

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™



El juego de rol ambientado en  
el mundo de J.R.R. Tolkien

Basado en EL HOBBIT™ y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™  
Ideal tanto para jugadores veteranos como para aquellos que  
nunca han experimentado la emoción del juego de rol de fantasía



JOC INTERNACIONAL  
con licencia de  
IRON CROWN ENTERPRISES

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

**Diseño y Desarrollo:** S. Coleman Charlton

**Aventuras de prueba:** John David Ruenamler,  
Richard H. Britton, Coleman Charlton, Pete Fenlon.

**Investigación y material sobre la Tierra Media:**  
Peter C. Fenlon, Bruce R. Neidlinger,  
Terry K. Amthor, Coleman Charlton.

**Ilustración de portada y personajes:** Angus McBride.

**Ilustraciones interiores:** Charles Peale, Rick Britton,  
Pete Fenlon, Dennis Loubet, Jim Holloway.

**Planos y gráficos de portada:** Rick "¿Qué es un  
MERP?" Britton, Pete Fenlon.

**Mapa:** Pete Fenlon.

**Producción:** John Ruemmler, Sean Murphy,  
Pete Fenlon, Terry Amthor, Coleman Charlton,  
Larry Simms.

**Contribuciones al sistema:** Terry Amthor, Pete Fenlon,  
Kurt H. Fisher, Bruce Neidlinger.

**Contribuciones editoriales:** Terry Amthor,  
Stephen Bouton, Chris Christensen, Pete "¿Son demasia-  
das 50 páginas de razas?" Fenlon, Bruce "Esta regla es  
estúpida" Neidlinger, John "Mondo Bizarro" Ruemmler,  
Larry Simms.

**Colaboraciones especiales:** Tom Williams, Nancy "Arán-  
dano agrio de California" Cranwell, Howard "Alégrame  
el día" Huggins, Sam "Me gustan las gordas" Irvin, Dean  
"Sin factura, no hay cheque" Begiebing, Leonard "cárter"  
Cook.

**Playtesting:** Olivia "Soy la verdadera Olivia" Johnston,  
Olivia "No, yo soy la verdadera Olivia" Irwin,  
Gary Thompson, Rocky Byrd, Terry "Billy" Amthor,  
Dave "Bud" Dixon, Chris Christened, Steven "el sprinter  
sobrecargado" Bouton, Brian "medio elfo, medio enano"  
Bouton, James "me rio del paro" Blevins,  
Elizabeth "¿Qué es un 00?" Roberts, Larry "no quiero  
prisioneros" Simms, Heike Kubasch.

**Grabados de:** 1800 Woodcuts by Thomas Bewick and  
His School, editado por Blanche Cirker, publicado por  
Dover Publications Inc. New York.

**Versión en castellano:** José López Jara



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - El juego de rol de la Tierra Media

Edición en castellano

1.ª edición: septiembre de 1989  
reimpresión: enero de 1990  
reimpresión: septiembre de 1990  
reimpresión: junio de 1991  
reimpresión: septiembre de 1991 - 25.000 ejemplares  
reimpresión: febrero de 1992  
reimpresión: septiembre de 1992  
reimpresión: diciembre de 1993 - 50.000 ejemplares  
reimpresión: febrero de 1996

Título original: Middle-earth role playing (MERP)

Producido y distribuido por JOC Internacional, S.A.  
por acuerdo con Iron Crown Enterprises (ICE),

Copyright 1984, 1986 de Tolkien Enterprises,  
una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley, Ca.  
*Middle-earth role playing (MERP)*, *El Hobbit*, y *El señor de los anillos*,  
así como todos los personajes y lugares  
que en ellos se contienen son propiedades registradas de  
Tolkien Enterprises.

El señor de los anillos - El juego de rol de la Tierra Media  
es una publicación de JOC Internacional, S.A.  
c. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España

Impreso en Hurope, S.L. Recared, 2 - Barcelona

D.L.: B. 5.617-1996

I.S.B.N. 84-7831-008-9

Impreso en España-Printed in Spain

<b>Parte I</b>	
Introducción .....	7
¿Qué es un juego de rol de fantasía?.....	7
Aventuras en la Tierra Media .....	8
El lugar llamado la Tierra Media.....	8
Un ejemplo de aventura de rol .....	9
<b>Parte II</b>	
<b>COMO JUGAR: REGLAS Y GUIAS</b>	
<b>1. INTRODUCCION .....</b>	<b>11</b>
1.1 Aprender a usar El Señor de los Anillos .....	11
1.2 Términos y definiciones .....	11
<b>2. FACTORES BASICOS QUE DEFINEN UN PERSONAJE.....</b>	<b>14</b>
2.1 Características físicas y mentales .....	14
2.11 Descripción de las características.....	14
2.12 Bonificaciones de las características .....	14
2.2 Raza y cultura.....	15
2.21 Las razas y culturas de la Tierra Media.....	15
2.22 Capacidades especiales según la raza .....	15
2.23 Apariencia física .....	15
2.24 Idiomas.....	15
2.25 Interacción racial y cultural .....	16
2.3 Grados de habilidad.....	16
2.31 Bonificaciones de grado de habilidad .....	16
2.32 Habilidades primarias.....	16
2.33 Habilidades secundarias .....	18
2.4 Profesiones.....	18
2.5 Antecedentes .....	20
2.51 Opciones de antecedentes.....	20
2.52 Determinar los detalles de historial.....	21
2.6 La experiencia y la subida de nivel .....	21
2.61 Puntos de experiencia .....	21
2.62 Niveles de los personajes.....	24
2.63 Subida de nivel.....	24
2.7 Siguiendo al personaje .....	24
2.71 La Hoja de Personaje.....	25
2.72 Bonificaciones de habilidad .....	25
2.73 Bonificaciones especiales (PE).....	25
2.74 Bonificaciones a las tiradas de resistencia (TR) .....	25
2.75 Otras capacidades.....	26
2.8 La identidad de un personaje.....	26
<b>3. CREAR Y MOLDEAR UN PERSONAJE .....</b>	<b>28</b>
3.1 Generación de características .....	28
3.2 Escoger raza y cultura .....	29
3.3 Desarrollo de habilidades en la adolescencia.....	31
3.4 Elección de una profesión.....	33
3.5 Opciones y detalles de historial .....	33
3.6 Habilidades durante el aprendizaje .....	35
3.7 Preparando al personaje de jugador .....	36
3.71 El equipo.....	36
3.72 Cálculo de la penalización por carga.....	36
3.73 Suma total de bonificaciones .....	37
3.8 Dar vida a un personaje de jugador.....	38
<b>4. EL SISTEMA DEL MUNDO. LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO.....</b>	<b>39</b>
4.1 El escenario .....	39
4.11 Areas civilizadas .....	40
4.12 El campo.....	40
4.13 Los lugares de aventuras.....	40
4.2 Los personajes no jugadores (PNJs) .....	41
4.21 La población general .....	41
4.22 Poblaciones hostiles.....	41
4.23 Habitantes de los lugares de aventuras .....	41
4.24 Descripciones de las criaturas de la Tierra Media .....	42
4.25 Compañeros de los personajes de jugadores .....	42
4.3 La trama .....	43
4.31 La política general.....	43
4.32 Los planes y objetivos de los PNJs .....	43
4.33 Incentivos y metas de los PJs.....	43
4.4 Aventuras típicas .....	43
4.41 Guiones .....	43
4.42 Encuentros generales .....	44
4.5 La magia y los sortilegios .....	44
4.51 La Esencia .....	45
4.52 La Canalización .....	45
4.53 Listas de sortilegios .....	45
4.54 Aprendizaje de listas de sortilegios .....	45
4.55 Realización de sortilegios.....	45
4.56 Objetos mágicos .....	45
4.6 La religión.....	47
4.7 Heridas, muerte y curación .....	48
4.71 Las heridas .....	48
4.72 La muerte .....	49
4.73 Curación natural y primeros auxilios.....	49
4.74 Curación mediante sortilegios.....	49
4.75 Curación mediante hierbas.....	49
4.8 Venenos, enfermedades, clima, compra, venta y dinero.....	49
<b>5. LA ACCION EN EL MEDIO ESTRATEGICO.....</b>	<b>52</b>
5.1 Actividad en las áreas civilizadas.....	52
5.11 Compra y venta.....	52
5.12 Comida y alojamiento.....	52
5.13 Obtener información .....	52
5.14 Curación y recuperación .....	52
5.15 Encuentros .....	53
5.2 Actividad en el campo .....	53
5.21 Movimiento.....	53
5.22 Campamentos para dormir y descansar .....	53
5.23 Evasión y esconderse .....	53
5.24 Encuentros .....	54
5.3 Exploración en el campo.....	55
5.31 Búsqueda de lugares de aventuras.....	55
5.32 Búsqueda de hierbas.....	55
<b>6. ACCIONES EN EL MEDIO TACTICO.....</b>	<b>56</b>
6.1 Representación de la situación física .....	56
6.2 La secuencia de acciones durante un asalto .....	57
6.3 Preparación y realización de sortilegios .....	58
6.4 Movimiento.....	59
6.41 Correr. Doble movimiento .....	59
6.42 Acciones y movimientos montado .....	59
6.5 Maniobras .....	59
6.51 Maniobras de movimiento .....	60
6.52 Maniobras estáticas .....	60
6.6 Ataques.....	60

6.61 La secuencia de ataques del mismo tipo .....	61	B.6 El juego de rol de El Señor de los Anillos.....	130
6.62 Elección de blanco y parada.....	61	B.7 La aventura.....	131
6.63 Tiradas de dado sin modificadores .....	61		
6.64 Límites a los resultados máximos y mínimos.....	61	<b>M. UNA AVENTURA INICIAL</b>	
6.65 Resultados de los ataques .....	61	<b>PARA VARIOS JUGADORES .....</b>	<b>137</b>
6.66 Alcance y recarga.....	63		
<b>6.7 Acciones conflictivas.....</b>	<b>64</b>	<b>M.1 Inicio de la aventura.....</b>	<b>137</b>
<b>6.8 Otros factores.....</b>	<b>64</b>	<b>M.2 Los Colimbos de Páramo Largo.....</b>	<b>138</b>
6.81 Tiradas de orientación.....	64	<b>M.3 Los personajes de jugadores .....</b>	<b>138</b>
6.82 Tiradas de percepción básica .....	65	M.3-1 Mutfast Piextraño .....	139
6.83 Encaramiento.....	65	M.3-2 Wilhaet Brem .....	140
6.84 Comunicación entre personajes .....	65	M.3-3 Alf Mep .....	141
		M.3-4 Neniél .....	142
		M.3-5 Pariel.....	143
		M.3-6 Nari .....	144
<b>7. LISTAS DE SORTILEGIOS.....</b>	<b>66</b>	<b>M.4 La historia .....</b>	<b>145</b>
		M.4-1 Los bandidos de Camino Bajo .....	145
<b>7.1 Listas de sortilegios.....</b>	<b>66</b>	M.4-2 La leyenda del Cuerno de Kine.....	146
7.11 L. abiertas de sortilegios de la esencia .....	67	M.4-3 El lago y el tesoro perdido .....	146
Enaltecimiento físico - Mano de la Esencia - Ilusiones -		<b>M.5 Los PNJs.....</b>	<b>148</b>
Vías de apertura - Vías de los sortilegios -		M.5-1 Cigfa Baig .....	149
Vías de la Esencia - Dominio espiritual -		M.5-2 Malm Baig.....	149
Percepciones de la Esencia		M.5-3 Taim Loech.....	150
7.12 L. de sortilegios para magos .....	71	M.5-4 Fuilcwian .....	151
Ley de la tierra - Ley del hielo - Ley de la luz -		<b>M.6 Los lugares .....</b>	<b>152</b>
Ley del fuego - Puente sublime - Ley del agua -		M.6-1 La Ultima Posada .....	152
Cambios vitales - Ley del viento		M.6-2 La casa de Fuilcwian .....	153
7.13 L. de sortilegios para bardos.....	75	M.6-3 El lago Inferior junto a Páramo Largo .....	156
Canciones de control -		<b>M.7 La misión .....</b>	<b>157</b>
Conocimiento de los objetos - Sabiduría -		M.7-1 Inicio para los jugadores .....	159
Control del sonido		M.7-2 Ayudas .....	159
7.14 L. de sortilegios para montaraces .....	77	M.7-3 Obstáculos .....	159
Dominio de las sendas - Vías de movimiento -		M.7-4 Recompensas .....	160
Maneras de la naturaleza - Vías de la naturaleza		<b>M.8 Los encuentros .....</b>	<b>160</b>
7.15 L. abiertas de sortilegios de canalización.....	79	M8-1 Encuentros con Fuilcwian.....	160
Maestría en la detección - Vías de la luz y del sonido -		M.8-2 Encuentros con Malm .....	161
Serenar espíritus - Vías de la superficie - Protecciones -		M.8-3 Encuentros con Taim .....	161
Defensa de sortilegios - Movimiento de la naturaleza -			
Conocimiento de la naturaleza		<b>10. TABLAS Y HOJAS DE INFORMACION.....</b>	<b>163</b>
7.16 L. de sortilegios para animistas .....	82		
Dominio de las plantas - Canalización directa -		<b>10.1 TABLAS TACTICAS Y DE COMBATE.....</b>	<b>163</b>
Dominio de los animales - Vías de los músculos y huesos -			
Vías de la sangre - Vías de los órganos -			
Purificaciones - Creaciones			
		<b>AT. DE ATAQUE</b>	
<b>8. APENDICE I.</b>		AT-1 DE ATAQUE DE ARMAS DE FILO.....	164
<b>DESCRIPCIONES DE LAS RAZAS.....</b>	<b>86</b>	AT-2 DE ATAQUE DE ARMAS CONTUNDENTES.....	164
		AT-3 DE ATAQUE DE ARMAS A 2 MANOS.....	164
<b>9. APENDICE II.</b>		AT-4 DE ATAQUES DE ARMAS DE PROYECTILES.....	164
<b>DESCRIPCIONES DE LAS CRIATURAS .....</b>	<b>106</b>	AT-5 DE ATAQUES DE GARRA Y DIENTES.....	165
		AT-6 DE ATAQUES	
<b>Parte III</b>		DE AGARRAR Y DESEQUILIBRAR.....	165
		AT-7 DE ATAQUES DE SORTILEGIOS DE RAYO .....	174
<b>UN EJEMPLO DE JUEGO.....</b>	<b>112</b>	AT-8 DE ATAQUES DE SORTILEGIOS DE BOLA.....	175
Areas civilizadas. La posada junto al Ultimo Puente		AT-9 DE ATAQUES DE SORTILEGIOS BASICOS.....	178
El campo			
Lugares de aventuras. El castillo en ruinas		<b>CT. DE CRITICOS</b>	
Lugares de aventuras. Una guarida de trolls		CT-1 DE CRITICOS DE APLASTAMIENTO .....	170
Resumen de los personajes no jugadores		CT-2 DE CRITICOS DE TAJO .....	170
		CT-3 DE CRITICOS DE PERFORACION .....	171
<b>Parte IV</b>		CT-4 DE CRITICOS DE DESEQUILIBRIO .....	171
		CT-5 DE CRITICOS DE PRESA.....	172
<b>B. UNA INTRODUCCION AL JUEGO DE ROL.....</b>	<b>126</b>	CT-6 DE CRITICOS DE CALOR .....	176
B.1 Cómo empezar a jugar al rol.....	126	CT-7 DE CRITICOS DE FRIO .....	176
B.2 El sistema Questgame .....	127	CT-8 DE CRITICOS DE ELECTRICIDAD.....	177
B.3 Un personaje pre-generado .....	129	CT-9 DE CRITICOS DE IMPACTO.....	177
B.4 El director de juego prueba la aventura .....	129	CT-10 DE CRITICOS FISICOS	
B.5 El director de juego		PARA GRANDES CRIATURAS.....	172
conduce a cada jugador a través de la aventura .....	129	CT-11 DE CRITICOS DE SORTILEGIOS	
		PARA GRANDES CRIATURAS.....	173

## FT. DE FALLOS Y PIFIAS

FT-1 DE PIFIAS CON ARMAS ESGRIMIDAS.....	166
FT-2 DE PIFIAS CON ARMAS DE PROYECTILES.....	166
FT-3 DE FALLOS DE SORTILEGIOS.....	167
FT-4 DE FALLOS EN MANIOBRAS DE MOVIMIENTO.....	167

## CST. DE ESTADISTICAS DE COMBATE

CST-1 DE ESTADISTICAS DE ARMAS.....	168
CST-2 DE ESTADISTICAS DE ANIMALES.....	163
CST-3 DE ESTADISTICAS DE SORTILEGIOS.....	173

## TTR. DE TIRADAS DE RESISTENCIA.....

## MT. DE MANIOBRAS

MT-1 DE MANIOBRAS DE MOVIMIENTO.....	179
MT-2 DE MANIOBRAS ESTATICAS.....	180

## 10.2 TABLAS GENERALES Y HOJAS DE INFORMACION

### BT. DE BONIFICACIONES

BT-1 DE BONIFICACIONES POR CARACTERISTICAS.....	28
BT-2 DE EFECTOS DE LAS BONIFICACIONES POR CARACTERISTICAS.....	29
BT-3 DE MODIFICADORES ESPECIALES SEGUN LA RAZA.....	30
BT-4 DE BONIFICACIONES SEGUN GRADOS DE HABILIDAD.....	37
BT-5 DE PENALIZACIONES POR CARGA.....	37
BT-6 DE PROFESIONES.....	34

### CGT. DE GENERACION DE PERSONAJES

CGT-1 DE GRADOS DE IDIOMAS.....	31
CGT-2 DE OPCIONES DE HISTORIAL.....	34
CGT-3 DE RAZAS.....	30

CGT-4 DE PUNTOS DE DESARROLLO.....	36
CGT-5 DE GRADOS DE HABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA.....	32

### ET. DE EXPERIENCIA

ET-1 DE PUNTOS POR "PIEZA".....	22
ET-2 DE PUNTOS POR SORTILEGIOS.....	22
ET-3 DE PUNTOS POR CRITICOS.....	22
ET-4 DE PUNTOS POR MANIOBRAS.....	22
ET-5 DE PUNTOS DE EXPERIENCIA Y NIVELES.....	24

### IHT. DE HERIDAS Y CURACION

IHT-1 DE DETERIORO DE CARACTERISTICAS.....	48
IHT-2 DE RECUPERACION.....	48
IHT-3 DE EFECTOS Y PRECIOS DE LA RESURRECCION.....	48

### ST. ESTRATEGICAS Y DE RESUMEN

ST-1 DE IDIOMAS DE LA TIERRA MEDIA.....	31
ST-2 RESUMEN DE CRIATURAS.....	193
ST-3 GENERAL DE PERSONAJES.....	183
ST-4 DE PRECIOS Y EQUIPO.....	185/186
ST-5 DE HIERBAS, ENFERMEDADES Y VENENOS.....	187
ST-6 DE TESOROS.....	190
ST-7 DE TASACION DE OBJETOS MAGICOS.....	47
ST-8 DE CLIMA.....	50
ST-9 DE VELOCIDADES DE MOVIMIENTO ESTRATEGICO.....	54
ST-10 DE ENCUENTROS.....	57
ST-11 DE ACCIONES.....	57

### RS. HOJAS DE INFORMACION

RS-1 HOJA DE PERSONAJE.....	196
RS-2 HOJA DE DAÑOS.....	197
RS-3 HOJA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA.....	198
HOJAS DE HEXAGONOS.....	199

### 11. DISPLAYS.....

201

# ROL EN EL MUNDO DE TOLKIEN

## INTRODUCCION

El sistema de *El Señor de los Anillos* está pensado como iniciación al juego de rol en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Es igualmente adecuado para los que no han jugado nunca a rol como para los jugadores expertos que buscan un sistema de juego realista pero sencillo, diseñado para aventuras de niveles relativamente pequeños (del 1 al 10). Contiene un reglamento completo para resolver la mayoría de las situaciones que se producen en los juegos de rol, así como una serie de tablas que aportan gran lujo de detalles y color, sin por ello perjudicar la fluidez del juego.

La Tierra Media de J.R.R. Tolkien proporciona un escenario ideal para el juego de rol de fantasía. Es un reflejo de nuestro mundo, tal y como lo percibimos, a la vez que la creación mitológica de un hombre de gran sabiduría. Tierra Media es inmortal, ya que perdura en las mentes de todos los que pisan sus caminos. Cada lector añade su visión particular. Por lo tanto, es lógico usar esta increíble fuente de datos en el contexto de un juego de rol. De esta manera, aquellos ya familiarizados con Tierra Media pueden gozar de nuevas experiencias, llenando los vacíos y descubriendo los misterios que siempre les preocuparon.

El sistema de *El Señor de los Anillos* se complementa con una serie de ayudas de juego. Con ellas se pueden disminuir sustancialmente el tiempo y esfuerzo necesarios para crear una aventura interesante, al tiempo que se aumentan el realismo y detalle durante la sesión de juego. Estas ayudas incluyen los Módulos de Campañas en la Tierra Media, que proporcionan una gran cantidad de material concerniente a diferentes regiones de Tierra Media, y los módulos de aventuras de Tierra Media, que tratan sobre zonas y emplazamientos específicos para aventuras que ya vienen completas y listas para jugar.

Además, el juego *Rolemaster* de ICE proporciona un sistema de combate ampliado, un sistema más extenso de sortilegios, un método de generación de personajes más flexible y guías para un juego de campaña de mayor nivel. Este sistema expande *El Señor de los Anillos* para usar personajes de niveles más altos y para aumentar las opciones y variaciones disponibles para el director de juego y los jugadores.

## ¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

La manera más fácil de imaginar un juego de rol es pensar que se trata de una ficción parecida a una novela (o a una obra de teatro, o a una película). En una novela, el autor determina la situación, así como las acciones de todos los personajes y con ello el argumento; sin embargo, en el juego de rol, el autor (a quien llamaremos director de juego, [DJ]) sólo determina la situación y algunos de los elementos básicos del argumento. Las accio-

nes de los personajes (y con ello el argumento) son determinadas durante el juego por los jugadores y el DJ. Cada uno de los jugadores controla las acciones de su personaje, mientras que el DJ controla las acciones de todos los personajes restantes (llamados personajes no jugadores, [PNJs]). De esta manera, cada jugador asume el papel de su personaje y el DJ asume los papeles de los PNJs. En otras palabras, un juego de rol de fantasía es una novela "en directo" en la que la interacción entre los actores (personajes) crea un argumento que cambia constantemente.

El DJ también verifica que todos los personajes realicen acciones que son posibles dentro del marco de la situación que él ha desarrollado (su mundo fantástico). Es aquí donde el componente "fantástico" y el "lúdico" definen lo que es un juego de rol de fantasía. Un DJ crea una situación que no está limitada por las realidades de nuestro mundo, de manera que la situación corresponde a lo que se conoce en el género de ficción como "fantasía". Sin embargo, el director de juego usa una serie de reglas que definen y controlan las realidades físicas de su mundo fantástico. El uso de estas reglas transforma el proceso de crear una novela "en directo" en un juego de rol.

Así, un juego de rol fantástico se ambienta en un mundo cuya realidad no es la del nuestro, sino que viene definida por una serie de reglas. La creación del argumento en un juego de rol es un proceso continuo que puede verse afectado tanto por el DJ como por los jugadores, pero que ninguno de ellos controla totalmente. El argumento se determina mediante la interacción de los personajes y la situación elegida para el juego.

Ya que el rol de fantasía es un juego, deberá ser interesante, emocionante y lleno de desafíos. Uno de los objetivos principales en el rol es que cada jugador asuma su personaje, reaccionando ante los acontecimientos como lo haría aquél. Esta es la principal diferencia entre el rol y otros juegos como el ajedrez o el bridge. El personaje de un jugador no es una carta o una ficha; en un buen juego de rol el jugador interpreta el papel de su personaje. El director de juego usa descripciones detalladas, dibujos y mapas para ayudar a que los jugadores visualicen las situaciones y los otros personajes. Además, cada jugador debería reaccionar y hablar a los demás personajes como lo haría su personaje. Todo ello crea un ambiente de entrega, emoción y realismo (en una situación fantástica, naturalmente).

Se ha descrito al director de juego como el "autor" limitado del juego de rol; en realidad, es mucho más. El director de juego no sólo describe todo lo que ocurre en el juego como si realmente les estuviese sucediendo a los jugadores, sino que actúa también como árbitro y juez en las situaciones en las que las acciones que los jugadores intentan deben resolverse. El director de juego debe hacer muchos preparativos antes de que comience la sesión de juego. Debe desarrollar la situación y los escenarios que aparecerán en el juego, usando las reglas del

juego y material, bien de su invención o en forma de ayudas de juego comercializadas. Hasta que los jugadores encuentren ciertas situaciones en el transcurso del juego, gran parte del material que concierne a la situación y el escenario sólo es conocido por el director de juego. Además, él representa a todos los personajes y criaturas que no son personajes controlados por los jugadores, pero que se mueven y actúan en el marco del juego.

Cada uno de los jugadores crea y desarrolla un personaje usando las reglas del juego y con la ayuda del DJ (para la historia y antecedentes del personaje). Cada personaje controlado por un jugador (PJ) tiene unas calificaciones numéricas de sus atributos, capacidades y habilidades. Estas calificaciones dependen de cómo desarrolla el jugador a su personaje usando las reglas del juego. Las calificaciones determinan qué probabilidad tiene el personaje de realizar ciertas acciones. Muchas de las acciones que los personajes intentan durante el juego tienen una probabilidad de éxito y una probabilidad de fracaso. Así, aunque las acciones son iniciadas por el director de juego y los jugadores durante la partida, el éxito o fracaso de estas acciones viene determinado por las reglas, las calificaciones de los personajes y el factor aleatorio de una tirada de dados.

Por último, un juego de rol de fantasía trata sobre aventuras, magia, acción, peligros, combates, tesoros, héroes, villanos, vida y muerte. En resumen, en el rol, los jugadores dejan atrás el mundo real y entran en un mundo donde lo fantástico es real y la realidad está limitada únicamente por la imaginación del director de juego y los propios jugadores.

## AVENTURAS EN TIERRA MEDIA

Puedes ser un elfo, un hobbit, un hombre, o incluso un orco en *El Señor de los Anillos*. Puedes comer pasteles en la Comarca, hojear libros en Rivendel, o luchar con los dragones en el *Brezal Seco*. En lugar de limitarte a leer sobre los servidores del Maligno, puedes hacer algo para detenerlos. Lucha contra los Jinetes Negros o espía a los hombres de Mordor. Lo que creas que sea

necesario para cumplir tu misión. Pero recuerda ilos peligros son muchos!

*El Señor de los Anillos* alimentará tu imaginación y transformará tus sueños en acción. Al permitirte participar en la acción dramática que se desarrolla, este juego te permite salir de nuestro mundo y caminar abiertamente por Tierra Media.

## EL LUGAR LLAMADO LA TIERRA MEDIA

Tierra Media (o "Endor") es un continente en el mundo llamado "Arda" ("El Lugar"). Creado por Eru -el Único- como hogar para sus hijos, Tierra Media es un lugar mágico poblado por toda suerte de extrañas bestias y gentes fuera de lo común.

En Tierra Media los elfos inmortales, los robustos enanos y los sencillos hobbits viven entre una variedad de hombres mortales, que luchan por sobrevivir y prosperar frente a mil amenazas: orcos y huargos, trolls y gigantes, tumularios y espectros, dragones y bestias malignas, y naturalmente, El Señor de los Anillos. Asombrosos encantamientos moldean el paisaje y afectan el clima, mientras que los Anillos de Poder guardan los lugares mágicos, o torturan las almas y arrastran a los Pueblos Libres a las tinieblas.

Sin embargo, Tierra Media también se parece a nuestro viejo mundo, porque la tierra de Endor comparte la mayoría de las maravillas y penas asociadas con el más reciente "mundo de los hombres". Avaricia, envidia, prejuicios, odio y miedo, todo se interpone en el camino de la felicidad. La eterna lucha del Mal contra el Bien y las pruebas del Destino dictan por igual las fortunas de los libres y de los esclavos.

Es éste un escenario ideal para el drama heroico. Se necesitan espíritus valientes, inquisitivos y aventureros para llevar a cabo misiones de fama y fortuna, o para rescatar a las desgraciadas almas del horrible abrazo de la omnipresente oscuridad.

Así que, por Eru, ¡adelante y probad vuestra suerte en los placeres y trampas de *El Señor de los Anillos*! Y que Eru esté con vosotros.



## UN EJEMPLO DE AVENTURA DE ROL

Esta sección es un ejemplo de aventura en un juego de rol de fantasía. Las aventuras se presentan como diálogo entre los jugadores y el director de juego (DJ), con la restante información y acciones en cursiva. Este ejemplo no detalla algunos de los mecanismos y reglas del juego utilizados para resolver las acciones. En secciones posteriores se muestran ejemplos de estos mecanismos y reglas.

Los personajes están viajando a pie desde Rivendel a Bree por el Gran Camino del Este, llevando un cargamento de vino de Dorwinion y algo de gort (una hierba). Los personajes son:

- 1) Boah Agonar, un mago elfo que viste de manera extraña.
- 2) Ayitula Chinta Kari, una animista umli con ciertas tendencias fanáticas.
- 3) Naug Zigildun, un guerrero enano de sexo indefinido (para muchos, las enanas parecen enanos).
- 4) Droppo Dedoságiles Revientarreas, un explorador hobbit; ciertas personas sin tacto dirían de él que es un ladrón a secas.

Cualquier parecido entre estos personajes y cualesquiera personas, reales o de ficción, vivas o muertas, puede ser pura coincidencia.

Se acaba la tarde, y a unos 45 kilómetros de Rivendel, en el Bosque de los Trolls, los jugadores deciden acampar. Mientras el grupo abandona la carretera y se adentra en el abrupto terreno hacia el norte, comienza a caer una ligera llovizna. Tras unos cien metros, llegan a una pequeña torre en ruinas. El grupo no lo sabe, pero hay 3 orcos en el sótano de la torre que comienzan a mostrarse activos al acercarse la noche. El siguiente diálogo es un ejemplo de cómo sería parte de una sesión de juego de rol.

**Director de juego (DJ):** "Llegáis a la cima de una loma y veis a vuestros pies las ruinas de una pequeña torre en un estrecho valle. La torre todavía conserva una parte de su tejado. Un pequeño arroyuelo corre a través del valle, donde hay las plantas y árboles habituales, pinos, robles y demás." *El DJ dibuja el valle y lo que contiene en una hoja de papel.*

Mientras que el DJ dibuja la situación, los jugadores discuten entre ellos que harán. Deciden que explorarán la torre para que les sirva de refugio durante la noche y posiblemente como pequeña aventura. Sin embargo, cada jugador debe actuar por separado con su personaje para conseguir este objetivo, la coordinación y cooperación se darán mediante la comunicación limitada entre los personajes.

**DJ:** "¿Cuál es vuestro plan y cómo os preparáis cada uno?"

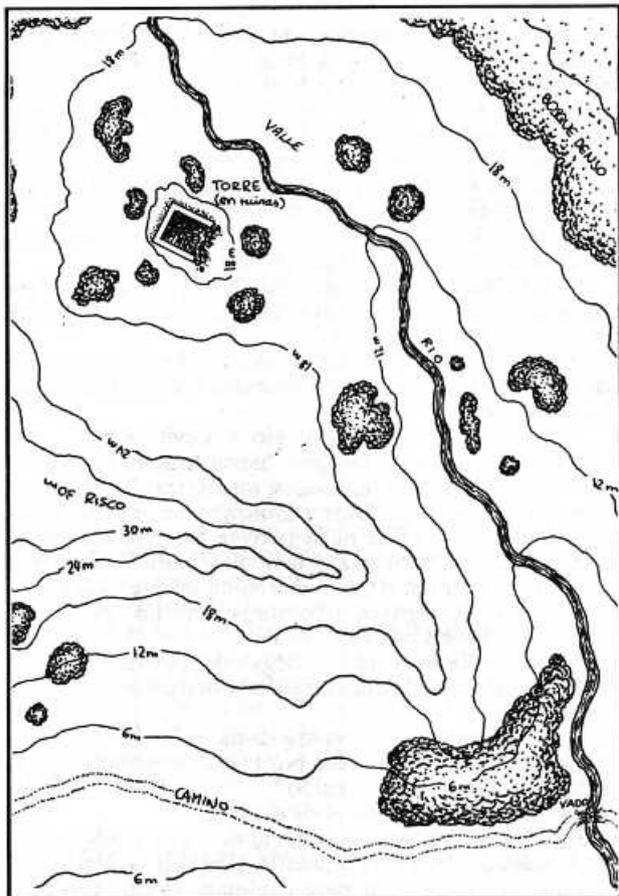
**Droppo:** "Vamos a examinar la torre para ver si nos sirve de refugio. Sacaré mi espada corta y me adelantaré a los demás, buscando un camino de aproximación, usando la cobertura disponible y moviéndome tan silenciosamente como pueda."

