáceos. De piel mortecina, pues no les gusta la luz del sol. Ojos de colores oscuros.

Apariencia: debido a su aspecto envejecido y retorcido tienen un -15 a la tirada de apariencia.

Aguante: parecido al tremendo aguante de sus primos enanos, lo que les permite soportar cargas de modo parecido a sus odiados hermanos. Pueden llevar pesos superiores a los que llevarían los humanos, durante largos recorridos con poco esfuerzo o recorrer tremendas distancias con tan solo pequeños descansos. (+10 a los puntos de Cansancio). Son rápidos y no se cansan antes que los orcos.

(TOR™) Bendición Cultural: Sigiloso como una sombra. Debido a su huidizo y cobarde carácter, cuando los personajes enanos mezquinos deben realizar una prueba de sigilo, para esconderse porque son perseguidos, o porque no quieren ser descubiertos, pueden tirar dos veces el dado de proeza, y quedarse con el mejor de los resultados.

Sueño requerido: 6 horas de sueño diario los descansan completamente y recuperan los Puntos de Poder. Precisan descansar sobre una superficie dura, pues es a lo que están acostumbrados. No duermen bien sobre lechos blandos.

Puntos Máximos de Vida: 100 puntos más la bonificación por Constitución. Si se usa la opción de dados para los grados de puntos de vida de Desarrollo Físico, los enanos lanzan un dado de 8 (1D8) por grado.

Ciclo vital: 250-400 años.

Edad inicial: 50 años, más el tiempo necesario si se ha elegido algún Paquete de Entrenamiento. Por lo general, los enanos mezquinos no piensan en el retiro de las aventuras hasta bien entrados los 120 años. A partir de esa edad sienten que no pueden permanecer por más tiempo alejados de sus tribus, o quieren dedicarse únicamente guardar de forma segura los tesoros conseguidos. Pero pueden permanecer activos hasta más allá de los 200, y volver a la vida de aventuras si es necesario, como por ejemplo, si se presenta la oportunidad de vengar un viejo agravio o herida, recuperar un tesoro o reclamar un bastión largo tiempo perdido.

Resistencia: creados por Aulë para resistir el calor y frío más intensos, sus Padres eran prácticamente inmunes, pero con el paso de las eras sus

descendientes han visto mermada esta resistencia (+30 a la BD y TR's contra ataques de frío y calor).

Características especiales: los enanos mezquinos poseen una vista penetrante en la oscuridad. Pueden ver hasta 3 metros de distancia en la oscuridad más absoluta, no mágica; 15m. con la mínima luz, y bastante bien hasta los 30m. Reciben un +25 al Conocimiento de las Cuevas y Minería, y un +10 a Luchar en Espacios Cerrados, al estar acostumbrados a moverse en ellos.

Reciben un +10 a Acechar y Esconderse cuando se encuentran bajo tierra.

También poseen una gran habilidad, incluso superior a la de los elfos, para prender una llama hasta en las más adversas condiciones. (+25 a Encender Fuego).

Cultura general



Vestidos y adornos: los enanos mezquinos siempre portan barbas ralas, cortas y enmarañadas, poco cuidadas. Dejan crecer su pelo largo y suelto que, al igual que sus barbas, apenas cuidan.

Usan ropas oscuras o de colores que les ayuden a permanecer escondidos de las miradas de los extraños. Capas con capuchas y armaduras de cuero cuando se encuentran en el exterior. No suelen usar armaduras metálicas, en parte por evitar los ruidos que estas producen y en parte porque han olvidado como se realizan y las pocas que fabrican son de pésima calidad.

Miedos e incapacidades: como todos los enanos, temen las aguas abiertas y al vala *Ulmo*, el Señor de las Aguas. Generalmente no saben nadar, pero su vida en el exterior les ha obligado a tomar decisiones que de otra manera habrían evitado y en ocasiones tienen que vadear algún río (-35 a Nadar). Les desagrada navegar (-15 a todas las maniobras cuando se realizan en el agua o con peligro de caer en ella) y odian montar cualquier tipo de bestias. Prefieren caminar (-20 a Montar).

