J.R.R. tolkien's

WAR IN MIDDLE EARTH

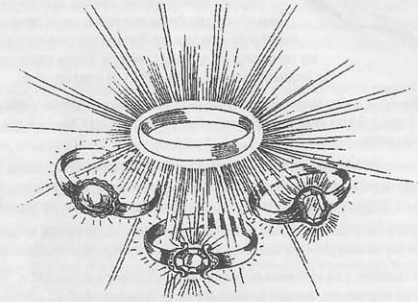
MANUAL DE INSTRUCCIONES

INTRODUCCION

Este juego trata principalmente de los Hobbits, y el jugador descubrirá en él mucho del carácter y algo sobre la historia de este pueblo. También es posible encontrar más información en las páginas del Libro Rojo de la Frontera del Oeste, tan extraordinariamente traducido y presentado por el Profesor Tolkien en sus obras "El Hobbit" y "El Señor de los Anillos".

Para aquellos que no hayan disfrutado del placer de descubrir el mundo de la Tierra Media, tras esta introducción se dan algunos datos referentes a los hobbits y a los otros habitantes de dicho lugar. Así, en unas pocas páginas hemos reunido algunas notas que proporcionan una breve historia de la Tierra Media, y algunos apuntes sobre las razas y los importantes personajes que moran aquí.

Con el fin de facilitar al máximo la lectura de este manual, se ha dividido en secciones. Hay una introducción sobre la Tierra Media, que puede proporcionar a los que no conocen la historia del Señor de los Anillos la suficiente base como para poder jugar. También se incluye un completo glosario, que suministra información sobre las razas, los personajes y los lugares en los que se desarrolla el juego. La sección del juego propiamente dicho se divide en controles y estrategia. La primera explica las teclas que se emplean para controlar el juego y la segunda proporciona algunos consejos sobre los caminos que debes tomar para conseguir triunfar. Sin embargo, con un juego de esta complejidad es imposible disponer de una sola estrategia que funcione, o bien decir que una estrategia está condenada al fracaso. Por último, hemos incluido una biografía de Tolkien y una lista de sus obras, para aquellos que deseen informarse más acerca de la Tierra Media. Aparte del manual, encontrarás un mapa, así como una guía rápida, que proporciona un breve resumen de la historia y de las instrucciones de carga y las teclas que se utilizan en el juego para cada ordenador.



Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo,
Siete para los Señores Enanos en palacios de piedra,
Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir,
Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.

De la Creación de la Tierra Media.

En el principio estaba Eru, el Unico, y primero hizo a los Ainur, que eran vástagos de su pensamiento. La mayor de las familias eran los Valar, que eran quince; siete reyes: Manwë, Ulmo, Aulë, Oromë, Mandos, Lórien y Tulkas y siete reinas: Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Viarë, Vána y Nessa, y por último Melkor, que era el más poderoso de todos ellos. Sucedió que Eru convocó a todos los Ainur y les reveló un poderoso tema musical, que les dejó asombrados. Juntos lo cantaron en armonía, y de sus sonidos nacieron los paisajes de la Tierra Media. Pero uno de los Ainur, Melkor, quiso cantar una melodía de su propia creación, para acrecentar el poder y la gloria de la parte que le había sido asignada, y así la discordia se extendió por el mundo. Aunque las demás voces intentaron volver a encaminar la canción hacia el intento inicial de Eru, fue imposible, y desde entonces la Tierra Media quedó marcada para siempre con las señales causadas por la discordia, e incluso la vida quedó afectada por el demonio que se forjó al principio. Melkor fue desterrado de los Ainur y desde entonces se le conoció eternamente como Morgoth, el Enemigo Oscuro.

Junto a los Valar estaban los Maiar, que eran sus hermanos, y aunque de menor estatura, les superaban en número. Algunos fueron arrastrados hacia el esplendor de Morgoth y sirvieron a sus propósitos. Su jefe era Gorthaur el Cruel, a quien también llamaban Sauron, el Señor Oscuro.

De la historia de la Tierra Media y de las gentes que allí moran.

La historia de la Tierra Media es larga y contiene muchas leyendas, que los elfos cuentan durante las largas noches con canciones y poemas. Aquí sólo debían bastar unas breves palabras, ya que hasta ahora nos hemos referido a acontecimientos que ocurren después en la historia de la Tierra Media, y los primeros conflictos, aunque fascinantes, son de poca importancia, excepto para introducir los principales acontecimientos.



Los primeros en crearse fueron los Elfos. Son altos y bellos y la luz de las estrellas se refleja en su semblante. Los Elfos están especialmente vinculados a la Tierra Media, sus vidas son largas y, a menos que los maten o los consuma la pena, son inmortales. Incluso entonces eligieron sacrificar sus vidas un poco más y pasar algún tiempo en las Estancias de Mandos antes de volver una vez más a los hermosos parajes de la Tierra media.

Su historia es larga y está llena de incidentes, pero contarla es misión de otros. Aquellos que deseen saber más sobre esta antigua raza deberán leer ''El Silmarilion'', en el que muchas de sus leyendas se cuentan con una elocuencia tal que a mí, un humilde escritor, me resulta imposible igualar.

Es suficiente decir que para toda la sabiduría que los Elfos acumulan durante sus largas vidas, su orgullo les hace a veces actuar precipitadamente, y por ello añadieron tragedias ellos mismos a sus vidas. Fëanor creó el Silmarils, la gran joya, y su orgullo les acarreó a los Elfos muchos de sus infortunios. Y Sauron fue capaz de utilizar el orgullo de los herreros elfos en su tarea de engañarlos para que forjaran los Anillos del Poder.

Sin embargo, los Elfos son leales defensores de la Tierra Media, protectores de su inmensa belleza, y han desafiado a las fuerzas de Melkor desde el principio de los tiempos. Melkor los odió desde el primero, y de los desafortunados que fueron capturados por sus siervos, creó los Orcos, una raza cruel que es, en todos los sentidos, una horrible perversión de los Elfos.

Pero muy pronto se les unieron los Enanos. Fueron creados por el herrero Aulë Valar bajo el corazón de las montañas, antes de que Eru crease a los Elfos. Cuando Eru vio que Aulë había creado a los Enanos para amarles y enseñarles, los añadió a sus planes, aunque no les permitiría aparecer sobre la Tierra antes que sus Elfos, y por ello les hizo dormir bajo las montañas hasta que los Elfos se establecieran.

Los Enanos eran una raza fuerte y valiente, y como fueron creados sin la ayuda de Eru, carecían de la gracia de los Elfos y de los Hombres, eran pequeños y mal desarrollados, pero sin lugar a dudas eran los más valientes y diestros (eran los mejores mineros, canteros o escultores de piedra), y los más orgullosos y habilidosos con las armas.

Cuando Yavanna creó los árboles y el resto de las plantas, también hizo a los Pastores de Arboles. Estas amables criaturas viven sus vidas al mismo ritmo que los árboles que protegen, aunque cuando se encolerizan son poderosos enemigos ya que tienen el poder de romper la piedra y el metal. Los Elfos les enseñaron a hablar bien, como hicieron con las demás razas, y los Pastores se deleitaron con idiomas de todo tipo.

La envidia de Melkor también se dirigió a los Pastores, y creó los Trolls, que eran para la piedra lo que los Pastores para la madera. Al igual que todas las creaciones de Melkor, eran una perversión del original, eran criaturas estúpidas, que mataban por placer.

La última de las razas aparecidas fue el Hombre. Los Hombres eran mortales, a diferencia de los Elfos. Sin embargo, en épocas pasadas, la duración de su vida fue mucho mayor de lo que es en el presente, aunque incluso entonces la humanidad era efímera, en comparación incluso con los Enanos. Pero, lo que el género humano pierde en la duración de su vida, lo gana en el número de sus componentes, y es la humanidad el destino de la Tierra Media.

Así estaban compuestas las razas. Siempre había batallas en la región, cuando la gente libre luchaba contra los poderes de la oscuridad. Muchos hombres cayeron bajo la influencia de Melkor y lucharon junto con el resto de sus creaciones contra los Enanos, los Elfos y los Hombres.

Finalmente Melkor fue vencido, aunque los Valar tuvieron que intervenir en el curso del Mundo. Melkor fue desterrado, pero Sauron cayó a los pies de Manwë y le pidió clemencia. Creyendo que se había arrepentido, los Valar permitieron que Sauron se quedara en la Tierra Media. Como la humanidad había sufrido terribles pérdidas en las batallas contra el enemigo, los Valar crearon para ellos una isla en el océano, a medio camino entre la Tierra Media y las Tierras Imperecederas. Esta era la tierra de Númenor. Aquí los Hombres prosperaron, la mayoría tuvieron sangre élfica en su descendencia, por lo que la gente de Númenor vivió durante mucho tiempo y creció muy poderosa. Recios marineros, sus barcos llevaron el comercio a toda la Tierra Media.

De los Anillos del Poder.

Después de que Melkor fuera expulsado del mundo por los Valar al vacío que hay fuera del él, su siervo Sauron tomó una forma con bello semblante, y se llamó a sí mismo Annatar, ''Señor de los Dones''. Discurría el año ciento veinte, después del destierro de Melkor al Vacío, cuando Sauron se apareció a los herreros Elfos, y con hermosas palabras les persuadió para que hicieran varios anillos mágicos. Hicieron diecinueve anillos, de los cuales dió nueve a los Reyes de los Hombres, siete a los Padres de los Enanos y tres a los Reyes Elfos. Después volvió a su casa de Mordor y fue al Monte del Destino, donde la tierra se abre, y puede verse su fuego interno. Entre estas llamas abrasadoras forjó el Anillo Unico. En él puso la mayor parte de su poder, para así poder controlar a los anillos menores y gobernar la Tierra media.

Entonces, cuando Sauron colocó el anillo en su dedo, los Elfos descubrieron en seguida lo que era. Por ello, ocultaron sus tres anillos, reunieron un gran ejército y le declararon la guerra a Sauron. Pero las fuerzas del mal son inmensas, y los Elfos tuvieron que retroceder. Cuando parecía que Sauron había triunfado, llegaron los hombres de Númenor, con tal fuerza que no había forma de interponerse ante ellos.

Así, Sauron, viendo que no podía ganar terreno mediante las armas, se entregó a los de Númenor. Aunque se le devolvió a la isla y se le encadenó, su elocuente pero poco sincera lengua se desató y se convirtió en el consejero más cercano al Rey.

Su influencia corrompió a toda la región, se construyeron templos a Morgoth, y finalmente persuadió a los hombres de Númenor para que navegasen hacia las Tierras Imperecederas.

Pero con la fuerza de los Valar no se juega. Ellos reformaron totalmente el mundo, apartando a las Tierras Imperecederas de la Tierra Media, y hundieron la isla de Númenor bajo el mar. El cuerpo de Sauron fue destruido, pero como todo su poder estaba contenido en el Anillo Unico, fue capaz de sobrevivir.

De las Tierras del Oeste.

Pocos Numenoreanos escaparon, y los que lo hicieron tomaron el nombre de Dúnedain, los Hombres del Oeste, y fundaron dos grandes reinados en la Tierra Media. Se llamaban Gondor, en el Sur y Arnor, en el Norte. Algunos de los seguidores de Sauron también escaparon de la destrucción, fundando la ciudad pirata de Umbar.

Pero no todos los hombres habían ido a Númenor. En el Oeste, los hombres de Dunharrow construyeron grandes ciudades. En las tierras orientales de Rhûn y en las meridionales de Harad, había muchas tribus que seguían a Sauron, los Balcoths, los Jinetes de los Carros, los Easterlings, los Haradrim y los Southrons.