**Naug:** "Saco mi ballesta y la carga. Cubriré a Droppo y avanzaré cuando él me lo indique."

**Chinta Nari:** "Saco mi maza y escudo y avanzaré cuando lo haga Naug."

**Agonar:** "Preparo y lanzo un sortilegio de Escudo." *Tira dos dados especiales que unidos dan un resultado entre 01 y 100. "Mi tirada es un 28". Tiene éxito*

**DJ:** "Droppo, haz una tirada de maniobra para ver que tan sigilosamente te acercas a la torre". *Saca un 47 (con dados percentiles), el DJ saca un resultado de orientación de 24 para los orcos, lo que le indica que ninguno*



*de los dos bandos nota nada anormal. "Tienes éxito y no notas nada anormal. Estás ahora a unos 3 metros de la torre y te haces una buena idea de su disposición. El resto del grupo puede avanzar si les haces una señal."*

**Droppo:** "Retrocedo un poco, de manera que haya un árbol entre mi posición y la torre, e indico al resto del grupo que avance".

**Resto del grupo:** "Avanzamos con cuidado".

**DJ:** "Que cada uno haga una tirada de maniobra". *Sacan 86, 35 y 46; el DJ saca un 62 para los orcos; nadie nota nada pero los orcos están más activos y pueden subir las escaleras y salir al exterior de un momento a otro. "Todos avanzáis y no veis nada anormal"*

**DJ:** "Aquí tenéis un dibujo de la torre y sus alrededores. La torre es cuadrada y tiene dos pisos. La fachada que da a vuestra posición se ha derrumbado con todo el segundo piso, pero las otras tres fachadas y el tejado están relativamente intactas. Hay agujeros en el tejado. La fachada opuesta a vosotros tiene un agujero donde debía estar la puerta principal. Podéis ver un montón de escombros pero nada más en el interior."

*Los jugadores (o el DJ) marcan sus posiciones en el dibujo.*

**DJ:** "Que cada uno decida lo que quiere hacer en este asalto".

**Droppo:** "Me acerco muy lentamente a la pared en el lado derecho de la torre y miro hacia el interior, usando la pared como cobertura."

**Naug:** "Avanzo detrás de Droppo con mi ballesta preparada."

**Chinta Kari:** "Yo avanzo con Naug".

**Agonar:** "Yo avanzo con Chinta".

**DJ:** "Que cada uno haga una tirada de maniobra". *Sacan un 24, 89, 83 y 62; los orcos sacan un 65 y siguen todavía preparándose para subir las escaleras. "Todos avanzáis hasta el final de la pared de la derecha y miráis a vuestro*

alrededor. Veis el interior, de unos 5x5 metros, con montones de escombros a base de piedras, ladrillos, muebles destrozados y otras basuras. Veis lo que parece ser un gran cofre (mide 120x60x60 cm.) bajo los escombros, directamente enfrente de vosotros, cerca del final de la pared de la izquierda. También veis lo que parecen ser escaleras que bajan en el rincón más alejado de la izquierda. ¿Qué haceis este asalto?

**Droggo:** "Entro muy lentamente en la torre, pegado a la pared de la derecha y vigilando las escaleras."

**Chinta Kari:** "Cruzo hacia la pared de la izquierda y comienzo a quitar escombros del cofre, buscando objetos mágicos o algo de botín."

**Naug:** "Apunto entre las escaleras y la puerta principal, de manera que pueda disparar a uno de los dos sitios si pasa algo."

**Agonar:** "Preparo mi sortilegio de Levitación".

**DJ:** "Chinta Kari y Droggo, haced tiradas de manobra." *Obtienen buenos resultados, un 78 y un 94; los orcos sacan un 73 y ya están listos y comienzan a subir las escaleras.* "Droggo no notas nada pero te has movido cautelosamente hasta la puerta principal. Chinta Kari, te has acercado al montón de escombros en el que está el cofre, has quitado algunos escombros pero no encuentras nada. ¿Qué haceis este asalto?"

**Agonar:** "Realizo mi sortilegio de Levitación y comienzo a moverme hacia el tejado." *Saca un 54 y comienza a levitar.*

**Naug:** "Sigo preparado para disparar."

**Droggo:** "Echo un vistazo por la puerta principal y escucho por si se oye algún ruido."

**Chinta Kari:** "Intento abrir el cofre".

**DJ:** Ahora comienza a ser realmente de noche. Agonar, te elevas poco más de metro y medio este asalto, y eres un blanco tentador para cualquier ataque con proyectiles. Chinta Kari, te das cuenta de que el cofre está oxidado pero no está cerrado con llave; puede que haga ruido si lo abres. Droggo, cuando te asomas, ves ésto." *El DJ entrega a Droggo una nota que dice: no ves nada anormal, pero oyes un ligero chasquido procedente de las escaleras. "¿Qué haceis este asalto?" Hace una tirada y determina que los orcos están subiendo las escaleras.*

**Chinta Kari:** Abro el cofre muy, pero que muy despacio y miro lo que hay en él."

**Droggo:** "Me agacho detrás del montón de escombros cerca de la puerta y me escondo."

**Agonar:** "Continuo levitando hacia el tejado, vigilando que no haya shards (un monstruo mítico que aterroriza a Agonar)".

**Naug:** "Yo sigo cubriendo las escaleras y la puerta".

**DJ:** "Chinta Kari, tira los dados." *Saca un 12.* "Abres el cofre que cruje, ves una daga oxidada y una pequeña caja en su interior. Agonar, estás a 4 metros de altura y no ves ningún shard. Sin embargo, tú, Naug y Droggo veis a tres orcos con armadura de cuero endurecido, con espadas cortas y equipo que suben por las escaleras y se giran para enfrentarse a Chinta Kari, quien no les ve. Naug, puedes disparar."

**Naug:** "Apunto al más grande." *Saca un 92 y consulta la tabla de disparo de proyectiles, haciéndole perder al orco 21 puntos de vida, e infligiéndole un crítico "D" de perforación. Saca un 70 y el orco cae muerto con el pivote atravesándole el cuello (un gran tiro, realmente).*

**DJ:** "¿Qué haceis este asalto?"

**Agonar:** "Preparo un sortilegio y grito: ¡¡¡¡ Cuidado, Chinta, orcos!!!!"

**Naug:** Suelto mi ballesta y saco mi hacha de combate mientras avanzo hacia Chinta y grito: ¡¡¡Venid a morir cerdos orcos, perros!!!!"

**Droggo:** "Yo sigo escondido, con mi espada corta preparada".

**Chinta Kari:** "Al no ver a los orcos, intento sacar la cajita del cofre y esconderla en mi capa sin que nadie me vea hacerlo."

*El DJ hace una tirada para determinar la reacción de los dos orcos que quedan. Saca un 06 y un 91. Un orco decide huir. Otro decide matar al incauto humano que le está dando la espalda. El DJ realiza tiradas de percepción por Agonar, Naug y Droggo; no se dan cuenta de que Chinta Kari ha cogido la cajita.*

**DJ:** "Un orco se gira y sale corriendo por la puerta principal. El otro deja lo que lleva y carga hacia Chinta Kari, gritando y blandiendo su espada corta. Chinta Kari, tu acción en este asalto tiene éxito, pero oyes pasos apresurados a tus espaldas y gritos de tus amigos. Droggo, puedes intentar atacar al orco cuando sale."

**Droggo:** "Intento darle cuando sale".

*Saca un 02, lo que es una pifia con su espada corta. Saca un 49 y el arma se le cae.*

**DJ:** "Fantástico movimiento, Droggo, el orco ni te ve y sigue corriendo. Naug, tú y el orco habeis llegado a Chinta Kari y podeis atacar en el siguiente asalto. Chinta Kari te das perfecta cuenta de lo que está ocurriendo. ¿Qué haceis ahora?"

**Droggo:** "Recojo mi espada."

**Agonar:** "Lanzo mi sortilegio de Sueño al orco para intentar salvar a Chinta. Me he preparado sólo durante un asalto, por lo que tengo un modificador de -15 a mi ataque."

**Chinta Kari:** "Como no soy una gran combatiente, intento volcar el cofre para que me proteja." *El cofre es lo bastante grande para que ella quepa dentro.*

**Naug:** "Ataco al orco e intento partirlo en dos".

**DJ:** "El sortilegio de Agonar se lanza primero, después Chinta Kari maniobrará para volcar el cofre a tiempo, luego el orco, que es más rápido que Naug, atacará a Chinta Kari y finalmente Naug atacará al orco. Droggo queda fuera de la acción mientras recupera su arma."

*Agonar saca un 68 en su ataque, el orco hace una tirada de resistencia de 17 y se duerme. Chinta Kari vuelca el cofre y queda debajo, pero no hubiese evitado el ataque del orco si Agonar no lo hubiese dormido. Naug sigue con su ataque sobre el orco, ahora dormido, y le quita 40 puntos de vida, infligiéndole además un crítico "E" de tajo y un crítico "C" de aplastamiento, lo que da como resultado un orco inconsciente con una pierna rota. El cofre y el orco caen sobre Chinta Kari que pierde 5 puntos de vida y recibe un crítico "A" de desequilibrio, lo que le hace perder otros 4 puntos de vida y la deja aturdida durante 1 asalto.*

La aventura continuaría con el grupo enfrentado a las opciones de explorar el resto de la ahora desierta torre, perseguir al orco (que puede haber ido a buscar ayuda), abandonar la zona, o cualquier otra acción o serie de acciones. Naug y Agonar recibirán muchos puntos de experiencia por sus sortilegios e impactos, y Droggo conseguirá recuperar su espada, pero no su orgullo. Chinta Kari puede llevarse una gran sorpresa cuando abra la cajita que consiguió sin que el resto del grupo lo advirtiese (tiene una trampa de aguja envenenada en el cierre, que le pinchará a menos que pueda detectar la trampa y evitar que se dispare).



# COMO SE JUEGA: REGLAS Y GUIAS

## 1. INTRODUCCION

La mayoría de los juegos de rol de fantasía necesitan unas reglas o guías para definir y controlar las realidades físicas del mundo en el que se sitúan las aventuras. Idealmente, dichas reglas permiten resolver la mayoría de las situaciones comunes que se presentan durante el juego, sin por ello quitarle detalle ni color al argumento o a la ambientación.

Este reglamento en concreto controla las realidades físicas de las gentes, lugares y cosas de Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Las secciones 2 y 3 se refieren a la creación, desarrollo y capacidades de los personajes. La sección 4 detalla la mayor parte de las reglas que conciernen a la tarea del director de juego (DJ) de crear y manejar un sistema de mundo (la Ambientación). Las secciones 5 y 6 definen cómo se han de resolver las acciones y actividades que ocurren durante una sesión de juego. Por último, la sección 7 proporciona una serie de listas, tablas y hojas de datos que ofrecen mecanismos para dar más detalle al juego sin por ello perder fluidez en su desarrollo.

El DJ y los jugadores deben recordar que este "reglamento" es sólo una serie de guías para ayudar en la creación y desarrollo del juego de rol. El DJ tiene completa libertad para modificar estas reglas de manera que encajen con su punto de vista o estilo de juego, y los jugadores deben tener en cuenta que el DJ tiene la última palabra en materia de interpretación de las reglas o de cambios en las mismas.

Por otro lado, estas reglas y las decisiones del DJ con respecto a ellas son la única guía que tienen los jugadores sobre las capacidades de sus personajes y la realidad de Tierra Media. Por ello, el DJ debe ser coherente e imparcial en sus decisiones o de lo contrario los jugadores perderán su confianza en él, necesaria para que el juego sea verdaderamente satisfactorio.

### 1.1 APRENDER A USAR EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El DJ debe, en primer lugar, leer por encima las reglas para hacerse una visión de conjunto del sistema, después debe leerlas todas detalladamente. Si no entiende inmediatamente una sección, debe marcarla para volver sobre ella una vez haya leído todas las reglas. Se han incluido numerosos ejemplos para ayudar a comprender las reglas. El DJ no tiene por qué analizar o memorizar al pie de la letra el significado de todas las reglas en un principio. Las reglas están ordenadas de tal manera que muchas situaciones pueden resolverse yendo a secciones específicas del reglamento una vez se produzcan dichas situaciones.

Los jugadores deben leer primero las secciones 1 y 2. Después deben crear un personaje siguiendo el procedimiento y ejemplos que se detallan en la sección 3, refiriéndose a partes de la sección 2 para encontrar explicaciones de algunos de los aspectos del personaje. Por último, deberán leer la sección 6 para entender cuáles son sus opciones en una situación táctica (normalmente será un combate). No es necesario que los jugadores lean las secciones 4 y/o 5, ya que se refieren a cómo el DJ controla la ambientación del juego, los elementos argumentales y otros factores.

### 1.2 DEFINICIONES Y TERMINOS

La mayor parte de los términos especiales que se encuentran en el sistema de *El Señor de los Anillos* y en las obras de Tolkien no vienen descritos aquí; más bien son explicados al usarlos en el texto de las reglas. Los términos que definimos a continuación se usan muy a menudo y son muy importantes para usar y comprender *El Señor de los Anillos*.

#### TERMINOS EN LAS TIRADAS DE DADOS

Como se explica en la definición de "Tirada", cada uno de los dados usado en *El Señor de los Anillos* es un dado de 10 caras que da un resultado entre 0 y 9. Cuando se usan dos de estos dados conjuntamente, se pueden obtener diferentes resultados:



**Tirada de 1-100:** La mayoría de las tiradas en *El Señor de los Anillos* son tiradas de "1-100" (también se las llama "tiradas de D100"). Cuando se tiran dos dados de 10 caras simultáneamente, uno de ellos marca las decenas y otro las unidades, generando un resultado aleatorio entre 01 y 00 (00 significa 100, no 0).

**Tirada abierta:** Muchas de las tiradas de 1-100 son "abiertas". La mayoría de las veces, una tirada abierta da un resultado entre 01 y 100, pero a veces da resultados que son menores que 01 o mayores que 100. Son abiertas todas las tiradas de ataque, todas las tiradas de manobra, las de orientación, las de percepción y las de encuentro. Las tiradas que no son abiertas son las tiradas de impactos críticos, las de características, las de aprender listas de sortilegios, y las de opciones de historial. Si una tirada es abierta:

Una tirada inicial de 1-100, cuyo resultado sea mayor que 95 requiere una segunda tirada de 1-100, cuyo resultado se sumará a la primera tirada. Si la segunda tirada también da un resultado mayor que 95, se producirá una tercera tirada cuyo resultado se sumará al de las dos anteriores. Este proceso continúa hasta que se produce un resultado menor que 96. El resultado total obtenido es el resultado final de la "tirada abierta". Teóricamente no hay límite en cuanto a lo que pueda resultar de la suma de una tirada semejante.

Una tirada inicial de 1-100, cuyo resultado sea menor que 06 requiere una segunda tirada de 1-100, cuyo resultado se restará al resultado de la primera tirada. Si la segunda tirada da un resultado mayor que 95, se efectúa una tercera tirada que a su vez será restada del resultado de la primera resta. Este proceso continúa hasta que se produce un resultado menor que 96. El total obtenido de este proceso es el resultado de una tirada "abierta" (hacia abajo). En teoría no hay límite a lo pequeño o negativo que puede ser un resultado de esta clase.

**Tirada de 1-10:** Cuando se necesita un resultado entre 1 y 10, se tira un solo dado. Ello da un resultado entre 0 y 9, pero se trata el 0 como si fuese 10. Esta tirada se llama "1-10" o D10.

**Tirada de 1-5:** Se tira un dado y se divide el resultado por dos, redondeando hacia arriba (2,5 = 3 por ejemplo).

**Tirada de 5-50:** Se tira un D10 cinco veces, sumando los resultados.

**Otras tiradas:** Todas las demás tiradas son variaciones de las arriba mencionadas.

## DEFINICIONES:

**Aman:** El continente que se encuentra al oeste de la Tierra Media, al otro lado del Mar. Allí se encuentra Valinor (el hogar de los Valar y de muchos Elfos) y las Estancias de la Espera (el lugar de los muertos).

**Arda:** (El Lugar) El mundo creado por Eru mediante sus siervos, los Valar, que incluye la Tierra Media y Aman.

**Asalto:** El tiempo necesario para realizar una acción en *El Señor de los Anillos* (10 segundos)

**Bestias Salvajes:** Especies de animales tradicionales que no tiene formas encantadas o habilidades. Son capaces de organización social pero no tienen cultura.

**Campana:** Un juego de rol que toma forma como una serie de aventuras conectadas entre sí, tanto en el tiempo como en las circunstancias.

**Canalización:** Uno de los dos dominios de la magia; se da una descripción completa en la sección 4.52.

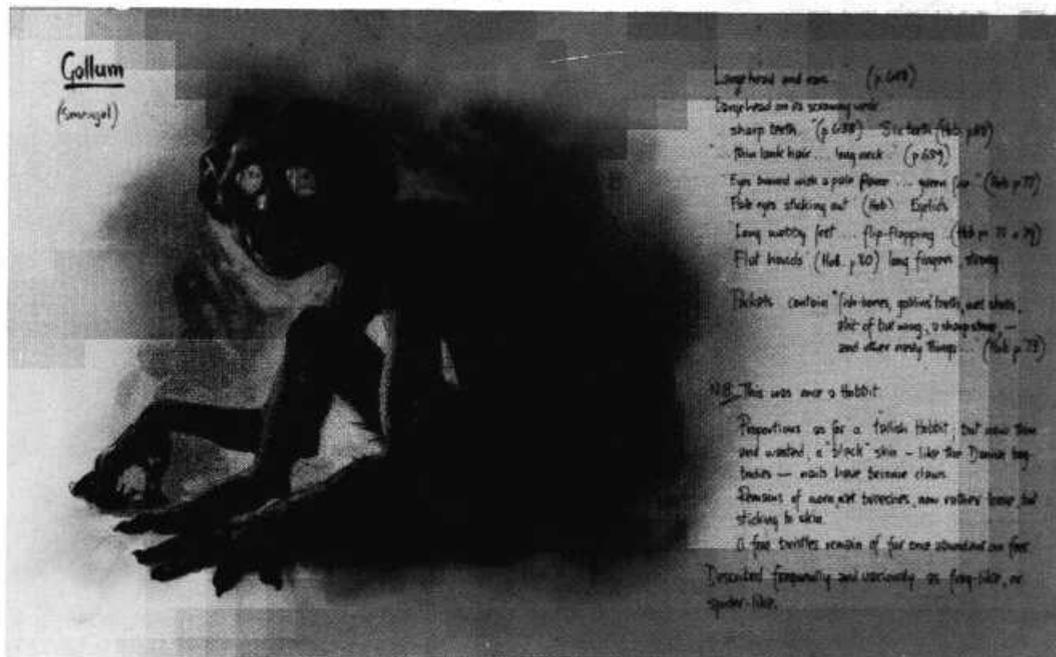
**Canción, La:** La Ainulindalë, la Gran Música de Eru, cantada por los Valar y Maiar que creó y dió forma al Mundo y sus habitantes.

**Característica:** Cada una de las seis características mentales y físicas que influyen en la capacidad de un personaje para realizar la mayor parte de las acciones o actividades.

**Cuarta Edad:** La cuarta edad cronológica de Tierra Media, que comenzó cuando los Tres Anillos pasaron al otro lado del Mar (tras la destrucción del Anillo Único y de Sauron).

**Cuerpo a cuerpo:** Combate en el que no se usan ni armas arrojadas, ni proyectiles ni sortilegios.

**Director de Juego:** El director de juego, o árbitro, o juez es la persona responsable de dar vida a un juego de rol, creando la situación, los acontecimientos y otros ingredientes clave. Interpreta las reglas y situaciones, controla a los personajes no jugadores y resuelve los conflictos.



**Eru:** (Ilúvatar). Dios y creador de Tierra Media a través de sus siervos, los Valar.

**Esencia:** Uno de los dominios de la magia, se da una completa descripción en 4.51.

**Grupo:** Una serie de personajes jugadores.

**Habilidad:** Adiestramiento en un área que influye en la capacidad de un personaje de realizar una actividad o acción en particular. El "grado de habilidad" es una medida de su efectividad en una determinada habilidad.

**Impacto crítico:** Cualquier daño, además de de la pérdida de puntos de vida requeridos, resultante de un ataque.

**Jugador:** El participante en un juego de rol que controla un personaje, su personaje jugador

**Lista de sortilegios:** Una serie de sortilegios relacionados que se ordenan de acuerdo a su nivel. Un personaje que ha "aprendido" una lista de sortilegios puede realizar un sortilegio de dicha lista si el nivel del sortilegio es menor o igual al nivel de experiencia del personaje en cuestión.

**Maiar:** Dioses menores que cuidaban Arda bajo la dirección de los Valar. Entre ellos se incluía Sauron y probablemente los Istari (Gandalf, Saruman, Radagast y otros dos "magos").

**Maniobra:** Una acción que requiere una especial concentración por parte del personaje que la realiza, o que se realiza bajo presión, o con riesgo (por ejemplo, trepar por una cuerda, balancearse en una cornisa, abrir una cerradura, etc.). Las maniobras que requieren movimiento son Maniobras de movimiento y las demás son llamadas "Maniobras estáticas".

**Morgoth:** (Melkor) El Vala renegado (ver Valar más abajo) que ansiaba dominar el mundo. Gobernó sobre el norte de Tierra Media en la Primera Edad, hasta que fue destronado y arrojado al vacío por los demás Valar y sus ejércitos. Morgoth era la personificación y el centro de las tinieblas, el Mal encarnado.

**Nivel:** El nivel de un personaje es una medida del desarrollo de sus habilidades, al tiempo que representa sus capacidades y su poder.

**Parada:** El uso de parte de las capacidades ofensivas de un personaje para afectar al ataque de un contrincante.

**Personaje:** Un personaje cuyas acciones y actividades son controladas por un jugador (en lugar del director de juego).

**Personaje no jugador:** Un ser en el juego de rol cuyas acciones no son controladas por un jugador, sino que son controladas por el director de juego.

**Pifia:** Un ataque especialmente ineficaz que da un resultado adverso para el atacante.

**Probabilidad:** A menudo en *El Señor de los Anillos*, un acto o una actividad tienen una "probabilidad" de tener éxito o de ocurrir y esta probabilidad viene formulada en un %. Ello significa que si una tirada (1-100) da un resultado menor o igual que el número del tanto por

ciento indicado, entonces la acción tiene éxito, y en caso contrario fracasa.

**Profesión:** (Clase de personaje). La profesión de un personaje es un reflejo de su adiestramiento y formas de pensar; en términos de juego afecta al esfuerzo que se requiere para desarrollar habilidades en diferentes áreas de experiencia.

**Puntos de poder:** Un número que indica cuantos sortilegios puede realizar intrínsecamente un personaje cada día (es decir, entre periodos de descanso).

**Puntos de vida:** Los puntos de vida sirven para medir el daño acumulado y la hemorragia que pueden causar traumatismos o pérdida de la consciencia (se les llama también puntos de conmoción). Cada personaje puede perder un cierto número de puntos de vida antes de fallecer (determinados por su desarrollo físico).

**Sauron:** El Señor Oscuro, la Sombra, El Señor de los Anillos, un Maiar (dios menor) que sirvió a Morgoth en la Primera Edad. En la Segunda y Tercera Edades forjó el Anillo Único y lanzó una sombra de maldad, corrupción y destrucción sobre gran parte de Tierra Media. La Tercera Edad acabó con la destrucción de su Anillo y fue "desterrado" de Tierra Media.

**Segunda Edad:** La segunda edad cronológica de Tierra Media, que comenzó tras el destronamiento de Morgoth, con la fundación de los Puertos Grises y Lindon. Acabó cuando Elenil y Gil-galad derribaron a Sauron e Isildur cogió el Anillo Único.

**Sesión:** Una sesión de juego de una aventura. Una serie de sesiones conforman una campaña.

**Tercera Edad:** La tercera edad cronológica de Tierra Media, que comienza con la derrota de Sauron como resultado de la Última Alianza de Hombres y Elfos. Acabó con la destrucción del Anillo Único y cuando los últimos guardianes del Anillo pasaron al otro lado del Mar.

**Tierra Media:** (Endor o Endorè) Uno de los continentes de Arda. Los sucesos de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se centran en Tierra Media occidental durante la Tercera Edad.

**Tirada:** En *El Señor de los Anillos* se usan dos dados de 10 caras de diferente color para resolver cualquier actividad que requiera una "tirada" (se pueden conseguir en cualquier tienda especializada). Estos dados se usan para obtener diferentes resultados que vienen explicados en la sección "Términos de tiradas de dados".

**Tirada abierta:** Ver la definición de Tirada y los "Términos de tiradas de dados" más arriba.

**Tirada de resistencia:** Una tirada que determina si un personaje resiste o no con éxito los efectos de un sortilegio, de un veneno, de una enfermedad o de otras formas de adversidades.

**Valar:** Los quince (incluyendo en un principio a Morgoth) "Guardianes del Mundo" y siervos de Eru. Son dioses menores y muchos pueblos y seres de Tierra Media los adoran y consideran sagrados.



## 2. FACTORES BASICOS QUE DEFINEN UN PERSONAJE

En un juego de rol, cada participante, excepto el director de juego (DJ), es un "jugador" que asume el papel de uno de los personajes individuales, estos personajes son los personajes de los jugadores (PJs). Todos los demás personajes son controlados por el director de juego y se les llama personajes no jugadores (PNJs). Existen una serie de factores que determinan lo que cada jugador puede hacer en el medio ambiente de un juego de rol (es decir, atributos mentales, físicos, vida pasada, apariencia física, habilidades, bonificaciones, etc.). En esta sección se explica cómo se utiliza cada uno de estos factores dentro del sistema de *El Señor de los Anillos*.

*El Señor de los Anillos* es un sistema de rol diseñado para utilizar personajes entre el nivel 1 y el 10. Utiliza algunas simplificaciones y restricciones pensadas para facilitar el aprendizaje de lo que es el juego de rol. Quienes dominen completamente este sistema y deseen más detalle, realismo y personajes de niveles más altos deberían utilizar los sistemas modulares de *Rolemaster*. *Arms Law & Claw Law* detallan el combate sin sortilegios, con una tabla más extensa de críticos, más tipos de armadura, artes marciales y tablas de ataque para cada arma. *Spell Laws* detalla y amplía las listas de sortilegios y su realización; contiene 112 listas, más de 2000 sortilegios de hasta nivel cincuenta, quince tipos de personajes capaces de usar sortilegios y listas de sortilegios malignos. *Character Law & Campaign Law* presentan un sistema más extenso de desarrollo de personajes, con 19 profesiones y una explicación más detallada de las características y demás factores que crean un personaje.

### 2.1 CARACTERISTICAS FISICAS Y MENTALES

Los atributos físicos y mentales básicos de un personaje se representan mediante 6 características: Fuerza (FUE), Agilidad (AGI), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Intuición (I) y Presencia (PRE). Cada personaje tiene un valor numérico, entre 1 y 100, para cada una de estas características. Dicho valor nos dice cómo es una característica en relación con las de otros personajes. Cuanto más bajo el valor numérico de una característica, más débil es en relación con la misma característica de otros personajes. Las características relativamente altas proporcionan bonificaciones (ver la sección 2.12) que se aplican a los intentos de realizar ciertas acciones o actividades.

#### 2.11 DESCRIPCION DE LAS CARACTERISTICAS

**FUERZA (FUE):** No se trata de la fuerza bruta, sino

de la capacidad de usar la musculatura de la mejor forma. Esta característica afecta las capacidades de un personaje en el combate cuerpo a cuerpo, en transportar cargas y otras actividades que requieran fuerza. Es la característica principal de un guerrero.

**AGILIDAD (AGI):** La destreza manual, la rapidez, los reflejos, la ligereza, todo ello se refleja la agilidad. Esta característica afecta la capacidad del personaje en defensa, combate con proyectiles, en el movimiento y otras maniobras. Es la característica principal de un explorador.

**CONSTITUCION (CON):** Se trata de la salud general y la buena forma física de un personaje. Afecta a las capacidades de un personaje de resistir a la enfermedad, a los venenos y otras penalidades, así como su capacidad de resistir los efectos del dolor, el shock y la hemorragia (puntos de conmoción o pérdida de puntos de vida). Es la principal característica del montaraz.

**INTELIGENCIA (INT):** El razonamiento, memoria y sentido común de un personaje. Afecta a la capacidad del personaje en actividades que requieren pensamiento o perspicacia; por ejemplo, aprender listas de sortilegios (ver sección 4.51), aprender idiomas, leer runas, etc. Es la característica principal de un mago.

**INTUICION (I):** La relación entre el personaje y la fuerza omnipresente en la naturaleza (Ainulindalë, la Canción que creó y dió forma a Arda) así como con las cosas sobrenaturales, incluyendo fenómenos tales como la sabiduría, la suerte, el genio y el favor de los Valar. Esta característica afecta la capacidad de un personaje de realizar sortilegios, usar objetos mágicos, percibir cosas (por ejemplo, trampas) y realizar otras actividades. Es la característica principal del animista.

**PRESENCIA (PRE):** El coraje, prestancia, autoestima, carisma y autodisciplina de un personaje. Afecta a la apariencia de un personaje, su capacidad para influir y controlar a otros personajes, su autocontrol en situaciones críticas y su habilidad en sacar fuerzas de sí mismo. Es la principal característica del bardo.

#### 2.12 BONIFICACIONES POR CARACTERISTICAS

Se aplican ciertas bonificaciones y penalizaciones a las habilidades y acciones de un personaje si sus características son lo bastante altas o lo bastante bajas. Estas bonificaciones aparecen en la tabla BT-1 y pueden ser alteradas por otros modificadores, según la raza del personaje, dados en la tabla BT-3. Sólo se aplica una bonifi-

cación por característica a cada habilidad o capacidad. La relación entre características y las habilidades correspondientes se da en la tabla BT-2.

**EJEMPLO:** Uno de nuestros personajes de prueba, Shen Tyga, tiene una gran constitución, es muy ágil y muy fuerte; sin embargo, aunque su presencia no está mal, su inteligencia e intuición quedan por debajo de lo normal. Sus características y bonificaciones (sacadas de la tabla BT-1) para El Señor de los Anillos son:

Fuerza	100	bonificación normal de +25
Agilidad	95	bonificación normal de +15
Constitución	91	bonificación normal de +10
Presencia	84	bonificación normal de +5
Inteligencia	42	bonificación normal de 0
Intuición	23	bonificación normal de -5

Shen Tyga será bueno en el combate y en las habilidades que tengan que ver con lo físico (o sea, movimiento, desarrollo corporal, trepar, etc.) pero será menos competente en las habilidades que impliquen esfuerzos mentales (es decir, leer runas, rastrear, realizar sortilegios, etc.)



## 2.2 RAZA Y CULTURA

En Tierra Media hay una serie de razas que el jugador puede escoger para un determinado personaje. Estas razas se detallan en la sección 2.21 e incluyen ciertas clasificaciones generales que de hecho cubren muchas razas (por ejemplo, los Hombres incluyen a razas y culturas como los Haradrim, Dunlendinos, Beórnicas, etc.). La raza escogida afectará las bonificaciones a las habilidades del personaje (ver tabla BT-3), su desarrollo durante la adolescencia, sus capacidades especiales, su apariencia y algunos otros factores.

### 2.21 RAZAS Y CULTURAS EN TIERRA MEDIA

Esta es una lista de las razas y culturas de Tierra Media que pueden usar el director de juego y los jugadores dentro del marco de las reglas de *El Señor de los Anillos*. Pueden usarse o inventarse otras razas y/o culturas, pero el director de juego tendrá que decidir cuáles serán sus rasgos y capacidades. El apéndice 1 (en la sección 8) nos da información detallada de todas estas razas.