Forma de vida: Los enanos les desterraron por motivos que en muchos casos permanecen desconocidos; si los enanos los recuerdan, no los han revelado. Como resultado, los Enanos Mezquinos tienen mucha menos habilidad para trabajar la piedra y el metal que los Enanos y ni siquiera viven demasiado tiempo. A cambio, son mejores en el cultivo y uso de hierbas y más conocedores de los modos de la naturaleza. Estas habilidades demostraron ser necesarias a la luz de las persecuciones de que fueron objeto; nunca hubo más que unos

pocos Enanos Mezquinos en cualquier tierra, por lo que fueron inevitablemente eliminados o desplazados por razas más fuertes, incluidos los Elfos, a los que desprecian particularmente.

Los Enanos Mezquinos son reservados, incluso más que un Enano normal. Se reúnen en clanes familiares y en ocasiones en pequeñas comunidades que viven juntas en cavernas excavadas en colinas. Como dependen de la recolección y los cultivos, estos hogares siempre están cerca de un bosque donde pueden recoger plantas, raíces, hierbas, etc., en lugar de situarse en altas montañas.

Tan solo en la fortaleza de Gorgroth residen en sus mansiones en las montañas, y dependen de los esclavos para proveerse de víveres y materiales.

Emparejamiento: monógamos. Se unen de por vida con una sola pareja y tras su fallecimiento suelen permanecer viudos. Nunca han sido numerosos y las mujeres de su raza casi igualan en número al de los varones. Aun así suele haber enfrentamientos a la hora de elegir pareja, pues su naturaleza envidiosa y traicionera siempre está presente. Los recién nacidos que sobreviven al parto son escasos, lo que les impide aumentar rápidamente en número. El linaje se traza a través del varón.

Religión: el énfasis en la conservación de las viejas formas también afecta a la religión de los Enanos Mezquinos. Supersticiosos y cobardes, sus rituales siguen siendo los mismos que los establecidos por sus ancestros. Los muertos siempre son enterrados en piedra, ya sea en una cripta o bajo un montón de piedras, aunque no tienen tanto miramiento como sus hermanos sobre la limpieza del lugar. Cuando el tiempo o circunstancias impiden un adecuado enterramiento, el *nibin* caído se coloca sobre un lecho de piedras y se sepulta de forma que no sea reconocible la tumba como un lugar de enterramiento.

Siguen rezándole a Aulë, su hacedor y recurren a él cuando tienen problemas y deben echar las culpas de sus desdichas a alguien. También rinden culto a Yavanna, su esposa, pues de su bondad depende en gran medida su supervivencia en la naturaleza.

Los *nibin* de Gorgroth veneran a Sauron, pues es el único que los ha protegido y enriquecido con el paso de los siglos.

Otros Factores

Actitud: los Enanos Mezquinos siempre han tenido un carácter único, aunque en tiempos antiguos eran muy parecidos al resto de Enanos. Puede que fuese la naturaleza del mundo en los Días

Antiguos por lo que un solo acto pudiese moldear el destino de todo un pueblo, e incluso cambiar sus formas. El exilio de los Enanos Mezquinos dio a la cultura de su pequeña tribu un aspecto furtivo y malvado, y sus maneras secretas y amargadas, retorcíó y disminuyó sus cuerpos y mentes. Fue sólo después de su caída que comenzaron a menguar en estatura y en las artes del metal.

Son testarudos, rencorosos y muy vengativos. Reservados, posesivos, codiciosos, recelosos y a menudo traicioneros. En algunos aspectos más débiles que los Enanos, compensan esto con su astucia. No cumplen siempre los acuerdos, que intentan a menudo hacer cuando ven amenazadas sus vidas.

Cruelles con aquellos que caen en sus manos y bastante cobardes en un combate abierto, no teniendo reparos en rendirse y suplicar clemencia de la forma más rastrera, para luego, a la menor oportunidad, apuñalar a quien sea a traición. Gustan más de las emboscadas y de las armas a distancia que del enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Cerbatanas y pesadas ballestas, desconocidas por otros pueblos, son sus armas preferidas. Son hábiles en el uso y manejo de los venenos.

Esta personalidad hace que se escondan en sus fortalezas y rehúyan el contacto con los forasteros.

Tan solo los enanos mezquinos de Gorgroth mantienen un contacto, sobre todo comercial, con otra tribu enana, el Pueblo de Thelór en las Ered Harmal.

Prejuicios y odios: Desprecian a todas las razas por igual, pero sobre todo a sus primos *naugrim* que los desterraron y a los elfos, en especial a los noldor que les usurparon su antigua patria, a lo que se añade odio a los Hombres si son de Morost Nibin.