Pero Sauron no estaba aún vencido. Con el poder del anillo se creó un nuevo cuerpo, y envió de nuevo a sus tropas desde Mordor. Gil-Galad, el elfo, con Elendil Dúnedain y su hijo Isildur, sellaron la última gran alianza de los hombres del oeste y los Elfos. Los hombres de Dunharrow, aunque habían jurado ser fieles, rompieron su palabra y rehusaron luchar. Gil-Galad y Elendil murieron en la batalla. Isildur cortó el anillo del dedo de Sauron, aunque para ello rompiera su fiel espada Narsil. Al perder el anillo, Sauron ya no pudo mantener su cuerpo, por lo que sólo quedó de él una sombra.

Pero todavía no estaba todo ganado, ya que cuando Isildur volvió de la batalla a su casa en Arnor, los Orcos le tendieron una emboscada y el anillo cayó al fondo del río Anduin y se perdió.

De los Hobbits.

Poco se ha dicho sobre los Hobbits, principalmente porque aún tienen que entrar en la historia, pero ahora hacen su aparición. y en este acto final, van a ser los personajes principales. Los Hobbits son gente pequeña, y su pasado es incierto, por lo que no figuran en ninguna de las leyendas del principio de los tiempos. Son muy discretos y les gusta vivir sus vidas tranquilamente, pasando desapercibidos.

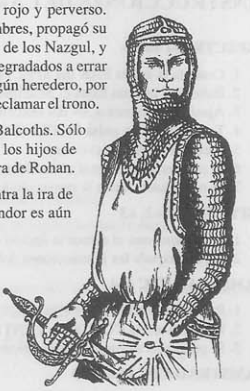
Sea cual sea la razón de la oscuridad de sus ancestros, se sabe seguro que poco tiempo después de la caída de Sauron, los Hobbits habían aparecido y al menos un grupo bastante numeroso vivía en las riberas del Anduin. Un día, tras la muerte de Isildur, dos de los Hobbits estaban pescando en el río, cuando uno de ellos observó algo brillante en el fondo del río, se zambulló y volvió con un anillo. El otro, que se llamaba Sméagol, dijo: ''Dame eso, Déagol, querido''. ''¿Por qué?''. ''Porque es mi cumpleaños, y lo quiero para mí''. Era cierto, pero Déagol ya le había dado un regalo, y era más de lo que se podía permitir, de modo que Sméagol le estranguló y se llevó el Anillo.

Cuando se lo puso, descubrió que nadie podía verle. El hallazgo le entusiasmó, y así ocultó el Anillo, empleándolo para descubrir secretos, poniendo este conocimiento al servicio de fines torcidos y maliciosos, hasta que los otros Hobbits le sacaron de su agujero y le enviaron a errar por la región. Finalmente, acabó viviendo en los túneles de goblins, situados bajo las Montañas Nubladas, comiendo pescado crudo que cogía con sus dedos invisibles. Y aunque se quedó muy delgado, el anillo le mantuvo vivo, y continuó unido a él. El era su precioso, y le hablaba, hasta que casi olvidó su propio nombre y sólo se le conocía por el único sonido que repetía, un sonido hueco, Gollum.

Los otros Hobbits continuaron sus viajes a lo largo de la Tierra Media, hasta que alcanzaron los pacíficos parajes de la Comarca. Aquí se establecieron y siguieron prosperando, viviendo en sus tradicionales agujeros-hobbit, con sus agradables habitaciones mirando hacia las laderas de la colina, y sus almacenes construidos en túneles muy profundos hacia el interior de la fría tierra. Hacían cuatro comidas diarias, con tentempiés entre una y otra. O bien disfrutaban de una pinta o dos de cerveza, quizás fumando también una pipa llena de una hierba especial que ellos mismos cultivaban, hábito que se dice que extendieron a los magos y reyes. Pero aparte de esta única invención, no parecen tener mucho que ver con el curso general de los acontecimientos, aunque no todo es como parece.

De los Magos y Sauron, el Señor Oscuro.

Como los Valar no cayeron con Númenor, enviaron a cinco de los Maiar a la Tierra Media para que continuaran la lucha contra Sauron. Eran los Magos, y tomaron la forma de ancianos con barba blanca, llevando cada uno un bastón.



Sauron tampoco murió, y aunque no tenía cuerpo, tomó la forma de un gran ojo, como el de un gato, rojo y perverso. Mediante sus siervos, los nueve Nazgul, los Espectros del Anillo, que una vez habían sido reyes de los hombres, propagó su maldad por todo el mundo. En el norte, se fundó el Reino de las Brujas de Angmar, gobernado por el señor de los Nazgul, y sus fuerzas destruyeron el reino Dúnedain de Arnor, y los reyes de Arnor, los herederos de Isildur, fueron degradados a errar por los bosques. Al sur, el reino de Gondor fue duramente atacado, y su rey fue asesinado, no quedando ningún heredero, por lo que ahora Gondor está bajo el mando de un administrador, en espera de que vuelva su soberano legítimo a reclamar el trono.

Fuertemente cercado por los enemigos que lo rodeaban, Gondor casi cayó frente a los Easterlings y a los Balcoths. Sólo la llegada de los Señores de los Caballos del norte salvó al reino. Por ello, a estos guerreros de pelo rubio, los hijos de Eorl, también llamados Rohirrim, se les prometió la parte norte del reino, por lo que ahora esta zona es la tierra de Rohan.

Isengard, la plaza fuerte situada al norte de Gondor, se puso en manos del mago Saruman para luchar contra la ira de Sauron. Los parajes del sur de Gondor eran un vasto desierto, y aunque ha quedado bastante reducido, Gondor es aún una tierra poderosa, baluarte del oeste contra la fuerza del Ojo Rojo.

Del resto de los Magos, dos se marcharon al Este, quedando fuera de esta historia. Radagast realizó estudios especiales sobre plantas, pájaros y animales, hablando sus lenguas, y el último era Gandalf el Gris, que interviene en la mayoría de los cuentos de nuestra historia. Viajó lejos y muchos le conocieron, ayudó al rey Enano, Thorin Escudo de Roble, a reclamar su reino de la montaña solitaria al dragón Smaug, proporcionándole un Hobbit ladrón. En las muchas aventuras que pasó durante el viaje, Bilbo, el Hobbit, encontró un anillo y, por supuesto, a Gollum. Después de una guerra de acertijos, Gollum no logró adivinar lo que el Hobbit guardaba en su bolsillo, hasta que fue demasiado tarde. Entonces, descubrió que su precioso había desaparecido. De alguna manera, Bilbo consiguió escapar, y finalmente trajo el anillo a la Comarca.

Gandalf había estado estudiando todo sobre los Anillos, y por fin supo que el anillo que Bilbo había encontrado era el Anillo Unico. Bilbo había dejado la Comarca, para viajar por el mundo, pero Gandalf le obligó a dejar el anillo, que pasó a manos de Frodo, y con él el destino del mundo.

De los acontecimientos más recientes.

Bajo las órdenes de Gandalf, Frodo se marchó de la Comarca, llevando el anillo. Aunque intentó ir él sólo, trajo consigo a tres compañeros, su sirviente Sam Gamyi, y a sus dos amigos de la infancia, Merriadoc Brandigamo, llamado familiarmente Merry, y Peregrin Tuk, Pippin.

Su viaje no ocurrió sin incidentes, y aunque Gandalf les había prometido acompañarles, no pudo hacerlo. Los Jinetes Negros les habían seguido desde la misma Comarca, ya que llegaron a Bolsón Cerrado justo cuando los Hobbits se habían marchado.



La búsqueda casi fracasó antes de empezar, cuando tuvieron que ser rescatados dos veces por Tom Bombadil. La primera vez fue en el Bosque Viejo en su primer día fuera de la Comarca, cuando Pippin fue tragado por el Hombre-Sauce, un árbol maligno, y la segunda fue cuando fueron capturados por los Tumularios. Sin embargo, consiguieron del tesoro de los Tumularios antiguas espadas de Númenor.

Después de esto llegaron a salvo a Bree, donde se les unió Trancos, un montaraz de los alrededores, que más tarde reveló su verdadera identidad. Era Aragorn, hijo de Arathorn, portador de Narsil, la Espada Quebrada. La experiencia de Trancos salvó a los Hobbits de otro ataque por parte de los Jinetes negros, a quienes identificó como los Nazgul.

Desde Bree se dirigieron por el Camino del Este hasta Rivendel. En el trayecto descubrieron huellas de Gandalf, que indicaban que había estado allí. Los Nazgul atacaron de nuevo, y Frodo no pudo resistir la tentación de ponerse el Anillo. Durante el ataque, Frodo resultó herido. Afortunadamente, los Nazgul sólo eran cinco, no nueve, ya que Gandalf había destruido a los otros cuatro, y los Hobbits y Aragorn se las arreglaron para hacerlos retroceder. Pero el cuchillo de Nazgul se quedó en la herida, lo que empeoró rápidamente el estado de Frodo.

Era necesario llegar lo más deprisa posible a Rivendel. Cruzaron el Ultimo Puente y no vieron a los Jinetes, hasta los Vados de Beruthien, justo en los alrededores de Rivendel. Aquí, Gandalf se las arregló para atrapar a los Jinetes en el río, y con un hechizo, hizo levantarse una gran ola que obligó a los Jinetes a retroceder, ahogando a sus caballos y destrozando sus ropas, dejándolos informes, para que así se arrastraran de vuelta a Mordor.

Después de que Frodo fuese curado, se desarrolló un gran concilio. Cuando ya se había hablado todo, la conclusión obtenida fue que el único objetivo que debía perseguirse era destruir el Anillo lanzándolo al interior del mismísimo Monte del Destino, en el profundo corazón de Mordor. Esta era una misión cargada de peligros, ya que significaba llevar el Anillo al centro del poder maligno. Si el Anillo caía en manos de Sauron, se convertiría en el amo del mundo entero. No había ningún lugar seguro en el que el Anillo pudiera ocultarse, ya que cualquiera que lo llevase se vería tentado de utilizar su maldad y convertirse en un nuevo Señor Oscuro, y no había ningún lugar en la Tierra Media en el que Sauron no alcanzara a encontrar el Anillo. Pero con el Anillo destruido, el poder de Sauron desaparecería y la paz volvería al mundo.

En Rivendel había muchos grandes héroes que podían ayudar en la búsqueda. Legolas, hijo de Thranduil, el rey de los Elfos del Bosque Negro del Norte; Gimli el Enano, hijo de Glóin de Erebor, compañero de Bilbo y Thorin. Glóin también estaba allí, pero era demasiado viejo para participar en la aventura. Boromir, hijo de Denethor, el Administrador de Gondor, y el más importante de todos ellos, Gandalf.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:",R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea el nombre del programa y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

Cuando aparezca la pantalla de títulos, selecciona el método de control.

Pulsa: 1 para utilizar joystick (si no presionas ningún botón, la opción queda seleccionada automáticamente).
2 para utilizar las teclas del cursor para mover y ESPACIO para disparar.
3 para utilizar las teclas del cursor para mover y COPY para disparar.
4 para utilizar las teclas definidas por el usuario fijadas inicialmente en Q, A, O, P y ESPACIO.
5 para redefinir las teclas del usuario (mostradas en la ventana inferior).
0 para comenzar el juego.

El método de control seleccionado se indica en la línea inferior de la ventana situada en la parte de arriba de la pantalla.

Cuando definas tus propias teclas, podrás elegir cualquiera, excepto R y ESC, que están reservadas para las siguientes funciones:

R entrar en el Menú del Anillo.
ESC detener el juego.

También se te preguntará si dispones de pantalla verde o monitor en color. Con ello se seleccionan los colores del cursor para mejorar la nitidez. Elegir la opción errónea no afectará al ordenador, pero puede provocar que el cursor se vea con dificultad en la Pantalla de Batalla.

En otros ordenadores, el control se efectúa a través de iconos, mediante el ratón o el joystick.