### Razas no humanas Culturas/razas humanas

Enanos	Beórnicas
Umli	Númenóreanos Negros
Medio elfos	Corsarios
Elfos Noldor	Dorwinrim
Elfos Sindar	Dúnedain
Elfos Silvanos	Dunlendinos
Hobbits	Hombres del Este
Orcos comunes	Haradrim
Uruk-hai	Lossoth
	Rohirrim
	Campesinos
Medio orcos	Burgueses
Trolls comunes	Variags
	Hombres del Bosque
Olog-hai	Woses
Medio trolls	

### 2.22 CAPACIDADES ESPECIALES DE LAS RAZAS

Algunos personajes recibirán modificaciones especiales según su raza a sus bonificaciones por características y a sus Tiradas de Resistencia. Estos modificadores se dan en la tabla BT-3.

### 2.23 APARIENCIA FISICA

Además de las características de cada personaje (que afectarán sus capacidades durante el juego) conviene tener una cierta referencia sobre la apariencia del personaje. En esta sección se dan algunas sugerencias para determinar los factores que afectan la apariencia de un personaje (por ejemplo, la actitud, el color del pelo y de los ojos, la estatura, el peso, etc.) En la sección 8 se dan limitaciones e indicaciones para estos factores según cada raza. El director de juego debe recordar que estos factores no son esenciales para el juego y que pueden ignorarse en beneficio de un desarrollo más rápido de la sesión de juego.

**Apariencia general:** La apariencia (APA) es un valor (01-100) que da una idea general del aspecto externo del personaje (por ejemplo, una apariencia de 01-02 significa una persona realmente fea, mientras que una apariencia de 99 o 00 indicaría un personaje realmente hermoso). Se trata de una calificación muy subjetiva y el director de juego debe usarla como indicador general durante el juego.

**Actitud:** Este es un indicador del talante general que el personaje presenta al mundo. Depende del personaje y del director de juego, pero las típicas actitudes pueden ser: tranquila, neutral, iracunda, furtiva, avariciosa, idiota, tenaz, estúpida, brutal, etc.

**Factores de apariencia física:** Los factores tales como la estatura, el peso, el color de ojos y cabello, el sexo, la edad y demás deben ser determinados por el director de juego y los jugadores. De todos modos, deberían atenderse a las limitaciones que se dan en las descripciones de las razas en la sección 8.

### 2.24 IDIOMAS

En Tierra Media se hablan diferentes idiomas. La tabla ST-1 detalla algunos de ellos. Los miembros de una cierta raza saben automáticamente ciertos idiomas. Se pueden aprender otros idiomas mediante el desarrollo de habilidades (ver la sección 2.32). Cada idioma puede saberse en uno de los cinco grados (ver la tabla CGT-1).

## 2.25 INTERACCION CULTURAL Y RACIAL

Algunas razas y culturas tienen inherentes ciertos comportamientos (de hostilidad o amistad) hacia otras razas o culturas. Las descripciones raciales que se dan en la sección 8 resumen estas actitudes.

**EJEMPLO:** *Shen Tyga es un Dúnadan. Tiene una estatura de 2 metros y pesa 108 kilos. Tiene cabellos castaños y ojos azules y una actitud altiva. Sus bonificaciones raciales son:*

Fuerza	100, bonificación normal de +25, bonificación racial de +5, total +30
Agilidad	95, bonificación normal de +15, bonificación racial de 0, total de +15
Constitución	91, bonificación normal de +10, bonificación racial de +10, total de +20
Presencia	84, bonificación normal +5, bonificación racial de +5, total de +10
Inteligencia	42, bonificación normal de 0, bonificación racial de 0, total de 0
Intuición	23, bonificación normal de -5, bonificación racial de 0, total -5

*También recibe una bonificación de +5 en las tiradas de resistencia contra venenos o enfermedad. Saca un 34 para apariencia a la que añade su bonificación de +10 en Presencia, obteniendo una apariencia de 44 (no es guapo, pero sí que tiene algo). Habla con soltura el oestron, el adunaico y el sindarin. Desprecia a los Corsarios y Númenóreanos Negros; y los Dunlendinos, Haradrim, huargos y orcos son los enemigos tradicionales de su pueblo.*

## 2.3 GRADOS DE HABILIDAD

A medida que un personaje va adquiriendo niveles de experiencia, desarrolla ciertas competencias denominadas habilidades. Su capacidad en cada habilidad afecta sus probabilidades de realizar ciertas acciones y actividades (por ejemplo, combatir, maniobrar, realizar sortilegios, etc.) Al ir desarrollando y mejorando una determinada habilidad, su "grado de habilidad" en ella aumentará, indicando un incremento correspondiente en sus capacidades y bonificaciones con dicha habilidad.

### 2.31 BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

La mayoría de las habilidades tienen una bonificación por grado de habilidad, que se incluye generalmente como parte de la bonificación total para una determinada habilidad. Hay habilidades que usan esta bonificación de maneras distintas, como se explica en la descripción de habilidades, en la sección 2.32. Las bonificaciones por grado de habilidad se dan en la tabla BT-4. Básicamente, la tabla sigue una progresión estándar. La bonificación es de -25 si el grado es 0 y +5 si el grado es 1. Luego aumenta de 5 en 5 por cada grado de 2 a 10, de 2 en 2 para los grados del 11 al 20 y de 1 en 1 por cada grado por encima de 20.

### 2.32 HABILIDADES PRIMARIAS

Son las habilidades más usadas cuando se va de aventuras. Existe una columna en la Hoja de Personaje para calcular y anotar la bonificación de cada una de estas habilidades. Cada habilidad se clasifica según sea aplicable a una maniobra de movimiento (MM), a una maniobra estática (ME), a una bonificación ofensiva (BO), o a un

propósito especial (PE). La sección 6 describe como se usa cada una de estas bonificaciones para resolver acciones. A continuación viene una descripción de lo que significa cada habilidad.

**MOVIMIENTO Y MANIOBRA (MM):** Estas habilidades determinan cuánto puede moverse un personaje en un asalto dado; hasta 15 metros más la bonificación por habilidad, o hasta el doble de esta distancia si se completa con éxito una maniobra de correr (ver sección 6.4). Las habilidades de Maniobra/Movimiento deben desarrollarse por separado para cada uno de los 5 tipos diferentes de armadura (sin armadura, cuero, cuero endurecido, cota de mallas y coraza). El número de grados de habilidad que se pueden desarrollar viene limitado por el tipo de armadura: sin armadura, 2; cuero, 3, cuero endurecido, 5; cota de mallas, 7; y coraza, 9. Cada tipo de armadura tiene asociada además una penalización. Estos factores se resumen en la Hoja de Personaje (ver sección 2.71). La armadura no incluye yelmos, brazales o grebas; objetos que protegen partes del cuerpo de ciertos críticos. Llevar grebas en las piernas modifica la bonificación de movimiento y maniobra en -5.

Esta habilidad se aplica también a cualquier actividad que incluya movimiento y que no sea usual o se realice bajo tensión. Cuando se usa a estos efectos, la bonificación se suma a la "tirada de maniobra de movimiento" (ver sección 6.51). Esta bonificación NO se utiliza cuando se aplica cualquier otra habilidad a la actividad en cuestión.

**HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS ARMAS (BO):** Estas habilidades determinan la eficacia de un personaje cuando utiliza armas en un combate (caso opuesto a los sortilegios). Estas habilidades deben desarrollarse por separado para cada uno de los 6 tipos de armas: de filo, contundentes, a dos manos (ya sean contundentes o de filo), arrojadizas, proyectiles y armas de asta. La bonificación por habilidad para cada tipo de arma es la bonificación ofensiva y normalmente se suma a las "tiradas de ataque" (ver sección 6.6) hechas con dicha arma. En ciertos casos, una parte, o la totalidad, de la bonificación ofensiva puede usarse para "parar" el ataque de un oponente (ver sección 6.62). El llevar brazales modifica la bonificación ofensiva en un -5. Cada arma específica tiene propiedades especiales, resumidas en la tabla CST-1.

**Armas de filo:** Estas armas incluyen la espada ancha, la daga, el hacha, la cimitarra y la espada corta. Pueden usarse con escudo.

**Armas contundentes:** Estas armas incluyen el garrote, el martillo, la maza, la maza de armas (morning star), la red y el látigo. Pueden usarse con escudo.

**Armas a dos manos:** Estas armas incluyen el hacha de combate, el mayal, la barra y el espadón o espada a dos manos. No pueden usarse con escudo.

**Armas de asta:** Estas armas incluyen la jabalina, la lanza, la lanza de caballero y la alabarda. La jabalina y la lanza pueden usarse con escudo o pueden usarse a dos manos. Cuando se monta una cabalgadura entrenada, se puede usar una lanza de caballería con un escudo.

**Arrojadizas:** Además de usarse en el cuerpo a cuerpo, ciertas armas pueden ser utilizadas para atacar a distancia. Estas armas incluyen la daga, el hacha, la espada corta, el garrote, el martillo, la maza, la red, la jabalina y la lanza. Pueden ser usadas con escudo.

**Proyectiles:** Estas armas no pueden ser usadas en el cuerpo a cuerpo, pero sí para atacar a distancia (el alcance se da en la tabla CST-1) Los proyectiles incluyen las boleadoras, la honda, el arco compuesto, la ballesta, el arco corto y el arco largo. Sólo la honda puede usarse con escudo.

**HABILIDADES GENERALES:** Estas habilidades se refieren a la capacidad de un personaje para trepar, nadar, montar animales y rastrear. La bonificación para la habilidad correspondiente se suma a la "tirada de maniobra" cuando se intentan estas actividades (ver sección 6.5).

**Trepar (MM):** Se usa esta habilidad cuando se intenta trepar (es decir, subir por una cuerda, trepar a un muro o un árbol, etc., pero no subir por una escalera normal o de cuerda). La velocidad normal de escalada por una pared que tenga asideros adecuados es de 3 metros por asalto como maniobra de dificultad "media" (ver sección 6.51).

**Montar (MM):** Esta habilidad se usa para montar un animal (un caballo, mula, camello o un águila gigante, por ejemplo). Cada vez que se intenta una maniobra inusual cabalgando, o cada asalto en el que se realiza un ataque cabalgando, se debe realizar una tirada de maniobra usando esta habilidad. (ver sección 6.42)

**Nadar (MM):** Esta habilidad se usa cuando el personaje está nadando. El DJ debería hacer muy difícil el nadar con armadura. Sugerimos: coraza, absurdo; cota de malla, extremadamente difícil; cuero endurecido, muy difícil, cuero, difícil y ropas de abrigo, dificultad media. Otros factores, como el tratarse de aguas turbulentas, pueden aumentar la dificultad.

**Rastrear (ME):** Esta habilidad se usa cuando se intenta seguir o descifrar una pista.

**EJEMPLO:** *Shen-Tyga prefiere el hacha de combate cuando se trata de luchar con un arma a dos manos. Su BO con un hacha de combate se modifica en un +5 cuando ataca a enemigos que llevan coraza o cota de malla, mientras que se modifica en un -5 cuando ataca a enemigos que llevan cuero endurecido, cuero o ninguna armadura (ver la tabla CST-1). Cuando se usa un hacha de combate las tiradas de ataque se resuelven en la tabla de ataques con armas a dos manos, en la que ocurre una pifia con una tirada, previa a modificadores, de 01, 02, 03, 04 ó 05. Si se obtiene un impacto crítico con el hacha de combate se le llama crítico primario y se resuelve en la Tabla CT-2 de críticos de tajo. Si el crítico primario es un "C", "D", o "E", se resuelve un crítico secundario dos niveles por debajo ("A", "B", o "C" respectivamente) en la tabla CT-1 de críticos de aplastamiento.*

**HABILIDADES MAGICAS:** Estas habilidades afectan la capacidad de un personaje de realizar sortilegios a partir de runas u objetos, y de atacar con un sortilegio elemental.

**Leer runas (ME):** Esta habilidad representa la capacidad de un personaje de determinar qué sortilegio se encuentra en un trozo de papel con runas (o en un pergaminos) y su capacidad para realizar dicho sortilegio. Se debe hacer una tirada de maniobra estática (modificada por la bonificación de leer runas) para saber qué está escrito con runas en un trozo de papel. La misma tirada de maniobra determina si el personaje puede realizar el sortilegio a partir del papel o pergaminos (ver sección 4.56)

**Usar objetos (ME):** Esta habilidad representa la capacidad del personaje de determinar qué sortilegios y capacidades están asociadas con un objeto (que no sea un papel con runas o ciertos objetos especiales, ver la sección 4.56). Afecta también la capacidad de realizar sortilegios a partir de dicho objeto. El proceso a seguir es el mismo que para leer runas, con la diferencia de que se aplica la bonificación de usar objetos.

**Sortilegios dirigidos (BO):** Estas habilidades determinan lo eficaz que es un personaje usando conjuros elementales durante un combate (a diferencia de sortilegios normales o armas). La bonificación por sortilegios dirigidos se suma a cualesquiera "tiradas de ataque" que se

hagan con dichos sortilegios (ver la sección 6.6). Los sortilegios dirigidos incluyen todos los sortilegios de "rayo", pero no los sortilegios de "bola" (a los ataques de "bola" se les suma la bonificación Básica de Sortilegios). No se permite tirada de resistencia contra los sortilegios dirigidos, pero un personaje atacado por un sortilegio dirigido (o por un sortilegio de bola) puede hacer una tirada de maniobra de movimiento (ya que su acción durante ese asalto será ponerse a cubierto) para modificar la tirada de ataque entre un -10 y un -60 según el tipo de cobertura disponible.

**HABILIDADES DE SUBTERFUGIO:** Estas habilidades afectan la capacidad de un personaje para tender emboscadas, acechar, esconderse, abrir cerraduras o desarmar trampas. Se suma la bonificación de habilidad que corresponda a una tirada de maniobra cuando se intentan estas actividades (ver sección 6.5).

**Emboscar (PE):** Si un personaje consigue colocarse directamente detrás de un enemigo, puede hacer una tirada de maniobra para "emboscar" a éste en un ataque cuerpo a cuerpo. Si la tirada de maniobra no resulta, puede realizarse un ataque normal cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito, se realiza un ataque normal cuerpo a cuerpo y cualesquiera críticos que resulten podrán sumar el GRADO de habilidad de emboscada si el que realiza el ataque así lo desea. (Puede decidirlo una vez realizada la tirada que resulta en el crítico).

**Acechar/Esconderse (MM/ME):** Esta habilidad afecta la capacidad de un personaje de acechar (moverse sin ser visto ni oído, una maniobra de movimiento) y esconderse sin moverse (una maniobra estática). Los personajes que se encuentren cerca pueden modificar las tiradas de maniobra para acechar o esconderse según su bonificación por percepción (ver más abajo) al intentar descubrir al personaje que acecha o se esconde.

**Abrir cerraduras (ME):** Esta habilidad afecta a los intentos de abrir cerraduras.

**Desactivar trampas (ME):** Esta habilidad afecta los intentos de desarmar o desactivar trampas.

**OTRAS CAPACIDADES Y HABILIDADES:** Estas habilidades difieren en diversos sentidos del sistema normal de grado de habilidad y bonificación. Se detallan las diferencias de cada habilidad en cuestión.

**Percepción (ME):** Esta habilidad afecta la cantidad de información y de indicios que un personaje obtiene mediante la observación. Puede usarse para detectar trampas, para descubrir a personajes que intentan esconderse o acechar, para encontrar puertas secretas, etc. Si un personaje dice que está mirando o examinando una zona o un lugar, el DJ hará una tirada de maniobra estática, modificada por la bonificación de percepción del personaje para determinar si el personaje detecta u observa algo. El DJ puede hacer esta tirada oculta, revelando únicamente lo que el personaje ha descubierto. Si se lleva yelmo, se modifica en -5 la bonificación de percepción (ver las secciones 6.52 y 6.82) Esta bonificación puede usarse para modificar la tirada de maniobra de un enemigo que intente acechar o esconderse (ver arriba).

**Desarrollo físico (PE):** Esta habilidad representa la capacidad de un personaje para resistir el dolor, los traumas y las hemorragias. Cada vez que el grado de un personaje en esta habilidad aumenta en uno, el personaje tira 1d10 y aumenta su bonificación por grado de habilidad en lo que marque el dado (NO se aplican las bonificaciones normales de grado de habilidad). Cada personaje comienza el juego con una bonificación especial para esta habilidad de 5 (que ya se incluye en la Hoja de Personaje). La suma total de bonificación para esta habilidad se llama "total de puntos de vida del personaje": el número de impactos que un personaje puede recibir (debido al daño recibido por ataques y otros acontecimientos) antes de quedar inconsciente. Si el personaje

recibe más impactos que la suma total de sus puntos de vida y su constitución, muere debido a traumatismo general y hemorragias internas.

**Listas de sortilegios (PE):** Esta habilidad determina cuándo se aprende una lista de sortilegios (es decir, cuando se pueden realizar los sortilegios contenidos en dicha lista). Cada grado de lista de sortilegios da una probabilidad del 20% de "aprender" una lista de sortilegios determinada (ver sección 3.6); de esta manera, cuando se llega a un grado de 5, hay un 100% de probabilidades de aprender la lista (automático). Sólo se puede desarrollar el grado de lista de sortilegios para una lista determinada cada vez. Si al final de un periodo de desarrollo (la adolescencia, el aprendizaje, o cuando se alcanza un nuevo nivel) un personaje tiene un grado de lista de sortilegios entre 1 y 5, deberá hacerse una tirada para determinar si aprende dicha lista o no. Si la tirada es menor o igual al grado de lista de sortilegios multiplicado por 20, se aprende la lista. Si no se aprende la lista, el grado de lista de sortilegios sigue siendo el mismo. Al aprender una lista, el grado de lista de sortilegios vuelve a 0. Si se obtiene un grado de lista de sortilegios de 5 durante un periodo de desarrollo, se aprende la lista inmediatamente (reduciéndose el grado de lista de sortilegios a 0) y el personaje puede desarrollar el grado de otra lista de sortilegios para intentar aprender esa segunda lista (20% de probabilidad por grado).

**Idiomas (PE):** Esta habilidad debe desarrollarse separadamente para cada idioma. El grado de habilidad a este respecto determina lo bien que un personaje habla y lee un idioma (ver la tabla CGT-1). Los idiomas se describen en la sección 2.24.

## 2.33 HABILIDADES SECUNDARIAS

Estas son habilidades que se usan menos que las primarias durante las aventuras. A menudo están relacionadas, o son un indicativo, del historial de un personaje o de la tradición familiar. Así, las opciones de antecedentes usadas para estas habilidades son más efectivas que las usadas para las habilidades primarias (ver la sección 2.32). Los jugadores pueden usar puntos de desarrollo de cualquier categoría de habilidades relacionada para desarrollar estas habilidades (ver sección 3.6). Estas habilidades no aparecen en la Hoja de Personaje, pero los jugadores pueden anotar los grados de habilidad en el reverso de dicha hoja o en otro papel aparte. El DJ decidirá qué habilidades secundarias son apropiadas para el juego e informará de ello a los jugadores. A continuación viene una lista de algunas habilidades secundarias que recomendamos y para qué se usan sus bonificaciones (la bonificación por la característica entre paréntesis se usa como parte de la bonificación total de la habilidad).

**ACROBACIA (AGI)** Se usa esta bonificación para maniobras en el aire o para lanzar objetos y manejarlos. Ayuda a reducir el efecto de las caídas.

**ACTUAR (PRE)** Se usa esta bonificación para representar otras identidades, suplantar a otras personas, etc.

**BAILE (INT)** Se usa para intentar reproducir un baile que uno vea, incluyendo rituales mágicos, etc.

**CLIMATOLOGÍA (I)** Se usa para determinar el clima del lugar durante las siguientes 24 horas.

**COCINAR (I)** Se usa para detectar comida en mal estado, o para preparar y neutralizar hierbas peligrosas e ingredientes de comida. Incluye tanto la preparación de venenos como la cocina normal.

**CONOCIMIENTO DE LAS CUEVAS (INT)** Se usa para determinar el curso natural y la disposición de una cueva o caverna (pasos o cámaras) y para intentar movimientos limitados en una cueva.

**CONOCIMIENTO DE LOS CIELOS (I)** Se usa para determinar fechas, direcciones y lugares cuando se observan las estrellas. Muy útil para la navegación.

**CONSTRUIR TRAMPAS (INT)** Se usa para construir trampas a partir de lo que se tenga a mano. Esta bonificación se resta de las tiradas de percepción (ver sección 2.32) realizadas para descubrir una trampa construida usando esta habilidad.

**CONTORSIONISMO (AGI)** Se usa para manipular el propio cuerpo, pasando por pequeñas aberturas o para absorber repentinos impactos traumáticos (que no sean caídas). Ayuda a escapar de ataduras, etc.

**CORDELERÍA (INT)** Se usa para reconocer nudos, hacerlos, para trenzar o empalmar cuerdas o para realizar una maniobra colgado de una cuerda o similar, o cuando se lanza un cable o cuerda.

**DAR VOLTERETAS (AGI)** Se usa para caídas horizontales, rodar sobre uno mismo, o girar sobre un objeto estacionario.

**ESQUIAR (AGI)** Se usa en las maniobras de esquí o de deslizamiento.

**FORRAJEAR (I)** Se usa para encontrar cualquier fuente cercana de agua potable, hierbas o plantas y animales comestibles.

**HACER FLECHAS (AGI)** Se usa para hacer una flecha de madera, metal, papel y/o plumas disponibles.

**HERRERÍA (FUE)** Se usa para trabajar con metales normales creando o reparando los objetos deseados (por ejemplo, armaduras de metal o armas).

**JUGAR (I)** Se usa para practicar cualquier juego que tenga un elemento importante de suerte.

**MAÑA (PRE)** Se usa para las maniobras que incluyan habilidad con las manos, del tipo de robar los bolsillos, trucos visuales que confundan y juegos de manos.

**MEDITACION (PRE)** Se usa para entrar, salir y aprovechar los trances meditativos.

**MUSICA (AGI)** Se usa para tocar un instrumento (sólo uno) y para usar una escritura musical.

**NAVEGAR (I)** Se usa en las maniobras de navegación y en el conocimiento de las aguas (por ejemplo, conocimiento de dónde hay una bahía).

**ORATORIA (PRE)** Se usa para impresionar, distraer o manipular a otros individuos o grupos.

**PASTOREO (PRE)** Se usa para reunir, amparar o manipular animales en rebaños o manadas. (ovejas, ganado diverso, etc.)

**REMAR (FUE)** Se usa para las maniobras en botes que incluyan el remar o el uso de pértigas, etc.

**SEÑALES (INT)** Se usa para cualquier forma de comunicación por medio de señales.

**TALLAR MADERA (AGI)** Se usa para dar forma a un objeto a partir de la madera o del hueso o cualquier material parecido.

**TRABAJAR EL CUERO (AGI)** Se usa para trabajar con pieles y fabricar objetos de cuero (por ejemplo, una armadura de cuero, boleadoras, etc.)

**ZAMBULLIRSE (AGI)** Se usa para maniobras de caída controlada. (N. del T.: sin importar el medio).

## 2.4 PROFESIONES

Cada personaje debe tener una profesión, llamada también clase de personaje. La profesión de un personaje refleja el hecho de que su entrenamiento anterior y su aprendizaje han moldeado su forma de pensar, afectando por ello su capacidad para desarrollar ciertas habilidades y capacidades. Una profesión no impide el desarrollo de habilidades, simplemente hace que sea más fácil desarrollar unas habilidades que otras. En este sistema, cualquier personaje puede desarrollar cualquier habilidad. A continuación describimos las seis profesiones:

## EXPLORADOR (ladrón)

<i>Característica principal</i>	<i>Agilidad</i>
Bonificaciones por profesión	+1 por nivel a todas las habilidades de armas. +1 por nivel a todas las habilidades generales. +2 por nivel a todas las habilidades de subterfugio. +3 por nivel a la percepción.
Restricciones en sortilegios	Puede aprender listas abiertas de uno de los dominios (a su elección). Sólo puede realizarse sortilegios de nivel 1, 2, 3, 4 y 5.

Un explorador es un personaje entrenado para las maniobras, la observación, las emboscadas y, hasta cierto punto, para el combate. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades generales y de subterfugio, y puede también desarrollar habilidades en el manejo de armas y armadura. Sin embargo, le es muy difícil usar los sortilegios u objetos mágicos. En ciertas sociedades y circunstancias, un explorador es un excelente ladrón o asesino.



## GUERRERO (combatiente)

El guerrero es un personaje adiestrado en las artes de la lucha y el combate. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades en el manejo de las armas, las maniobras con armadura y el desarrollo físico. A un guerrero le resulta difícil aprender a usar el subterfugio, los sortilegios, los objetos mágicos y los idiomas, tiene poco interés y aptitudes para seguir esos caminos.

<i>Característica principal</i>	<i>Fuerza</i>
Bonificaciones por profesión	+3 a las habilidades de armas por cada nivel. 1 a las habilidades generales por cada nivel. 2 al desarrollo físico por cada nivel.
Restricciones en sortilegios	Puede aprender listas abiertas de un dominio (a su elección). Sólo puede realizar sortilegios de nivel 1, 2 y 3.

## MONTARAZ (rastreador)

<i>Característica principal</i>	<i>Constitución</i>
Bonificaciones por profesión	+2 a las habilidades con armas por cada nivel. +3 por cada nivel a las habilidades generales. +2 por cada nivel a la percepción. +2 por cada nivel a acechar/esconderse.
Restricciones a los sortilegios	Puede aprender listas abiertas de sortilegios de Canalización y listas de sortilegios de montaraz, sin embargo sólo puede realizar sortilegios de nivel 1, 2, 3, 4 y 5 de las listas abiertas de Canalización (no hay límite en sus listas de montaraz).

Un montaraz es un personaje entrenado en las habilidades de combate y al aire libre. Su principal área de desarrollo son las habilidades generales, pero puede desarrollar también respetables habilidades de combate y aprender sortilegios de montaraz y sortilegios abiertos de Canalización.



## BARDO ("hombre para todo")

<i>Característica principal</i>	<i>Presencia</i>
Bonificaciones por profesión	+1 por cada nivel a las habilidades de armas. +1 por cada nivel a las habilidades generales. +1 por cada nivel a las habilidades de subterfugio. +1 por cada nivel a las habilidades mágicas. +1 por cada nivel a los ataques con sortilegios básicos. +1 por cada nivel a la percepción.
Restricciones a los sortilegios	Puede aprender listas abiertas de sortilegios de Esencia y listas de sortilegios de bardo. Sin embargo, sólo puede realizar sortilegios de nivel 1, 2, 3, 4 y 5 de las listas abiertas de Esencia (no hay límite en las listas de bardo).

El bardo es un personaje con cierto entrenamiento en casi todas las categorías de habilidades. Su única área principal de desarrollo son los idiomas, pero puede aprender sus propias listas de sortilegios de bardo y las listas abiertas de sortilegios de Esencia y desarrollar, hasta cierto punto, habilidades en el manejo de armas y de maniobra.

## MAGO

<i>Característica principal</i>	<i>Inteligencia</i>
Bonificaciones por profesión	+2 por cada nivel a la lectura de runas. +2 por cada nivel para usar objetos. +3 por cada nivel a los ataques de sortilegios dirigidos. +2 por cada nivel a los ataques con sortilegios básicos.
Restricciones a los sortilegios	Puede aprender listas abiertas de sortilegios de Esencia y las listas de sortilegios de magos.

El mago es un personaje entrenado en la realización de sortilegios que obtienen su poder de la Esencia, el poder que reside en todo y en todos. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas y el aprendizaje de listas de sortilegios. Para un mago es muy difícil aprender a usar las armas y armaduras; el mago depende de sus sortilegios, no de las armas o las maniobras normales. Un mago no puede llevar ningún tipo de armadura, yelmo, brazales o grebas cuando realiza un sortilegio. Esto se aplica a todos aquellos personajes que realicen sortilegios de Esencia (ver sección 4.5)



## ANIMISTA (Clérigo)

<i>Característica principal</i>	<i>Intuición</i>
Bonificaciones por profesión	+1 por cada nivel a la lectura de runas. +1 por cada nivel al uso de objetos. +1 por cada nivel a todas las habilidades generales. +2 por cada nivel a los ataques con sortilegios dirigidos. +2 por cada nivel a los ataques con sortilegios básicos. +1 por cada nivel a la Percepción
Restricciones a los sortilegios	Puede aprender las listas abiertas de sortilegios de Canalización y las listas de sortilegios de animista.

Un animista es un personaje adiestrado en realizar sortilegios que obtienen su poder de los Valar mediante la Canalización. Sus principales áreas de desarrollo son el aprendizaje de sortilegios, pero puede desarrollar cualquier categoría de habilidades. No puede llevar armadura metálica, ni yelmo metálico o protecciones metálicas cuando realiza un sortilegio. Esto se aplica también a todos los personajes cuando realizan un sortilegio de Canalización (ver sección 4.5)

## 2.5 ANTECEDENTES

Cada raza posee un cierto número de "puntos por antecedentes" o "puntos de historial" que cada personaje puede aplicar a las 6 opciones de antecedentes: capacidades especiales, objetos especiales, dinero, grados de habilidades no profesionales, características e idiomas. Algunas razas se ven limitadas en cuanto al número de puntos que pueden asignar a cada opción (ver sección 2.21). El DJ puede decidir asignar estas opciones a su manera. Por otro lado, puede dejar que sean los jugadores quienes elijan o quienes hagan las tiradas en la Tabla de Opciones por Antecedentes CGT-2.

### 2.51 OPCIONES POR ANTECEDENTES

**CAPACIDADES ESPECIALES:** Se trata de ciertas capacidades especiales que posee el personaje. En muchos casos, estas capacidades son las que distinguen al personaje del jugador de la gente corriente y son en parte la razón de que haya decidido ir de aventuras en lugar de quedarse a cuidar su granja. El DJ puede inventarse capacidades especiales para un personaje. Si no, el jugador puede elegir o realizar una tirada en la tabla CGT-2. Por cada punto de antecedentes que se asigne a esta opción, el personaje recibe una capacidad especial.

**OBJETOS ESPECIALES:** Se trata de objetos mágicos o fuera de lo corriente que el personaje ha heredado o que el destino ha colocado en sus manos. El DJ puede crear objetos especiales para un determinado personaje o puede dejar que el jugador haga una tirada en la tabla CGT-2. Por cada punto de antecedentes asignado a esta opción el personaje recibe un objeto especial. Estos objetos estarán ajustados al personaje específico, o, en su defecto, serán apropiados para la raza y profesión del personaje. Cada vez que un personaje intenta usar un objeto que no le es apropiado, debe realizar una tirada de maniobra, modificada por su bonificación de usar objetos (ver sección 2.32) Esto hace que los objetos especiales sean muy difíciles de vender. Los sortilegios a partir de estos objetos se realizan siempre sin modificadores por el tiempo de preparación (es decir, tienen efecto instantáneo, ver la sección 4.55).

**DINERO:** Se trata de la cantidad de dinero extra con la que un personaje puede comenzar. Cada personaje comienza con 2 monedas de oro (ver la sección 3.71). Por cada punto de antecedentes asignado a esta opción, el personaje tira una vez en la tabla CGT-2 y recibe la cantidad de dinero indicada, además de las 2 monedas de oro que le corresponden normalmente.

**GRADOS DE HABILIDADES NO PROFESIONALES:** Estos son grados de habilidad desarrollados que no están necesariamente relacionados con la raza o profesión del personaje. Por cada punto de antecedentes asignado a esta opción, se puede incrementar en 2 el grado de una habilidad primaria (ver la sección 2.32) o se puede aumentar en 5 el grado de una habilidad secundaria (ver sección 2.33).

**SUBIDA DE CARACTERÍSTICAS:** Esta opción significa que se mejoran las características. Por cada punto de antecedentes asignado a esta opción, se puede subir en 2 el valor de una característica O en 1 el valor de 3 características. No se puede subir ninguna característica por encima de 101 mediante este método.

**IDIOMAS:** Esta opción permite que un personaje aprenda varios idiomas. El DJ puede restringir qué idiomas están al alcance del personaje en cuestión. Por cada punto de antecedentes asignado a esta opción, el personaje aprende un idioma más con grado de habilidad 5.

## 2.52 DETERMINACION DE LOS DETALLES DEL HISTORIAL

Una vez un jugador ha asignado sus puntos a las opciones por antecedentes, el DJ debe definir el historial de su personaje (ver la sección 3.53). Por ejemplo, si el jugador asigna 3 puntos a dinero y 1 a un objeto y 1 a un idioma, el DJ puede decirle que su personaje es un hijo de mercaderes. Si asignó 2 puntos a capacidades especiales, 1 a dinero y 2 a las características, su personaje puede ser el hijo de un granjero, que ha abandonado sus tierras en busca de aventura. Esto depende del DJ, aunque el jugador interesado puede tener algo que decir. La cantidad de detalles depende del esfuerzo que el DJ esté dispuesto a realizar.