Los *nibin* de Gorgroth ganan también la dudosa virtud de lealtad a la Sombra.

Lenguas iniciales: entre ellos hablan *Khuzdul* (grado 8/6), al igual que sus primos. También aprenden *Iglismèk* (grado 8/6), el lenguaje de gestos, también secreto, que debe ser desarrollado por separado para cada comunidad *nibin* (se usa con la habilidad de Actuar o (TOR™) Sigilo). Para comunicarse con el exterior hablan *Oestron* (7/6), *Lengua Negra* (6/4), o un dialecto *Orco* (4/2) de la zona.

• *Desarrollo de la habilidad en la adolescencia:* tienen la posibilidad de aprender *Lengua Negra* (8/6), o un dialecto *Orco* (6/4) de la zona.

Profesiones: no deberían poder elegir profesiones como Bárbaro, Luchador, Monje Guerrero o Monje que signifiquen un enfrentamiento directo,



ni relacionadas con la magia de Mentalismo o profesiones específicas de otras razas y culturas.

No son buenos usuarios de magia debido a su herencia enana, pero su *deformación* les permite usar también la Esencia, sobre todo Ilusionistas y Hechiceros.

(TOR™)Ocupaciones:

- *Sugeridas:* Buscador de Tesoros, Trotamundos, Vengador.

- *Inusuales:* Guardián.

Opciones de Adiestramiento: no deberían permitirse; Mago Principiante, Astrónomo, Apotecario, Señor de las Bestias, Niñera, Marino, Sacerdote Chamán, Cirujano, Espía, Zelote y las Opciones de Adiestramiento específicas de otras razas o culturas.

Habilidades especiales:

- *Comunes:* Primeros Auxilios, Acechar, Escondese, Observación, dos habilidades de Exteriores/Entorno.

- *Restringidas:* Nadar.

Aficiones: Armas (Filo 1M, Proyectiles, Asta), y Armaduras (cuero y cuero endurecido), Rastrear, Acechar, Escondese, Tasar, Observación, Abrir cerradura, Desarrollo Físico, Conocimiento de las Cuevas, Contorsionismo, Cocinar, Forrajear (en bosques y cuevas), Conocimiento de Hierbas, Primeros Auxilios, Juegos de Manos, Tocar Instrumento, Escalar, Esprintar, Saltar, Caer, Trabajar el Cuero, Trabajar el Hueso, Trabajar el Metal, Trabajar la Piedra, Flechería, Construir Trampas, Desactivar trampas, Oratoria, Conocimiento de la Fauna (de su Región), Conocimiento de la Flora (de su Región), Conocimiento de la Región, Historia de la Región, Comerciar.

(TOR™)Especialidades: (*a elegir 2*) Cantería, Hurlar, Encender Fuego, Herboristería, Herrería, Recorrer Subterráneos.

Opciones de Equipo Inicial

Armas: los *nibin* pueden elegir entre una gran variedad de armas iniciales: cimitarra, daga, espada corta, cerbatana, honda, ballestas y hachas de cualquier tipo, lanza o jabalina. En raras ocasiones pueden usar porras, pero no confían en ellas para matar por su escasa fuerza.

Armaduras: cualquiera tipo de armadura de cuero que no obstaculice sus movimientos y les permita esconderse fácilmente. Pequeños escudos si se ven obligados a luchar.

Opciones de Historial

Los Nibin obtienen 5 Puntos de Historial (55 Puntos de Talento).

Objetos especiales iniciales: no están permitidos los sumandos o multiplicadores mágicos de Mentalismo. Sólo objetos con hechizos de Canalización o Esencia.

Posición Social: normal o menor.

(TOR™)Nivel de Vida inicial: Frugal (Próspero si es un *nibin* de Gorgroth).

Dinero inicial: 2 monedas de oro o una gema (aguamarina, topacio, granate, etc.) de valor comparable.

Lenguas Adicionales: estudian idiomas o han vivido en un área que le permitió aprender estas lenguas. Esto le otorga 20 rangos extra a aplicar en leguas, hablado o escrito. Puede desarrollar cualquier lengua listada en *Lenguas* o *Adûnaico* (4/4), *Labba* (4/4) y *Umítico* (5/5) hasta el máximo nivel permitido [Menor, 5 puntos de Talento].