COMENZANDO EL JUEGO

Debes tomar las decisiones que te ayuden a alcanzar el Monte de Destino a salvo. Además de controlar al Portador del Anillo y a su grupo acompañante, debes dirigir los ejércitos del oeste, y utilizarlos para mantener apartadas las fuerzas de Mordor del Anillo.

Para controlarlo todo, desde la disposición general de las tropas a las acciones individuales en las batallas, puedes emplear tres niveles: el Mapa de la Tierra Media, el Mapa de Campaña y la Pantalla de Batalla.

Las primeras veces que juegues, no serás totalmente capaz de ver cómo afectan las decisiones individuales al desarrollo general del juego. Sin embargo, cuando te familiarices con él, verás cuántas cosas se desarrollan a la vez y lo fácil que es controlarlas todas.

Mapa de la Tierra Media.

Muestra la totalidad de la Tierra Media en la Pantalla. En la parte izquierda hay una lista de comandos. Son File (Fichero), Memo (Memoria) y Time (Tiempo). En medio del mapa hay una mano enguantada. Es el cursor, y para seleccionar cualquier acción, simplemente coloca su dedo sobre el punto deseado, utilizando el joystick o las teclas. Los unidads y zonas amistosas se muestran en el mapa como puntos.

File (Fichero).

Permite salvar y cargar partidas en disco o cinta. Posicionando el cursor sobre el comando y pulsando el botón de fuego se abre el menú de fichero y aparece en la pantalla una lista de comandos. Elige la opción que desees empleando los controles arriba y abajo y presionando fuego para seleccionarla.

Return (Retornar) te hace volver al Mapa de la Tierra Media.
Load Game (Cargar partida) sustituye la partida actual por la salvada previamente.
Save Game (Salvar partida) salva la posición actual en un disco.
Basic abandona el juego y vuelve al menú BASIC.

Memo (Memoria).

Proporciona información sobre el estado del juego posicionando el cursor sobre el comando y pulsando fuego. Los mensajes que aparezcan rotarán por la pantalla, mediante el botón de fuego puedes detenerlos.

Time (Tiempo).

Pone el juego en movimiento. El tiempo de la campaña se muestra bajo el comando. Una vez que el tiempo empieza a contar, todas las unidades amigas empezarán a seguir las órdenes que se les hayan asignado. La unidad de Sauron también comenzará a moverse. Finalmente, entrarán en batalla. El tiempo se detendrá y el Mapa de la Tierra Media será sustituido por el Mapa de Campaña. El lugar donde se desarrolla la batalla se indica mediante un par de espadas cruzadas, lo que te da una oportunidad para examinar las fuerzas de que dispones y contra las que luchas. Cuando estés preparado, pulsa fuego y entrarás en la pantalla de la batalla.

Si quieres parar el tiempo una vez que ha empezado a correr, vuelve a colocar el cursor sobre el mapa y presiona fuego, con lo que aparecerás en el mapa de campaña.

Tú controlas toda la gente libre, aunque la mayoría de las unidades ya tienen unas órdenes asignadas, que no tardarán mucho en cumplir. El Anillo y los demás personajes permanecerán en Rivendel hasta que tú les ordenes moverse. Sin embargo, en cuanto el tiempo empiece a contar, las fuerzas diabólicas comenzarán a moverse controladas por el ordenador. Por ello, antes de activar el tiempo, busca tus fuerzas y dáles órdenes que cumplir. Para ello debes utilizar el Mapa de Campaña.

MAPA DE CAMPAÑA

Para examinar cualquier zona de la Tierra Media con más detalle, posiciona el dedo del cursor sobre la zona y presiona fuego, lo que te llevará al Mapa de Campaña. Es el mismo mapa, pero a una escala mayor, con lo que se pueden ver más características. Este mapa te proporciona muchos más detalles sobre la geografía, mostrando colinas, montañas, puentes, ríos, caminos, bosques y ciudades. Las unidades amigas se indican con escudos. Una unidad puede ser un solo personaje, como Frodo, Aragorn o Gandalf, o puede ser un cuerpo de tropas. Cada escudo representa todas las unidades en un solo punto, lo que se llama un grupo.

Para examinar la situación de una unidad, posiciona el cursor sobre el escudo y presiona fuego. Aparecerá una ventana en el centro de la pantalla, proporcionándote los detalles de la primera unidad del grupo. Si quieres ver quien más hay en ese mismo lugar, debes presionar fuego otra vez, y mover el joystick arriba y abajo para mostrar cada ocupante por turno. Es aconsejable que revises cada posición para asegurarte de saber exactamente quién está dónde.

Para cada unidad se te dirá:

Título:	Su nombre o una descripción, por ejemplo una compañía de 002 hombres.
Quien la dirige:	''Un Hombre es el jefe'', etc. significa que no hay un grupo de jefes.
Destino:	A dónde se dirigen.
Energía:	Se emplea andando y cuando son golpeados en combate.
Resolución:	Cuánto tiempo van a seguir adelante.
Tenacidad:	A qué velocidad utilizan su energía.
Virtud:	Cuánto tiempo puede llevar consigo el anillo.
Valentía:	Cuanto más valiente seas, más golpes recibirás en combate.
Fuerza:	Cuánto dañas al oponente cuando le golpeas en combate.
Lealtad:	Compañerismo, los buenos compañeros; Mordor, las tropas de Sauron u Orthanc, las de Saruman.

Para poder dar una orden a una unidad, presiona fuego dos veces mientras se muestran sus datos en pantalla. Esto hará que se abra otra ventana, que contiene cuatro opciones. Selecciona la deseada y pulsa fuego.

Return (Retorno)	No dar ninguna orden.
Set to Destination (Fijar Destino)	Ir a un destino específico, dispones de un segundo menú que te da la opción de aplicar la orden a la unidad individualmente.
Set to Join (Unirse)	Ordenar a una unidad que se una a otra.
Set to Follow (Continuar)	Ordenar a una unidad que siga a otra.

Cuando alguna de estas opciones esté seleccionada, el cursor se transformará en una Cruz Maltesa parpadeante. Colócala sobre el lugar deseado y presiona fuego.

Obviamente, un destino puede ser cualquier punto del mapa, simplemente posionando la cruz y pulsando fuego. Cuando el Tiempo de Campaña comience a contar, la unidad indicada se moverá a ese punto. No lo hará en línea recta, sino que tomará la mejor ruta, teniendo en cuenta el terreno por el que ha de desplazarse. De esta forma, rodeará montañas, y si hay un camino, lo tomará.

Cada unidad se moverá a su propia velocidad. Las unidades más rápidas del grupo no esperarán a otras más lentas hasta que no alcancen su destino.

Una unidad sólo puede unirse o seguir a otra. Posiciona el cursor sobre un escudo y pulsa fuego. EL cursor dejará de parpadear y podrás ver a los ocupantes hasta que se muestre la unidad deseada. Pulsa fuego otra vez, y habrás completado la orden. Cuando el tiempo de campaña se active, la primera unidad seguirá (o se unirá) a la segunda.

El Anillo.

El personaje que lleva el Anillo al principio del juego es Frodo, lo cual se indica en los datos con un anillo después de su nombre. Si quieres dar el Anillo a otro personaje, pulsa R mientras se muestran sus datos y aparecerá una lista de todos los héroes del juego. Puedes seleccionar cualquiera de ellos para darle el Anillo, pero el elegido debe estar en el miso grupo que el Portador del Anillo.

COMBATE

Cuando se inicia un combate, el tiempo de Campaña se detiene, y la pantalla muestra el mapa de campaña con un par de espadas cruzadas indicando el lugar donde se está llevando a cabo la batalla. Mueve hacia arriba el joystick para ver tus fuerzas, y a la izquierda o derecha para ver las del enemigo.

Cuando estés preparado para empezar la lucha, pulsa fuego para ir a la Pantalla de Batalla. Las espadas del cursor serán sustituidas por el cursor de selección. Cada persona implicada en la batalla, incluidos Hobbits, Enanos, Elfos y Orcos, tiene su propia figura en la pantalla, aunque, por supuesto, cuando la pantalla sólo muestre parte de la batalla, pueden dejar de verse. Tus fuerzas están inmóviles hasta que sean atacadas o les des una orden. Si son atacadas, responderán, pero sin embargo nunca iniciarán el combate.

Al principio de la batalla, tus fuerzas están todas en la parte izquierda de la pantalla, y las del enemigo en la parte derecha. En el centro de la pantalla ambas fuerzas se mezclan. La pantalla de la batalla no muestra las características del terreno, salvo los ocasionales cúmulos de hierba, pero son puramente decorativos. Sin embargo, el terreno no afecta a los combates. Si estás luchando desde una posición favorable, como puede ser desde el interior de una fortaleza como el Desfiladero de Helm, tus tropas obtendrán energía extra, es decir, que su resistencia a los ataques del enemigo será mayor. Desgraciadamente, si atacas una fortaleza como Moranon o Dol Guldur, los Orcos tendrán ventaja sobre las defensas.

Hay dos métodos para controlar tus fuerzas. Puedes dar órdenes o controlar directamente a un personaje. En la pantalla de la batalla, el movimiento y el control se realiza en las diagonales.

Arriba	Arriba y Derecha
Izquierda	Arriba e Izquierda
Abajo	Abajo e Izquierda
Derecha	Abajo y Derecha

Para dar una orden a un personaje, posiciona el cursor sobre él y pulsa fuego. Para indicar que estás sobre un personaje, el cuadrado cambiará de color. Al fondo de la pantalla, aparecerá el mensaje ''Select an Enemy for me to attack'' (Selecciona un Enemigo al que atacar). Si el personaje elegido es un enemigo, el mensaje será ''Not allied to the Fellowship'' (No relacionado con el Compañerismo), y si no estás situado correctamente sobre la figura, el mensaje que verás será ''There is nobody here'' (No hay nadie aquí), en cualquier caso tendrás que seleccionar otro personaje.



Cuando hayas selecionado correctamente el personaje, posiciona el cursor sobre un enemigo y pulsa fuego. Si eliges correctamente un enemigo, aparecerá el mensaje ''New destination selected'' (Nuevo destino seleccionado). Si la seleccionada es una tus propias fuerzas, el mensaje será ''You cannot attack a friend'' (No puedes atacar a un amigo). Si el cursor no está correctamente centrado sobre la figura, aparecerá ''There's nobody here'' (No hay nadie aquí). En cualquier caso, deberás seleccionar un nuevo oponente. Si la selección se realiza correctamente, tu personaje se moverá hacia el enemigo elegido y atacará.

Para controlar un personaje directamente, coloca el cursor sobre él y pulsa fuego dos veces. El cursor se transformará en el cursor de control. Ahora, el personaje se moverá bajo control del joystick o de las teclas. En cuanto encuentre a un enemigo, empezará a luchar y el cursor de batalla reaparecerá.

Para salir de cualquier secuencia de controles, presiona la tecla de pausa.

Ordenando a tus fuerzas que ataquen eficazmente, puedes influir en el desarrollo de una partida. Tendrás que descubrir las mejores tácticas para minimizar tus pérdidas en estos encuentros, si quieres ganar.

La batalla continuará hasta que todas las fuerzas de un bando estén muertas. Al final de la batalla, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla, y volverás al Mapa de Campaña. El cursor parpadeará en el punto en el que se llevó a cabo la batalla, y así podrás dar nuevas órdenes a tus unidades.

Evitar el combate

El Portador del Anillo tiene la opción de llevarlo. Si no quieres que luche, presiona R. Entonces se pondrá el Anillo y desaparecerá. Esto le permite escabullirse de la batalla, y aparecer en la siguiente casilla del Mapa de Campaña. El puede hacer esto en cualquier momento, incluso aunque esté luchando contra un enemigo.

Por supuesto, llevar puesto el Anillo en el dedo también tiene sus desventajas. Primero, aumenta en gran medida el efecto del Anillo, tu virtud disminuirá en una proporción mucho mayor que si sólo lo llevaras encima. Segundo, aunque el Anillo te hace invisible a las criaturas normales, tales

como a los Orcos, te hace más visible a los Nazgul. Si hay alguno en el Campo de Batalla, seleccionará al Portador del Anillo como su objetivo, ignorando al resto de los que estén en el campo de batalla.