## 2.6 LA EXPERIENCIA Y LA SUBIDA DE NIVEL

En un juego de rol de fantasía, cada personaje tiene un "nivel" que representa lo competente que es. Los personajes se hacen más poderosos y hábiles según van subiendo de nivel, al ir adquiriendo experiencia. La experiencia se representa en el juego mediante puntos de experiencia que el DJ otorga a los personajes por ciertos logros y actividades. Normalmente, un personaje comienza el juego como personaje de primer nivel y su nivel va subiendo según adquiere puntos de experiencia en sus aventuras. El nivel de un personaje no sube necesariamente cada vez que adquiere puntos de experiencia; lo hace cuando su suma total de puntos de experiencia alcanza ciertas cifras, como se explica a continuación.

### 2.61 PUNTOS DE EXPERIENCIA

Aprender a otorgar los puntos de experiencia es una de las labores más arduas a las que se enfrenta el DJ. Es algo muy difícil de formalizar. En principio, el DJ debería otorgar puntos de experiencia por aquellas ideas y acciones de los PJs (personajes de jugadores) que son inteligentes, hábiles, innovadoras, peligrosas (pero no temerarias) y, sobre todo, que tienen éxito.

Más abajo resumimos algunas de las actividades que ocurren normalmente durante el juego y que deben recompensarse con puntos de experiencia. Los puntos de experiencia que sugerimos son una guía y el DJ tiene completa libertad para modificarlos cuando el sentido común le diga que quedan fuera de lugar. El DJ puede sumar y otorgar los puntos de experiencia en el momento en que lo estime oportuno. Esto ocurre normalmente al comienzo o al final de una sesión de juego.

**NOTA:** Todos estos totales pueden multiplicarse por 4 si el personaje realiza la actividad por vez primera, por 2 si es la segunda vez que realiza una actividad, y por 1/2 si la actividad se ha convertido en rutinaria.

**1) PUNTOS DE VIDA:** Al final de un combate, un personaje recibe un punto de experiencia por cada punto de vida que perdió durante dicho combate (siempre y cuando no recuperara estos puntos de vida durante el mismo combate).

**2) PUNTOS POR CRITICOS:** Se otorgan estos puntos por los críticos conseguidos contra un enemigo, no importa su efecto. Los puntos de experiencia otorgados se basan en el nivel del enemigo y se modifican según el estado del enemigo y el combate. La tabla ET-3 resume estos puntos.

**3) PUNTOS POR "PIEZA":** Se otorgan estos puntos por matar o dejar inconsciente a un enemigo activo. Ello

debe ocurrir en una situación de combate (es decir, un enfrentamiento real, no haciendo prácticas o simulando un combate). Se considera enemigo activo aquel que no está muerto o inconsciente. La totalidad de los puntos que corresponden por este apartado se otorgan al personaje que da el golpe que mata o deja inconsciente al enemigo. Los puntos de experiencia a recibir por "acabar" con un contrincante se dan en la tabla ET-1. A estos puntos de experiencia se les resta la cantidad de puntos de experiencia ya otorgada por impactos críticos que ya se han logrado sobre el contrincante en cuestión, ver 2) arriba. El DJ debería añadir puntos extra en algunos casos, para criaturas que tengan poderes o habilidades especiales.

**EJEMPLO:** Para éste y para los demás ejemplos de la sección 2.61, nos referiremos a la aventura de muestra que se presentó en 1.2. En dicha aventura, Naug (segundo nivel), Agonar (cuarto nivel), Droppo (primer nivel) y Chinta Kari (segundo nivel) decidieron explorar y acampar en una torre en ruínas que contenía tres orcos (uno de primer nivel, uno de segundo y uno de cuarto) que estaban levantando el campamento para viajar por la noche. El encuentro que sucedió acabó con dos orcos muertos y un orco que huyó.

Naug mató al líder de cuarto nivel, y como que es el segundo orco que mata, recibe el doble de los 300 puntos de experiencia normales (pe), es decir 600 puntos. Nadie recibe puntos de experiencia por el que escapó (Droppo echó a perder su oportunidad al cometer una pifia). Agonar durmió al orco de segundo nivel, pero sólo recibe 130 puntos dado que él es de cuarto nivel y ha dormido orcos en otras ocasiones.

Si Droppo hubiese lanzado una daga contra el orco, causándole un crítico "B" de perforación antes de que Naug le matara, entonces Droppo habría obtenido 40 puntos de experiencia (10 por el crítico "B" x 4 por el cuarto nivel del enemigo). En ese caso, Naug sólo habría recibido 520 puntos, 2x (300 pe normales - los 40 que obtuvo Droppo).

Los críticos "E" y "C" que Naug hizo al orco dormido, hubieran valido normalmente 50 pe (25 x 2 de segundo nivel) y 30 pe (15 x 2 de segundo nivel) respectivamente. Sin embargo, como ya estaba inconsciente (dormido) se multiplican por 1/10 los 80 pe y Naug sólo recibe 8 puntos.

Chinta recibe 100 puntos de experiencia por el crítico "A" que recibió cuando el orco y el cofre le cayeron encima. También recibe 9 puntos por los 9 puntos de vida que perdió.

De manera que, por el combate, Naug recibe un total de 608 puntos, Agonar, 130, Chinta 109 y Droppo ninguno.

**4) PUNTOS DE MANIOBRA:** Estos puntos de experiencia se dan por maniobras únicas o inspiradas (ya sean estáticas o de movimiento) que se realizan con éxito durante la aventura. Para las maniobras de movimiento (ver la sección 6.51) se debe obtener un resultado de "100" o más. Según la dificultad, se dan los puntos de experiencia a otorgar en la tabla ET-4

**EJEMPLO:** Droppo exploró la zona con éxito (el DJ califica esta maniobra como de dificultad media) lo que le vale 50 pe. También se deslizó a través de la torre sin que los orcos le oyeran (una maniobra de escasa dificultad), oyó a los orcos que se acercaban (dificultad media), y se escondió junto a la puerta principal (dificultad media), por un total de 110 pe. Chinta quitó los escombros (una maniobra fácil) lo que le valió 5 pe, y abrió el baúl, pero no silenciosamente, por lo que no recibe pe. El coger la cajita y esconderla con éxito (una maniobra difícil) le hace recibir un total de 105 pe.

## ET-1 TABLA DE PUNTOS POR "PIEZAS"

(el resultado es el número de puntos de experiencia)

Nivel del oponente	Nivel del personaje que da el golpe mortal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

NOTA: Si el nivel del contrincante es mayor que 10, se otorgan 50 puntos más por cada nivel por encima de diez.

## ET-2 TABLA DE PUNTOS POR SORTILEGIOS

(el resultado es una cifra de puntos de experiencia)

Nivel sortilegio	Nivel del personaje que realiza el sortilegio									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

## ET-3 TABLA DE PUNTOS POR CRITICOS

(el resultado es la cantidad de puntos de experiencia)

Nivel oponente	Crítico conseguido				
	A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250

por cada nivel por encima de 10 al personaje\*

+5
+10
+15
+20
+25

100
200
300
400
500

Estas cifras se multiplican, además, por:

- x 0 si el enemigo está muerto o agonizando (no hay puntos)
- x 1/10 si el enemigo está inconsciente o incapacitado
- x 1/2 si el enemigo está aturdido
- x 2 si el personaje está solo en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo o enemigos

NOTA: Los puntos por crítico no pueden exceder la cantidad de "puntos por pieza" que dará el enemigo.

\* Estos puntos se otorgan a un personaje por los críticos que le inflija un enemigo; para estos puntos, el "nivel del enemigo" se considera siempre que es 20

## ET 4 TABLA DE PUNTOS POR MANIOBRAS

(el resultado es la cantidad de puntos de experiencia)

Grado de dificultad	
Rutinaria	0
Fácil	5
Escasa	10
Media	50
Difícil	100
Muy difícil	150
Extremadamente difícil	200
Locura completa	300
Absurda	500



**5) PUNTOS POR SORTILEGIOS:** Se reciben estos puntos por realizar sortilegios durante una situación de combate (tanto sortilegios intrínsecos como sortilegios a partir de objetos o runas). Realizar un sortilegio que fracasa no proporciona puntos. El sortilegio debe tener un propósito que ayude al personaje o a su grupo durante el combate. Los puntos de experiencia que se consiguen vienen dados por la siguiente fórmula y se resumen en la tabla ET-2:

100 - (10 por el nivel de quien lanza el sortilegio) + (10 por el nivel del sortilegio realizado).

**EJEMPLO:** Agonar realiza un *Levitar* que, en otras circunstancias, le habría sido útil salvándole del cuerpo a cuerpo. Sin embargo, en esta situación no sirve ni para él ni para el grupo, por lo que no recibe puntos. Su sortilegio de Dormir era de primer nivel, de manera que, como personaje de cuarto nivel, recibe 70 pe.

**6) PUNTOS POR IDEAS:** Se otorgan estos puntos por las ideas y planes que llevan a la consecución de un objetivo, o a realizar con éxito una acción o aventura. El DJ deberá anotar las ideas, planes y sugerencias que hacen los personajes y que resultan ser útiles o que tienen éxito. Una vez acabada la aventura, acción o acontecimiento y una vez repartidos los puntos de experiencia de 1) a 5) mencionados antes, se suman los puntos de experiencia recibidos por TODOS los miembros del grupo. El DJ deberá otorgar la mitad de estos puntos como "puntos por ideas", dividiéndolos entre los personajes que contribuyeron con ideas efectivas. Esto es muy subjetivo, por lo que el DJ no tiene por qué llevar una contabilidad exacta de las ideas, sino que puede fiarse de sus impresiones generales tras la aventura.

**EJEMPLO:** Tras calcular los puntos de experiencia debidos a combates, maniobras y sortilegios, el DJ calcula los totales para cada personaje y el total para el grupo (la mitad de dicho total serán puntos por ideas).

	Agonar	Chinta	Droggo	Naug		
combate	130	109	0	608		
maniobra	0	105	110	0		
sortilegios	70	0	0	0	total	mitad
	200	214	110	608	=	1132
puntos ideas	110	46	250	160		566
total	310	260	360	768		

El objetivo del grupo era explorar cuidadosamente la torre en ruinas como posible lugar de acampada o de aventuras. Droggo y Naug trabajaron en ese sentido, con Droggo llevando la iniciativa y Naug respaldándole. Droggo consigue más puntos por ideas puesto que realizó nuevas acciones cada turno y, esencialmente, tomó una decisión correcta cada turno, mientras que Naug se limitó a "esperar un blanco". Agonar también intervino como apoyo, pero su sortilegio de *Levitar*, imprevisto e inútil, le hizo perder un tiempo valioso y no significó ninguna ayuda para lograr el objetivo del grupo, explorar y estar preparados en caso de peligro. Podría haber preparado un sortilegio de Dormir y tenerlo listo cuando se presentó la amenaza (los orcos). Chinta, como es obvio, perdió el control cuando se enfrentó a la posibilidad de obtener tesoro y beneficios personales; no hizo nada en favor del objetivo del grupo. Sólo tenía en la cabeza la idea de ir primero por el botín, y por ello descuido su propia seguridad y la del grupo, así como el objetivo común. De manera que Droggo se lleva 250 puntos de los 566 que hay, Naug recibe 160, Agonar, 110 y Chinta Karí, 46.

Este proceso implica ciertas decisiones muy subjetivas por parte del DJ y requiere práctica. Las sugerencias reales hechas por los jugadores durante el planteamiento deberían ser tenidas en cuenta. Si Agonar hubiese sugerido realmente que él, Chinta y Naug cubriesen a Droggo mientras exploraba, hubiese obtenido más puntos por ideas.

**7) PUNTOS DE VIAJE:** Un personaje recibe un punto de experiencia por cada kilómetro que recorra en una zona desconocida, y un punto de experiencia por cada 15 kilómetros si vuela o navega por el mar. El personaje debe estar consciente e interactuando con el medio. Se multiplica por 1/2 si se trata de zonas civilizadas, por 2 si son zonas moderadamente peligrosas y por 3 en zonas extremadamente peligrosas.

**EJEMPLO:** El grupo ha viajado 30 kilómetros desde Rivendel atravesando la región moderadamente peligrosa del Bosque de los Trolls. De manera que cada personaje recibe 60 puntos de experiencia (30 kilómetros x 2 de moderadamente peligroso) por el viaje.

**PUNTOS DIVERSOS:** La mayoría de las guías para dar puntos de experiencia se refieren a acciones en una situación táctica (es decir, una situación que implica actividad detallada y precisa, generalmente con el apremio del tiempo, como son el combate, las maniobras o la exploración). Resulta más difícil otorgar puntos de experiencia por actividades y logros en un medio estratégico (es decir, menos estructurado que el medio táctico). Los puntos de experiencia por viajes reflejan la experiencia lograda al viajar a través de regiones nuevas y estimulantes. El DJ debería otorgar puntos de experiencia diversos por otras actividades estratégicas que no sean viajar (por ejemplo, descubrir una clave o un enigma, planear una aventura o expedición que tenga éxito, etc.).

Frodo



Estos puntos también pueden ser otorgados por sucesos que tengan una significación especial para un personaje determinado (por ejemplo, tener una experiencia religiosa, visitar un lugar especial, realizar una misión especial, realizar sortilegios no de combate, etc.). También se pueden otorgar por cualquier tipo de acción que el DJ juzgue digna de recompensa.

**EJEMPLO:** *El DJ decide que el grupo merece algunos puntos más de experiencia al haber conseguido su objetivo de una manera bastante efectiva. Da a Drogo 150 pe por llevar la iniciativa y correr con la mayor parte del riesgo razonable. Agonar y Naug reciben, cada uno, 100 pe por su sólida labor de apoyo, mientras que Chinta sólo recibe 50 pe porque olvidó su propia seguridad y la del grupo cuando fue en busca de un posible tesoro. Sin embargo, Chinta tiene la recompensa de poseer la cajita sin que el resto del grupo sepa que la tiene.*

## 2.62 NIVELES DE PERSONAJE

El nivel de cada personaje se determina por la cantidad de puntos de experiencia que posee. Un personaje comienza en primer nivel con 10.000 puntos de experiencia. La tabla ET-5 resume qué cantidades de puntos de experiencia corresponden a qué niveles.

**EJEMPLO** *Si el DJ decide otorgar inmediatamente los puntos de experiencia tras esta aventura, se suman los puntos de la siguiente manera:*

	PE ANT.	NIVEL ANT.	PE GANADOS	PE NUEVOS	NIVEL NUEVO
Agonar	43480	4º	470	43950	4º
Chinta	23400	2º	370	23770	2º
Drogo	19764	1º	570	20334	2º
Naug	28940	2º	928	29868	2º

*La suma total de puntos de experiencia de Drogo supera los 20000, de manera que sube de primer a segundo nivel. Ahora tiene que asignar sus puntos de desarrollo a sus habilidades para incrementar sus grados de habilidad, y luego debe poner al día su Hoja de Personaje. Si Naug hubiese conseguido 132 puntos más, hubiese pasado a tercer nivel. Los otros dos personajes están todavía muy lejos de poder subir de nivel.*

## 2.63 SUBIR UN NIVEL

Cuando un personaje sube un nivel, puede desarrollar habilidades (aumentar sus grados de habilidad) y ac-

### ET-5 TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nivel	Total de puntos de experiencia requeridos
1	10000
2	20000
3	30000
4	40000
5	50000
6	70000
7	90000
8	110000
9	130000
10	150000

tualizar sus bonificaciones. Para desarrollar una habilidad, debe asignarle puntos de desarrollo (ver la tabla CGT-4) para aumentar el grado de dicha habilidad. Este proceso es idéntico al de desarrollo de una habilidad en el aprendizaje y se describe en la sección 3.6. Una vez se han asignado todos los puntos de desarrollo para aumentar grados de habilidad, se actualizan las bonificaciones de nivel según la profesión (ver la sección 2.4). Finalmente se vuelven a calcular las bonificaciones por habilidad cuyos componentes han cambiado. Este proceso se resume a continuación:

- 1) Asignar puntos de desarrollo para aumentar grados de habilidad.
- 2) Actualizar bonificaciones por grado de habilidad
- 3) Si es necesario, hacer tiradas por puntos de vida (desarrollo físico) o por listas de sortilegios.
- 4) Actualizar las bonificaciones por nivel según la profesión del personaje.
- 5) Volver a calcular las bonificaciones por habilidad afectadas por 2) y 3).
- 6) Aumentar el total de Puntos de Poder (ver 4.55)
- 7) Anotar el nuevo nivel del personaje.



## 2.7 SEGUIMIENTO DEL PERSONAJE

En un juego de rol de fantasía, cada jugador debe mantenerse al tanto de los factores que definen y afectan a su personaje, mientras que el DJ hace lo propio con los personajes no jugadores. En el sistema de *El Señor de los Anillos*, cada jugador seguirá el desarrollo de su personaje en una Hoja de Personaje. La Hoja de Personaje (RS-1) recoge todas las características y factores significativos referentes al personaje. El DJ puede usar Hojas de Personaje para ciertos PNJs que considere cruciales, pero en general le bastará con tener en cuenta sus niveles. Ello le permitirá consultar la tabla general

de personajes ST-3 para ver las bonificaciones de los PNJs que requiera durante el juego.

## 2.71 LA HOJA DE PERSONAJE

La Hoja de Personaje tiene espacio para todos los factores que afectan las capacidades y bonificaciones de un personaje (por ejemplo, bonificaciones por habilidad, idiomas conocidos, listas de sortilegios conocidos, estatura, peso, etc.). El jugador deberá rellenar los espacios apropiados (este proceso se describe paso a paso en la sección 3) y sumar los valores de cada una de las líneas, poniendo la suma final en el espacio "total" al final de la línea. Cuando se termina este proceso, el personaje está listo para jugar y tiene en su Hoja de Personaje todas las bonificaciones que pueden afectar a sus acciones.

Todo el que use *El Señor de los Anillos* puede fotocopiar tantas Hojas de Personaje como desee, aunque no deben fotocopiar para usos comerciales. Los jugadores pueden usar el reverso de las Hojas de Personaje para anotar los suministros, equipo y otras posesiones de sus personajes.

## 2.72 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones por habilidad son cifras que se suman a las diversas tiradas que determinan el éxito de los sucesos y acciones durante el juego. Representan lo competente que es un personaje en ciertas actividades. Las categorías básicas para bonificaciones por habilidad son: Bonificaciones Ofensivas (BO), Bonificaciones Defensivas (BD), Bonificaciones a Maniobras de Movimiento (MM) y Bonificaciones a Maniobras Estáticas (ME). Cada bonificación por habilidad tiene su categoría indicada en la Hoja de Personaje.

Cada bonificación por habilidad es la suma de varias bonificaciones específicas, cada una de las cuales tiene una columna bajo el título "Bonificaciones por habilidad" en la Hoja de Personaje. Las bonificaciones específicas incluyen la bonificación por el grado de habilidad (ver la sección 2.31), la bonificación por característica (ver la sección 2.12), la bonificación por profesión (ver la sección 2.4), bonificación por objetos (ver la sección 4.56) y cualesquiera bonificaciones especiales. Si un espacio de bonificación contiene una "X" quiere decir que ese tipo de bonificación no se aplica a esa habilidad. Si un espacio ya contiene una cifra, se trata de una bonificación permanente, que no varía.

Cuando se aumenta en uno el grado de una habilidad mediante el desarrollo (ver la sección 2.3), el aumento se indica en la Hoja de Personaje colocando una "X" en la primera casilla vacía de la línea correspondiente a dicha habilidad. Los grados de habilidades de Maniobra y Movimiento se limitan al número de casillas que figuran en la Hoja de Personaje. Las habilidades que no tienen casillas (por ejemplo, sortilegios básicos, liderazgo, Bonificación Defensiva y todas las Tiradas de Resistencia) nunca tienen grado de habilidad. Las restantes habilidades no tienen límite en cuanto a lo alto que pueda ser el grado de las mismas; las consideraciones de espacio sólo permiten quince casillas en la Hoja de Personaje, pero ello no es un límite al grado.

**Bonificaciones Ofensivas (BO):** Las bonificaciones ofensivas incluyen todas las bonificaciones en el manejo de las armas, las bonificaciones de sortilegios dirigidos, y las bonificaciones de sortilegios básicos. Estas bonificaciones se usan en el combate para atacar a los enemigos con armas y sortilegios (ver la sección 6.6). Las bonificaciones se suman a las tiradas de ataque que se aplican a las diferentes tablas de ataque.

**Bonificaciones defensivas (BD) y equipo defensivo:** La bonificación defensiva de un personaje se usa en combate como una resta a la tirada de ataque de un contrincante contra dicho personaje. Hay un apartado en la Hoja de Personaje para detallar el tipo de armadura que se lleva, un espacio para la bonificación extra que se suma a la Bonificación Defensiva cuando el personaje usa un escudo contra su oponente, un espacio para indicar el yelmo, un espacio para indicar brazales y otro para indicar grebas. Normalmente, se puede usar un escudo para aumentar la Bonificación Defensiva de un personaje contra un enemigo en +25.

**EJEMPLO:** *Shen-Tyga lleva cota de malla, un yelmo, brazales y grebas:*

Armadura: cota de malla  
Escudo: (+25)  
Yelmo: sí  
Brazales: sí  
Grebas: sí

*De esta manera, su bonificación a la percepción (debido al yelmo) sus bonificaciones ofensivas (debido a los brazales) y sus bonificaciones a la maniobra (debido a las grebas) se ven todas reducidas en 5.*

**Bonificaciones a las Maniobras de Movimiento (MM):** Las bonificaciones a las maniobras de movimiento incluyen todas las bonificaciones para las habilidades que impliquen mucho movimiento: movimiento y maniobras generales, trepar, montar, nadar y acechar. Estas bonificaciones se suman a las tiradas de maniobra que se resuelven en la tabla MT-1 de Maniobras de Movimiento.

**Bonificaciones a las Maniobras Estáticas (ME):** Las bonificaciones a las maniobras estáticas incluyen todas las bonificaciones por habilidades que no impliquen mucho movimiento: rastrear, esconderse, abrir cerraduras, desarmar trampas, leer runas, usar objetos, percepción y liderazgo. Estas bonificaciones se suman a las tiradas de maniobra que se resuelven en la columna apropiada de la tabla de Maniobras Estáticas MT-2.

## 2.73 BONIFICACIONES ESPECIALES (PE)

Varias habilidades se salen del esquema general que hemos definido antes: el desarrollo físico, emboscar y acechar/esconderse. La bonificación por desarrollo físico es el número de puntos de vida que puede perder un personaje antes de quedar inconsciente. (ver la sección 2.32). La bonificación por emboscada es una modificación a las tiradas de impacto crítico que resulten de un ataque por sorpresa y por la espalda de un enemigo (ver la sección 2.32). La bonificación por acechar/esconderse es una bonificación de maniobra de movimiento por acechar (evitar el ser descubierto al moverse) y una bonificación de maniobra estática por esconderse (evitar ser descubierto, pero sin moverse).

## 2.74 BONIFICACIONES A LAS TIRADAS DE RESISTENCIA (TR)

Algunos ataques que ocurren durante el juego requerirán que un personaje realice una tirada de resistencia para ver si el ataque afecta y de qué manera al personaje que hace la tirada de resistencia. Estos tipos de ataque son los sortilegios de Esencia, los sortilegios de Canalización, los venenos y las enfermedades. Se compara el nivel del atacante (nivel de quien lanza el sortilegio, nivel del ataque si es un veneno o enfermedad) con el nivel del blanco (defensor) en la Tabla de Resistencia, TTR,

para obtener un número. Para resistir con éxito el ataque, la tirada de resistencia debe dar un resultado igual o mayor que dicho número (ver el ejemplo en la sección 6.6)

Las bonificaciones a las tiradas de resistencia consisten en la bonificación por una característica, cualquier bonificación por objetos, y las bonificaciones raciales (colocar en uno de los espacios especiales). Las bonificaciones raciales pueden sacarse de la tabla BT-3.

## 2.75 OTRAS CAPACIDADES

Hay más información que se recoge en la Hoja de Personaje. Esta información no se usa tan frecuentemente como las bonificaciones a las habilidades durante el juego, pero sí que es importante como para tenerla en cuenta.

**Idiomas:** En la sección de su Hoja de Personaje, titulada "IDIOMAS", el jugador debe anotar cada uno de los idiomas que su personaje sabe y el "grado" de dicho conocimiento. Los idiomas al comienzo del juego se basan en la raza del personaje (ver sección 2.21) así como en sus elecciones de desarrollo durante la adolescencia (ver la sección 3.3) y el aprendizaje (ver sección 3.6). El grado en que un personaje domina un idioma puede verse aumentado más adelante, al subir a otro nivel.

**Listas de sortilegios:** En la sección de la Hoja de Personaje titulada "LISTAS DE SORTILEGIOS", el jugador deberá anotar cada una de las listas de sortilegios que su personaje está aprendiendo o ha aprendido (ver la sección 2.32). Deberá escribir una "X" en la casilla de "probabilidad" a la derecha de la lista de sortilegios si ya ha aprendido dicha lista; si no ha terminado de aprenderla (ver la sección 3.6) deberá escribir el porcentaje de probabilidad que tiene en la casilla de "probabilidad".

**Nivel y experiencia:** Cada personaje tiene una suma de puntos de experiencia (ver la sección 2.6) y un nivel. Ambos deben anotarse en sus respectivos espacios de la Hoja de Personaje.

**Armadura, escudos, yelmos, brazales y grebas:** La armadura normal (coraza, cota de mallas, cuero endurecido y cuero) cubre desde los hombros hasta medio muslo y hasta la mitad del brazo. Los personajes pueden llevar también yelmos, brazales y/o grebas. Estas piezas de equipo permiten a quienes las llevan evitar ciertos críticos, pero también implican penalizaciones: los yelmos modifican la bonificación a la percepción en un -5, los brazales modifican las bonificaciones ofensivas en un -5 y las grebas modifican las bonificaciones de movimiento y maniobra en un -5. Si un personaje lleva puesta alguna de estas piezas, deberá apuntarlo en su Hoja de Personaje (ver la sección 2.72). La armadura, los yelmos y las grebas o brazales no cuentan a efectos de la carga (ver más abajo).

Los yelmos, brazales y grebas pueden ser de cuero o de metal. Cuando una de estas piezas de cuero ha protegido al usuario de un crítico, quedará inservible hasta que se la repare o sea reemplazada por otra. Las piezas de metal no tienen estas limitaciones siempre que sean cuidadas y reparadas apropiadamente. Se supone que un personaje realiza este mantenimiento.

Los escudos únicamente se pueden usar con armas de una sola mano (ver la tabla CST-1) y requieren el uso completo de un brazo. Al usar un escudo, un personaje puede incrementar su bonificación defensiva en +25 contra un contrincante que se encuentre delante suyo o a su izquierda. Se supone que se abraza el escudo siempre en el brazo izquierdo; el DJ puede permitir que

haya personajes zurdos (10% de probabilidad) o ambidextros (2% de probabilidad).

**Carga:** La capacidad de movimiento y maniobra de un personaje se ve afectada por el peso del material que lleva sobre su persona (si se lleva puesta armadura, ropas, yelmos o brazales/grebas, éstos ya llevan incluidas sus penalizaciones). Cada personaje debe sumar el peso de todo el equipo (que no sea cosas que lleve puestas: ropas, armadura, yelmo, brazales, cinturón, etc.) y suministros que carga (usar la tabla ST-4 para pesos), redondeando al kilo más próximo. Si la suma excede los 7 kilos, puede haber una penalización. Se supone que los personajes más pequeños son lo bastante duros como para soportar este peso. Esto es particularmente cierto en las razas humanoides.

La tabla BT-5 da la penalización por llevar exceso de peso según el peso del personaje. A esta penalización, el personaje resta su bonificación por fuerza (si es positiva), resultando su "penalización por carga". Esta penalización se aplica a TODAS las tiradas de movimiento y maniobras de movimiento. Al correr o intentar correr, la penalización por carga se aplica antes del efecto de movimiento doble. Se puede ver un ejemplo de esto en la sección 3.72.

**Características:** En la sección de "CARACTERÍSTICAS" de la Hoja de Personaje, se anotarán las características del personaje. Las características son cifras entre 1 y 102 que representan las capacidades físicas y mentales del personaje (ver la sección 2.1). Estos valores se anotan al lado de las características en la columna titulada "valor". Cada valor de característica tiene una bonificación normal (sacada de la tabla BT-1) y una bonificación racial (de la tabla BT-3); cada una de estas bonificaciones se anota en la columna correspondiente. La suma de ambas bonificaciones se anota en la columna titulada "total" y se usa como bonificación por la característica a la hora de calcular bonificaciones de habilidades.

**Información permanente:** Cierta información relativa al personaje es relativamente permanente y sin cambios. La Hoja de Personaje cuenta con espacios para anotar el nombre del personaje, su raza, estatura, peso, color del cabello y de los ojos, actitud y profesión. También se incluye un espacio para anotar las propiedades especiales que el jugador quiera detallar.

## 2.8 EL ROL DEL PERSONAJE

Hay ciertos factores que no se formalizan en *El Señor de los Anillos*, pero que aun así afectan al rol de un personaje, y especialmente al personaje de un jugador. Se trata de factores que no son ni capacidades ni limitaciones del personaje; son facetas de su temperamento y su forma de ser. Estos factores son cruciales a la hora de dar vida a un personaje en términos de juego y hacen que resulte más creíble para el jugador, así como para el DJ y los demás compañeros de juego. Tres de los factores intangibles más importantes son la personalidad, la motivación y el alineamiento en la lucha entre el Bien y el Mal que se da en Tierra Media.

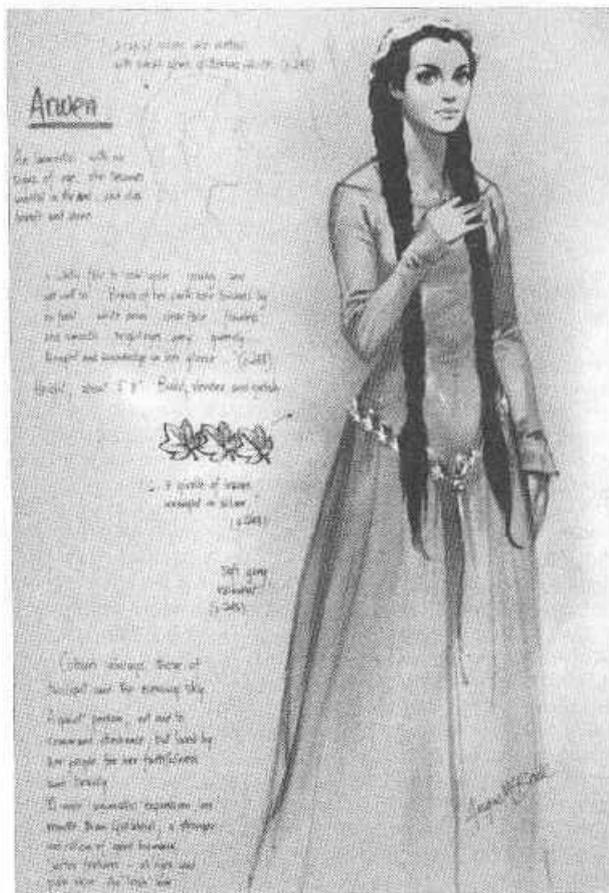
**IDENTIDAD:** Muchos jugadores pueden dar su propia identidad a su personaje, lo cual es muy aceptable y divertido. Sin embargo, a veces, es interesante y estimulante el interpretar un personaje con una identidad diferente de la nuestra; después de todo, este es un juego de rol de FANTASÍA. Se haga lo que se haga, es importante reflexionar sobre la identidad de nuestro personaje.

**MOTIVACION:** Otra pregunta a la que hay que responder es ¿Cuál es la motivación del personaje? ¿Cuáles son sus objetivos en el juego?. Puede que sean tener aventuras y pasarlo bien. Puede que se trate de reunir la mayor cantidad posible de oro, riquezas y objetos mágicos. Puede que sea luchar y matar. O podría tratarse de derrotar a los malvados servidores de Sauron y convertir el mundo en un lugar más seguro para la Humanidad (o para los Hobbits, o los Elfos, o los Enanos o los Ents). O podría ser derrotar a los crédulos seguidores de los Valar y poner en su lugar al Verdadero Gobernante de Tierra Media (Sauron o tu propio personaje). Sea cual sea la motivación de tu personaje, ayudará mucho a darle vida.