Talentos raciales:

- *Sentido Enano:* tiene una habilidad para orientarse bajo tierra superior a lo normal. Siempre parece conocer la dirección del norte verdadero y la altura aproximada del lugar. (Bonificación especial de +50 a Orientación estando bajo tierra. [Mínimo; 3 puntos de Talento].

- *Juzgar Ángulos;* puedes juzgar los ángulos y cambios en la inclinación en las relativamente uniformes superficies sólidas. Puedes calcular el ángulo de una pendiente casi de inmediato. Recibes una bonificación especial de +25 cuando se trata de percibir trampas o puertas secretas situadas en paredes, pisos o techos de construcciones sólidas. [Menor, 5 puntos de Talento].

- *Detectar Trampas;* tienes la capacidad de detectar la presencia de trampas mecánicas 50% de las veces (el DJ debe realizar una tirada) [Mayor, 15 puntos de Talento].

Defectos raciales:

- *Imberbe:* naciste sin el más importante rasgo físico de los enanos, el bello facial. Tienes que aprender a lidiar con las penas y burlas de tus congéneres (las voces demasiado fuertes, enunciación exagerada, habla muy lenta y otros esfuerzos bien intencionados para hacer más fácil que usted los entiendas...) [menor, -7 puntos de Talento].

- *Codicioso Obsesivo:* tu alegría natural en la apreciación de gemas, joyas y otros artilugios se ha envilecido. Tu avaricia se ha convertido en una compulsión que domina la acción y el pensamiento. Te esfuerzas para poseer lo que consideras bonito, sin escatimar nada y sin prestar atención a las consecuencias [menor, -10 puntos de Talento].

Talentos:

- *Adiestramiento Especial:* no permitido; Acrobata, Jinete Nato.

- *Capacidades Mágicas:* permitidos; Sentido del Peligro, Sentido del Destino, Resistencia Mágica, Resistente, Indetectable y Envejecimiento Anormal.

• *Capacidades Especiales:* no permitido; Sanador, Familiar Especial.

Defectos:

• *Defectos físicos:* no permitido; Piel Sensible, Sensible al Calor, Sensible al Frío, Sin aliento (Menor o Mayor).

• *Defectos especiales:* No permitido Tentación Oscura.

(TOR™)Trasfondos: 1- Una vida de dura labor. (Minero); 2- Comerciante lejano; 3- La amargura del exilio; 4- Orador elocuente; 5- Una lección de venganza; 6- Mirada penetrante.

(TOR™)Virtudes Culturales: •A la manera de Durin; •Conjuros rotos: 1- Conjuros de Apertura y Cierre. (MERP™ *el personaje puede aprender esta habilidad mágica de Desarrollo de Poder al alcanzar nivel 2*) 2- Conjuros de Prohibición y Exclusión. (MERP™ *el personaje puede aprender esta habilidad mágica de Desarrollo de Poder al alcanzar nivel 5*) 3- Conjuros de secreto. (MERP™ *el personaje puede aprender esta habilidad mágica de Desarrollo de Poder al alcanzar nivel 6*); •Buen lanzador; •El arte de la desaparición; •Viejos odios.

(TOR™)Recompensas Culturales: •Honda de cuero de Rast Vorn; •Jubón de escamas de madera; •Amuleto de persuadir.

(TOR™)Esperanza: Corazón+6.

Puntos de Corrupción: 20 puntos iniciales.

Puntos de Destino: 2 puntos iniciales/Máximo 4

(TOR™) Tabla general de personajes Enanos Mezquinos de Rast Vorn

Edad de aventuras: 50-100 **Nivel de vida:** Frugal

Atrib. Básicos: Cuerpo 5, Corazón 2, Mente 4 (+3 pts. a repartir)

Impresionar	0	Inspirar	0	Persuadir	0
Atletismo	0	Viajar	3	<u>Sigilo</u>	2
Alerta	2	Perspicacia	0	Buscar	3
Explorar	2	Curar	0	Cazar	1
Cantar	0	Cortesía	0	Acertijos	2
Oficio	2	Guerrear	0	Saber	0

Aguante: 28+ Corazón **Cansancio:** Impedimenta total - Corazón favorita

Esperanza: 6+ Corazón **Ocupaciones Sugeridas:** Buscador de Tesoros, Trotamundos, Vengador. **Inusuales:** Guardián.

Bend. Cultural: Temible **Especialidades:** (a elegir 2) Cantería, Hurtar, Encender Fuego, Herboristería, Herrería, Recorrer Subterráneos.