COMO TENER EXITO EN LA BUSQUEDA

El objetivo del juego es llevar el Anillo desde Rivendel hasta las hendeduras del Monte del Destino en Orodruin, sin permitir que las fuerzas diabólicas te capturen durante el viaje. Esto puede parecer fácil, pero tan pronto como empieces, verás que, de hecho, es extremadamente difícil.



Aunque tus primeros movimientos no parezcan ser cruciales, dado que las fuerzas de Sauron no están inmediatamente sobre el grupo del Portador del Anillo, debes recordar que esto es tan solo un descanso temporal. El tiempo está a tu favor gracias a que Gandalf destruyó a los Jinetes Negros en el vado. Debes utilizar esto como la mejor ventaja si quieres tener éxito en tu búsqueda. A medida que te vayas acercando a Mordor, tendrás que eludir muchos más Orcos.

En algunos sentidos, la estrategia del juego tiene cierto parecido con la del Fútbol Americano. Tienes muchas unidades en juego, pero la única que importa es la que lleva el Anillo. Las otras se utilizan para destruir las fuerzas enemigas, dejando el camino libre al Portador.

La mayoría de tus fuerzas no están en posición al principio de la partida. Los Elfos están en Lorien, los Enanos en las Colinas de Hierro y en la Montaña Solitaria al Nordeste y en las colinas de Evendim al Noroeste. Los hombres de Gondor y Rohan están dispersados por sus tierras, y los Montaraces están en Bree. Deberás dar órdenes a todas tus unidades, con el fin de tener el mayor número de tropas en el campo de batalla para enfrentarte a los enormes ejércitos de Saruman y Sauron.

Cuando consideres la mejor forma de desplegar tus tropas, recuerda que el terreno tiene un efecto importante en el desarrollo de las batallas. Es una buena idea organizar tus fuerzas en tus propios reductos y dejar que los Orcos se acerquen. Así tendrás la ventaja de luchar desde detrás de los muros de las fortalezas, que aunque no se muestren en la pantalla, sí están en la lógica de la batalla.

También puedes reunir a los de Rohan en el Desfiladero de Helm y a los Gondorianos en las Minas Tirith, hasta que lleguen las fuerzas que están más al norte.

Como cada unidad se mueve a su propio paso, determinado por su tenacidad, resolución y energía, verás que si ordenas a un grupo que se mueva, se desplegará. Cuando los Orcos se mueven en unidades más grandes que las fuerzas del Oeste, esto puede significar que tus fuerzas se han enfrentado en batallas en las que superaban en número al enemigo. Sin embargo, si les ordenas que se muevan en pequeñas etapas, se desplegarán y se volverán a reunir cuando lleguen.

Cuando entres en batalla, asegúrate que empleas tus fuerzas de la forma más favorable posible. Todos tus hombres, Enanos, Elfos o Hobbits deben luchar al máximo. Sufrirás menos pérdidas si puedes atacar a cada Orco con más de un hombre; por tanto, si eres superior en número, vigila todas las partes de la batalla, y tan pronto como un hombre quede libre, dále otro objetivo contra el que luchar.

Si el Portador del Anillo está luchando, necesitarás protegerle. Si tus fuerzas son destruidas, perderás la partida.

Vigila al Portador del Anillo. Recuerda que el Anillo tiene una influencia muy negativa, pero también puede ayudar si lo llevan ocasionalmente otros miembros del grupo. Los Hobbits parecen ser anormalmente resistentes a sus poderes, mientras que a los hombres se les corrompe fácilmente.

Puedes necesitar llevar puesto el Anillo para evitar el combate. Esto es arriesgado, y es siempre mejor deslizarse sin utilizarlo, ya que llevándolo puesto, alertarás a las fuerzas enemigas y les indicarás tu presencia, perjudicando tu virtud en una proporción extrema. Por ello, sólo es realmente útil en casos de emergencia.

Es posible ganar la partida empleando las estrategias básicas seguidas en el libro. Sin embargo, no se puede seguir la historia con todo detalle, ya que los Pastores no pueden ser reanimados, por lo que no puedes contar con ellos para atacar y destruir a Orthanc. Sin embargo, los Rohirrim son fuertes y pueden contener a las fuerzas de la Mano Blanca durante mucho tiempo, particularmente si están luchando desde detrás de las defensas del Hornburg. Los hombres de Gondor podrán defender a Minas Tirith contra la fuerza de los Orcos y los Nazgul de Sauron. Con un poco de suerte, podrás ser capaz de deslizarte entre la lucha. Pero, sin embargo, no es seguro.

También puedes probar otras opciones. Si traes las fuerzas de Dáin y Brand desde el Norte, puedes conseguir reunir un gran ejército y atravesar sin problemas las puertas de Mordor.

También puedes ver la distancia hasta la que puedes llegar ordenando simplemente a Frodo que viaje directamente a Mordor, ignorando por completo los ejércitos, y contando únicamente con su habilidad para deslizarse por los ejércitos Orcos. Aunque es una estrategia con altos riesgos, puede funcionar.

La búsqueda durará bastante tiempo. Durante el desarrollo del juego, necesitarás tomar varias decisiones. No pierdas el tiempo tontamente. Tendrás que continuar actualizando las órdenes para tus unidades, con el fin de que se muevan de la forma más eficaz. Sigue revisando todas las órdenes de las unidades. Con optimismo, podrás tener éxito.

Recuerda las palabras "Si no lo conseguiste la primera vez, ¡inténtalo, inténtalo de nuevo!". Hay un número infinito de opciones que puedes elegir a lo largo de la partida. No hay dos partidas que sean exactamente iguales.

GLOSARIO

A

Angmar

El antiguo Reino de las Brujas, fundado por Sauron y gobernado por el Rey Brujo, Señor de los Nazgul, los hombres de Angmar, que aniquilaron el reino de Arnor. Servido su propósito, Sauron llamó al Rey Brujo para que volviera a Mordor, y Angmar fue abandonada, siendo todavía una tierra ruinosa. La influencia de su maldad se extendió incluso hasta los límites de la Comarca.

Anillos

Sauron engañó a los Elfos para que hicieran diecinueve anillos. De ellos, nueve fueron para los Reyes de los Hombres, que cayeron bajo su influjo y a quienes convirtió en los Nazgul. Siete fueron para los Padres de los Enanos. De ellos, tres fueron recuperados y cuatro devorados por los Dragones, pero Sauron fue incapaz de doblegar a los Enanos. Los tres restantes permanecieron con los Elfos, que los ocultaron de Sauron. A ellos añadió el Anillo Unico, que forjó él mismo. Lo perdió cuando Isildur le cortó un dedo de la mano. Este es el Anillo que ahora está en posesión de Frodo.

Aragorn

Heredero de Isildur, es el rey legítimo de Gondor y Arnor. Un bravo guerrero, lucha con Narsil, la espada de Isildur que se quebró al cortar el Anillo Unico del dedo de Sauron. Un personaje poderoso, es el jefe de los hombres, y cuando reclama su herencia, su presencia es suficiente para conseguir que otros le sigan, especialmente aquellos a quienes sus antepasados hicieron favores. El es uno de los pocos hombres del oeste a quienes Sauron teme. Hasta entonces viajó por la Tierra Media bajo distintos nombres, trabajando en el anonimato para destruir a Sauron.

Arnor

El reino perdido del norte de Dúnedain, ganado por el Rey Brujo de Angmar en la batalla de Fornost, un millar de años antes de que se desarrollaran los acontecimientos actuales.

B

Balrog

Estos siervos de Melkor eran de los monstruos más temidos que siempre participaban en sus ejércitos. Sólo los Dragones eran más poderosos, y el último de ellos, Smaug el Magnífico, fue asesinado por Bardo de Esgaroth, la Ciudad del Lago. Los Balrogs, o "Demonios del Poder", eran Maiar que siguieron el camino del mal, y que fueron transformados en demonios. Su arma principal era un largo látigo de fuego, aunque también empuñaban espadas, hachas y mazas. La mayoría de los Balrogs fueron destruidos hace mucho tiempo, cuando en la gran Batalla Melkor fue vencido, pero algunos se ocultaron bajo las Montañas. Fue un Balrog quien destruyó Moria y asesinó a Durin, y de él se dice que aún duerme en las profundidades de ese solitario lugar.

Barad-Dûr

La torre oscura, la gran fortaleza de Sauron en Mordor. Barad-Dûr está situada en un espolón de los Ered Litui o Montes de Ceniza, que limitan Mordor por el norte.

Bilbo Bolsón

Amigo de los elfos y antiguo ladrón, o buscador de tesoros, si prefieres traducir literalmente las runas. Bilbo fue elegido por Gandalf para ser el miembro número catorce del grupo de Thorin Escudo de Roble, que realizó un viaje para reclamar su Reino bajo las Montañas. Durante el viaje corrió muchas aventuras, algunas de las cuales fueron perderse en los túneles de los goblins, encontrar el Anillo y tener una guerra de acertijos con Gollum. Volvió a la Comarca como un hombre rico, pero permaneció allí sólo para llevarse algunas cosas que necesitaba para marcharse de nuevo a viajar (dejándole Bolsón Cerrado y el Anillo a Frodo). Al final terminó viviendo con Elrond y los Elfos en Rivendel.

Bardo III

Asesino de Smaug el Dragón, Bardo fue honrado por la gente de Esgaroth y se convirtió en su rey.

Boromir es el hijo de Denethor, el administrador de Gondor. Fue enviado al norte a la Casa de Elrond, en busca de ayuda para Gondor, cuando se enfrentaron a la amenaza de un nuevo ataque por parte de Sauron. Sin embargo, la ayuda que buscaba no tenía forma de hombre, sino que buscaba la solución a un acertijo. Es orgulloso, valiente, fuerte y un buen guerrero.

Bosque Negro

Originalmente un lugar agradable, conocido como el Bosque Verde. El Nigromante estableció su fortaleza en Dol Gundur, y convirtió al Bosque Negro en un lugar demoníaco. En la parte sur del Bosque habitan Orcos, arañas y otras horrendas criaturas. Los Elfos aún viven en la parte norte de este gran bosque, bajo el mandato de su Rey Thranduil.

Bree

Situada en el gran camino del este, que va de la Comarca a Rivendel, la pequeña ciudad de Bree, con sus aldeas del bosque de Chet, Staddle, Combe y el bosque de Arch, formaban un pequeño núcleo de población en medio del desierto. Allí era poco usual que los Hombres y los Hobbits fueran vecinos, y la mayoría de los Hobbits vivían en Bree y Staddle. Como estaba al borde del camino, Bree se enorgullecía de poseer una agradable taberna, "El Poney Pisador", y aunque en aquellos tiempos el tráfico por el camino no era lo que solía ser, la taberna aún se mantiene abierta.

C

Celeborn

Esposo de Galadriel, Celeborn es el Rey de los Elfos de Lórien. El es uno de los grandes Señores Elfos, y sus hazañas son una parte importante de la historia de los Elfos, como se cuenta en el Silmarilion.

Cirith Ungol

El camino de la araña, una ruta que cruza los Ephel Duath, o Montes de la Sombra, y se interna en Mordor. Es el camino que tomó Gollum para salir de Mordor, y no está muy bien protegido por Sauron.

Colinas de Hierro

Una hilera de colinas situadas al este de la Montaña Solitaria. Las Colinas de Hierro son el refugio de uno de los últimos Reinos de los Enanos.

Colinas Lejanas

Las tierras adyacentes al Oeste de la Comarca, habitada por Hobbits.