**ALINEAMIENTO:** Deberías determinar la filosofía, moral y tendencias sociales de tu personaje; así que agrupamos estos factores bajo lo que se llama alineamiento.

La decisión más fácil es: ¿es el personaje bueno, malo o neutral (ni bueno ni malo, va a la suya)? En términos de Tierra Media, los malos suelen estar (no siempre) dominados por Sauron y están ahí para acabar con los buenos (quienes, o bien son pasivos, o se oponen activamente a Sauron).

La siguiente pregunta es ¿Cuál es la filosofía y la moral del personaje? ¿Cree que el fin justifica los medios? Saruman pensaba así y finalmente se perdió. ¿Respetas las leyes estrictas? Los Elfos no lo hacían, pero sí lo hacían algunos seres malignos. ¿Es un fatalista? Una persona buena podría pensar que Sauron triunfaría a pesar de lo que él, como individuo, pudiese hacer, así que para qué resistir. ¿Es un hedonista? Bueno o malo, su principal preocupación sería disfrutar. Todos estos ejemplos son interesantes; hay muchas más opciones que le dan complejidad y carácter a un personaje.



## 3. CREAR Y MOLDEAR UN PERSONAJE

En un juego de rol de fantasía, cada participante (jugador), con la excepción del director de juego (DJ), asume el papel de uno de los personajes individuales; su personaje. Primero, cada jugador debe "generar" dicho personaje, para determinar sus atributos, antecedentes, apariencia física, habilidades, etc.; en resumen, debe determinar todos los diversos factores que regulan lo que el personaje es capaz de hacer en el juego de rol de fantasía. Para generar un personaje, el jugador debe realizar cada uno de los siguientes pasos (tal y como se explican en las secciones 3.1 a 3.8):

- 1) Decidir en términos generales qué tipo de personaje quiere jugar.
- 2) Tirar los dados para determinar las características del personaje (ver la sección 2.1).
- 3) Escoger una raza para el personaje.
- 4) Desarrollar las habilidades del personaje en su adolescencia.
- 5) Escoger una profesión para el personaje.
- 6) Escoger las opciones de antecedentes del personaje.
- 7) Desarrollar las habilidades del personaje durante el aprendizaje.
- 8) Equipar al personaje.
- 9) Sumar las penalizaciones y bonificaciones del personaje.
- 10) Desarrollar la identidad del personaje.

La Hoja de Personaje es la clave a la hora de generar un personaje. Esta hoja está pensada para ayudar durante el proceso de generación. Al ir siguiendo cada paso del proceso, deben apuntarse los resultados en esta hoja. Usa un lápiz, ya que deberás cambiar y poner al día a tu personaje con frecuencia. Las diferentes partes de la Hoja de Personaje, y lo que tiene que ir en ellas se discuten en la sección 2.7. Algunos de los pasos en la creación del personaje son intercambiables: la generación de las características primarias, la elección de la raza y de la profesión.

Si el DJ y los jugadores desean saltarse el proceso de creación de personajes, pueden usar la Tabla General de Personajes ST-3, que da bonificaciones promedio para las diferentes profesiones y niveles.

Antes de empezar a crear un personaje, el jugador debe decidir a grandes rasgos qué tipo de personaje desea tener. Esta decisión debe referirse a la profesión del personaje, su raza y sus atributos físicos y mentales.

**EJEMPLO:** *El jugador que va a desarrollar y controlar el personaje de este ejemplo y los restantes que aparecen en la sección 3 ha leído El Señor de los Anillos y quiere jugar un personaje parecido a Aragorn II. De manera que, en términos generales, quiere crear un personaje que sea un montaraz Dúnadan, con buenas características físicas. Este personaje de muestra se llamará Varak Tanuk.*

Para dar una idea a los lectores de los diferentes tipos de personajes que pueden crearse, he aquí varios de

los personajes de *El Señor de los Anillos* (en general de muy alto nivel) con sus razas y profesiones en términos del juego.

Aragorn II:	Montaraz Dúnadan
Elrond:	Animista medio-elfo
Eomer:	Guerrero rohir
Frodo:	Explorador hobbit
Galadriel:	Mago elfo Noldor
Gandalf:	Mago humano (en realidad, uno de los Istari)
Gimli:	Guerrero enano
Glorfindel:	Bardo elfo Noldor
Legolas:	Guerrero elfo Sindar
Radagast:	Animista humano (en realidad, uno de los Istari)

### BT-1 TABLA DE BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

Característica	Bonificación	Puntos de poder*
102 +	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

\* Los puntos de poder son necesarios para realizar sortilegios (ver la sección 4.55). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje

### 3.1 GENERACION DE LAS CARACTERÍSTICAS

Primero, el jugador debe generar las características que determinan la capacidad física y mental de su personaje (ver la sección 2.11 para una explicación de las 6 características). Para determinar las características de un personaje se deben hacer primero 6 tiradas (1-100) y anotarlas en un papel. Se ignoran los resultados menores que 20; hacen falta seis resultados mayores que 19. A continuación, asignar, según se desee, cada una de las 6 tiradas a una de las seis características y escribirlas en la Hoja de Personaje (ver la sección 2.71). Ahora tendrás un valor (entre 20 y 100 inclusive) para cada una de las

características. Recuerda que, cuanto más alta la característica, más competente será el personaje cuando realice una acción usando esa característica en particular. En este momento, se anotarán las bonificaciones normales por característica (ver la sección 2.12 y la tabla BT-1).

Los elfos tienen ciertas ventajas sobre las razas "mortales" (ver la sección 2.21) y en términos del juego de rol de fantasía ello se refleja en una restricción a la hora de asignar valores a sus características. Cada elfo Noldor debe asignar su valor más alto a la Presencia, cada elfo Sindar debe asignar uno de sus dos valores más altos a la Presencia, y cada elfo silvano debe asignar uno de sus tres valores más altos a la Presencia.

Hay que tener presente que al escoger una profesión para nuestro personaje (ver las secciones 2.4 y 3.4) el valor asignado a la característica principal del personaje puede ser reemplazado por un valor de 90. Por ello, a menudo es una buena idea asignar el valor más bajo a la característica principal.

#### BT-2 TABLA DE EFECTO DE LA BONIFICACION POR CARACTERISTICA

Habilidad o capacidad	Característica aplicable
Movimiento y maniobra:	
Sin armadura, o cuero	AGI
Cota de malla o coraza	FUE
BO cuerpo a cuerpo	FUE
BO proyectiles y armas arrojadas	AGI
Trepar	AGI
Montar o cabalgar	I
Nadar	AGI
Rastrear	INT
Emboscar	-
Acechar/esconderse	PRE
Abrir cerraduras	INT
Desactivar trampas	I
Leer runas	INT
Usar objetos	I
Sortilegios dirigidos	AGI
Percepción	I
Liderazgo e influencia	PRE
Desarrollo físico	CON
Bonificación defensiva	AGI
Tirada resistencia contra Esencia	INT
Tirada resistencia contra Canalización	I
Tirada resistencia contra venenos	CON
Tirada resistencia contra enfermedad	CON

**EJEMPLO:** Nuestro personaje, Varak Tanuk hace seis tiradas para las características: 91, 98, 07, 44, 85, 28. Al ser 07 menor que 20, vuelve a tirar y le sale un 63. Estos son los 6 valores que puede asignar a sus características: 91, 98, 44, 85, 28 y 63. El jugador ha leído sobre Aragorn el Montaraz y quiere ese tipo de personaje. Varak deberá ser fuerte, rápido y aun así ser capaz de realizar algunos sortilegios. Dado que la constitución es la característica principal de un montaraz, sabe que podrá sustituir una de sus tiradas bajas (el 28) por un 90 cuando elija su profesión. De forma que asigna sus 6 características de la siguiente manera:

#### BONIFICACIONES

Características	Abr.	Valor	Normal	Raza	Total
Fuerza	FUE	98	+20	—	—
Agilidad	AGI	91	+10	—	—
Constitución	CON	28	+0	—	—
Inteligencia	INT	44	+0	—	—
Intuición	I	85	+5	—	—
Presencia	PRE	63	+0	—	—
Apariencia	APA				

*Tuvo que colocar el resultado de 85 en su Intuición para poder disponer de un punto de poder por nivel (ver la tabla BT-1), o si no, no hubiese podido realizar sortilegios (ver la sección 4.5). Varak también ha buscado sus bonificaciones por característica en la tabla BT-1 y las ha apuntado.*

### 3.2 ELECCION DE RAZA Y CULTURA

Un jugador puede escoger entre diversas razas (y culturas) para su personaje en Tierra Media. Estas razas se describen en la sección 2.21; incluyen ciertas clasificaciones generales que de hecho cubren muchas razas y culturas (por ejemplo, los Hombres incluyen razas y culturas tales como los Haradrim, Dunlendinos, Beórnicas, etc.). La raza escogida afectará a las bonificaciones del personaje por habilidades (ver la sección 2.31), su desarrollo durante la adolescencia, sus capacidades especiales, su apariencia y algunos otros factores (ver la sección 2.22). Una vez se ha escogido la raza (o cultura), el jugador la anota en la Hoja de Personaje. También deberá anotar las bonificaciones a las características y a las tiradas de resistencia correspondientes a la raza (ver la tabla BT-3).

Puede que el DJ desee restringir la elección de los jugadores a ciertas razas "aceptables". Por ejemplo, puede ocurrir que un DJ no permita que sus jugadores jueguen con personajes orcos o trolls porque los miembros de estas razas no suelen estar completamente libres del dominio exterior (amos malvados tales como los Nazgûl o Sauron) como para poder ser controlados por un jugador. Sin embargo, un DJ que controle una sesión de juego ambientada en la Cuarta Edad de Tierra Media (es decir, después de la destrucción de Sauron y el Anillo) puede permitir a los jugadores tener personajes que sean orcos o trolls.

Para tener una idea de qué razas son adecuadas para personajes, el DJ debe leer las descripciones de las razas en el apéndice 1, sección 8. La tabla de razas, CGT-3 contiene las razas que se consideran adecuadas.

Un DJ puede estimar conveniente determinar la raza y cultura de los personajes aleatoriamente, realizando una tirada de dados en la tabla CGT-3.

Una vez se ha escogido la raza, el jugador debe determinar la apariencia de su personaje. Los factores que afectan la apariencia de un personaje incluyen su estatura, peso, edad, color de ojos y cabello, actitud, etc. Estas características y su importancia se describen en la Sección 2.21 para cada raza (y cultura). El DJ debe decidir si es él quien asigna estas características o si los jugadores pueden escogerlas, dentro de los límites que marcan las descripciones de las razas.

Para obtener la Apariencia de un personaje (APA), se hace una tirada 1-100 y luego se suma la bonificación por característica correspondiente a la Presencia del personaje (ver la tabla BT-1). La Apariencia no puede pasar de 100 mediante este método, aunque pueda alcanzar la cifra de 101 (pero no 102) usando las opciones

de antecedentes (ver la sección 2.51). Si el DJ lo permite, un personaje puede cambiar su Apariencia por el valor de una de sus características. Sugerimos que esto se permita únicamente si la Apariencia del personaje aumenta con este cambio.

**EJEMPLO:** Siempre pensando en Aragorn, Varak elige ser un Dúnadan (el singular de Dúnedain). Lo anota en el espacio correspondiente a "RAZA", luego busca y anota sus modificaciones especiales por raza que se encuentran en la tabla BT-3

NOMBRE: VARAK TANUK  
 RAZA: DUNADAN  
 ESTATURA: 190 CM.  
 PESO: 110 KILOS  
 CABELLOS: NEGROS  
 OJOS: GRISES  
 ACTITUD: SEVERA

Tras leer la descripción racial de un Dúnadan en el apéndice 1, sección 8.0, el jugador decide que Varak tendrá una estatura de 1,90 m, pesará 110 kilos, tendrá el pelo negro, ojos grises y una actitud severa. Anota también qué idiomas (y en qué grado) conoce un Dúnadan. Saca un 77 en la tirada de apariencia, lo que con la bonificación por Presencia de +5, le da una Apariencia final de 82 (bastante atractivo). Decide no cambiar este 82 por una de sus características.

Características	BONIFICACIONES				Total	
	Abr.	Valor	Normal	Raza		
Fuerza	FUE	98	+20	+5	—	
Agilidad	AGI	91	+10	+0	—	
Constitución	CON	28	+0	+10	—	
Inteligencia	INT	44	+0	+0	—	
Intuición	I	85	+5	+0	—	
Presencia	PRE	63	+0	+5	—	
Apariencia	APA	82	—	—	—	
TR Esencia	xx	INT	xx	—	—	TR
TR Canalización	xx	I	xx	—	—	TR
TR Venenos	xx	CON	xx	—	+5	TR
TR Enfermedad	xx	CON	xx	—	+5	TR

### CGT-3 TABLA DE RAZAS

Primera tirada Resultado	Raza	
01-03	Hobbit	
04-08	Umlí	Medio orco*
09-21	Enano	
22-25	Wose	Troll*
26-75	Humano**	Orco*
76-78	Medio elfo	Medio troll*
79-91	Elfo silvano	Uruk-hai*
92-97	Elfo Sindar	
98-00	Elfo Noldor	Olog-hai*

\* Estas razas no son de personajes de jugadores normalmente  
 \*\* Esta clasificación incluye muchas razas (o culturas) diferentes, se debe realizar una segunda tirada para determinar la raza (o cultura)

#### Segunda tirada, aplicable sólo a los humanos

Resultado	Raza o cultura
01-05	Dúnadan
06-10	Rohír
11-15	Beórñida
16-20	Hombre de los bosques
21-25	Dorwinadan
26-30	Lossadan
31-54	Campesino
55-78	Burgués
79-83	Dunlendino
84-86	Hombre del Este
87-89	Haradan
90-92	Corsario
93-95	Variag
96-00	Númenóreano Negro

### BT-3 TABLA DE MODIFICACIONES ESPECIALES SEGUN LA RAZA

Modificaciones a bon. características

	Modificaciones a bon. características						Modificaciones a TR			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VE	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umlí	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sindar	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldor	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

Clave: ESE: Esencia, CAN: Canalización, VEN: Veneno, ENF: Enfermedad. FUE: fuerza, AGI: agilidad, CON: constitución, INT: inteligencia, I: intuición, PRE: presencia

### ST-1 IDIOMAS DE TIERRA MEDIA\*

Adunaico: corsarios (5), dúnedain (4), elfos Noldor (3), númenóreanos negros (5).  
 Apysaico: haradrim del norte (4) *haradrim del sur* (5)  
 Atliduk: *beórnidas* (5).  
 Lengua negra (Morbeth): medio orcos (2), *medio trolls* (5), *olog-hai* (5), *uruk-hai* (5)  
 Dunael: *dunlendinos* (5), rohirrim (1), woses (2)  
 Haradaico: corsarios (4), *haradrim del norte* (5), haradrim del sur (3), númenóreanos negros (5), variags (3).  
 Khuzdul (enano): *enanos* (5), umli (1).  
 Kuduk (la sutil variante del Oestron de los hobbits): *hobbits* (5).  
 Labba: *lossoth* (5), umli (2).  
 Logathig: *dorwinrim* (5), *hombres del este* (5)  
 Nahaiduk: *beórnidas* (5) *hombres del bosque* (5)  
 Orco: medio orcos (3), *orcos* (5), *uruk-hai* (4).  
 Oestron (lengua común): *beórnidas* (5), *burgueses* (5), *campesinos* (5), corsarios (5), *dorwinrim* (5), dúnedain (5), *dunlendinos* (4), elfos noldor (5), elfos silvanos (4), elfos sindar (5), enanos (5), haradrim del norte (5), haradrim del sur (3), hobbits (5), hombres del bosque (2), hombres del Este (2), *lossoth* (2), medio elfos (5), *medio orcos* (5), medio trolls (3), númenóreanos negros (5), *olog-hai* (3), orcos (3), rohirrim (5), *trolls* (4), umli (2), *uruk-hai* (4), variags (2), woses (2).  
 Pukael: *woxes* (5).  
 Quenya: dúnedain (1), *elfos noldor* (5), elfos silvanos (2), elfos sindar (3), medio elfos (3).  
 Rohírrico: *rohirrim* (5).  
 Sindarin: dúnedain (4), elfos noldor (5), elfos silvanos (5), *elfos sindar* (5), enanos (3), hombres del bosque (2), *lossoth* (2), medio elfos (5).  
 Silvano (Bethteur): *elfos silvanos* (5) elfos sindar (4).  
 Umítico: *Umli* (5).  
 Varadja: *variags* (5).  
 Waiidyth (señas de la Naturaleza): *beórnidas* (5).

\*NOTA: El número entre paréntesis detrás de cada raza que habla un idioma es el grado normal de habilidad para dicho idioma de un miembro de la raza en cuestión. Para las razas que se dan en cursiva, el idioma es su lengua materna.

### 3.3 DESARROLLO DE HABILIDADES EN LA ADOLESCENCIA

La tabla CGT-5 nos muestra qué habilidades desarrolla un personaje durante su adolescencia y también cuánto aumenta el grado de habilidad de cada una de ellas. El significado y funcionamiento de las habilidades se explica en la sección 2.32. Estas habilidades se basan en la raza del personaje o en sus antecedentes culturales. Por ejemplo, si un hombre se cría en una sociedad élfica, usaría la sección de desarrollo correspondiente a los elfos. El jugador marcará con una "X" el número de casillas de rango de habilidad indicado más abajo para cada habilidad en su Hoja de Personaje. Algunas habilidades no se incluyen en las tablas que vienen a continuación porque ninguna raza desarrolla dichas habilidades durante la adolescencia.

**EJEMPLO:** *Ahora, Varak debe anotar los grados de habilidad, idiomas y listas de sortilegios aprendidos durante su adolescencia (ver la tabla CGT-5).*

*Varak tiene una suerte tremenda al tirar para aprender una lista de sortilegios. Teniendo que sacar "10" o menos con 1d100, saca un "04" y aprende una lista de sortilegios. Escoge la de "Vias del Movimiento" y la anota. Varak obtiene también 6 grados de idiomas; elige un grado más en Quenya, 3 grados en Rohírrico y uno para Hobbítico y otro para Silvano. Le hubiese gustado escoger khuzdul (lengua de los enanos) pero el DJ determina que durante su juventud no tuvo oportunidad de aprenderlo.*

#### Grados de idiomas Listas de sortilegios Probabilidad

1) Adunaico 4	1) Vias de movimiento	(X)
2) Oestron 5	2)	( )
3) Quenya 2	3)	( )
4) Sindarin 5	4)	( )
5) Rohírrico 3	5)	( )
6) Hobbítico 1	6)	( )
7) Silvano 1	7)	( )

*Varak anota los grados de habilidad de Adolescencia con "X" en las casillas correspondientes (ver la tabla CGT-5). Marca una casilla para Sin armadura, cuero endurecido, proyectiles, armas a 2 manos, armas de asta, montar, nadar, leer runas y usar objetos. Marca dos casillas para cota de mallas y armas de filo. Por último, marca tres casillas en desarrollo físico.*

### CGT-1 TABLA DE GRADOS DE IDIOMAS

**Grado 1:** Permite comunicación verbal básica mediante frases sencillas (por ejemplo: ¿bueno para comer? ¿Peligro? ¿Cuánto vale? ¿dónde está el baño?, etc.) Ni leer ni escribir.

**Grado 2:** Permite hablar sobre temas sencillos mediante construcciones sencillas si ambos interlocutores hablan despacio y con cuidado. Permite leer frases sencillas, captando el significado general pero sin detalles. No escribir.

**Grado 3:** Permite hablar con la fluidez de alguien para quien ésta sea la lengua materna, pero sin las cualidades tonales (es decir, que se habla con acento extranjero). Permite leer y escribir moderadamente textos simples, pero no acerca de conceptos sutiles (es decir, hasta quinto nivel).

**Grado 4:** Se habla como en grado 3 y la capacidad de leer y escribir es la de un hombre de letras medio (es decir de hasta noveno nivel).

**Grado 5:** Permite una absoluta fluidez, sin acento extranjero, y leer y escribir también al completo.

#### HABILIDADES GRADO 5% 2%

**MOVIMIENTO Y MANIOBRA:**  
 Sin armadura  ..... número  
 Cuero  ..... máximo  
 Cuero endurecido  ..... de  
 Cota de malla  ..... grados

#### HABILIDADES CON ARMAS (Bonificaciones ofensivas):

Armas de filo    
 Armas a 2 manos    
 Proyectiles    
 Armas de asta

#### HABILIDADES GENERALES:

Montar    
 Nadar

#### HABILIDADES MAGICAS:

Leer runas    
 Usar objetos

#### OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES:

Desarrollo físico



CGT-5 TABLA DE GRADOS DE HABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA

	Enanos	Umlí	Elfos Noldor	Elfos Sindar	Elfos Silvanos	Medio elfos	Hobbits	Beórnicas	Núm. Negros	Corsarios	Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos	Hombres del Este	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Campeños	Burgueses	Variags	H. de los bosques	Woses	Orcos	Uruk-hai	Medio orcos	Trolls	Olog-hai	Medio trolls
<b>MOVIMIENTO Y MANIOBRA</b>																												
Sin armadura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Cuero	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1
Cuero endurecido	1	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	3	3	0	0	2
Cota de malla	3	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	0	2	1	0	0	0	0	2	3	1	0	0	0	3
<b>HAB. CON LAS ARMAS</b>																												
De filo	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	0	2	1	1	2	1	2	0	4	0	0	0	0
Contundentes	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
A 2 manos	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Arrojadizas	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	3	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Proyectiles	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Armas de asta	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
<b>HAB. GENERALES</b>																												
Trepar	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1
Montar	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	7	0	8	1	0	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Nadar	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	0	2	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
<b>HAB. DE SUBTERFUGIO</b>																												
Emboscar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0
Acechar/Esconder	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	0	4	0	1	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Abrir cerraduras	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Desactivar trampas	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>HAB. MAGICAS</b>																												
Leer Runas	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Usar objetos	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>OTRAS</b>																												
Desarrollo físico	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	5	5	4
Percepción	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
<b>% PROB. CONSEGUIR LISTA SORTILEGIOS*</b>	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	2	5	3	3	15	5	3	5	0	0	0	0	0	0
<b>Nº GRADOS ADICIONALES EN IDIOMAS**</b>	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	3	1	4	4	5	3	2	2	2	2	2	2	2	2
<b>PUNTOS DE HISTORIAL</b>	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	2	2	3	1	1	2

\* Si el jugador saca con dados percentiles (1-100) un resultado igual o menor que este número, su personaje aprende una lista de sortilegios. La elección de la lista no se hace hasta que el jugador ha elegido una profesión para su personaje, ya que la elección de la lista debe hacerse dentro de los límites impuestos por su profesión (ver sección 2.4) y raza (ver sección 2.21).

\*\* Esto permite al jugador aumentar los grados de idiomas que su personaje ya sabe debido a su raza (hasta grado 5), o le permite elegir otros idiomas y desarrollar grados para los mismos; o una combinación de las dos posibilidades.

### 3.4 ELECCION DE UNA PROFESION

Una vez que se han determinado las características de un personaje, sus factores raciales, y se han anotado sus habilidades en la adolescencia, el jugador debe escoger una de las seis profesiones (ver la sección 2.4) y anotarla en su Hoja de Personaje. Puede que el DJ impida que ciertas razas elijan ciertas profesiones (por ejemplo, los enanos y los hobbits no podrán ser ni bardos ni magos). Las sugerencias respecto a estas limitaciones, apropiadas para Tierra Media, se resumen en la descripción de cada una de las razas (ver sección 2.21 y Apéndice 8).

Cada profesión tiene una característica que es la "característica principal". Estas características principales son la fuerza para el guerrero, la agilidad para el explorador, la inteligencia para el mago, la intuición para el animista, la constitución para el montaraz y la presencia para el bardo. Si así lo desea, un jugador puede reemplazar el valor previamente obtenido para la característica principal por un 90.

A continuación, el personaje deberá escoger uno de los dominios de la magia (ver la sección 4.5). Esto es automático para los magos (Esencia), animistas (Canalización), bardos (Esencia) y montaraces (Canalización); los guerreros y exploradores tienen la opción de escoger Canalización o Esencia. El jugador deberá anotar también cuántos puntos de poder tiene su personaje para realizar sortilegios (ver la sección 4.5). Se puede obtener el número de puntos de poder que consigue un personaje por nivel de la tabla BT-1, usando su característica de inteligencia (si su dominio es la Esencia) o de intuición (si es la Canalización).

En este punto, se deben sumar todas las bonificaciones del personaje por características y anotar que es de primer nivel y posee 10.000 puntos de experiencia.

**EJEMPLO:** *Varak elige convertirse en montaraz. Lo anota, así como los demás factores que se determinan en este momento: su dominio (para realizar sortilegios) es la Canalización (ya que es un montaraz), su nivel es primero y tiene 10.000 puntos de experiencia. También (hábilmente) decide reemplazar su característica principal como montaraz, la constitución, por un 90. Al hacerlo, su bonificación por dicha característica pasa de 0 a +10. Ya que su dominio es la Canalización, sus puntos de poder vienen determinados por la intuición; mirando en la tabla BT-1 veremos que su total de puntos de poder es 1. Finalmente, Varak suma sus bonificaciones normales por característica y sus bonificaciones raciales a las características para obtener sus bonificaciones finales a las características.*

PROFESION: MONTARAZ  
NIVEL: 1

#### BONIFICACIONES

Características	Abr.	Valor	Normal	Raza	Total
Fuerza	FUE	98	+20	+5	+25
Agilidad	AGI	91	+10	+0	+10
Constitución	CON	90	+10	+10	+20
Inteligencia	INT	44	+0	+0	+0
Intuición	I	85	+5	+0	+5
Presencia	PRE	63	+0	+5	+5
Apariencia	APA				

DOMINIO: Canalización  
PUNTOS DE PODER: 1  
PUNTOS DE EXPERIENCIA: 10.000

### 3.5 OPCIONES DE HISTORIAL Y DETALLES

Cada personaje tiene un cierto número de "puntos de historial" que se basan en su raza (tal como indica la última hilera de la tabla CGT-5). Estos puntos deben adjudicarse a las "opciones de historial" descritas en la sección 2.51. El DJ puede adjudicar estas opciones a su manera o puede dejar que los jugadores elijan o hagan una tirada en la Tabla de Opciones de Historial CGT-2. Los resultados de esta elección deben ser anotados en la Hoja de Personaje del jugador.

Una vez que el jugador ha adjudicado sus puntos a las opciones de historial, el DJ debe definir los antecedentes del personaje (ver la sección 2.52). El DJ puede basarse en la raza, profesión del personaje y en las elecciones de opciones de historial, así como en la ambientación del juego. Esto depende del DJ, aunque el jugador interesado siempre puede tener algo que decir.

**EJEMPLO:** *Ahora Varak debe adjudicar sus puntos para opciones de historial; tiene 3 puntos ya que es un Dúndan (ver la tabla CGT-5). Pone un punto en Capacidades Especiales, uno en Objetos Especiales y uno en Grados de Habilidades No Profesionales (ver la sección 2.51). Su DJ ha decidido que los jugadores pueden escoger de la Tabla de opciones de historial CGT-2 en lugar de tirar los dados.*

Varak elige "muy observador" como su capacidad especial, ya que es un montaraz, y anota su bonificación de +10 en la columna "Especial" de la hilera de la habilidad Rastrear y en la de Percepción. También escribe "muy observador" junto a la palabra ESPECIAL en su Hoja de Personaje.

#### ESPECIAL

Rastrear  INT    +10  
Percepción  I    +10

*Varak escoge una espada ancha de +15 como objeto especial y anota un +15 en la columna de "Objeto" de la hilera de armas de filo.*

#### HABILIDADES CON ARMAS (Bonificaciones ofensivas)

Armas de filo  FUE    +15

*Finalmente, elige asignar sus grados de habilidad no profesional a Conocimiento de las cuevas (una habilidad secundaria, ver la sección 2.33). Como se trata de una habilidad secundaria, recibe 5 grados y los anota.*

#### HABILIDADES SECUNDARIAS:

Conocimiento de las cuevas

*Basándose en sus elecciones, el DJ y el jugador se reúnen y deciden definir brevemente el historial del personaje. Varak es el hijo menor de Canae Tanuk, un montaraz Dúndan del Norte de Arnor. Toda su familia, a excepción de su padre, resultó muerta en un ataque orco cuando Varak era un niño. Su padre le adiestró en el conocimiento de las cuevas y de los bosques. Tiene una vista de lince y es muy observador. Su padre desapareció cuando Varak tenía 17 años, dejando sólo la espada ancha de +15 que Varak lleva. Varak piensa descubrir que le ocurrió a su padre en cuanto acabe su aprendizaje junto al mejor amigo de Canae, Pralom Durban. El DJ planea enriquecer este historial al comenzar las aventuras de Varak y crea más detalles acerca de su familia.*

## BT-6 TABLA DE PROFESIONES

Profesión	C. Principal	Dominio	Bonificaciones (por nivel)
Guerrero	FUE	*	(+1) Habilidades generales; (+2) Desarrollo físico; (+3) Habilidades en el manejo de armas.
Explorador	AGI	*	(+1) Habilidades en el manejo de armas, habilidades generales; (+2) Habilidades de subterfugio; (+3) Percepción.
Mago	INT	ESE	(+2) Leer runas, usar objetos, sortilegios de base; (+3) Sortilegios dirigidos.
Animista	I	CAN	(+1) Leer runas, usar objetos, habilidades generales, percepción; (+2) Sortilegios dirigidos, sortilegios de base.
Montaraz	CON	CAN	(+2) Habilidades en el manejo de armas, percepción, acechar/escondarse; (+3) Habilidades generales.
Bardo	PRE	ESE	(+1) Habilidades en el manejo de armas, habilidades generales, habilidades de subterfugio, habilidades mágicas, sortilegios de base, percepción.

\* pueden escoger uno de los dos Dominios

### CGT-2 TABLA DE OPCIONES DE HISTORIAL

**GRADOS DE HABILIDADES NO PROFESIONALES**  
Se aumenta una habilidad primaria en 2 grados  
o se aumenta una habilidad secundaria en 5 grados

**INCREMENTO DE LAS CARACTERISTICAS**  
Se incrementa una característica en 2  
o se incrementan tres características en 1 cada una.

**IDIOMAS**  
Se aprende un idioma hasta grado 5

### CAPACIDADES ESPECIALES

Tirada	Capacidad
01-50	Bonificación especial de +5 a una habilidad primaria cualquiera.
51-55	Bonificación especial de +15 a una habilidad secundaria.
56-60	Empatía con una especie animal: se comienza con una mascota o leal acompañante de dicha especie (por ejemplo, un halcón, azor, comadreja, gato, perro, caballo, etc.). Cualquier maniobra con o sobre un animal de dicha especie recibe una bonificación especial de +25
61-65	Infravisión: capacidad de ver las fuentes de calor en la oscuridad. El alcance es hasta 30 metros (como alternativa, se puede mejorar cualquier otro sentido de una manera parecida).
66-70	Resistencia: una bonificación especial de +10 a las tiradas de resistencia contra algún tipo de adversidad, normalmente los sortilegios de Esencia, los de Canalización, los venenos o las enfermedades.
71-75	Eficacia con los sortilegios: se comienza teniendo una lista de sortilegios extra (esta opción de historial sólo se puede obtener una vez). El tipo de sortilegios sigue estando limitado por la profesión y la raza.
76-80	Buenas aptitudes para las maniobras de movimiento: bonificación especial de +10 a todas las maniobras de movimiento.
81-85	Muy observador: bonificación especial de +10 a la percepción y rastrear.
86-90	Reflejos rápidos: +5 a las BD y +5 a todas las BO.
91-95	Carismático: +10 al liderazgo e influencia.
96-00	Resistencia al dolor: +3 a cada tirada de D10 para puntos de vida debidas al desarrollo físico como habilidad.

### OBJETOS ESPECIALES

*Tirada Objeto*

**01-60** Objeto mágico con bonificación de +10: +10 a cualquier habilidad con la que se use el objeto (por ejemplo, una maza +10 aumentará la BO de la maza en 10 al usarla en combate, una ganzúa +10 dará una bonificación de 10 al abrir cerraduras, una silla de montar +10 dará un +10 al montar, una armadura +10 aumentará en 10 su BD. El jugador puede escoger el tipo de objeto.