Habilidades de Armas (elegir 2): 1- (Hacha) 2, espada corta 1, daga 1. 2- Honda 2, espada corta 1, daga 1.

Virtudes Culturales: 1- A la manera de Durin. 2- Conjuros rotos. 3- Buen lanzador. 4- Tieso como un enano. 5- Viejos odios.

Recompensas culturales: 1- Honda de cuero de Rast Vorn. 2- Jubón de escamas de madera. 3- Amuleto de persuadir.

Trasfondos: 1- Una vida de dura labor. 2- Comerciante lejano. 3- La amargura del exilio. 4- Orador elocuente. 5- Una lección de venganza. 6- Mirada penetrante.

Dominios: 1- Confianza. 2- Competencia. 3- Dotado. 4- Mano Imperturbable. 5- Mano Temible. 6- Resistencia.

(MERP™) Habilidades de Desarrollo en la Adolescencia de los personajes Enanos Mezquinos.

Armas • Contundentes ‡	4	RM(RMF)
Armas • Filo a 1 Mano ‡	0	
Arma • A 2 Manos ‡	0	
Armas • Proyectiles ‡	0	
Armas • de Asta ‡	0	
Armas • Arrojadizas ‡	4	
Maniobras de Combate	0	
Combate Montado	0	
Atletismo • Potencia	1	
Atletismo • Resistencia	1	
Nadar	0	Bonificación Ag: -5(-2) Co: +10(+3) Me: 0(0) Rz: 0(0) Ad: 0(0) Em: -10(-4) In: 0(0) Pr: -10(-4) Ra: -5(-2) Fu: 0(0)
Atletismo • Gimnasia	1	
Trepar	2	
Ciencia/Analítica • Básica	0	
Comunicación	1	
Lenguas †	6	
Conocimiento • General	3	
Conocimiento de la Región Propia	3	
Conocimiento de la Cultura Propia	3	
Desarrollo Físico	2	
Exteriores • Animales	0	TR's Esencia +30 Canalización 0 Mentalismo +30 Veneno +15 Enfermedad +15 Des. Físico 0•6•5•2•1 (+1D8) Max.: 100+ P. Poder Canalización 0•3•2•1•1 Esencia 0•3•2•1•1 Mentalismo 0•2•1•1•1 Partida del Alma 18(21) asaltos Talla P Multipl. a la recuperación: x 0.75
Montar (por lo general caballos)	0	
Exterior • Ambiental	6	
Hechizos • Listas Abiertas del Propio Reino	0	
Lista de Hechizos	0	
Maniobrar con Armadura	3	
Percepción de Poder	0	
Percepción • Búsqueda	1	
Percepción • Perspicacia	0	
Alerta	2	
Subterfugio • Ataque	1	
Emboscada	1	
Subterfugio • Sigilo	3	
Acechar	3	
Esconderse	3	
Técnica / Comercio • General	1	
Urbanas	0	

Rangos de Hobby 12
Puntos de Talento (Historial) 55 (5)
Puntos de Destino 2/4

† - Sólo podrán asignarse hasta el número máximo de filas listado de las "lenguas adolescencia permitidas".
‡ - Ver la entrada cultura/raza específica.



TRASFONDOS

Enanos Mezquinos

1- Una vida dura de labor

Tu tribu y tú habéis trabajado duro en las minas de las colinas, esperando que algún día seríais capaces de excavar de nuevo a más profundidad en busca de lugares más seguros y metales más preciosos.

Desafortunadamente, hasta la fecha la mayoría de galerías y salas no son más que grutas y pasillos sin la gloria de antaño, y sin la protección que buscáis. Has trabajado pacientemente, atisbando en la penumbra, con ojos deseosos de ver el brillo del oro y de las gemas.

Atributos básicos

Cuerpo 6, Corazón 2, Mente 6

Habilidad Favorita

Explorar

Rasgos distintivos

(Escoge 2 de entre los siguientes)

Endurecido, Enérgico, Fiero, Orgullosos, Precavido, Severo, Terco, Vengativo.

2- Tratante con el exterior

Para las cuentas de los enanos eras tan sólo un imberbe cuando dejaste tu hogar en Las Montañas Azules (s. Ered Luin) para seguir a tus congéneres por rutas comerciales. Has visto muchos lugares y te has encontrado con gente muy distinta, ansiosa de intercambiar sus productos por las manufacturas enanas.