La Comarca

La tierra de los Hobbits, situada al nordeste de la Tierra Media. Unos parajes verdes con colinas onduladas y suaves declives, que cobijan pequeñas aldeas. El suelo fértil y el agradable clima la convierten en una tierra rica. Los Hobbits viven sus ordenadas vidas tranquilamente, deseando únicamente que llegue la hora de comer o beber y fumar en una de las muchas y prósperas tabernas.

Corsarios

Estos piratas, que navegaron en sus barcos piratas movidos por la fuerza de esclavos empujando remos por los puertos de Umbar, ciudad situada al sur de la Tierra Media, atemorizaban a todos cuantos veían. Son una mezcla de Numenoreanos, Haradrim y rebeldes de Gondor.

D

Dáin

Rey de los Enanos de la Montaña Solitaria, que formaba parte del grupo de Thorin Escudo de Roble, compuesto por doce Enanos y un Hobbit. Dáin era, como Thorin, nieto de Dáin I, y llegó a la Montaña Solitaria con sus seguidores para luchar en la batalla de los cinco ejércitos, dondè cayó Thorin. Así, la soberanía del Reino nuevamente reclamado pasó a Dáin. Con sus quinientos guerreros, y los otros Enanos que llegaron a la Montaña Solitaria después de errar mucho tiempo por los caminos tras la batalla, el Reino floreció, y Dáin pudo reunir un gran ejército de guerreros Enanos, para ayudar a las gentes libres en las guerras venideras.

Dale

El Reino de los Hombres, establecido alrededor de Esgaroth, la ciudad del lago, bajo la Montaña Solitaria, gobernado por el Rey Bardo, el asesino de Smaug. Con Smaug muerto, Dale prosperó de nuevo.

Delagua

Una aldea de la Comarca, lugar donde se encuentra la famosa posada del Dragón Verde.

Denethor

Administrador de Gondor, gobierna el reino sureño de Dúnedain hasta el retorno de su Rey. Aunque ha habido administradores en Gondor durante casi mil años, le declararon Rey. Denethor se dio cuenta de que no tenía las fuerzas suficientes como para luchar contra los ejércitos del Este, y vio pocas esperanzas de ayuda por parte de los demás reinos. Así, tuvo que recurrir a poderes mágicos para vencer a Sauron.

Dol Amroth

Una de las cinco ciudades de Gondor, Dol Amroth es un gran puerto, situado en las costas de la bahía de Belfalas.

Dol Gundur

La Colina de la Hechicería, Dol Gundur es la fortaleza del sur del Bosque Negro, que Sauron abandonó tras ser expulsado por primera vez de Mordor. Aunque ahora ha vuelto a Minas Morgul, Dol Gundur aún sigue siendo un lugar diabólico, habitado por Orcos y otras bestias malignas.

E

Edades

El tiempo en la Tierra Media se cuenta por Edades, que son largos períodos de tiempo en los que se han llevado a cabo grandes acontecimientos. La Primera Edad del Sol comienza con la creación del Sol y la llegada de los hombres, y dura hasta la expulsión de Melkor. La Segunda Edad fue la época de Númenor. La Tercera Edad es la Edad de los Anillos, que dura hasta que Sauron es vencido y el Rey vuelve.

Edoras

El Reino de los Rohirrim. Aquí estaba Meduseld, la estancia de los Reyes, con su tejado de oro. Por ello, al Rey de Rohan también se le conocía por el Señor de la Estancia Dorada.

Elfos

Los primeros nacidos, los Elfos inmortales, eran los elegidos de Eru. Los Elfos eran altos y esbeltos, de tez inmaculada, tenían el brillo de las estrellas en sus ojos. Su vista era tan aguda como la de un águila. Eran inmortales, a menos que cayeran en una batalla o envueltos en llamas. Se llamaban a sí mismos los Qunedi, los oradores, y se deleitaban con bonitas palabras y bellas canciones. Amantes de la belleza, los Elfos eran expertos en todas las artes, especialmente en aquellas a las que los hombres llamaban mágicas. Esta maestría y su orgullo fue lo que les creó muchos problemas. Feanor creó los Silmarils, grandes joyas portadoras de la luz de los árboles, y fue su decisión abandonarlas cuando los árboles fueron destruidos y se llevaron a cabo muchas de las batallas entre Elfos, contadas en el Silmarilion. Fueron los Elfos los que crearon los anillos del poder, engañados por Sauron.

Elrond

El medio Elfo protector de la última morada al este del mar. Elrond fue uno de los más grandes Señores de los Elfos.

Enanos

Al principio de los tiempos, Aulë, el herrero Valar, creó a los siete padres de los Enanos. En ese momento, el poder de Melkor era muy fuerte en la Tierra Media, por lo que los Enanos nacieron como una raza robusta, a la que no afectaba ni el frío ni el calor. Eran de baja estatura pero muy fuertes, indomables, persistentes en cualquier esfuerzo, a veces hasta el punto de que su tenacidad resultaba poco ventajosa. Los Enanos viven en las profundidades de las montañas, explotando minas en busca de metales preciosos. Además de la escasez de gracia de estos pequeños hombres de largas barbas, tenían un fuerte sentido de la belleza, y eran maestros artesanos de la piedra y el metal. Los Enanos eran firmes aliados de los Elfos, y en anteriores batallas muchos murieron luchando contra Melkor, y fueron el único pueblo en resistir los ataques de los dragones, ya que eran herreros acostumbrados al calor. Pero, ocurrió que desearon los Silmarils de Feanor y sus intentos de robarlos consiguieron enemistar las razas de Enanos y Elfos. El mayor de los reinos enanos era Moria, o Khazad-dûm, del que hablaremos después. En la época de la Batalla del Anillo, todos los grandes reinos Enanos fueron destruidos, y los Enanos se convirtieron en nómadas, con unos pocos reinos esparcidos, como el Reino bajo las Montañas, refundado por Thorin Escudo de Roble y Daín Pie de Hierro.

Eomer

Hijo de Eomund y tercer señor del Riddermark, Eomer es uno de los Señores de Rohan. Es el hijo de la hermana de Theoden, es decir, es el sobrino de Theoden.

Eowyn

Hermana de Eomer, Eowyn es una mujer guerrera. Sin embargo, Theoden no aprueba su participación en el campo de batalla, y quiere que permanezca en Edoras y reine en su lugar.

Erebor

La Montaña Solitaria, el nuevo hogar del Reino de los Enanos gobernado por Dáin, fue durante mucho tiempo la casa de Smaug el Magnífico, el último dragón. La historia de cómo Thorin Escudo de Roble volvió a levantar el reino se cuenta en ''El Hobbit''.

F

Faramir

El segundo hijo de Denethor, estaba a cargo de los Montaraces de Ithilien, un grupo especial de Caballeros de Gondor, que fueron adiestrados en la Llanura de Rohan, y a quienes se encargó la defensa de las fronteras de Gondor contra las fuerzas de Mordor. Faramir era hermano de Boromir, y aunque tenía su misma habilidad en la batalla, carecía del orgullo de su hermano.

Fornost

La antigua capital de Arnor, ahora en ruinas. Los Hobbits la llamaban Norbury.

Forodwaith

Los desiertos del norte, los parajes inhabitados situados al norte de la Tierra Media.

Frodo Bolsón

Un Hobbit excepcional, era el heredero de Bilbo, el héroe de ''El Hobbit''. Cuando Bilbo se marchó de la Comarca para vivir con los Elfos, Frodo heredó su Casa y el Anillo. Muchos Hobbits dirían que ser medio Brandigamo y tener la amistad de Bilbo con los Elfos y Enanos le hacían poco usual, pero ninguno de los Hobbits verían el amor a la comodidad, a la comida y la complacencia de otros Hobbits.

G

Gandalf

Uno de los componentes del Concilio de los Cinco Magos, Gandalf el Gris, como es conocido por los hombres, hizo profundos estudios sobre los anillos y los Hobbits. Participó en conseguir unir a Bilbo a la expedición de Thorin Escudo de Roble a la Montaña Solitaria, descubrió la verdadera naturaleza del Anillo Unico e hizo que Bilbo se lo pasara a Frodo. Es amigo de las águilas, conoce a los Pastores y en él confían muchos personajes de la Tierra Media. Los Elfos le obsequiaron con uno de sus tres grandes anillos, el Anillo de Fuego.

Gimli

Hijo de Gloin, Gimli acompañó a su padre de Erebor a Rivendel, con las noticias de que Sauron buscaba al Hobbit Bolsón, al que una vez conocieron los Enanos, y a un pequeño anillo que había sido robado. Leal luchador, su hacha ha cortado el cuello de muchos Orcos.

Gollum

¿Porqué este repugnante hombrecillo nos hace estas asquerosas preguntas, precioso mío? ¿No sabe quién somos? Somos Sméagol, mi precioso, y esa criatura Bolsón nos robó nuestro precioso, y le odiaremos para siempre, Gollum. Era nuestro regalo de cumpleaños, precioso mío, Bolsón ladrón, te odiaremos para siempre.

Gollum es un personaje patético, es difícil de creer que esta escuálida criatura es de la misma estirpe que los Hobbits. Gollum cayó bajo el influjo del anillo hace mucho tiempo, y aunque lo encontró otra persona, Gollum se lo quedó como regalo de cumpleaños. El don de la invisibilidad proporcionado por el Anillo le dio poder, pero le hizo repugnante. Después de ser expulsado por la comunidad, Gollum vagó sin rumbo fijo, hasta que acabó viviendo en los túneles de los goblins, donde se alimentaba de pescado. Pero el Anillo lo había cambiado, además de prolongar su vida había corrompido su alma, y ahora no puede evitar seguirle. Pero estaba marcado por la oscuridad, el Sol le hacía daño, su piel se hizo más fina y sensible. Una vaga sombra de su forma original. Pero astuto e ingenioso, era imposible engañarlo.

Gondor

El reino del sur de Dúnedain se quedó muy reducido de su grandeza inicial, pero, aunque se ha enfrentado a poderosos enemigos del este y del sur, aún permanece como el mayor baluarte contra las fuerzas del Mal, ya que en el norte Arnor había caído bajo el yugo del Rey Brujo. Para entonces, Gondor había creado cinco ciudades, dos puertos, Pelargir y Dol Amroth, y tres ciudades en el interior, pero el mal había aumentado en Mordor, y Minas Ithil cayó, para convertirse en Minas Morgul. Osgiliath se quedó en ruinas, Ithilien, la tierra que rodeaba a esas dos ciudades, se convirtió en un desierto y de las tres ciudades sólo quedaba en pie Minas Tirith. El sur de Gondor, la zona de más allá del Anduin, se transformó en un desierto desolado, por lo que Gondor quedó reducido a la costa entre las Montañas Blancas y el mar. Aún quedan allí hombres de robusto corazón, altos y orgullosos como los caballeros de antaño. Aunque ahora los dirigía un administrador y no un rey, durante cerca de mil años ha habido rey en Gondor, y los hombres de Gondor permanecerían hasta el final contra la maldad de Mordor.

H

Haradwaith

Los parajes del lejano sur. Harad se divide en el Cercano Harad, situado al sur y el Lejano Harad, más allá de Umbar. Los Haradrim son hombres morenos, de piel oscura y baja estatura. Entre sus ejércitos es frecuente ver extrañas criaturas.

Harlond

La ciudad del sur de Lindon, la tierra élfica del Mar del Oeste.

Desfiladero de Helm

La fortaleza Rohan del Desfiladero de Helm se construyó en la base del Thirhyrne (un pico de las Montañas Blancas). Las fortificaciones tenían sus cimientos en una estrecha garganta que se dirigía a una verde hondonada, en las profundidades de las montañas. El Hornburg permanece en la entrada de la grieta, a un lado de la roca que sobresale desde el norte, es una antigua torre, construida hace tiempo por los hombres. Desde la base de la roca un muro rodea la entrada del valle, la Puerta de Helm, y antes hay un dique. A través de todas esta defensas, corre el Arroyo Profundo, que añade otra barrera para evitar que las fuerzas atacantes lo atraviesen. Al final del valle, hay grandes cuevas que forman la última línea de defensa. Por todo esto, era un formidable reducto, y si se acumulaban alimentos y se reunía un buen número de hombres, era posible repeler las fuerzas invasoras muchas veces el tamaño de las defensas.