O

Objeto que añade un sortilegio: permite a quien lo posee realizar un sortilegio adicional por día, sin gastar puntos de poder (ver la sección 4.56). Se recomienda que dichos objetos tengan una longitud mínima de 1 metro y sean portados en la mano.

**61-89** Objeto con sortilegios diarios: un objeto que permite realizar un sortilegio un cierto número de veces al día sin gastar puntos de poder (ver la sección 4.56): un sortilegio de primer nivel, cuatro veces por día; un sortilegio de segundo nivel, tres veces al día; un sortilegio de tercer nivel, dos veces al día o un sortilegio de cuarto nivel una vez por día. El jugador puede escoger cualquier sortilegio, de nivel cuarto o menor y el tipo de objeto (si el DJ lo estima apropiado) O el DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo sobre el tipo de objeto (por ejemplo, una cantimplora que se vuelve a llenar una vez al día, una cuerda que se ata y desata sola, una mochila que no pesa, no importa lo que contenga, etc.)

**90-00** Objeto mágico de +15 (como arriba) O un objeto que añade 2 sortilegios (como arriba)

**NOTA:** Si se hacen varias tiradas o elecciones de esta tabla, se sugiere que el jugador tenga la opción de reunir todas las capacidades en un objeto o que las distribuya entre dos o más objetos. Las bonificaciones positivas (+) por objeto y por sortilegios adicionales por día deberían ser cumulativas (hasta un total máximo de +30) si se centran en un único objeto.

### OPCION MONETARIA

Tirada	Cantidad
01-02	1 mo
03-05	2 mo
06-15	5 mo
16-25	10 mo
26-35	15 mo
36-45	20 mo
46-55	30 mo
56-65	35 mo
66-70	40 mo
71-75	50 mo
76-80	60 mo
81-85	70 mo
86-90	80 mo
91-94	100 mo
95-97	125 mo
98-99	150 mo
00	200 mo

### 3.6 DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL APRENDIZAJE

Una vez elegidas las opciones de historial y la profesión, cada personaje debe desarrollar sus habilidades durante el aprendizaje. Basándose en su profesión, el personaje recibe un cierto número de puntos de desarrollo de habilidades en cada una de las categorías de habilidades, como se indica en la tabla CGT-4. Este proceso se vuelve a usar cada vez que el personaje sube de nivel. Las diferentes habilidades y categorías se describen en la sección 2.32.

Los puntos de desarrollo en una categoría dada pueden usarse para aumentar los grados de habilidad (ver la sección 2.3) en dicha categoría. Se puede aumentar una habilidad en un (1) grado usando uno de dichos puntos de desarrollo. Se puede aumentar en dos el grado de una habilidad usando tres puntos de desarrollo. No se puede aumentar más de dos el grado de una habilidad durante el aprendizaje.

La excepción a esta regla son las habilidades de Movimiento y Maniobra. Un personaje puede adjudicar a cualquiera de las habilidades de Movimiento y Maniobra tantos puntos de desarrollo como disponga en la categoría de Movimiento y Maniobra (y aquellos que transfiera). Cada punto incrementa el grado de habilidad en uno, sin que importe cuántos puntos de desarrollo se adjudican a la habilidad en cuestión.

**TRANSFERENCIA DE PUNTOS DE DESARROLLO:** Los puntos de desarrollo que no se hayan usado pueden ser transferidos a otra categoría. Si la categoría a la que se transfieren los puntos tiene un total inicial de puntos de desarrollo que es cero (por ejemplo, las habilidades en el manejo de armas para los magos o las listas de sortilegios para los guerreros y exploradores) entonces dicha categoría recibe un punto de desarrollo por cada cuatro transferidos. Si la categoría a la que se transfieren los puntos tiene un total inicial de puntos de desarrollo mayor que cero, entonces dicha categoría recibe un punto de desarrollo por cada dos que se le transfieren. Se pueden transferir puntos desde diferentes categorías. Los puntos que no se usan se pierden. Se pueden usar puntos de cualquier categoría o combinación de categorías para desarrollar la habilidad de Percepción (en base a un punto transferido igual a un punto de desarrollo para percepción).

**LISTAS DE SORTILEGIOS:** Cada punto de desarrollo usado en una lista de sortilegios da una probabilidad del 20% de "aprender" (ver la sección 4.5) dicha lista de sortilegios, de manera que adjudicar 5 puntos da una probabilidad del 100%. Un personaje sólo puede hacer una tirada de dados durante el aprendizaje para aprender una lista de sortilegios. Si un personaje intenta aprender una lista y falla, los puntos de desarrollo se conservan para aprender la lista en el siguiente nivel (ver la sección 2.63). Estos puntos de anotarán en la Hoja de Personaje, junto al nombre de la lista de sortilegios. Si se gastan suficientes puntos como para tener una probabilidad del 100% de aprender una lista, el personaje puede gastar más puntos para intentar aprender una segunda lista (20% de probabilidad por punto). La raza y profesión de un personaje (ver secciones 2.21 y 2.4) determinan qué listas de sortilegios puede aprender.

**EJEMPLO:** Ahora Varak debe desarrollar sus habilidades durante el aprendizaje. Recuérdese que algunas habilidades ya han visto incrementado su grado durante el desarrollo de habilidades en la adolescencia. El jugador revisa la tabla CGT-4 y encuentra cuántos puntos de desarrollo obtiene en cada categoría:

Hab. con armas:	3	Desarrollo físico:	2
Hab. generales:	4	Idiomas:	1
Hab. subterfugio:	2	Movimiento y Maniobra:	2
Hab. mágicas:	0	Listas de sortilegios	1

*Varak decide concentrar su desarrollo de armas en las Armas de Filo y adjudica sus tres puntos de desarrollo a dicha habilidad, incrementando en 2 su grado. Recuérdese que (excepto para habilidades de movimiento y maniobra) la adjudicación de 1 punto aumenta el grado de una habilidad en 1, pero que la adjudicación de 3 puntos sólo incrementa el grado de habilidad en 2. También adjudica sus dos puntos de movimiento y maniobra a Cuero Endurecido, aumentando el grado de su habilidad con cuero endurecido (recordemos, un tipo de armadura) en dos.*

#### MOVIMIENTO Y MANIOBRA

Sin armadura	<input checked="" type="checkbox"/>	-----	Máximo	----
Cuero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-----	número
Cuero endurecido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-----
Cota de malla	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-----
<b>Habilidades con armas (Bonificaciones ofensivas):</b>				
Armas de filo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armas contundentes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armas a 2 manos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arrojadizas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Proyectiles	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armas de asta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Viendo sus 2 puntos en habilidades de subterfugio, decide asignar uno a Acechar/Escondarse y otro a Desactivar trampas. Pone uno de sus puntos de habilidades generales en Rastrear y otro en Tregar, y decide transferir los dos puntos restantes de esta categoría (habilidades generales) al Desarrollo físico, lo que resulta en 3 puntos para desarrollo físico (ya que la relación de transferencia de puntos de desarrollo suele ser de 2 a 1).*

#### HABILIDADES GENERALES

Tregar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nadar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rastrear	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### HABILIDADES DE SUBTERFUGIO

Emboscar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Acechar/Escondarse	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abrir cerraduras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desactivar trampas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Usa los 3 puntos que ahora tiene en Desarrollo físico para aumentar el grado de dicha habilidad en 2. Dado que se pueden usar puntos de cualquier categoría para la percepción (en una relación de 1 a 1), usa su punto de idiomas para incrementar en 1 el grado de la habilidad de percepción.*

#### HABILIDADES MAGICAS

Leer runas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usar objetos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sortilegios dirigidos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES

Percepción	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desarrollo físico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

*Por último, usa su punto en Listas de Sortilegios para intentar aprender la lista de "Maneras de la Naturaleza". Ello le da una probabilidad del 20% de aprender la lista (sacando con los dados 20 ó menos). Saca un 84 y no aprende la lista. Sin embargo, anota esta lista y el hecho de que tiene una probabilidad del 20% como base para cuando suba de nivel.*

#### LISTAS DE SORTILEGIOS

1) Vías del movimiento	(X)
2) Maneras de la naturaleza	(20)
3)	( )

probabilidad

## CGT-4 TABLA DE PUNTOS DE DESARROLLO

Categoría	Guerrero	Mago	Profesión			
			Animista	Explorador	Montaraz	Bardo
Movimiento y maniobra	3	0	1	1	2	0
Habilidades en armas	5	0	1	3	3	2
Habilidades generales	2	2	2	3	4	2
Habilidades de subterfugio	2	0	1	5	2	2
Habilidades mágicas	0	5	2	0	0	3
Desarrollo físico	3	1	1	2	2	1
Idiomas	0	2	2	1	1	3
Listas de sortilegio*	0	5	5	0	1	2

\*: Especial, ver arriba.

### CATEGORIAS:

Mov. y maniobra:	Hab. con armas:	Hab. de subterfugio:	Hab. generales:	Hab. mágicas:
Sin armadura	De filo	Emboscar	Trepar	Leer Runas
Cuero	Contundente	Acechar/Escondarse	Montar	Usar objetos
Cuero endurecido	A 2 manos	Abrir cerraduras	Nadar	Sortilegios dirigidos
Cota de malla	Arrojadizas	Desactivar trampas	Rastrear	
Coraza	Proyectiles			
	De asta			

**LISTA DE SORTILEGIOS:** Cada lista se aprende por separado.

**IDIOMAS:** La habilidad para cada idioma se desarrolla por separado.

**DESARROLLO FISICO:** Determina los puntos de vida de un personaje.

**PERCEPCION:** Esta habilidad puede desarrollarse con puntos de cualquier categoría o combinación de ellas.



## 3.7 EQUIPAMIENTO DEL PERSONAJE

Una vez el jugador ha completado los pasos definidos en las secciones 3.1-3.6, necesita obtener equipo y suministros para su personaje. También debe sumar cada una de sus bonificaciones (es decir, las bonificaciones ofensivas, defensivas, las de maniobras de movimiento, etc.).

### 3.71 EL EQUIPO

Cada personaje comienza el juego con dos armas normales a su elección (además de cualesquiera objetos especiales). Debe tener un grado de habilidad de 1 ó más en la habilidad de armas que se aplique a las que él escoge. Comienza con una armadura (la bonificación de MM debe ser de 10 ó más). Además tendrá ropas (incluyendo botas y una capa), vainas para sus armas, un cinto para las mismas y los efectos personales corrientes.

Cada personaje comienza con 2 monedas de oro con las cuales puede comprar equipo y sobrevivir hasta que consiga más dinero. Puede tener más dinero desde el inicio debido a sus opciones de historial (ver la sección 2.51). El personaje puede comprar con este dinero (y comenzar con ello el juego) cualquier pieza de equipo o suministros que desee de las tablas ST-4 y ST-5. Si el personaje tiene bastante dinero, estas compras pueden incluir hierbas (ver la tabla ST-5) y objetos con bonificaciones mágicas (ver las tablas ST-4, ST-7 y la sección 4.56). Puede que el DJ decida que hay otro tipo de equipo disponible. Los jugadores pueden anotar su equipo y suministros en el reverso de su Hoja de Personaje.

**EJEMPLO:** Ahora Varak debe determinar qué equipo y suministros va a llevar. Como equipo inicial, puede escoger automáticamente:

	Peso en kilos
Su espada de +15 (sólo pesa 1,5 kilos)	1,5
Armadura de cuero endurecido	puesta
Un hacha	2,5
Un arco compuesto	1,5
Cinto	puesto
Ropas (incluyendo capa y botas y efectos personales)	puestas

Varak tiene dos piezas de oro para comprar más equipo (de la tabla de Precios y Equipo, ST-4). Decide comprar:

	Peso en kilos
mo mp mb mc me*	
Equipo inicial	5,5
Yelmo de cuero	puesto
Escudo	7,5
Daga	0,5
2 carcajs de 20 flechas c/u	3
mochila	1
manta	2,5
lona embreada	2
yesca y pedernal	0,25
30 m. cuerda calidad	3
antorchas	2,5
cantimplora (llena)	0,5
raciones de viaje (1 semana)	7
	35,25 k.

\* mo = moneda de oro; mp = moneda de plata; mb = moneda de bronce; mc = moneda de cobre; me = moneda de estaño.

Varak decide no llevar ni brazales (-5 al BO) ni grebas (-5 a Movimiento y Maniobras), debido a su coste y penalizaciones. Estas compras le dejan con 4 monedas de plata, 8 de bronce, 7 de cobre y 5 de estaño.

### 3.72 CALCULO DE LA PENALIZACION POR CARGA

Una vez se ha equipado el personaje, el jugador debe sumar el peso de todo el equipo y suministros (que no sean ropas o armadura) redondeando al número entero más cercano. Si el total sobrepasa los 7 kilos, puede haber una penalización. La tabla BT-5 indica las penalizaciones por llevar exceso de peso; esta penalización se aplica a TODAS las maniobras de movimiento y todos los movimientos. Al correr o intentar correr (ver la sección 6.41) se aplica la penalización por carga antes que el efecto de doble movimiento. Esta penalización debe anotarse en el espacio "PENALIZACION POR CARGA" de la Hoja de Personaje.

### 3.73 SUMA FINAL DE LAS BONIFICACIONES

En este punto, el jugador debe determinar y sumar las bonificaciones por habilidades y otras competencias.

**Bonificaciones por grado de habilidad:** Se suma el número de grados de cada habilidad y se determina la bonificación según la tabla BT-4, anotándose la cifra en la Hoja de Personaje en la línea correspondiente de bonificación de habilidad.

**Bonificaciones por característica:** Por cada característica, se obtiene su bonificación correspondiente de la tabla BT-1 y la modificación por la raza de la tabla BT-3. Ambas se anotan en los espacios correspondientes junto a las características en la Hoja de Personaje, y luego se anotan las sumas. Estas bonificaciones por característica se anotan también en la línea de bonificaciones de cualquier habilidad a la que se aplique la característica (ver la sección 2.7).

**Bonificaciones por la profesión:** Cada profesión recibe bonificaciones para ciertas habilidades y categorías de habilidades (ver la sección 2.4). Estas bonificaciones se anotan en las líneas de bonificación correspondientes de la Hoja de Personaje.

**Bonificaciones por objetos:** Algunos objetos mágicos dan bonificaciones a ciertas habilidades. Estas bonificaciones deben anotarse en la Hoja de Personaje.

**Bonificaciones especiales:** Estas bonificaciones pueden deberse a opciones de antecedentes, sortilegios, penalizaciones por armadura, etc. Algunas de ellas ya figuran en la Hoja de Personaje. Sumar estas bonificaciones para cada habilidad y anotarlas en los espacios correspondientes de la Hoja de Personaje.

Finalmente se suman todas las bonificaciones para cada habilidad, obteniendo la bonificación definitiva que se usará en el juego.

**NOTA:** No puede haber una bonificación de "Movimiento y Maniobra" para un personaje que exceda la suma de su bonificación por la característica de Agilidad + 10.

**EJEMPLO:** En el ejemplo de la sección anterior, Varak se equipó y calculó cuánto peso llevaba (35,7 kg). Mira en la tabla BT-5 y encuentra que su penalización es de -25. Al ser muy fuerte, posee una bonificación por fuerza de +25, lo que resulta en una penalización por carga de 0. Para una persona normal (sin bonificación por fuerza) la penalización hubiese sido de -25. La gente le gasta bromas a Varak diciendo que hubiera sido un buen animal de carga (aunque las bromas no duran mucho ni nadie se atreve a repetir las más de una vez).

Varak hubiese incurrido en una penalización de haber cogido 5 kilos más de carga, así que le dice al DJ que gran parte de su equipo más pesado (la mochila, la cantimplora, cuerda, casi todas las raciones, la manta, la lona embreada y las antorchas) van en su mochila. Así, si entra en combate o tiene que huir cargando con alguien, puede soltar su mochila y su penalización por carga no le hará sufrir demasiado (nunca puede ser mayor que 0).

**Penalización por carga:** FUÉ +25 + (-25) = 0

#### BT-4 TABLA DE BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

Grado de habilidad Bonificación

0	-25
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	52
12	54
13	56
14	58
15	60
16	62
17	64
18	66
19	68
20	70

+ 1 por cada grado por encima de 20 (por ejemplo, una bonificación de 72 para grado 22)

#### BT-5 TABLA DE PENALIZACION POR CARGA

Peso del personaje	Peso llevado en Kilos (que no sean ropas o armaduras)									
	8-12	13-18	19-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	
20-30	30	60	NP	NP						
31-40	20	35	60	80	NP	NP	NP	NP	NP	NP
41-50	15	25	40	60	NP	NP	NP	NP	NP	NP
51-70	15	20	30	40	60	NP	NP	NP	NP	NP
61-70	10	15	25	35	40	60	NP	NP	NP	NP
71-80	10	15	20	30	35	40	60	NP	NP	NP
81-90	5	10	15	25	30	35	45	60	NP	NP
91-100	5	10	15	20	25	30	35	50	60	NP
101-110	5	10	15	20	25	30	35	45	55	NP
111-120	0	10	10	15	20	25	30	40	50	NP
121-130	0	10	10	15	20	25	30	35	45	NP
131-140	0	5	10	15	15	20	25	30	40	NP
141-150	0	5	5	10	15	20	25	30	35	NP
151-175	0	0	5	10	10	20	25	25	35	NP
176-200	0	0	0	5	10	15	20	25	30	NP

**Nota:** Se suma una penalización adicional de 5 a la penalización máxima arriba indicada por cada 5 Kg. por encima de 80 Kg.

**EJEMPLO:** Ahora Varak anota todas sus bonificaciones y las suma. Sus bonificaciones especiales y por objetos son su espada de +15, -5 a la percepción cuando lleve puesto el yelmo, y un +10 a la percepción y rastrear.

Sus bonificaciones por la profesión son un +2 a las habilidades en el manejo de las armas, percepción y acechar/esconderse. También tiene un +3 a las habilidades generales.

Las bonificaciones por característica vienen de su Hoja de personaje, y las bonificaciones por grados de habilidad se sacan de la tabla BT-4 (-25 para un grado 0, y 5 veces el grado en cualquier otro caso).

Por cada grado en desarrollo físico, Varak puede hacer una tirada de 1-10. Obtiene 5, 8, 4, 3 y 4, lo que suma 24. Esto más su bonificación por característica de +20 y el +5 estándar le dan un total de 49 puntos de vida. De manera que puede perder 49 puntos de vida antes de morir.

GRADOS DE HABILIDAD			BONIFICACIONES HABILIDADES						
HABILIDADES	GRADOS 5%	GRADOS 2%	Grado	Carac.	Profesión	Objeto	Especial	Especial	Total
<b>MOVIMIENTO Y MANIOBRA</b>									
Sin armadura	☒ □ ----- máximo		+5	AGI +10	xx	—	—	+0	+15 MM
Cuero	□ □ □ ----- número		-25	AGI +10	xx	—	—	-15	-30 MM
Cuero endurecido	☒ ☒ ☒ □ □ ----- de		+15	AGI +10	xx	—	—	-30	-30 MM
Cota de malla	☒ ☒ □ □ □ □ □ ----- grados		+10	FUE +25	xx	—	—	-45	-10 MM
Coraza	□ □ □ □ □ □ □ □ -----		-25	FUE +25	xx	—	—	-60	-60 MM
<b>HABILIDADES CON ARMAS (Bonificaciones ofensivas)</b>									
De filo	☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+20	FUE +25	+2	+15	—	—	+62 BO
Contundentes	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-25	FUE +25	+2	—	—	—	+2 BO
A 2 manos	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+3	FUE +25	+2	—	—	—	+32 BO
Arrojadizas	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-25	AGI +10	+2	—	—	—	-13 BO
Proyectiles	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	AGI +10	+2	—	—	—	+17 BO
Armas de asta	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	FUE +25	+2	—	—	—	+32 BO
<b>HABILIDADES GENERALES</b>									
Trepar	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	AGI +10	+3	—	—	—	+18 MM
Montar	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	I +5	+3	—	—	—	+17 MM
Nadar	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	AGI +10	+3	—	—	—	+18 MM
Rastrear	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	INT +0	+3	—	—	—	+8 ME
<b>HABILIDADES DE SUBTERFUGIO</b>									
Emboscar	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-25	xxx	xx	xx	—	—	-25 PE
Acechar/esconderse	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	PRE +5	+2	—	—	—	+12 PE
Abrir cerraduras	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-25	INT +0	—	—	—	—	-25 ME
Desactivar trampas	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	I +5	—	—	—	—	+10 ME
<b>HABILIDADES MAGICAS</b>									
Leer Runas	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	INT +0	—	—	—	—	+5 ME
Usar objetos	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	I +5	—	—	—	—	+10 ME
Sortilegios dirigidos	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	-25	AGI +10	—	—	—	—	-15 BO
<b>OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES</b>									
Percepción	☒ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+5	I +5	+2	—	-5	+10	+17 ME
Desarrollo físico	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+20	CON +20	—	—	—	+5	49 PE
Armadura	CE		xx	xxxx	—	—	—	—	+0 BO
Escudo	(+25)		xx	PRE +5	xx	—	—	—	+5 ME
Yelmo	Cuero		xx	AGI +10	xx	—	—	—	+10 ED
Brazales	no		xx	INT +0	xx	—	—	—	+0 TR
Grebas	no		xx	I +5	xx	—	—	—	+5 TR
		Sortilegios de base	xx	CON +20	xx	—	—	+5	+25 TR
		Liderazgo e influencia	xx	CON +20	xx	—	—	+5	+25 TR
		Bonificación defensiva							
		TR Esencia							
		TR Canalización							
		TR Venenos							
		TR Enfermedad							
<b>HABILIDADES SECUNDARIAS</b>									
CON. CUEVAS	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	+25	INT +0	xx	—	—	—	+25 PE
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □	—	—	xx	—	—	—	—

### 3.8 DAR VIDA A UN PERSONAJE

El jugador debe desarrollar un esquema de los rasgos básicos del carácter e identidad de su personaje (ver la sección 2.8). Pueden ser rasgos del propio jugador, cuando el personaje es, esencialmente, el jugador mismo colocado en el universo del juego. Alternativamente, el jugador puede escoger una personalidad completamente distinta de la suya, o un término medio entre estos dos extremos.

**EJEMPLO:** Varak es una persona noble, dedicada a luchar contra el Mal bajo la forma de los siervos de Sauron. Por desgracia, a veces va demasiado lejos; para él, la mera relación con un agente conocido de Sauron debería castigarse con la ejecución inmediata. De la misma manera, piensa que muchas personas "neutrales" que roban o realizan actos "malignos" deberían ser eliminadas. Su motivación es ser lo más poderoso posible, para impedir de la manera más efectiva los planes del Señor Oscuro. También quiere encontrar a su padre (ya sea vivo o muerto), si ello no interfiere en su guerra personal contra el Mal.

# 4. LA ORGANIZACION DEL MUNDO.

## LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO

Para dirigir un juego de rol, el director de juego (DJ) debe desarrollar y definir todos los componentes básicos de una "organización del mundo". Estos componentes son parecidos a los de una novela o pieza teatral:

1) Debe desarrollarse un marco o escenario en el que la acción tendrá lugar.

2) Deben esbozarse los personajes que habitan dicho escenario.

3) Se debe definir un argumento o trama general.

4) Se han de tomar decisiones sobre cómo manejar ciertos elementos del juego de rol (por ejemplo, las aventuras, la magia, la religión, la curación, los venenos, etc.)

Desarrollar los componentes que hemos mencionado requiere un gran esfuerzo y mucho trabajo por parte del DJ. Existen una serie de productos comerciales que proporcionan una parte o la totalidad de estos componentes. Los módulos de aventuras o campañas proporcionan ambientaciones, personajes y tramas, mientras que los sistemas de reglas, como *El Señor de los Anillos* proporcionan las guías para controlar los diferentes elementos del juego de rol. Un DJ debe tener siempre en cuenta que dichas ayudas de juego son meramente guías y ayudas a su propia creatividad e imaginación. Estos módulos y reglas están pensados para ser adaptados y modificados de manera que encajen en el concepto de "organización del mundo" que desee el DJ.

Para el sistema y organización del mundo de Tierra Media, el DJ debe, ante todo, leer y asimilar las obras de J.R.R. Tolkien, principalmente *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Estas novelas nos dan una idea general rica y descriptiva de un interesante escenario: todo Arda y Tierra Media en particular. Nos presentan una gran variedad de personajes y criaturas: elfos, hobbits, dúndain, magos, ents, nazgûl, orcos, trolls, dragones, balrogs, etc. Y, naturalmente, las novelas están imbricadas con una trama de dimensiones verdaderamente épicas (la lucha de los Pueblos Libres contra el Señor Oscuro, Sauron de Mordor, y sus secuaces).

La *Guía de campañas y aventuras en Tierra Media* de Iron Crown Enterprises (I.C.E.) proporciona mucha información sobre Tierra Media. Describe a sus principales habitantes, idiomas, culturas, topografía, clima, rutas comerciales, centros de población y otra serie de factores concernientes a Tierra Media. Contiene también un mapa-poster a todo color del continente entero, incluyendo las tierras salvajes que se encuentran al norte, sur y este de la sección occidental de Tierra Media, detallada por J.R.R. Tolkien.

Los módulos de campañas de Tierra Media de Iron Crown Enterprises proporcionan todavía más detalles sobre regiones específicas de Tierra Media. Estos módulos nos dan una visión de la Tierra Media de Tolkien y se

refieren a los elementos necesarios de ambientación, cultura, personajes y argumento que se aplican específicamente al juego de rol. Incluyen mapas detallados de la región sobre la que trata el módulo, descripciones de las culturas y de las principales localizaciones para aventuras en la zona, y otros materiales que hacen la labor del DJ más fácil y productiva.

Los módulos de aventuras de Tierra Media, de I.C.E. son descripciones de lugares muy determinados para aventuras listas para jugar y proporcionan todo el material necesario para un número de sesiones de juego de rol. *El Señor de los Anillos* incluye un módulo de aventuras muy sencillo como ejemplo, EL ULTIMO PUENTE, que ha sido diseñado para que lo jueguen un DJ y un grupo de jugadores novatos. EL ULTIMO PUENTE incluye la posada junto al "último puente" en el camino de Bree a Rivendel, la región del Bosque de los Trolls, una guarida de trolls y un castillo en ruinas. Tras iniciar a un grupo en esta zona, el DJ puede esbozar y definir un área propia en Tierra Media, o puede usar uno de los módulos de I.C.E. ambientado en una región adyacente o en otra sección de Tierra Media: *Bree y las Quebradas de los Tímulos*, *Angmar*, *El Bosque Negro del Norte*, *Isengard*, etc.

Sea cual sea el método que utilice el DJ, *El Señor de los Anillos* proporciona consejos y sugerencias para diseñar y organizar los elementos claves del juego de rol. Las secciones que vienen a continuación tratan sobre los diversos elementos del juego de rol y presentan algunos de los problemas y situaciones que pueden surgir durante las sesiones de juego.

### 4.1 EL ESCENARIO

El escenario de un juego puede variar según la cantidad de tiempo, esfuerzo y dinero que el DJ esté dispuesto a invertir. Por fortuna para los DJ que se dediquen al juego de rol en Tierra Media, ya se ha realizado una gran parte del trabajo: lo hizo J.R.R. Tolkien. Y hay material más detallado en la forma de los módulos de I.C.E.. Las ayudas de juego, tales como mapas, planos de edificios y ciudades, descripciones de los diversos peligros y tesoros son ingredientes necesarios para que el escenario sea realista y al mismo tiempo fácil de jugar.

Con el propósito de que los DJ principiantes se inicien gradualmente en el juego de rol, *El Señor de los Anillos* simplificará el proceso de construir y diseñar el escenario para el juego. Los tres tipos básicos de escenario que se definen en *El Señor de los Anillos* son: áreas civilizadas, el campo y lugares de aventuras. Cada tipo de escenario satisface una necesidad diferente en el juego de rol, mientras que los tres juntos proporcionan el

marco en el que se resolverán la mayoría de las situaciones que se plantean durante el juego.

#### 4.11 AREAS CIVILIZADAS

Las áreas civilizadas, en el juego de rol de fantasía, proporcionan un lugar en el que los personajes de los jugadores (PJs) (y otros personajes) puedan comprar y vender, obtener alimentos y alojamiento, conseguir información sobre potenciales aventuras, curar y recuperarse, etc. En otras palabras, un área civilizada es un lugar que sirve como base de operaciones para un grupo de aventureros. Estas áreas también pueden dar lugar a aventuras tales como ataques de ladrones o maleantes, timos, peleas de taberna, intentos de envenenamiento, etc. En la sección 5.1 se indican sugerencias para diversas actividades de este tipo y guías sobre cómo dirigir las.

Un área civilizada puede ser tan solo una posada aislada o un castillo (el área civilizada que viene en *El Señor de los Anillos* es la posada junto al Último Puente) o ser una gran ciudad con intrincada política interna y aventuras. En general, el escenario de un área civilizada (ver la Parte III para un ejemplo completo) debe contener:

- 1) Mapas y planos.
- 2) Una descripción de sus habitantes y visitantes.
- 3) Una lista de precios del equipo, suministros y servicios disponibles.
- 4) Un esbozo de la información y claves disponibles.
- 5) Un esquema de los servicios de curación y recuperación.
- 6) Una idea general de los posibles riesgos y aventuras.
- 7) Una descripción básica de los acontecimientos y situación del área en ese momento.

#### 4.12 EL CAMPO

El campo, en el juego de rol de fantasía, incluye todas las zonas del mundo que no son ni lugares de aventuras (ver la sección 4.13) ni áreas civilizadas (ver la sección 4.11). El campo es el escenario donde los personajes pueden viajar, acampar, explorar, esconderse y huir de sus perseguidores. Los personajes pueden también encontrar criaturas y otros personajes en el campo, lo que resultará en emboscadas, refriegas, encuentros, observaciones, etc. En la sección 5.2 se explican estas actividades y cómo resolverlas. Básicamente, el campo es el escenario general en el que se sitúan las áreas civilizadas y los lugares de aventuras.

El campo que use un DJ puede representarse por un simple esbozo a lápiz de una pequeña zona con las principales características del terreno, la situación de las áreas civilizadas y el emplazamiento de los lugares de aventuras. Alternativamente, el campo puede incluir la totalidad de Tierra Media en una forma muy general (tal y como viene en los mapas de las obras de J.R.R. Tolkien o en el mapa del continente de I.C.E.), junto con mapas muy detallados y descripciones de la región específica en la que se está desarrollando el juego. El mapa y plano de terreno que vienen con este juego son buenos ejemplos de un escenario de campo detallado. En general, se puede decir que un escenario de campo (ver la parte III para un ejemplo completo) contendrá:

- 1) Un mapa o esbozo del mundo en general.
- 2) Mapas detallados de la zona donde ocurren las aventuras.
- 3) La situación de las áreas civilizadas y los lugares de aventuras.
- 4) Dibujos de los tipos de terreno que se pueden encontrar.

5) Una descripción de las criaturas y habitantes más usuales.

6) Una descripción de las criaturas y personajes que pueden pasar por allí.

7) Una lista de posibles encuentros y riesgos (que incluya el clima).

#### 4.13 LUGARES DE AVENTURAS

Los lugares de aventuras son localizaciones determinadas que proporcionan a los personajes oportunidades de explorar, acechar, luchar, saquear y todas las demás cosas que contribuyen al objetivo principal del juego de rol: la aventura. La sección 4.4 describe algunos de los tipos de aventuras que recomendamos. Los lugares de aventuras suelen tener varios atributos en común: tienen una disposición física (un castillo, unas ruinas, un conjunto de cuevas, un templo, etc.) y existe alguna clase de meta u objetivo (tesoro, rescatar cautivos, eliminar criaturas malignas, etc.). Estas características se describen en las secciones que vienen a continuación. Las actividades en los lugares de aventuras se resuelven como acciones en un medio táctico (ver la sección 6).

El grado de complejidad de un lugar de aventuras varía desde una simple cueva (como ejemplo, véase la cueva de los trolls en la parte III), hasta la complejidad de ciudades en ruinas o montañas excavadas, pasando por un castillo en ruinas (ver como ejemplo el castillo en la parte III). En general, un lugar de aventuras (en la parte III se dan dos ejemplos completos) deberá tener:

- 1) Para qué y por qué se construyó el lugar originalmente.
- 2) Qué ha ocurrido (si es el caso) para convertir el sitio en un lugar de aventuras.
- 3) Para qué se usa el lugar en esos momentos.
- 4) Quién o qué vive allí, o lo frecuenta.
- 5) Un plano del lugar y sus alrededores.
- 6) Los riesgos (trampas, guardianes y habitantes).
- 7) Los tesoros u objetos.