Recuerdas poco de los caminos que tomaste, por que te guiaban tus paisanos más expertos, pero esos viajes despertaron en ti el deseo de ver mundo.

Atributos básicos

Cuerpo 7, Corazón 2, Mente 5

Habilidad Favorita

Cortesía

Rasgos distintivos

(Escoge 2 de entre los siguientes)

Animoso, Astuto, Cauteloso, Firme, Honorable, Reservado, Resistente, Terco.

3- La amargura del exilio

Hace mucho tiempo, tus antepasados fueron expulsados de sus salones subterráneos en el lejano Norte. Desde bien pequeño tuviste que ayudar a tu achacoso padre mientras sufría en su forzado exilio. Su enfermedad demostró ser infecciosa, y a lo largo de los largos años tu añoranza por el hogar perdido de tus antepasados te consumió día tras día. Intentaste apagar tu

despecho en el olvido, pero las ascuas de tu ira jamás se apagaron del todo.

Atributos básicos

Cuerpo 7, Corazón 3, Mente 4

Habilidad Favorita

Curar

Rasgos distintivos

(Escoge 2 de entre los siguientes)

Endurecido, Fiero, Iracundo, Reservado, Robusto, Seco, Severo, Terco.

4- Orador elocuente

Las penalidades soportadas por tu pueblo durante dos edades del mundo han inspirado muchas leyendas. Pero las palabras que vienen más fácilmente a tus labios son las que recuerdan gestas de valor y coraje, o aún mejor, las que exaltan el oficio de tus antepasados en manufacturar obras de astucia y habilidad. Tus relatos son testimonio de que tu pueblo ha sufrido mucho, pero que todavía puede ver la belleza en este mundo del Norte.

Atributos básicos

Cuerpo 5, Corazón 4, Mente 5

Habilidad Favorita

Persuadir

Rasgos distintivos

(Escoge 2 de entre los siguientes)

Cauteloso, Determinado, Enérgico, Firme, Honorable, Iracundo, Orgullosos, Precavido.

5- Una lección de venganza

Tu abuelo cejó en su persecución del jefe orco del monte Gundabad que mató a su mujer.

Conduciéndote por oscuros pasajes subterráneos, te enseñó mucho acerca de las crueles costumbres de los servidores de la Sombra, y cómo luchar contra ellos. Sus palabras te angustiaron cuando eras joven y angustiaron tus sueños, pero ahora que has iniciado el camino de la aventura, empiezas a reconocer el valor de sus consejos.

Atributos básicos

Cuerpo 6, Corazón 3, Mente 5

Habilidad Favorita

Guerrear

Rasgos distintivos

(Escoge 2 de entre los siguientes)

Arrojado, Astuto, Determinado, Resistente, Señorial, Suspica, Terco, Vengativo.

6- Mirada penetrante

Tu hermano mayor te enseñó a juzgar a los demás por sus actos y no por sus palabras, especialmente en tratos con elfos, que tan bien

saben hablar. Pero a su debido tiempo has aprendido a confiar en tu instinto por encima de todo lo demás, puesto que tu corazón no es fácilmente dominado. Los ladrones y los mentirosos no se atreven a mirarte a los ojos, por que pareces capaz de desmontar sus tramas.

Atributos básicos
Cuerpo 6, Corazón 4, Mente 4
Habilidad Favorita
Perspicacia
Rasgos distintivos
(Escoge 2 de entre los siguientes)
Animoso, Arrojado, Iracundo, Robusto, Seco,
Señorial, Suspica, Terco.

RECOMPENSAS CULTURALES

Enanos Mezquinos

Honda de cuero de Rast Vorn (Honda)

Cuando llevas a cabo un ataque a distancia utilizando una honda de cuero de Rast Vorn, ignoras el bonificador de escudo a la puntuación de parada de tu oponente.

Jubón de escamas de madera

Fabricada con madera de roble tratado con resinas que solo los *nibin* conocen, protege como un jubón de cuero y ayuda a pasar desapercibido al confundirse con en el bosque y ayuda a flotar en el agua.

Cuando llevas a cabo una prueba de Sigilo, tiras dos veces el dado de proeza y utilizas el mejor resultado.

Amuleto de persuadir

Cuando llevas a cabo una prueba de Persuadir portando este amuleto, tiras dos veces el dado de proeza y utilizas el mejor resultado.