Hobbits

El origen de los Hobbits es un misterio, ya que no hay indicios de su existencia antes de la Tercera Edad del Sol. Son gente pequeña, de unos tres pies de altura, no mucho más altos que los Enanos. A diferencia de éstos, no tienen barba, y sus pies están cubiertos de espeso pelo. Aunque se sabe algo sobre Hobbits viajando por la Tierra Media al principio de la Tercera Edad, en el comienzo de esta historia están establecidos desde hace mucho tiempo en la Comarca. Les gusta la comodidad, y hacen al menos cuatro comidas diarias. Aunque aparentan ser tan blandos como la mantequilla, sorprenden por su resistencia y fortaleza en momentos difíciles. La mayoría, sin embargo, disfrutan de una vida sencilla, cuidando sus huertos y reuniendo complicadas genealogías. Es posible que los Hobbits tengan un parentesco muy lejano con la Gente Grande, como ellos llaman a los humanos. Son un pueblo pacífico, la última batalla en la Comarca ocurrió un duro invierno, cuando tuvieron que realizar un esfuerzo combinado para repeler a una manada de lobos que entraron desde el Bosque Viejo, y aunque tuvieron que enviar arqueros a la Batalla de Fornost, no se conoció allí su presencia. Los Hobbits no suelen utilizar magia, aunque su habilidad para esconderse y deslizarse silenciosamente es tal que a veces puede pensarse que emplean magia para desaparecer. Por tales habilidades es por lo que Gandalf el Mago eligió a Bilbo Bolsón para formar parte del grupo de Thorin Escudo de Roble, y fue entonces cuando encontró el Anillo, por el que los Hobbits participaron en esta aventura.



Hobbiton

Una gran aldea Hobbit situada al oeste de la Comarca. Aunque los Hobbits prefieren vivir en madrigueras, especialmente en los grandes hogares familiares de muchas habitaciones conocidos como Smials, en las aldeas hay muchas casas construidas sobre el terreno. La madriguera de Frodo, Bolsón Cerrado, está en Hobbiton.

I

Imrahil

Príncipe de Dol Amroth, el gran puerto de Gondor. Es el jefe de los Caballeros de esta hermosa ciudad.

Isengard

La gran fortaleza situada al sur de las Montañas Nubladas. Es una gran defensa natural, un estrecho círculo de rocas colocadas al márgen del Río Isen, con la torre de Orthanc en su centro. Fue cedido por las gentes de Gondor al Mago Saruman, cuando aún luchaba contra el Señor Oscuro. Ahora Saruman ha caído en las garras del mal, e Isengard es un lugar oscuro. Las llamas de las fraguas ponen el cielo rojo, y allí fabrica armas para los ejércitos crecientes de Orcos, Medios Orcos y Dunlendings.

Isenmouthe

Un castillo de Mordor, que forma la segunda línea de defensa tras las Oscuras Puertas de Moranon.

L

Legolas

Hijo de Thranduil, el Rey de los Elfos del Bosque Negro. Legolas es uno de los grandes arqueros Elfos. La vista de Legolas es más aguda que la de cualquier otro elfo.

Linhir

Una ciudad del sur de Gondor, en la confluencia de los ríos Gilrain y Serni, donde desembocan en la Bahía de Belfalas.

Los Gamos

En la orilla este del Brandivino, entre el río y el límite del Bosque Viejo, está situada Los Gamos, que está fuera de la Comarca misma. Fundada por la familia Gamoviejo, que construyeron Bandy Hall, cuyo nombre cambiaron posteriormente por Brandigamo, era casi su dominio privado. Los habitantes de la Comarca propiamente dicha miraban de forma un poco rara a los de Los Gamos, aunque no tanto como los Hobbits de Bree. Los habitantes de esta aldea eran muy propensos a implicarse en aventuras y otras innovaciones. Frodo y Merry son de Los Gamos.

Lorien

El Bosque Dorado, Lórien es el reino de bosques de Galadriel y Celeborn. Aquí, los Elfos han intentado recrear en la Tierra Media los grandes Jardines de las Tierras Imperecederas. Al igual que la mayoría de los lugares asociados con los Elfos, Lórien es un sitio mágico. Una vez en él, es fácil perder el control del tiempo. Sin embargo, primero es necesario lograr entrar en él, debido a que los Elfos se ponen a la defensiva en momentos de peligro.

M

Magos

Eran cinco Magos, que formaban lo que se conocía como el Concilio Blanco, o los Istari. Fueron enviados desde las Tierras Imperecederas a la Tierra Media para ayudar a la gente libre en su lucha contra Sauron. En la Tierra Media aparecieron como ancianos con largas túnicas. Las leyendas de la gente del Oeste hablan sólo de tres de ellos: Saruman el Blanco, jefe del Concilio, Gandalf el Gris, y Radagast el Pardo, aunque mencionan que los otros dos trabajaban en el Este y tomaban el color azul. Les enviaron a la tierra con pocos poderes, excepto los que podían reunir allí, y no llevaban anillos, sino un bastón cada uno.

Maiar

Cuando Eru creó la Tierra Media, sus primeros pensamientos tomaron la forma de espíritus inmortales, de los cuales los más grandes eran los Valar, a quienes los hombres llamaban dioses. A su lado estaban los Maiar. Sauron era un Maiar, pero eligió seguir a Melkor, al igual que los Balrogs y dragones y otras enormes bestias, que formaron sus ejércitos. Los Magos también eran Maiar, pero habían dejado en las Tierras Imperecederas una gran parte de sus poderes, y llegaron a la Tierra Media como ancianos. Cuando tienen grandes propósitos, o gran maldad, es posible para los Maiar sobrevivir a la pérdida de sus cuerpos terrenales, y volver con otra forma.

Meriadoc Brandigamo - Merry

Los Brandigamo eran conocidos por la mayoría del resto de los Hobbits como una de las familias más aventureras. Después de todo, no viven en la misma Comarca, sino en Los Gamos, en el lado contrario del río, demasiado cerca del Bosque Viejo. Les gusta entretenerse navegando en botes. Merry no es una excepción. Como a todos los Hobbits, le gusta la buena comida, la buena compañía y fumar su pipa. También es valiente, de corazón robusto y sincero. Merry es uno de los mejores amigos de Frodo.

Minas Morgul

La Torre de la Oscuridad, Minas Morgul es el nombre que actualmente tiene la antigua Ciudad Gondoriana de Minas Ithil, la Torre de la Luna, pero cayó en manos del poder oscuro y ahora es un lugar del mal. Minas Morgul es el reino del Rey Brujo, Señor de los Nazgul, pro sus ejércitos están dirigidos por su lugarteniente Gothmog.

Minas Tirith

Ciudad de Gondor, la Torre de la Vigilancia, llamada originalmente Minas Anor, Torre del Sol, y ciudad gemela de Minas Ithil. Ahora que el Señor Oscuro ha corrompido el lugar, Minas Tirith permanece como el baluarte contra los ejércitos del Este. Sus defensas son abundantes, empezando por el Ramas Ecthor, el gran dique que rodea a los Campos de Pelennor. Minas Tirith, en sí misma, es una gran ciudad rodeada por siete muros, situada en la ladera de la colina. La ciudadela de lo alto de la montaña está situada a setecientos pies de altura por encima de la entrada a la ciudad. Aquí está la corte del administrador, Denethor.

Moranon

La Puerta Negra de Mordor. Está situada al Noroeste de esta tierra desolada. Está formada por dos grandes puertas de hierro fijadas sobre un arco de piedra, rematado con almenas. Las puertas están protegidas por torres y fortificaciones de colosal tamaño.

Mordor

El reino oscuro del este. Residencia de Sauron el Maiar, y sus ejércitos de Orcos, Trolls y hombres demonio, dirigidos por los Espectros del Anillo. Mordor es un lugar desolado, con desiertos yermos cubiertos de ceniza. Un lugar que hay que nombrar en voz baja, y que hay que evitar, a menos que se sea un héroe de gran corazón.

Moria

Hace tiempo gran reino de los Enanos, Moria, o Khazad Dûm, en el lenguaje de los Enanos, está excavado bajo las Montañas Nubladas. Su gran abundancia es debida a los depósitos del metal Mithril, conocido como plata real, más ligera y más fuerte que la plata base, que los Enanos y Elfos apreciaban por encima de cualquier otro metal y que sólo se podía encontrar en Moria. Ningún lugar de la Tierra podía igualar el esplendor de las cavernas de Moria, iluminadas por grandes antorchas cubiertas de esculturas y joyas. Pero los Enanos las explotaron a demasiada profundidad, y molestaron a un Balrog que dormía bajo la Montaña. Esta terrible criatura reunió un ejército de Orcos y Trolls, y con su ayuda expulsó a los Enanos de la Montaña. Ahora las antorchas permanecen apagadas, las puertas cerradas y Moria está en ruinas.

N

Nazgul

Cuando Sauron consiguió que se hicieran los Anillos del Poder, los distribuyó entre los jefes de las gentes de la Tierra Media. Le dio uno a cada uno de los siete padres de los Enanos, tres a los Elfos y nueve a los Reyes de los Hombres. De todos ellos, los Hombres fueron los que con más facilidad cayeron bajo su influjo. Los nueve reyes, aunque vivieron mucho tiempo debido al poder de los Anillos, finalmente desaparecieron, hasta que no fueron más que sombras. Pero, a pesar de todo, su poder era aún muy grande. Trabajaron utilizando el terror y la brujería, aunque estaban completamente dominados por el Señor Oscuro. Eran los nueve Nazgul, los Espectros del Anillo. Vestían negras túnicas y montaban negros corceles o terribles bestias aladas que volaban más rápido que el viento.

O

Orcos

En la primera Edad de las Estrellas, al principio del mundo, cuando aparecieron los Elfos, Melkor capturó algunos de esta bella raza, y a partir de ellos engendró a los Orcos. Los Orcos eran todo lo que no eran los Elfos, de rasgos ordinarios, mal desarrollados, con las piernas arqueadas, pero sin embargo fuertes, y feroces luchadores. No temían a la muerte, que casi era preferible a su existencia. Los Orcos no tenían sentido de la belleza, su único placer era proporcionar sufrimiento a los demás, y sin ninguna habilidad, saquear todo y a todos. Su voz gutural era áspera y discordante, especialmente comparada con los agradables sonidos de los Elfos. Al igual que todas las creaciones de Melkor, temían la luz, y preferían la noche. Aunque la luz cegaba sus ojos, no era tan fatal para ellos como lo era para los Trolls. Las unidades de Orcos llevaban estandartes o escudos pintados de diferentes formas, dependiendo de su lealtad. Los Orcos de Isengard llevaban una Mano Negra, los de Mordor el Ojo Rojo, los de Minas Morgul una Luna Negra, etc.

Orthanc

La torre de Saruman, que se levanta en Isengard.

P

Pelargir

El puerto situado al sur de Gondor, en el delta del río Anduin.

Peregrin Tuk - Pippin

La familia Tuk es otra de las grandes familias de la Comarca, poseedores del cargo de Thain. Lo que es más, el mismo Bilbo era medio Tuk. El Gran Tuk fue el último Hobbit en salir de aventuras antes que Bilbo, por lo que no es sorprendente que Peregrin, o Pippin, como le llaman familiarmente, fuera uno de los Hobbits en acompañar a Frodo. Desgraciadamente, algunas veces Pippin permite que su curiosidad vaya más lejos que su sentido común, lo cual causa problemas de vez en cuando a los que le rodean.