**Disposición física:** Para hacer jugar a los personajes en un lugar de aventuras, el DJ debe tener como mínimo un boceto de la disposición del lugar. Puede ser un simple dibujo de las habitaciones, puertas, paredes, pasillos, torres etc. y su relación unas con otras. Los planos de la parte III son un ejemplo de cómo se deben diseñar los lugares de aventuras.

**Riesgos:** Para que un lugar de aventuras nos dé acciones interesantes, deben existir riesgos. Pueden tomar la forma de guardias, trampas y habitantes hostiles como humanos, orcos, trolls y otras criaturas (ver la sección 4.2). Los riesgos pueden incluir obstáculos naturales como muros, abismos, derrumbes, etc. Su situación debe estar marcada en el plano de la disposición física del lugar de aventuras. Los lugares de aventuras en la parte III nos dan ejemplos de algunos de estos riesgos.

**Metas y objetivos:** Los personajes han de tener alguna razón para visitar un lugar de aventuras. Puede tratarse de una misión de algún tipo, como rescatar un prisionero, explorar el lugar, asesinar a alguien, robar algo, y otras cosas que se puedan imaginar. Muchas veces se tratará sencillamente del deseo de luchar, saquear y pillar; la palabra clave es BOTIN.

**Tesoro:** La tabla ST-6 proporciona una lista de algunos de los tipos de tesoro que se pueden encontrar en un lugar de aventuras: dinero, gemas, armas, armaduras, objetos mágicos, sortilegios en pergaminos, sortilegios en pociones y pistas para otros objetivos (mapas, libros, inscripciones, etc.). El tesoro no debe limitarse a dicha tabla; la única limitación a los sortilegios y objetos mágicos es la capacidad de imaginación. Los objetos muy po-

derosos se llaman artefactos y generalmente poseen un detallado historial, propósito y alineamiento (es decir, son buenos o malos). En la sección 4.56 se habla con más detalle de los objetos mágicos. Un DJ debe tener cuidado a la hora de colocar tesoros en un lugar de aventuras. Demasiado dinero, o poner objetos demasiado poderosos puede desequilibrar el juego, mientras que si se peca de lo contrario, los jugadores pueden perder interés en las aventuras.

## 4.2 LOS PERSONAJES NO JUGADORES (PNJs)

El juego de rol no necesita sólo escenarios (ver la sección 4.1) sino que necesita también personajes y criaturas que habiten estos escenarios. Los personajes de los jugadores son los aventureros en el juego, pero depende del DJ (o de su elección en materia de ayudas de juego) el proporcionar el resto de la población del mundo, los personajes no jugadores y las criaturas. Por supuesto, el DJ no tiene que crear toda la población de Tierra Media; sólo debe esbozar los personajes no jugadores que se necesiten para relacionarse con los personajes de los jugadores (PJs). Para un juego sencillo, suelen necesitarse los siguientes PNJs: aliados y enemigos de los PJs, personajes neutrales que se relacionen con los PJs (por ejemplo, para comerciar, obtener información, pagar impuestos, etc.) y cualesquiera otros personajes o criaturas que añadan relieve y riqueza de detalle al juego.

Las ayudas de juego, como los módulos de I.C.E., suelen dar descripciones completas de una serie de personajes no jugadores, así como guías de cómo usarlos. La aventura de muestra en la parte III nos da los personajes no jugadores que se requieren para dicha aventura. Estos personajes son un buen ejemplo de los diferentes tipos de PNJs y criaturas que son útiles en el juego de rol. La Tabla General de Personajes (ST-3) nos da las bonificaciones medias para los personajes, según su profesión y nivel. El resto de la sección 4.2 describe algunas de las clases más importantes de personajes no jugadores y criaturas.

Para decidir qué hacen los PNJs en una situación determinada, o cómo reaccionan, el DJ puede, si quiere, hacer una "tirada de reacción" abierta. Como guía muy general, si el resultado es alto el PNJ reaccionará favorablemente en relación a los personajes en una situación dada. Si el resultado es bajo, la reacción será desfavorable, y si el resultado es intermedio, la reacción será neutral. La intensidad de la reacción debe basarse en lo alto o bajo del resultado de la tirada de reacción.

**EJEMPLO:** *En la aventura de muestra que se presenta en la parte I (pág. 9), tres orcos levantan campo al anochecer subiendo unas escaleras hacia la planta baja de una torre en ruinas. El primer indicio de peligro que tienen ocurre cuando su jefe cae con el cuello atravesado por un dardo. Los dos orcos que quedan, miran a su alrededor y ven a una mujer que se arrodilla ante un cofre, dándoles la espalda, un enano con una ballesta aún "humeante" (y por lo tanto descargada) y un elfo que levita a unos cuatro metros por encima del enano.*

*Sus opciones, por orden de agresividad, son: atacar al enano, atacar a la mujer arrodillada, disparar con los arcos cortos, buscar refugio y luchar a la defensiva, retirarse lentamente buscando una posibilidad de atacar, o huir. El DJ tiene en cuenta la muerte de su jefe (los jefes orcos suelen imponerse mediante la intimidación), y hace una tirada de reacción por cada orco (un resultado alto indica agresividad. El primer orco saca un 06 y huye para salvar la vida (o para "buscar ayuda"), el segundo saca un 91 y "valientemente" decide atacar a su enemigo más próximo*

*y, naturalmente, "más débil", la mujer arrodillada que le da la espalda.*

*Si hubiese sacado un resultado muy por encima de 91, habría cargado contra el furtivo (pero duro) enano que mató a su jefe. Si hubiese sacado un resultado intermedio, habría sacado su arco y flechas, o habría tomado algún tipo de medida defensiva. Por supuesto, con un resultado bajo, se habría unido a su colega en la huida.*

### 4.21 LA POBLACION GENERAL

El primer paso para definir a los PNJs es determinar las razas y culturas que habitan en el mundo. En el caso de Tierra Media, la población general viene detallada en las obras de Tolkien y en los módulos de campañas y aventuras de I.C.E. *El Señor de los Anillos* da descripciones generales de dichas razas y culturas en la sección 2.21 y en el Apéndice 1 (Sección 8).

A continuación, el DJ debe decidir qué razas y culturas habitan la región específica de Tierra Media en la que se desarrolla el juego. La aventura de ejemplo de *El Señor de los Anillos* (parte III) se sitúa en una zona entre Bree y Rivendel. Así, en términos del juego, las razas en las áreas adyacentes incluyen hobbits, enanos, elfos, orcos, trolls y humanos; las culturas humanas locales incluyen a los dúnedain, los hombres de los bosques, campesinos y dundlendinos.

El definir la población general, permite al DJ visualizar la forma de vida de la región así como las motivaciones y características y hábitos obvios de los PNJs. También le ayudará a crear una trama para su juego (ver la sección 4.3) y le facilita el crear historiales más ricos para los personajes de los jugadores (ver la sección 2.52).

### 4.22 POBLACIONES HOSTILES

Los miembros de razas o culturas que sean hostiles a los personajes de los jugadores deben ser definidos más detalladamente que la población general. Ello debe hacerse porque es más probable que los personajes aventureros los encuentren durante el juego. Es decir, es más que probable que los PJs decidan visitar un lugar de aventuras (ver la sección 4.13) habitado por miembros de una población hostil.

Si los aventureros (PJs) son miembros de los Pueblos Libres (buenos o neutrales) de Tierra Media, la población hostil consistirá generalmente en orcos, trolls, criaturas malignas, y humanos malos o neutrales. Para los juegos de iniciación, sugerimos que los PJs no sean malos, ya que es mucho más difícil para el DJ manejar a un grupo de personajes de alineamiento maligno.

### 4.23 HABITANTES DE LOS LUGARES DE AVENTURAS

Normalmente, los habitantes de un lugar de aventuras pertenecen a la población hostil. Sin embargo, no siempre es así, porque dichos habitantes pueden mostrarse amistosos o neutrales hacia los aventureros. En estos casos el lugar de aventuras lo es porque los aventureros quieren algo o alguien que se encuentra en dicho punto. Esta situación es interesante, pero puede resultar demasiado compleja para un DJ inexperto. Sugerimos que para las primeras sesiones de juego, los habitantes de los lugares de aventuras sean hostiles.

Hay que tener en cuenta que los habitantes inteligentes de un lugar de aventuras necesitan ciertos elementos: una razón para estar allí, un suministro de alimentos, un suministro de agua, aseos (a veces), distracciones (por

ejemplo, para los orcos esto podría ser la tortura de prisioneros, o torturar a compañeros), etc.

**Razas inteligentes:** El enemigo más peligroso (y por lo tanto, el más interesante en las aventuras) es el personaje inteligente (o casi inteligente). Por ello, en Tierra Media, muchos lugares de aventuras estarán ocupados por orcos, trolls, hombres malvados, elfos malvados, etc. Existen también en Tierra Media muchas criaturas inteligentes que no se consideran generalmente como personajes o personas (por ejemplo, dragones, ents, etc.)

**Flora y fauna:** Muchos lugares de aventuras estarán habitados por animales (que se definen como criaturas no inteligentes particularmente) y plantas. Los animales pueden ser no hostiles, no hostiles a menos que se les moleste, no hostiles a menos que se les ataque, hostiles, agresivamente hostiles, etc. También pueden estar controlados por habitantes inteligentes del lugar de aventuras. La tabla ST-2 resume las capacidades de la mayoría de los animales de Tierra Media. Las plantas son peligrosas a veces, pero, más a menudo, son la fuente de comida, curación o envenenamiento. A veces son el objetivo que buscan los aventureros (por ejemplo, buscan ciertas hierbas para curar a uno de los personajes.)

**Monstruos y otras criaturas:** Además de personajes y animales, los lugares de aventuras en Tierra Media pueden contener una serie de monstruos y criaturas inteligentes. Los escritos de Tolkien abundan en criaturas como los dragones, las arañas gigantes, los balrogs, huargos, kraken, ents y muchas otras criaturas encantadas y extrañas. Estos tipos de criaturas se describen en la sección 4.24 y en el Apéndice 2 (Sección 9).

#### 4.24 DESCRIPCIÓN DE LAS CRIATURAS DE TIERRA MEDIA

Los monstruos especiales y animales del mundo de Tolkien son muy importantes en cualquier campaña. Las criaturas van desde meras molestias como los dumbeldors hasta grandes problemas como los balrogs. Algunos de estos monstruos son animales inteligentes y/o sociales y necesitan especial cuidado cuando se les encuentra. En la sección 2.21 y en el apéndice 1 (sección 8) se dan detalladas descripciones raciales de algunos de estos monstruos; en la tabla ST-2 sólo se tratan las características de combate. Una gran cantidad de los monstruos del mundo de Tolkien son muy poderosos. Los personajes de bajo nivel o los jugadores inexpertos no deberían enfrentarse a monstruos como los balrogs y los dragones.

A continuación viene una lista de criaturas especiales de Tierra Media que pueden usarse por el DJ dentro de las reglas de *El Señor de los Anillos*. Se pueden inventar y usar otras criaturas, pero el DJ tendrá que decidir sus rasgos y sus capacidades. El apéndice 2 (sección 9) da descripciones detalladas de cada una de estas criaturas.

Balrogs	Mearas
Crebain	Mewlips
Dragones	Mûmakil
Dumbeldors	Nazgûl
Aguilas gigantes	Olog-hai
Ents	Orcos
Faistitcelyn	Arañas gigantes
Bestias malignas	Trolls
Moscas de Mordor	Vampiros
Gigantes	Huargos
Hummerhorns	Hombres lobo
Ucornos	Tumulario
Krakens	

#### 4.25 COMPAÑEROS DE LOS PERSONAJES DE JUGADORES

A menudo el DJ y los jugadores querrán tener PNJs que se asocien o aventuren con el grupo de PJs. Esto

suele ser necesario cuando no hay suficientes PJs para constituir un grupo lo bastante numeroso como para salir con bien de una determinada aventura. Además, es útil tener aliados o un poderoso amigo para equilibrar la balanza al luchar contra enemigos poderosos. En la novela de Tolkien, *El Hobbit*, Gandalf cumplió ese papel para el grupo de los enanos y Bilbo durante sus aventuras. La "trama" (ver la sección 4.3) del mundo del DJ influirá mucho en la forma en que dichos personajes no jugadores sean presentados y usados.

**Alquiler de personajes no jugadores:** Puede que los PJs deseen contratar PNJs para que vayan de aventura con ellos. Un DJ debe decidir qué tipo y cuántos personajes están disponibles en un momento dado y en una determinada área civilizada (ver ejemplo en la sección 8.1). El número de personajes disponibles deberá ser limitado en las áreas civilizadas más pequeñas. En Tierra Media, los guerreros y exploradores serán los más numerosos, mientras que los bardos y montaraces serán más difíciles de encontrar, los animistas serán escasos y los magos aún más escasos.

Para contratar un PNJ, el DJ pedirá que se realice una tirada en la Columna de Influencia e Interacción de la Tabla de Maniobras Estáticas (MT-2). El DJ debe calificar la dificultad de contratar PNJs que desean ir de aventuras en un área civilizada determinada. Las siguientes calificaciones de dificultad se basan en la oferta que hace el personaje que intenta contratarlos. Pueden aplicarse a la aventura de muestra en la sección 8 (debe variar según la cantidad de jugadores que haya). Una "parte" es el total del valor en dinero de los tesoros no mágicos (monedas y gemas, ver la sección 4.8) que se consiguen durante una aventura, dividido entre el número de personajes no contratados.

Dificultad	Oferta hecha
Rutinaria	1 mo al día (o más) por día y una parte
Fácil	5-9 mp al día y media parte
Escasa	5-9 mp al día más una cuarta parte
Media	1 mo (o más) al día
Difícil	5-9 mp al día
Muy difícil	1-4 mp al día
Extremadamente difícil	Media parte
Locura completa	Una cuarta parte
Absurdo	"Ven de aventuras con nosotros"

Una vez contratado, el DJ sigue controlando al personaje contratado, pero quien le ha contratado decide sus acciones en todas las situaciones que no son ni peligrosas ni cruciales. A menos que quien contrata realice una tirada de Influencia o interacción con éxito, el DJ hará una tirada de reacción por el personaje contratado en las situaciones peligrosas o desagradables para determinar sus acciones. Un resultado relativamente bajo significará poca voluntad para enfrentarse con la situación, mientras que un resultado alto significará buena disposición.

**Aliados:** Ciertos PNJs pueden ser aliados de los PJs y ayudarles si resultan formar parte de la misma misión o se encuentran en la misma zona. Un buen ejemplo de esto es el encuentro de Frodo y Sam con Faramir y los montaraces de Ithilien en los bosques del Norte de Ithilien. Frodo y Faramir eran "aliados", y Faramir dió a Frodo, consejo, ayuda y un lugar donde descansar. El DJ puede estructurar el juego de manera que los PJs tengan aliados a quienes acudir para curarse, recibir información o ayuda.

**Guardianes:** Mientras que los personajes contratados y los aliados son ejemplos más pasivos de la ayuda que puede proporcionar el DJ a los personajes, los

"guardianes" son una ayuda más activa. Se trata de PNJs que bien aparecen cuando se les necesita o cuando los PJs les llaman. Por ejemplo, Tom Bombadil fue un guardián para Frodo y sus amigos durante un tiempo cuando dejaron el Bosque Viejo. Cuando iban a ser destruidos por los tumularios, Frodo llamó a Tom Bombadil recitando un verso. Sugerimos que la presencia de guardianes se vea limitada por la distancia, el número de veces que se les llame, o la gravedad del peligro a que se enfrentan los personajes. La eficacia y poder de los guardianes puede variar.

## 4.3 LA TRAMA

La trama, en el juego de rol de fantasía, consiste en la actividad política en general del mundo, las actividades y objetivos de los PNJs, las metas e incentivos de los personajes de los jugadores y la interacción entre todos estos elementos. Una trama o argumento puede ser tan sencilla como una torre en ruinas habitada por bandidos que poseen un tesoro (los PJs quieren el botín). Por otro lado, una trama puede ser tan compleja como el argumento de *El Señor de los Anillos*. Para los principiantes, recomendamos tramas sencillas. La parte III proporciona una trama de este estilo, con un castillo que encierra la posibilidad de una aventura y tesoro.

### 4.31 LA POLITICA

El definir la política general de un juego ayuda al DJ a tomar decisiones concernientes a las acciones de los PNJs. También le sirve para dar vida a los historiales de los PJs. Le proporciona un marco para el curso general de los acontecimientos en las regiones por las que viajan los personajes. Por ejemplo, una guerra o incursión puede ocurrir en la región en la que los PJs buscan aventuras.

**La política del mundo:** La política en Tierra Media, durante la Segunda y Tercera Edad era bastante simple: Sauron y sus fuerzas intentan adueñarse del mundo conocido mediante conflicto declarado (la guerra) o a través de la subversión y la corrupción de los Pueblos Libres. Los Pueblos Libres intentan (de manera poco coordinada) resistir a la expansión de Sauron y esperar derrotarle. En medio encontramos fuerzas neutrales que se ven influenciadas por ambos extremos. Y en medio de todo esto, muchos reinos y culturas tienen su propia política interna y objetivos. La situación política específica (¿cuál es el poder de Sauron?, ¿qué está haciendo? ¿qué están haciendo los Pueblos Libres?, etc.) debe basarse en la época en la que se ambienta el juego. Los DJs pueden obtener la información pertinente de las obras de Tolkien o de la *Guía de campañas y aventuras en Tierra Media* de I.C.E.

La Cuarta Edad (es decir, después de la destrucción de Sauron y el Anillo) permite una mayor flexibilidad a la hora de determinar la política de Tierra Media. El DJ podrá desarrollar cualquier situación política que desee, restringido únicamente por la historia de las edades precedentes. Durante este periodo, recomendamos que las principales organizaciones políticas sean imperios, reinos, cofradías, grupos religiosos y cosas por el estilo. Gran parte de los conflictos de Tierra Media pueden surgir de los choques entre estos grupos. Las organizaciones realmente malignas (a diferencia de aquellas que sencillamente siguen sus fines) pueden incluirse en forma de restos de los seguidores de Sauron, piratas, forajidos, etc.

**Política regional:** La política de la región en la que ocurren las aventuras debe detallarse más que la del mundo. Las preguntas que deben responderse son, entre

otras: ¿hay fuerzas de Sauron actuando en la zona? ¿corrompe Sauron a los líderes locales? ¿son ya malignos los líderes de la región? ¿Hay conflicto entre dichos líderes? ¿dónde están los cuarteles generales de las diferentes facciones? ¿cómo tratan estas facciones a los personajes que no están involucrados en el conflicto? En resumen, cualquier actividad de la gente de la región que pueda afectar a los personajes debe ser determinada.

### 4.32 PLANES Y OBJETIVOS DE LOS PNJs

Deben anotarse los planes y objetivos de los PNJs importantes. El objetivo de un campesino sería tener buenas cosechas, los tenderos y comerciantes quieren vender caro y comprar barato, los funcionarios querrán recaudar impuestos y mantener la paz, etc. Los personajes más especiales pueden tener objetivos personales que choquen o coincidan con los de los PJs. Estos objetivos han de pensarse bien.

### 4.33 METAS E INCENTIVOS DE LOS PJs

Los jugadores deben fijar los objetivos de sus personajes (a veces con la ayuda del DJ en forma de detalles de su historial). Sin embargo, para mantener la tensión en un juego, el DJ debe dar incentivos. Una buena aventura debe mantener el equilibrio entre los peligros y las recompensas obtenidas. Para obtener tesoros, puntos de experiencia, información decisiva y cosas por el estilo, habrá que afrontar peligros y dificultades y jugar bien. Para ello se requiere experiencia y un buen DJ y puede que haga falta varias aventuras para realmente conseguirlo.

## 4.4 AVENTURAS TÍPICAS

Esta sección esboza algunas aventuras típicas que el DJ puede usar. Son sugerencias genéricas y deben ser adaptadas a una región y circunstancia específica.

### 4.41 GUIONES

Estos guiones son aventuras que pueden aplicarse a una región específica o a un lugar de aventuras. El DJ puede poner a disposición de los jugadores información referente a varios de ellos, a la espera de que escojan uno. Como alternativa, puede obligar a que elijan uno en particular por ser el único que el DJ tiene preparado.

**Misiones:** Las misiones son a menudo aventuras en las que un PNJ envía a los PJs a un lugar de aventuras o región para cumplir un objetivo. El PNJ puede o no acompañar al grupo, y puede o no darles toda la información que posee sobre la misión. Muy a menudo, el PNJ tiene otros motivos que van más allá, por los que está dispuesto a pagar los servicios de los PJs.

A veces los PJs tienen misiones que ellos mismos han escogido. Ejemplos válidos son: el rescate de un miembro del grupo que ha sido capturado, el rescate de un pariente o amigo, la búsqueda de hierbas para curar a un miembro herido del grupo, o la búsqueda de un objeto mágico determinado. Básicamente, se puede usar cualquier objetivo de los PJs para iniciar una misión.

**Exploración:** Las misiones de exploración no tienen por qué ocurrir necesariamente en los lugares de aventuras; puede tratarse de investigaciones generales del campo. En una misión de exploración el objetivo principal es conseguir información, bien para un PNJ o para los propios PJs. Dicha información puede llevar después a una misión específica. Las misiones de exploración a menudo resultan en combates, en la forma de encuentros con guardias o patrullas hostiles.

**Incursión:** La *incursión* es una aventura en la que se va a atacar, combatir y pillar. No tiene por qué estar ubicada en un lugar de aventuras determinado. Los PJs están dispuestos a cualquier lucha que dé una buena recompensa (tesoro y puntos de experiencia).

**Ataque de pillaje:** Un ataque de pillaje es básicamente lo mismo que una *incursión*, pero en este caso, los PJs atacan un lugar de aventuras determinado.

**Torneos:** Los torneos son competiciones de lucha, tiro con arco, equitación y otras habilidades de combate. Normalmente tienen lugar en las áreas civilizadas durante las ferias y festividades. Se suelen ofrecer premios en metálico y en raras ocasiones algún objeto mágico. Los combatientes, por lo general, no intentan herirse o matarse, pero ocurren accidentes. Durante los torneos, a menos que un participante esté intentando matar a alguien, todos los críticos se reducen a "A", sea cual sea el resultado de la tabla de ataques.

**Duelos:** Los duelos son muy interesantes. Los PJs o los PNJs pueden pensar que existe una desavenencia que no puede solucionarse hablando. Si ninguna de las dos partes quiere huir y dejar la ciudad, puede ocurrir un duelo. Esto puede ir desde un duelo en el que el ganador sea el que hiera primero al contrincante (N.del T.:duelo a primera sangre), usando sólo críticos tipo "A", hasta el duelo a muerte.

#### 4.42 ENCUENTROS GENERALES

Además de los guiones, las aventuras pueden ocurrir cuando los PJs encuentran algo por azar. Los encuentros pueden suceder en las áreas civilizadas o en el campo, y a veces, pero no siempre, pueden llevar al combate. Los encuentros incluyen las emboscadas, refriegas, reuniones, observaciones, peleas de taberna, etc. Los encuentros pueden ocurrir en cualquier parte: en el campo o en áreas civilizadas. Las secciones 5.15 y 5.24 dan una técnica recomendada para determinar cuándo ocurre un encuentro y de qué clase es.

### 4.5 LA MAGIA Y LOS SORTILEGIOS

Tierra Media tenía lazos especiales con las Tierras Inmortales lo que creaba la posibilidad de la aparición y uso de poderes significativos (la magia). Dichos poderes se manifestaron en gran escala durante la Primera Edad y, en un grado menor pero aún significativo, en la Segunda Edad. Al llegar a finales de la Tercera Edad era muy sutil, excepto en el caso de los dragones, los balrogs, Saruman y (naturalmente) Sauron. Esta aproximación modesta a la utilización de un gran poder era un factor que tenía que ver con aquellos que poseían el don. Los Valar abandonaron poco a poco su vigilancia directa sobre Tierra Media, al final de la Primera Edad y con la caída de Númenor. Siguieron vigilando e intervinieron en la Tercera Edad al enviar a los Istari (Magos), seres que en sí mismos poseían gran poder. Los Istari, como sus señores, no usaban la fuerza a menos que fuese absolutamente necesario para combatir la Oscuridad, y aún entonces, sólo en el grado que hiciese falta. Como resultado de este planteamiento, parecían mucho más débiles de lo que eran en realidad.

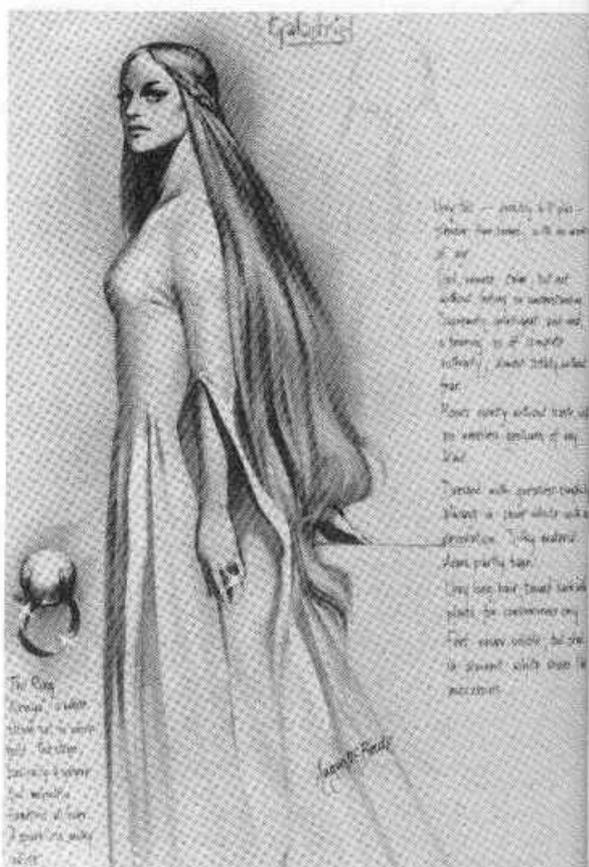
Los otros maestros de la magia en Tierra Media empleaban sus capacidades en un relativo secreto. Los humanos y los hobbits no eran demasiado amigos de sortilegios y a menudo no conocían su uso más que por lo que se contaba en cuentos y leyendas. Ello creaba una atmósfera en la que los sucesos mágicos se veían en raras ocasiones y a menudo se mezclaban o confundían con los fenómenos naturales.

Una de las principales razones para este uso secreto y sutil de la magia y los sortilegios es la presencia de

Sauron en Mordor. Sauron no se contiene precisamente cuando cree que debe actuar con autoridad. Actúa con cautela y prudencia, especialmente cuando se está recuperando de una gran derrota, pero es capaz de explosiones irrefrenables. Aquellos que viven bajo su ojo tienen especial cuidado en no llamar demasiado la atención, y esa preocupación puede contribuir a la forma en que se refrenan aquellos que poseen la capacidad de realizar sortilegios. A algunos les preocupa el alterar el equilibrio de las cosas, pero otros sencillamente tienen miedo. Y aun hay otros que murieron a manos de Sauron o de otros con poderes, porque los osados y los que tienen poderes a menudo se atreven a combatir a los más peligrosos.

Al crear el escenario de un juego de rol basado en Tierra Media, un DJ debe tener especial cuidado en restringir el uso de la magia. Los usuarios de la magia son relativamente pocos, aunque la mayoría de la gente tiene algo de "magia", y las demostraciones de poder son aún más escasas. Desde luego que los elfos emplean la magia en la vida diaria, y que los enanos usan sortilegios por diversas razones, incluso para fabricar juguetes maravillosos; sin embargo, estas habilidades de encantamiento no son la norma. Entre los hobbits, la magia se considera como algo legendario. Muchos humanos piensan del mismo modo; de hecho, hay algunos que nunca han oído hablar de su uso. Las descripciones raciales de 2.21 dan más detalles para cada raza en particular.

Esta sección trata de la magia y el uso de sortilegios en el sistema de *El Señor de los Anillos*. El uso de sortilegios se divide en dos dominios separados, la Esencia y la Canalización, cada uno de los cuales se refiere a la fuente de poder distinta que se necesita para realizar el sortilegio. Este sistema de sortilegios se limita a sortilegios de nivel 1 a nivel 10 y a dos dominios de la magia,



para proporcionar un marco de trabajo manejable en aventuras de niveles bajos. Para aventuras de niveles más altos y con un marco más detallado, *Spell Law* de I.C.E. proporciona un sistema ampliado de sortilegios con tres dominios de la magia, unos 2.500 sortilegios y unas 150 listas de sortilegios.

#### 4.51 LA ESENCIA

El dominio de la Esencia utiliza el poder que reside en todo y en todos en y de Arda, y en particular en Tierra Media. La Esencia, en Tierra Media, tiene su origen en La Canción (La Ainulindalë) que creó Arda y el orden de las cosas. Un personaje que realiza sortilegios de la Esencia, contacta con este poder, lo moldea y lo dirige a sus sortilegios. La mayor parte de los sortilegios realmente poderosos de Esencia se refieren a las fuerzas elementales de la naturaleza: el fuego, la tierra, el agua, el viento, la luz, el frío, etc. Cuanto más material inerte lleve la persona que está realizando sortilegios de Esencia, más difícil resulta manipular la Esencia. Por ello, al realizar o usar un sortilegio de Esencia, NO se pueden llevar ni armadura, ni brazales, grebas o yelmos.

#### 4.52 LA CANALIZACION

Los Valar son la prole de Eru (Dios) que vinieron a Arda para que se cumpliera La Canción. El dominio de la Canalización utiliza el poder de los Valar canalizado a través de los personajes que realizan los sortilegios. Dado que los Valar no son parte de La Canción (ayudaron a desarrollar parte de la misma y Morgoth corrompió parte) la Canalización es independiente de la Esencia. Un personaje que realiza sortilegios de Canalización obtiene poder directamente de uno o más Valar, aunque ello no requiera "normalmente" la cooperación consciente del Vala en cuestión. De esta manera, los sortilegios de este dominio no reflejan necesariamente la naturaleza de los Valar, siempre y cuando los sortilegios sean relativamente sutiles y de bajo nivel (por ejemplo, curación, dirección, etc.). Hay sortilegios más poderosos y de mayor nivel, no incluidos en *El Señor de los Anillos* que podrían requerir el consentimiento activo de los Valar (los Valar incluyen a Morgoth, de manera que se pueden realizar sortilegios malignos si el poder viene de él). El metal interfiere en la obtención de poder de los Valar, de manera que cuando se realiza un sortilegio de Canalización no se pueden llevar ni armadura, ni yelmos ni brazales o grebas de metal.

#### 4.53 LISTAS DE SORTILEGIOS

Una lista de sortilegios es una enumeración de sortilegios basada en la correlación del nivel del sortilegio, su potencia y su complejidad. Los sortilegios de una misma lista tiene en común ciertas características y atributos, aunque cada uno pueda tener efectos y aplicaciones muy distintos. Un personaje no logra la capacidad de realizar sortilegios individuales; en lugar de eso, "aprende" (ver la sección 4.54) una lista completa de sortilegios y sólo se ve limitado por su nivel y el nivel de los sortilegios.

Las listas de sortilegios figuran en la sección 7.1. Cada lista de sortilegios pertenece a uno de los siguientes seis grupos: Listas abiertas de Esencia, Listas de Mago, Listas de Bardo, Listas abiertas de Canalización, Listas de Animista y Listas de Montaraz. Estas clasificaciones determinan qué listas de sortilegios pueden aprender qué profesiones (ver la sección 2.4). Cada sortilegio de una lista de sortilegios va precedido por un número, que es su nivel. Cada sortilegio tiene un área de efecto, una duración (cuánto tiempo duran sus efectos), un alcance (hasta qué distancia se puede realizar o lanzar el sortile-

gio) y a qué clase pertenece. Cada uno de estos factores se describe en la sección 7.1

#### 4.54 APRENDIZAJE DE LISTAS DE SORTILEGIOS

Un personaje puede "aprender" listas de sortilegios durante el desarrollo de sus habilidades de adolescencia (ver la sección 3.3), durante el desarrollo de sus habilidades en el aprendizaje (ver la sección 3.6) y cuando su be de nivel (ver la sección 2.63). Según su profesión (ver la sección 2.4) y raza (ver la sección 2.21) un personaje sólo podrá "aprender" ciertas listas de sortilegios.