Puertos Grises

La casa de Cirdan el marinero, de estos puertos partieron los Elfos de la Tierra Media para volver a las Tierras Imperecederas.

R

Rey Brujo

Un gran hechicero, el Rey Brujo de Angmar era el mayor de los nueve Reyes de los Hombres, que recibieron los anillos del poder de Sauron. Primero fue el gobernador del reino de Angmar situado al norte y después de Mordor. Es el jefe de los Nazgul. Se dice que no puede morir a manos de mortales.

Rhûn

Las tierras del Este, una estrecha franja que va de Mordor, en el sur, hasta las Colinas de Hierro al norte, y que se extiende hacia el este a una distancia desconocida. Rhûn es el lugar de residencia de los Easterlings, Balcoths y de los Jinetes de los Carros. Habiendo vivido bajo la influencia de Sauron durante mucho tiempo, la gente del Este eran sus aliados incondicionales, y eran una buena parte de sus ejércitos.

Rivendell

Casa de Elrond Medio Elfo, era un lugar de canciones y leyendas, descrito como la última morada de Bilbo en su viaje a la Montaña Solitaria. Aunque ahora es un lugar de alegría, fue construido como última defensa contra Sauron, antes de que llegaran los hombres de Númenor y le expulsaran.

Rohan

La gran planicie fértil de Rohan, limitada al sur por las Montañas Blancas y al norte y este por el río Anduin, proporciona el delicioso pasto que alimenta a los caballos de los Rohirrim o Eorlingas. Siguiendo a su Rey Eorl, los Rohirrim llegaron del norte para establecerse aquí. Su llegada expulsó a los Balcoths, y así comenzó la alianza entre la gente de Rohan y Gondor, cuyos jefes cedieron el territorio que ahora es Rohan desde sus provincias del norte. Los Rohirrim nacieron guerreros, fueron criados en la silla de montar. Es impresionante ver a los ejércitos de Eorl cuando cabalgan para luchar en la batalla, las puntas de sus lanzas y sus brillantes cotas de malla reluciendo al sol, su largo y rubio pelo ondeando al viento, las verdes banderolas con el caballo blanco desplegadas, y resonando el galope de los corceles que montan. Normalmente, son gente hospitalaria, pero en los difíciles tiempos que corren son cautelosos.

S

Sam

Sam Gamyi es el jardinero de Bolsón Cerrado. Sam es fiel a Bilbo y a Frodo, aunque es la fuente de información de Merry y Pippin sobre los planes de Frodo. Sam teme un poco a Gandalf (especialmente cuando piensa que le va a convertir en sapo), pero aparte de él, no hay otra cosa que le atemorice. El siempre defenderá a Frodo de cualquier cosa. Aparte de todo, lo que desea Sam es ver a los Elfos y mejorar su jardín.

Saruman

Jefe del Concilio de magos, Saruman el Blanco era el más grande de entre los suyos. Experto en artes mágicas, Saruman estudió detalladamente la vida de Sauron, y especialmente de los Anillos. Finalmente, se hizo orgulloso y deseó conseguir poder. Los administradores de Gondor le cedieron la Torre de Orthanc en Isengard, y él la convirtió en su cuartel general. Aquí creó un palentir, y por ello cayó bajo la influencia de Sauron, ya que mientras utilizaba la piedra para ver lo que ocurría en zonas lejanas de la Tierra Media, fue visto por el Ojo Rojo. Desde entonces, Isengard se convirtió en un lugar oscuro. Saruman siempre había sido muy sabio en la creación de máquinas, y en su residencia creó varias máquinas de guerra. También aquí reunió un ejército de Orcos y Dunlendings, además de su nueva creación, los medio-Orcos. Saruman tomó el distintivo de la mano blanca y renunció a su manto por uno nuevo, convirtiéndose así en Saruman de los Muchos Colores.

Sauron

El Señor Oscuro, Sauron es un Maiar, era el discípulo de Melkor y cuando los demás Valar derrocaron finalmente a su maestro, Sauron se arrepintió. Pero el mal se introdujo profundamente en su corazón y pronto volvió a las andadas y se encarnó en el diablo dentro de la Tierra Media. Al principio de la Segunda Edad engañó a los herreros Elfos para que forjaran para él diecinueve anillos de poder, que distribuyó entre los Señores de los pueblos del Oeste. Y en las llamas del Monte del Destino, él mismo forjó el Anillo Regente, en el que puso la mayor parte de su poder. Isildur se las arregló para cortar el dedo de la mano de Sauron, pero tras la victoria el anillo se perdió. Sin el anillo, el poder de Sauron disminuyó, y no pudo tomar una forma sólida, apareciendo como un gran ojo rojo sin párpado, como el de un gato, lleno de malicia. Pero su maldad permanecerá mientras el anillo no sea destruido. Si llega a encontrar el anillo...

T

Theoden

Rey de la Estancia Dorada, Theoden, hijo de Thengel, es el Rey de Rohan. Bajo su mandato, los Eorlingas cabalgarán hacia la batalla.

Theodred

Señor de los caballos de los Rohirrim que dirige a los defensores de los vados de Isen.

Thranduil

Rey de los Elfos de los Bosques, que viven al norte del Bosque Negro y padre de Legolas.

Tierras Imperecederas

También conocidas como Valinor, estas tierras son la casa de los Valar. Solía estar al Oeste de la Tierra Media, pero tras la caída de Númenor y la reorganización del mundo, quedaron separadas. Por ello, ahora la única forma de llegar a ellas es en uno de los barcos blancos de Cirdan que navegan desde los Puertos Grises.

U

Umbar

El puerto del sur, fundado inicialmente por los Numenoreanos, seguidores de Sauron que escaparon a la caída. Umbar fue durante mucho tiempo el refugio de los piratas. Aunque Gondor subyugó a la ciudad original, más tarde se rebeló, y volvió a ser de nuevo la ciudad de los Corsarios.

UNA BIOGRAFIA DEL PROFESOR J.R.R. TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien es muy conocido por sus fantásticos escritos y por su última creación, la Tierra Media. Además, fue un gran estudiante, siendo profesor de inglés de Rawlingson y Bosworth en la Universidad de Oxford. En sus obras ha influido notablemente su enorme conocimiento del idioma inglés y su profundo entendimiento de la mitología.

Nació en Bloemfontein, capital del Estado Libre de Orange (Africa del Sur), a finales del siglo pasado. Cuatro años después, su madre se trasladó con él a Inglaterra, y tras la muerte de su padre, la familia se estableció en Birmingham.

Su madre murió cuando él contaba con doce años de edad, dejando huérfanos a él y a sus hermanos, que fueron acogidos por un párroco de la Oratoria de Birmingham, que les hizo sus pupilos.

Tolkien fue a la escuela del Rey Eduardo VI de Birmingham, donde se hizo un buen estudiante. De allí pasó a Oxford, donde fue profesor en el Colegio Exeter, obteniendo honores de primera clase.

Se casó con Edith Bratt, a la que conoció en Birmingham. Su matrimonio fue muy feliz, Edith aparece en sus escritos como Luthien, en el Silmarilion.

La gran guerra intervino en la vida de Tolkien, como lo hizo en las de muchos otros. Sirvió en los Fusileros de Lancashire como oficial, y sobrevivió al Somme, aunque muchos de sus amigos más cercanos y colegas murieron. Su respeto por el soldado raso bajo la gran tensión de la guerra se refleja en sus posteriores obras, en las que los Hobbits muestran una gran resistencia en Mordor.

Tras la guerra consiguió un trabajo, colaborando en el New English Dictionary, pero en 1.920 le nombraron profesor de inglés en la Universidad de Leeds. Cuatro años más tarde fue ascendido a Catedrático, el cargo académico más alto de las universidades británicas.

En esta época es cuando empezó a escribir. En esta fase pensó en sus cuentos como en una nueva mitología para Inglaterra. Estos primeros trabajos, que sentaron la bases de los posteriores, se publican con el título de ''El Libro de las Fábulas Perdidas''.

En 1.925 fue elegido para obtener una cátedra en Oxford. Se especializó en Filología, el estudio de las palabras, y se situó entre los eruditos más expertos en este campo.

Su amor por las palabras le llevó a trabajar en una serie de lenguaje para los Elfos, y a partir de aquí trabajó en su historia. Serían estos escritos lo que posteriormente se convertiría en ''El Silmarilion''.

Sin embargo, también había tenido cuatro hijos y escribió varios libros para ellos. ''El Hobbit'' es, por supuesto, el más conocido. Fue publicado en 1.937. Stanley Unwin, el editor, pidió una continuación. El profesor Tolkien no estuvo en un principio muy de acuerdo, pero le llegó la inspiración y comenzó a trabajar.

Desgraciadamente, la guerra intervino de nuevo, y por ello, tardó casi doce años en escribir su libro. Se transformó en algo más que una continuación, no siendo un libro para niños, sino una gran saga para adultos: ''El Señor de los Anillos''.

Tolkien se retiró poco después de la publicación de esta obra, y se marchó de Oxford a Bournemouth, un lugar costero, pero cuando Edith murió volvió a Oxford. Murió dos años después, el 2 de Septiembre de 1.973, con la edad de ochenta y un años. Fue enterrado junto a su esposa en el cementerio de Oxford, bajo sus nombres reales y los nombres de los dos amantes que él creó, Beren y Luthien.

Aunque la visión de Tolkien se encaminó principalmente a sus escritos, también hizo muchos cuadros y dibujos a lápiz, tinta y acuarelas, y creó mapas increíblemente detallados de sus imaginarias tierras. Estos dibujos aparecen en las portadas de algunas ediciones de sus trabajos, y han sido reunidos en un libro.

Tras su muerte, su hijo Christopher, con la ayuda del escritor canadiense Guy Gavriel Kay, editó sus primeros trabajos mitológicos. Finalmente aparecieron con el título de ''El Silmarilion'', una gran recopilación de historias y mitos. A estos añadió los ''Cuentos Incompletos'', y la serie que actualmente está siendo publicada ''La Historia de la Tierra Media'', donde se han reunido todas las obras anteriores.

Además de los trabajos de la Tierra Media, los libros para niños de Tolkien son maravillosas historias para la gente de cualquier edad, que son jóvenes en el corazón. También están disponibles sus traducciones del anglo-sajón, y varios ensayos literarios.

Tolkien nunca imaginó que sus obras llegarían a tener el éxito que tienen, pensó que sólo interesarían a una minoría. Su visión de la Tierra Media, basada en su amor por el campo inglés, los verdes bosques de los Midlands, la región central de Inglaterra, en Warwickshire y Oxfordshire, o las ondulantes colinas Pnnine de Yorkshire, atraparon el espíritu del tiempo, y han servido de inspiración a muchos otros escritores y artistas, incluyendo a los autores de este juego, Ted Nasmith, el creador de la portada y yo mismo, un humilde escritor.

GUIA DE REFERENCIA RAPIDA

Tú eres Frodo Bolsón, un Hobbit excepcional. Tu tío, Bilbo Bolsón, se marchó de aventuras, algo que un Hobbit normal no haría. En la aventura más famosa de todas las que corrió adquirió un anillo que le hacía invisible. Bilbo te ha dejado el anillo y se ha marchado de la Comarca para vivir entre los Elfos. Tu amigo, el mago Gandalf el Gris, ha identificado el anillo como ''El Anillo Unico''. Fue forjado por Sauron, el Señor Oscuro, es muy poderoso y diabólico. Contiene una buena parte del poder de Sauron, con su ayuda él podría vencer a todos sus enemigos y subyugar a la Tierra Media entera, pero si fuera destruido, él sería vencido. Aunque sería posible utilizarlo contra Sauron, corrompería al que lo poseyera hasta convertirlo en un nuevo Señor Oscuro. Debido a la naturaleza mágica del anillo, sólo puede ser destruido si se lanza a donde fue forjado, al cráter del Monte del Destino, situado en el centro del reino de Sauron, Mordor, en el sudeste. Ahora no vas tú solo, te acompañan Sam, Merry y Pippin, tres amigos Hobbits, Aragorn el montaraz, Boromit de Gondor, Legolas un elfo, Gimli un enano y, por supuesto, Gandalf. Además de enfrentarte a las fuerzas de Sauron, tendrás que luchar contra el mago Saruman. Aunque inicialmente era el jefe del Concilio de Magos, en contra por supuesto de Sauron, ha sido influido por él. Ha reunido un ejército de Orcos y Dunlendings y también está buscando el Anillo, ya que cree que puede emplearlo para controlar la Tierra Media. Necesitarás movilizar las naciones del Oeste, los hombres de Dale, Gondor y Rohan, los Elfos de Lorien y del Bosque Negro y los Enanos de Erebor y de las Colinas de Hierro, o las fuerzas del mal te ganarán por las armas, antes de que puedas destruir el Anillo. Si el mal encuentra el anillo y lo lleva de vuelta a Barad-Dûr o Isengard, perderás.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD ''CAS:'',R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea el nombre del programa y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

AMSTRAD

Pulsa:
1 para utilizar joystick (si no presionas ningún botón, la opción queda seleccionada automáticamente).
2 para utilizar las teclas del cursor para mover y ESPACIO para disparar.
3 para utilizar las teclas del cursor para mover y COPY para disparar.
4 para utilizar las teclas definidas por el usuario fijadas inicialmente en Q, A, O, P y ESPACIO.
5 para redefinir las teclas del usuario (mostradas en la ventana inferior).
0 para comenzar el juego.
El método de control seleccionado se indica en la línea inferior de la ventana situada en la parte de arriba de la pantalla.
Cuando definas tus propias teclas, puedes elegir cualquiera, excepto R y ESC, que están reservadas para las siguientes funciones:
R entrar en el Menú del Anillo.
ESC detener el juego.
También se te preguntará si dispones de pantalla verde o monitor en color. Con ello se seleccionan los colores del cursor para mejorar la nitidez. Elegir la opción errónea no afectará al ordenador, pero puede provocar que el cursor se vea con dificultad en la Pantalla del juego.

SPECTRUM

Pulsa:
1 para utilizar un joystick KEMPSTON.
2 para utilizar un joystick CURSOR.
3 para utilizar un joystick INTERFACE 3.
4 para utilizar las teclas.
5 para redefinir las teclas.
6 para fijar el nivel.
0 para comenzar el juego.
Cuando definas tus propias teclas, puedes elegir cualquiera, excepto 1 y R, que están reservadas para las siguientes funciones:
R entrar en el Menú del Anillo.
I detener el juego/cancelar una opción.
En otros ordenadores el control se efectúa mediante iconos, a través del ratón o el jopystick.

COMENZANDO EL JUEGO

El Mapa de la Tierra Media muestra la totalidad de la Tierra Media en la Pantalla. En la parte izquierda hay una lista de comandos. En medio del mapa hay una mano enguantada; es el cursor, y para seleccionar cualquier acción, simplemente coloca su dedo sobre el punto deseado, utilizando el joystick o las teclas. Las unidades y zonas amistosas se muestran en el mapa como puntos. Hay tres comandos:

File (Fichero): Permite salvar y cargar partidas en disco o cinta. Elige la opción que desees empleando los controles arriba y abajo y presionando fuego para seleccionarla.

Memo (Memoria): Proporciona información sobre el estado del juego.

Time (Tiempo): Pone el juego en movimiento. El tiempo de la campaña se muestra bajo el comando. Una vez que el tiempo empieza a contar, todas las unidades amigas empezarán a seguir las órdenes que se les hayan asignado. Las unidades de Sauron también comenzarán a moverse.

Para examinar cualquier zona de la Tierra Media con más detalle, o para dar órdenes, posiciona el dedo del cursor sobre la zona y presiona fuego, lo que detendrá el tiempo y te llevará al Mapa de Campaña. Es el mismo mapa, pero a una escala mayor. Las unidades amigas se indican con escudos. Una unidad puede ser un solo personaje, como Frodo, Aragorn o Gandalf, o puede ser un cuerpo de tropas. Cada escudo representa todas las unidades en un solo punto, lo que se llama un grupo.

Para examinar la situación de una unidad, posiciona el cursor sobre el escudo y presiona fuego. Aparecerá una ventana en el centro de la pantalla, proporcionándote los detalles de la primera unidad del grupo. Si quieres ver quien más hay en ese mismo lugar, debes presionar fuego otra vez, y mover

el joystick arriba y abajo para mostrar cada ocupante por turno. Es aconsejable que revises cada posición para asegurarte de saber exactamente quién está dónde.

Para cada unidad se te dirá:

Título:	Su nombre o una descripción, por ejemplo una compañía de 002 hombres.
Quien la dirige:	"Un Hombre es el jefe", etc. significa que no hay un grupo de jefes.
Destino:	A dónde se dirigen.
Energía:	Se emplea andando y cuando son golpeados en combate.
Resolución:	Cuánto tiempo van a seguir adelante.
Tenacidad:	A qué velocidad utilizan su energía.
Virtud:	Cuánto tiempo puede llevar consigo el anillo.
Valentía:	Cuanto más valiente seas, más golpes recibirás en combate.
Fuerza:	Cuánto dañas al oponente cuando le golpeas en combate.
Lealtad:	Compañerismo, los buenos compañeros; Mordor, las tropas de Sauron u Orthanc, las de Saruman.

Para poder dar una orden a una unidad, presiona fuego dos veces mientras se muestran sus datos en pantalla. Esto hará que se abra otra ventana, que contiene cuatro opciones. Selecciona la deseada y pulsa fuego.

Return (Retorno)	No dar ninguna orden.
Set to Destination (Fijar Destino)	Ir a un destino específico, dispones de un segundo menú que te da la opción de aplicar la orden a la unidad individualmente.
Set to Join (Unirse)	Ordenar a una unidad que se una a otra.
Set to Follow (Continuar)	Ordenar a una unidad que siga a otra.

Cuando alguna de estas opciones esté seleccionada, el cursor se transformará en una Cruz Maltesa parpadeante. Colócala sobre el lugar deseado y presiona fuego. Una unidad sólo puede unirse o seguir a otra. Posiciona el cursor sobre un escudo y pulsa fuego. El cursor dejará de parpadear y podrás ver a los ocupantes hasta que se muestre la unidad deseada. Pulsa fuego otra vez, y habrás completado la orden.

El personaje que lleva el Anillo al principio del juego es Frodo, lo cual se indica en los datos con un anillo después de su nombre. Si quieres dar el Anillo a otro personaje, pulsa R mientras se muestran sus datos y aparecerá una lista de todos los héroes del juego. Puedes seleccionar cualquiera de ellos para darle el Anillo, pero el elegido debe estar en el mismo grupo que el Portador del Anillo.

Cuando se inicia un combate, el tiempo de Campaña se detiene, y la pantalla muestra el mapa de campaña con un par de espadas cruzadas indicando el lugar donde se está llevando a cabo la batalla. Mueve hacia arriba el joystick para ver tus fuerzas, y a la izquierda o derecha para ver las del enemigo. Cuando estés preparado para empezar la lucha, pulsa fuego para ir a la Pantalla de Batalla. Las espadas del cursor serán sustituidas por el cursor de selección. Cada persona implicada en la batalla, incluidos Hobbits, Enanos, Elfos y Orcos, tiene su propia figura en la pantalla, aunque, por supuesto, cuando la pantalla sólo muestre parte de la batalla, pueden dejar de verse. Tus fuerzas están inmóviles hasta que sean atacadas o les des una orden. Si son atacadas, responderán, pero sin embargo nunca iniciarán el combate.

En la pantalla de la batalla, el movimiento y el control se realiza en las diagonales. Arriba, Arriba y Derecha; Izquierda, Arriba e Izquierda; Abajo, Abajo e Izquierda; Derecha, Abajo y Derecha.

Para dar una orden a un personaje, posiciona el cursor sobre él y pulsa fuego. Cuando hayas seleccionado correctamente el personaje, posiciona el cursor sobre un enemigo y pulsa fuego. Si eliges correctamente un enemigo, aparecerá el mensaje "New destination selected" (Nuevo destino seleccionado). Para controlar un personaje directamente, coloca el cursor sobre él y pulsa fuego dos veces. El cursor se transformará en el cursor de control. Ahora, el personaje se moverá bajo control del joystick o de las teclas. En cuanto encuentre a un enemigo, empezará a luchar y el cursor de batalla reaparecerá. Para salir de cualquier secuencia de controles, presiona la tecla de pausa.

El Portador del Anillo tiene la opción de llevarlo. Si no quieres que luche, presiona R. Entonces se pondrá el Anillo y desaparecerá. Esto le permite escabullirse de la batalla, y aparecer en la siguiente casilla del Mapa de Campaña. Esto aumenta en gran medida el efecto del Anillo, tu virtud disminuirá en una proporción mucho mayor que si sólo lo llevaras encima. Aunque el Anillo te hace invisible a las criaturas normales, tales como a los Orcos, te hace más visible a los Nazgul.

CONTROLES

	Amstrad	**Spectrum**
Mapa de la Tierra Media	Mano	Mano
Mapa de Campaña	Mano	Mano
Cursor de Batalla	Recuadro Dorado	Círculo Blanco
Cursor de Selección	Recuadro Azul	Cruz X
Cursor de Control	Recuadro Rojo	Círculo Negro

LEYENDA DEL MAPA

NORTHERN WASTE = Desierto del Norte **A 5—6**
ANGMAR = Antiguo Reino de las Brujas de Angmar **B5**
ARNOR = El Reino Perdido de Arnor **B 3**
FORNOST = Fornost **B 5**
BREE = Bree **B 5**
BUCKLAND = Los Gamos **C 3**
BYWATER = Delagua **C3**
FAR DOWNS = Colinas Lejanas
GREY HAVENS = Puertos Grises **C 3**
GULF OF LUNE = Golfo de Lune **C 2**
MICHEL DELVING = Michel Delving **C3**
HOBBITON = Hobbiton **C 3**
ERIADOR = Eriador **C 3**
OSTANEHIL = Ostanehil **C—D 3**
RIVENDELL = Rivendel **B 3**
MISTY MOUNTAINS = Montañas Nubladas **C5**
MIRKWOOD = Bosque Negro **C6**
ANDUIN = Anduin **D6**
LORIEN = Lorien **C5**
DOL GULDUR = Dol Guldur **D6**
EREBOR = Erebor **B7**
DALE = Dale **B7**
IRON HILLS = Colinas de Hierro **B9**
RHUN = Rhûn **C 10**
SEA OF RHUN = Mar de Rhûn **D 10**
FANGORN = Fangorn **D5**
ISENGARD = Isengard **E5**
ROHAN = Rohan **E5**
EDORAS = Edoras **E5**
HELM'S DEEP = Desfiladero de Helm **E5**
GONDOR = Gondor **E5**
DOL AMROTH = Dol Amroth **F 5**
BAY OF BELFALAS = Bahía de Belfalas **G 3**
LINHIR = Linhir **F5**
MINAS TIRITH = Minas Tirith **E6**
MORANON = Moranon **E7**
CIRITH UNGOL = Cirith Ungol **E7**
MINAS MORGUL = Minas Morgul **F7**
MOUNT DOOM = Monte del Destino **E7**
BARAD-DUR = Barad-Dûr, la Torre Oscura **E8**
MORDOR = Mordor **F8**
SEA OF NURNEN = Mar de Nûrnen **F—G8**
HARAD = Harad **G8**
UMBAR = Umbar **H5**



© Melbourne House
Distribuido por Drosoft, S.A.
C/ Francisco Remiro, 5-7
28028 - MADRID
Telf.: (91) 246 38 02