Normalmente, una vez que un personaje ha aprendido una lista de sortilegios, puede realizar cualquier sortilegio de dicha lista cuyo nivel sea igual o menor al del personaje en cuestión. Algunas profesiones sólo pueden realizar sortilegios de hasta un cierto nivel (ver la sección 2.4)

#### 4.55 REALIZACION DE SORTILEGIOS

Un personaje podrá realizar un sortilegio de una lista que conozca si el nivel del sortilegio es igual o menor que el nivel del personaje Y si el personaje tiene suficientes puntos de poder. Algunas profesiones tienen un tope en cuanto al nivel máximo de los sortilegios que pueden realizar (ver la sección 2.4). Siempre que se realiza un sortilegio debe hacerse una tirada de ataque, resolviéndola en la tabla de ataque correspondiente (ver la sección 6.6). Incluso cuando se realiza un sortilegio que no es de ataque, se debe realizar una tirada de dados, resolviéndola en la Tabla de Ataques de Base (AT-9) para ver si el sortilegio falla.

**Puntos de poder:** Cada personaje dispone de un cierto número de puntos de poder que usa al realizar sortilegios. Para realizar un sortilegio, se deben usar un número de puntos de poder igual al nivel del sortilegio.

Cada personaje tiene un número de puntos de poder basados en su nivel y en una de sus características (inteligencia para sortilegios de Esencia, intuición para sortilegios de Canalización). El número de puntos de poder de un personaje se obtiene mirando en la tabla BT-1 la característica apropiada y multiplicando los puntos de poder allí indicados por el nivel del personaje. Una vez se han utilizado estos puntos de poder realizado sortilegios, pueden recuperarse descansando durante 8 horas.

**Tiempo requerido para realizar sortilegios:** Se tarda un asalto en realizar un sortilegio (ver la sección 6.3). Sin embargo, pueden emplearse hasta 4 asaltos en preparar un sortilegio. Cuantos más asaltos se prepare un sortilegio, más efectivo resultará. La tirada de ataque del sortilegio se modificará según el número de asaltos usados en preparar el sortilegio. Los sortilegios instantáneos (marcados con "\*\*") no se ven afectados por estos modificadores de preparación y por ello no incurren en penalizaciones si se realizan sin preparación.

- + 20 si quien lo realiza prepara el sortilegio durante 4 asaltos.
- + 10 si quien lo realiza prepara el sortilegio durante 3 asaltos.
- + 0 si quien lo realiza prepara el sortilegio durante 2 asaltos.
- 15 si quien lo realiza prepara el sortilegio durante 1 asalto.
- 30 si quien lo realiza prepara el sortilegio durante 0 asaltos.

#### 4.56 OBJETOS MAGICOS

Algunos objetos son mágicos por naturaleza; bien tienen capacidades mágicas o poseen la capacidad de realizar sortilegios.

**OBJETOS CON BONIFICACIONES DE SORTILEGIOS:** Existen dos tipos de objetos mágicos, llamados objetos con bonificaciones de sortilegios, que permiten a un personaje realizar más sortilegios de los que podría realizar normalmente: son los sumandos de sortilegios y los multiplicadores de sortilegios. Los objetos con bonificaciones de sortilegios suelen tener forma de bastón (150 cm. de longitud), de vara (75 cm. de longitud) o cualquier objeto similar que pueda ser empuñado y de un tamaño parecido. Un personaje sólo puede usar un único objeto con bonificaciones de sortilegios entre periodos de descanso de 8 horas. Los objetos con bonificaciones deben llevarse o portarse.

Un **sumando de sortilegios** de +1 permite al personaje realizar un sortilegio extra entre periodos de descanso de 8 horas además de los que puede realizar normalmente usando sus puntos de poder.; un sumando de sortilegios de +2 permitirá realizar 2 sortilegios extra; un sumando de sortilegios de +3, 3 sortilegios extra, etc.

Un **multiplicador de sortilegios** de x2, dobla el número de puntos de poder de un personaje entre periodos de descanso de 8 horas; un multiplicador de sortilegios de x3 los triplica, etc.

**OBJETOS MAGICOS CON BONIFICACIONES:** Los objetos mágicos con bonificaciones (por ejemplo, una maza de +10, una ganzúa de +5, una cota de malla de +15) suman su bonificación a la bonificación total de cualquier habilidad en la que normalmente se utilice un objeto de ese tipo. Por ejemplo, usar una maza de +10 aumentaría en 10 la bonificación ofensiva del personaje, una ganzúa +5 aumentaría en 5 la bonificación de Abrir Cerraduras, y la cota de malla +15 aumentaría en 15 la bonificación defensiva. El uso de estos objetos no suele requerir una tirada de maniobra estática de Uso de Objetos (ver la sección 2.32). Sus bonificaciones se aplican a las tiradas apropiadas de cualquier personaje que esté utilizando los objetos.

**EJEMPLO:** A continuación vemos unos cuántos ejemplos de objetos mágicos y sus precios:

**Bastón de rayos ígneos:** 500 mo + 5 mc

100 mo, ya que es un objeto de cargas tipo "bastón"

5 mc, precio normal de un bastón.

400 mo, ya que Rayos Ígneos es un sortilegio de sexto nivel.

**Vara de rayos de agua:** 180 mo + 3 mc

30 mo ya que es un objeto de cargas tipo "vara"

3 mc precio aproximado de una vara

150 mo ya que Rayo de Agua es un sortilegio de cuarto nivel.

**Varita de rayos eléctricos:** 40 mo + 1 mc

10 mo, ya que es un objeto de cargas tipo "varita"

1 mc, precio aproximado de la varita

30 mo, ya que Rayo Eléctrico es un sortilegio de segundo nivel.

**Varita de calmar II:** 70 mo + 1 mc

Calmar II es un sortilegio de segundo nivel, como Rayo Eléctrico, pero al ser un sortilegio de Canalización, su precio es el doble.

**Daga con sortilegio de Levitar diario II**

(dos veces al día): 245 mo + 3 mp

20 mo ya que es un objeto de "diario".

3 mp ya que se trata de una daga

225 mo: 150 mo porque Levitar es un sortilegio de cuarto nivel, 75 mo ya que es dos veces al día en lugar de una.

**Anillo con sortilegio de levitar diario II:** 490 mo + el precio del anillo. Se dobla el precio que tenía la daga porque el anillo es más pequeño.

**Poción de rapidez I:** 100 mo.

10 mo. por una redoma de poción

90 mo ya que Rapidez I es un sortilegio de sexto nivel.

**Hacha mágica +15:** 1250 mp = 125 mo

5 mp, precio de un hacha normal +0

x250, multiplicador debido a la bonificación de +15

**OBJETOS MAGICOS QUE CONTIENEN SORTILEGIOS:** Ciertos objetos mágicos contienen sortilegios que un personaje puede realizar. Dichos sortilegios no necesitan puntos de poder y el personaje que realiza el sortilegio no tiene por qué haber aprendido la lista de donde viene el sortilegio. Los sortilegios de este tipo de objetos entran en una de las siguientes categorías:

**Pergamino con runas:** Un pergamino con un sortilegio escrito en él, el cual sólo puede ser realizado una vez antes de desaparecer. Se puede volver a usar un pergamino, escribiendo una nueva runa en él, usando un sortilegio de la lista Vías de los Sortilegios (ver la sección 7.12).

**Poción:** Una redoma de líquido especial que "contiene" un sortilegio. El sortilegio surte efecto inmediatamente al ser tragado (no hay que hacer tirada de dados); sólo surte efecto una vez. Una poción puede usar el sortilegio para afectar directamente al personaje que ha bebido O puede permitir que dicho personaje realice el conjuro.

**Objeto de sortilegio diario:** Un objeto mágico que contiene un sortilegio que puede ser realizado un cierto número de veces al día.

**Objeto de carga de sortilegios:** Un objeto mágico que contiene un sortilegio que sólo puede realizarse un cierto número de veces (a lo que nos referimos como su número de cargas). Después, el objeto queda exhausto (ya no tiene cargas) y no puede realizarse el sortilegio. El tamaño del objeto determina el máximo número de cargas y el nivel máximo del sortilegio:

	Longitud mínima	Máximo nº cargas	Nivel máximo del sortilegio
Varita	30 cm.	10	Segundo
Vara	75 cm	30	Quinto
Bastón	150 cm.	100	Décimo

Normalmente, para que un personaje use un objeto o runa, debe pasar con éxito una tirada de maniobra estática en la columna de Leer Runas y Usar Objetos de la tabla MT-2. Los objetos especiales, conseguidos merced a una opción de historial (ver la sección 2.51) no necesitan esta tirada por parte del personaje para el que fueron ajustados. Un DJ puede incluir otros objetos que no requieran tiradas de Leer Runas o Usar Objetos, o que realicen el sortilegio sin modificadores por preparación (instantáneos).



**COMPRA Y VENTA DE OBJETOS MAGICOS:** Para comprar un objeto mágico, hay que mirar primero en la tabla ST-4 de Precios y Equipo, para determinar el precio base del objeto. Los precios base de objetos que contienen sortilegios (sin incluir el precio del sortilegio en sí) se incluyen en la tabla ST-7.

Si un objeto mágico posee una bonificación (ver más arriba) o es especialmente ligero, se multiplica su precio base por un factor dado en la tabla ST-7. Si un objeto mágico contiene un sortilegio, hay un coste adicional que se suma al precio base. La tabla ST-7 nos da los multiplicadores y costes adicionales.

Estos precios son a la hora de comprar objetos mágicos. Normalmente, al venderlos, sólo se podrá obtener el 50% del precio de compra. Hay que pasar una tirada de maniobra estática para conseguir más (ver la sección 4.84). Los objetos mágicos suelen venderse y comprarse únicamente en las grandes ciudades o en áreas civilizadas especiales.

## 4.6 LA RELIGION

Tierra Media es un vasto continente que acoge a numerosas razas y culturas. La mayoría tienen su propio dios o dioses y los pertinentes rituales y preceptos. Muchas de estas religiones incluyen deidades crueles y la adoración de la Oscuridad. Otros panteones reflejan la percepción y creencia local en alguno o en todos los *Valar*. Esto es especialmente cierto en el noroeste de Tierra Media, donde los elfos y los humanos ilustrados conocen la verdadera naturaleza de aquellos que son superiores.

### Eru y los Valar

*Eru* es el Dios Único de *Arda* y los *Valar* son sus siervos. Los *Valar* habitan en *Aman*. En un principio, *Eru* les asignó la vigilancia del mundo y, aunque se retiraron de la acción directa en Tierra Media tras la caída de Númenor en el 3319 de la Segunda Edad, siguen intentado mantener el equilibrio de las cosas. A través de sus agentes (los *Magos* o *Istari*) ayudan a los Pueblos Libres en su lucha contra *Sauron*. Los *Valar* creen que su intervención es justa, ya que no hacen más que enderezar un mal y combatir el poder con el poder. Tanto los *Magos* como *Sauron* son *Valar* menores, seres llamados *Maiar*.

Los *Valar* incluyen un número de seres que existen normalmente como espíritus y que sólo adoptan forma física cuando tratan con criaturas inferiores o cuando visitan Tierra Media. Algunos, como *Morgoth*, *Sauron* y los *Balrogs*, han quedado presos en sus cuerpos adoptivos como resultado de gastar un exceso de su poder interior. Aunque en principio podían alterar su apariencia a voluntad, su Maldad les ha encadenado a sus formas horribles.

Los quince *Valar* principales son denominados a menudo los *Poderes de Arda* o *Ainur*. Son ellos los más reverenciados por los habitantes de Tierra Media. Dentro de este grupo, se destacan los ocho *Aratar* (Ensalzados):

**Manwë:** Rey de los *Valar*. Señor de los Vientos. Amo del Aire y del Clima.

**Varda:** Reina de los *Valar*. Señora de las Estrellas. Espíritu de la Luz. Llamada también *Elbereth* o *Elentári*.

**Ulmo:** Señor del Océano. Amo de las Aguas.

**Aulë:** El Herrero. Amo de la Tierra. Señor de los Oficios. Hacedor de Montañas. Hacedor de Enanos. Llamado también *Mahal*.

### ST-7 TABLA DE TASACION DE OBJETOS MAGICOS

#### PRECIOS BASE

Un trozo de pergamino (contiene un sortilegio): 1 mo.  
Una redoma de poción (contiene un sortilegio): 10 mo.  
Un objeto diario: 20 mo. + el precio normal del objeto.  
Un objeto de cargas:

Varita: 10 mo. + coste normal del objeto  
Vara: 30 mo. + coste normal del objeto  
Bastón: 100 mo. + coste normal del objeto

Sumando de sortilegios +1: 50 mo.  
Sumando de sortilegios +2: 100 mo.  
Sumando de sortilegios +3: 200 mo.  
Sumando de sortilegios +4: 400 mo.  
Multiplicador de sortilegios x2: 200 mo.  
Multiplicador de sortilegios x3: 400 mo.  
Un objeto con bonificación: el precio del objeto.

#### FACTOR MULTIPLICADOR POR BONIFICACION DEL OBJETO:

10x	bonificación +5
50x	bonificación +10
250x	bonificación +15
1000x	bonificación +20
5000x	bonificación +25

#### FACTOR MULTIPLICADOR POR EL PESO DEL OBJETO:

1x	100% del peso dado
10x	80%-99% del peso dado
50x	60%-79% del peso dado
100x	40%-59% del peso dado

**PRECIO** = (precio base + coste adicional) x factores multiplicadores.

#### COSTE ADICIONAL (en monedas de oro) POR SORTILEGIOS IMPLANTADOS:

Tipo de objeto o bonificación	Nivel del sortilegio en el objeto*									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pergamino runas	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Poción	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Objeto diario**	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Varita	10	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Vara	40	80	120	150	200	-	-	-	-	-
Bastón	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

Recargar una varita, vara o bastón una vez ha quedado exhausto cuesta la mitad del precio del sortilegio implantado.

\* Los sortilegios de Canalización cuestan el doble que estos precios.

\*\* Una vez al día; se suma la mitad del precio por cada vez adicional al día. El precio se dobla si el objeto es más pequeño que una daga.

**Yavanna:** Sustentadora. Dueña de la Tierra. Dadora de Frutos. Guardiana de las Plantas. Llamada también *Kementári*.

**Námo:** Señor de los Espíritus. Guardián de los Muertos. Amo del Destino. Señor de las Estancias de la Espera. Llamado también *Mandos*.

**Nienna:** Señora de la Pena, el Dolor y el Sufrimiento. La Plañidera. La Conciencia.

**Orome:** El Cazador. Domador de Bestias. Señor del Bosque. Amo de las Tierras Salvajes. El que sopla el cuerno. Llamado también *Araw*, *Aldaron* o *Tauron*.

**Morgoth:** el "Enemigo Oscuro" fue en tiempos el más poderoso de los Aratar y de todos los Valar, pero cayó en desgracia y ha sido arrojado al Vacío. Llamado *Melkor* (Aquel que destaca en poderío), sintió celos de su señor Eru y ansió el poder. Fue el Rey de la Oscuridad y el origen del Mal, el Mal encarnado.

Los otros seis Valar principales son: **Vána**, Señora de las Flores y la Canción; **Lessa**, Danzante y Señora de la Juventud y las Fiestas; **Irmó**, Amo de los Sueños, Señor de las Visiones, **Lórien**; **Estê**, Curador; **Vairê**, Tejedora del Destino, esposa de Mandos; y **Tulkas**, Campeón de los Valar.

Hay que tener en cuenta que los Valar son adorados por muchos pueblos bajo diferentes nombres y con creencias únicas. Algunas gentes adoran a ciertos Valar por encima del resto simplemente porque el Vala tiene poder sobre influencias naturales significativas a nivel local. Por ejemplo, *Ulmo* puede ser más importante para un pueblo costero y puede ser designado con un nombre completamente extraño.

### Culto religioso

Las prácticas religiosas varían según el lugar, pero las que se encuentran en el noroeste de Tierra Media son generalmente informales. La meditación individual y fiestas comunales más bien escasas dominan la vida ritual de la religión. En otras partes de Tierra Media están más difundidas las normas religiosas más formales y estrictas

## 4.7 HERIDAS, MUERTE Y CURACION

Durante el transcurso del juego, es probable que los personajes sufran daño en la forma de heridas o muerte (lo sentimos, pero así son las cosas en Tierra Media). Hay dos factores principales en el daño inferido a un personaje: las heridas en el cuerpo del personaje y la muerte (la separación del alma y el cuerpo). Las heridas pueden llevar a la "muerte". Cada uno de estos dos tipos de daño requiere una forma diferente de curación.

Si se han curado todas las heridas recibidas por el cuerpo, pero el alma ha partido (ha ocurrido la muerte), entonces el personaje permanecerá en coma hasta que su alma regrese. Mientras se está en coma, se debe hacer una tirada de dados en la tabla IHT-1 por día, como se explica más abajo. En este caso, los encabezamientos de columna que se refieren a asaltos se usan para indicar el número de días transcurridos desde la muerte.

Si un cuerpo recibe suficientes heridas como para causar la muerte (ver la sección 4.72) y el alma ha partido (o se conserva en Vida Suspendida, ver la sección 4.74), comenzará a decaer normalmente (un sortilegio de Preservación lo impediría, ver la sección 4.74).

Tan pronto como se hayan curado todas las heridas que llevaron a la muerte, el decaimiento se ralentizará (ver el párrafo anterior). Mientras un cuerpo decae, el efecto principal es el deterioro de las características debido a la falta de oxígeno en el cerebro. Cada asalto, tras ocurrir la muerte, debe hacerse una tirada en la tabla IHT-1 por cada una de las características del personaje para ver si dicha característica disminuye. Cuando una característica alcanza 0 o un resultado menor, el alma del personaje no volverá al cuerpo por medios normales (sortilegios o hierbas).

### 4.71 HERIDAS

Las heridas pueden ocurrir como resultado de ataques, pifias, fallos y sortilegios. Las heridas toman forma de pérdida de puntos de vida, pérdida de puntos de vida por asalto, aturdimiento durante asaltos, subtracciones a la actividad y heridas específicas en diversas partes del cuerpo. Estas heridas se detallan en la sección 6.65.

IHT-1 TABLA DE DETERIORO DE CARACTERISTICAS

Tirada	Asalto tras la muerte		
	1 <sup>o</sup> -6 <sup>o</sup>	7 <sup>o</sup> -18 <sup>o</sup>	tras el 18 <sup>o</sup>
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

**Nota:** el número resultante es la cantidad en que se disminuye la característica.

IHT-2 TABLA DE RECUPERACION

Tipo herida	Poca	Gravedad	
		Media	Extrema
Quemadura/tejido	3 días	10 días	25 días
Hueso/Músculo/tendón	5 días	15 días	35 días
Cabeza/órganos internos	2 sem.	2 meses	varía

IHT-3 TABLA DE EFECTO Y PRECIOS DE RESUCITAR

Nivel del que realiza	% Probabilidad fracaso	Días necesarios para recuperación	Precio recomendado
12 <sup>o</sup>	10%xdías muerto	100xdías muerto	150 mo.
15 <sup>o</sup>	5%xdías muerto	50xdías muerto	250 mo.
17 <sup>o</sup>	2%xdías muerto	20xdías muerto	350 mo.
20 <sup>o</sup>	1%xdías muerto	5xdías muerto	500 mo.
25 <sup>o</sup>	1%xdías muerto	ninguno	800 mo.

## 4.72 LA MUERTE

La muerte (partida del alma) ocurre de cuatro maneras:

1) **Muerte inmediata:** Ocurre una herida que causa la muerte inmediata del personaje.

2) **Pérdida excesiva de puntos de vida:** Si un personaje pierde más puntos de vida que la suma total debida a su Desarrollo físico (ver la sección 2.32) y su constitución, el alma se separará tras 6 asaltos. Si alguien cura las heridas, recuperando puntos de vida, de manera que (antes de que pasen los 6 asaltos) el total de puntos de vida perdidos no excede la suma mencionada antes, entonces la muerte no ocurrirá por pérdida excesiva de puntos de vida.

3) **Muerte tras un número de asaltos:** Si ocurre una herida que determina que el personaje morirá transcurrido un número de asaltos, debido a la herida, entonces el alma partirá una vez pasado ese número de asaltos. Si la herida que puede ocasionar la muerte es curada antes de que pasen los asaltos, entonces el personaje no morirá debido a dicha herida.

4) **Especial:** Algunos sortilegios especiales o sucesos pueden llevar directamente a la muerte.

## 4.73 CURACION NATURAL Y PRIMEROS AUXILIOS

En un juego de rol, la curación es muy importante. Determina con qué frecuencia mueren los personajes y cuánto tiempo y dinero hacen falta para recuperarse de una herida. Las heridas curan naturalmente y pueden ser tratadas provisionalmente de la siguiente manera:

**Puntos de vida:** Se recupera uno cada hora si se reposa, uno cada 3 horas si no se reposa.

**Puntos de vida por asalto:** Una venda y compresa harán recuperar 1, 2 ó 3 puntos de vida por asalto (o reducirán los puntos de vida perdidos por asalto "herido" en 3), siempre y cuando el personaje no haga nada más que andar durante las siguientes 8 horas (si hace algo más, se vuelven a perder los puntos de vida por asalto). Un torniquete hará recuperar de 4 a 10 puntos de vida por asalto en una herida en un miembro, pero hasta que la herida cure, el torniquete deberá soltarse una vez cada 24 asaltos, debiendo perderse 3 puntos de vida por asalto durante 5 asaltos (o se perderá el miembro).

**Sustracciones a la actividad:** Se eliminan y la actividad vuelve a ser normal cuando la herida que las causa ha curado.

Se puede obtener el tiempo de recuperación natural promedio para heridas específicas en la tabla IHT-2. Estos tiempos se basan en un periodo de recuperación y descanso y en un tratamiento apropiado (por ejemplo, colocación de huesos rotos, vendaje de heridas, alimentación apropiada, etc.). El DJ debe basar la gravedad en la descripción del daño.

## 4.74 CURACION MEDIANTE SORTILEGIOS

Los animistas tienen ciertas listas de sortilegios que les permiten curar heridas, conservar el cuerpo e impedir que el alma se separe del cuerpo. Los sortilegios que curan heridas se definen en las descripciones de listas de sortilegios (sección 7.1)

El sortilegio de Preservación de la lista de Canalización Directa (ver la sección 7.15) impide el decaimiento del cuerpo de manera que no se produzca el deterioro de características tal y como se explica en la sección 4.7, o lo detiene si ya ha comenzado. El sortilegio de Vida Suspendida, en la misma lista impedirá que el alma abandone un cuerpo que moriría al no curársele las heridas tal y como ya se ha descrito en la sección 4.7. Una vez el alma ha abandonado el cuerpo, la Vida Suspendida no le hará volver; haría falta un sortilegio de Resucitar. Resucitar es un sortilegio de, como mínimo, 12º nivel, y variará según el nivel de quien lo realiza tal y como figura en la tabla IHT-3. Ello supone que haya un animista de ese nivel disponible. Cada sortilegio de resucitar (basado en el nivel) puede intentarse sólo una vez para un personaje "muerto", pero la próxima vez que el personaje "muera" puede usarse de nuevo cada sortilegio.

Si los personajes están dispuestos a pagar sortilegios de curación, el DJ debe determinar si hay un animista del nivel requerido disponible (ello es parte del desarrollo de un área civilizada, ver la sección 5.14). El precio recomendado es, como mínimo, el nivel del sortilegio multiplicado por el nivel de quien lo realiza (en monedas de oro). El precio se interpreta a menudo como un "donativo". Ciertos animistas curarán a todos los que acudan a ellos, a la gente de su pueblo gratis o a aquellos que "donen" todo lo que puedan (ver la sección 5.14).

## 4.75 CURACION CON HIERBAS

Las hierbas curativas son otra alternativa de curación. La tabla ST-5 da una lista de hierbas, sus precios en una ciudad, sus formas naturales, cómo prepararlas y dónde se las puede encontrar en las tierras salvajes. La sección 5.32 da consejos sobre cómo llevar a cabo las búsquedas de hierbas en áreas salvajes. Las hierbas de Resucitar son tratadas como sortilegios de Resucitar de 20º nivel (ver la sección 4.74 y la tabla IHT-3) a efectos de fracaso, recuperación y limitaciones al realizar la curación.



## 4.8 VENENOS, ENFERMEDADES, CLIMA, COMPRA, VENTA Y DINERO

Hay muchos y diversos elementos del juego de rol que añaden detalle, color y realismo. Muchos de estos elementos ya se han tratado en la sección 4, pero no pueden cubrirse todos los elementos de un mundo real. En esta sección hablaremos de algunos de los tópicos más importantes que nos quedan.

**VENENOS:** Los venenos son una interesante ayuda porque aportan peligro y tensión incluso al ataque o trampa más sencillo. La tabla ST-5 da una selección de venenos útiles, junto con sus precios, efectos, origen y forma.

**ENFERMEDADES:** Las enfermedades también son interesantes y aportan realismo al juego. Pueden ir desde un resfriado corriente a una plaga creada por el Señor Oscuro para diezmar la población de ciertas regio-

nes. La tabla ST-5 nos resume la causa y efecto de ciertas enfermedades.

**COMPRAR:** Muchas zonas de Tierra Media funcionarán con un sistema de trueque; es decir, que se cambian mercancías de aproximadamente el mismo valor. Los valores en dinero pueden ser un estándar comparativo para los que usan el trueque. La tabla ST-4 puede usarse para saber aproximadamente el valor de trueque de varias mercancías. Sin embargo, a menudo es más sencillo manejar la compra y venta en base a dinero.

**VENDER:** Los precios que se dan en la tabla ST-4 son los que encontrarán los personajes cuando compren mercancías. Los precios para objetos mágicos se fijan según lo descrito en la sección 4.56. Si los personajes intentan vender mercancías en un área civilizada pueden conseguir automáticamente el 50% del precio normal; es decir, si encuentran un comprador (por ejemplo, puede ser difícil encontrar un comprador para un bastón que lanza bolas de fuego en una posada en el campo).

Un personaje puede intentar sacar algo más del 50% realizando una maniobra estática (ver la sección 6.52) en la sección de Influencia e Interacción de la tabla de Maniobras Estáticas MT-2. Claro está que corre el riesgo de no vender la mercancía. El DJ basará la dificultad de la tirada de Influencia en el precio que quiere conseguir el personaje, la persona a quien quiere vender (por ejemplo, qué experiencia tiene en comerciar y hasta qué punto desea la mercancía) y sus técnicas de comercio (por ejemplo, si intenta vender al 89%, consigue un resultado de éxito parcial y entonces baja a pedir el 70%, la dificultad debería ser menor para la segunda tirada).

**DINERO:** Sugerimos que el dinero tenga la forma de monedas, cada una de las cuales pese unos 8 gramos. Las monedas tienen diferentes valores según el metal del que están hechas (mithril, oro, plata, bronce, cobre o estaño):

1 moneda de mithril (mm) = 100 monedas de oro (mo)  
1 moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp)  
1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de bronce (mb)  
1 moneda de bronce (mb) = 10 monedas de cobre (mc)  
1 moneda de cobre (mc) = 10 monedas de estaño (me)

Las monedas de mithril son muy raras y no pueden cambiarse por todo su valor en cualquier parte. En Tierra Media eran más comunes a principios y mediados de la Tercera Edad, siendo entonces su valor de 50 mo, o incluso de 10 mo.

**NOTA:** Excepto en el caso de las monedas de mithril, el valor de cada clase de moneda es 10 veces el de la siguiente moneda inferior. De esta manera, el valor de una cantidad de dinero (de menos de 10 mo) puede escribirse como un número de 5 dígitos, correspondiendo el primer dígito a las monedas de oro, el segundo a las de plata, el tercero a las de bronce, el cuarto a las de cobre y el quinto a las de estaño (por ejemplo, 63251 será 6 mo, 3 mp, 2 mb, 5 mc y 1 me) Luego los costes y precios pueden sumarse y restarse como números de base 10 (ver el ejemplo en la sección 3.71).

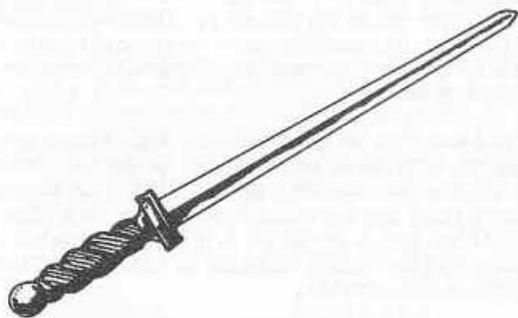
**CLIMA:** Determinar el clima cada día es importante cuando se va de aventuras. La tabla ST-8 nos da un método para determinar la temperatura y precipitaciones de un día determinado. El DJ deberá:

- 1) Determinar el mes.
- 2) Determinar el clima general de la zona (por ejemplo, cálido y húmedo, fresco y seco, caluroso y seco, etc.)

3) Determinar la temperatura.

4) Determinar si hay precipitaciones, en qué cantidad y de qué tipo.

Los meses numerados se corresponden más o menos a los meses tal y como son en Europa (es decir, el 1 es enero, el 2 febrero, etc.). También se dan los nombres élficos de los meses. El esquema será el mismo para diferentes hemisferios y zonas de temperatura, pero el ciclo local de estaciones puede variar hasta en seis meses.



#### ST-8 TABLA CLIMATICA

La primera cifra representa la precipitación media en centímetros; la segunda, entre paréntesis, es el número de probabilidad. Cada día se tiran los dados, un resultado igual o menor al número de probabilidad significa que ese día habrá precipitaciones; cuanto más bajo el resultado, mayores serán las precipitaciones en un momento dado.

El tipo de precipitación se determina según la temperatura en la zona para un día determinado: **nieve:** por debajo de 0°; **aguanieve:** a 0°; **lluvia:** por encima de 0°. Cuando nieva hay un 1% de probabilidad de que haya granizo y un 4% de que sea una tormenta de nieve. \* = 50% de probabilidad de que haya niebla o rocío, pero ningún otro tipo de precipitación.

**Lluvioso:** caluroso o cálido; uno o dos meses secos; lluvioso el resto del año; frecuentes lluvias intensas.

**Húmedo y templado:** precipitaciones en todas las estaciones; precipitaciones moderadas o suaves durante muchos días seguidos, aunque puede haber chaparrones intensos en algunas ocasiones; nieblas espesas en las tierras altas o junto a las costas.

**Seco y lluvioso:** estación seca y lluviosa muy diferenciadas; precipitaciones muy intensas durante la estación de las lluvias; ninguna o muy escasa precipitación en la estación seca.

**Seco:** zonas con climas fríos o calurosos; precipitaciones escasas concentradas en los periodos de temperaturas cálidas o moderadas; seco durante el resto del año.

**Arido:** zonas extremadamente frías o calurosas; ninguna o casi ninguna precipitación; rápida evaporación o absorción en el terreno.

## TEMPERATURAS NORMALES

La siguiente tabla da los cambios de temperatura para una serie de zonas. El DJ debe (a) anotar la cantidad de la diferencia entre mínima y máxima, (b) tirar los dados y (c) aplicar el resultado, los resultados altos corresponden a temperaturas altas.

MES	Caluroso	Cálido	Templado	Fresco	Frío
1	15-24	7-18	(-12)-10	(-18)-2	(-40)-(-18)
2	13-21	4-16	(-18)-7	(-29)-(-1)	(-45)-(-18)
3	13-24	7-16	(-12)-13	(-23)-(-4)	(-43)-(-12)
4	18-29	10-21	(-4)-18	(-9)-13	(-32)-(-4)
5	24-35	15-32	10-24	(-7)-15	(-18)-4
6	27-40	21-35	15-32	4-27	(-7)-10
7	32-46	29-40	18-35	7-29	2-15
8	32-46	27-40	21-38	4-27	2-18
9	24-38	18-35	13-29	(-1)-15	(-7)-10
10	21-32	15-29	7-21	(-7)-13	(-18)-4
11	18-29	13-24	(-1)-18	(-12)-7	(-29)-(-1)
12	15-29	10-21	(-7)-13	(-18)-4	(-34)-(-9)

N. del T.: las temperaturas vienen en grados centígrados. Las que figuran entre paréntesis son por debajo de cero.

## PRECIPITACION MEDIA:

Meses	Lluvioso	Húmedo	Templado	Húmedo y seco	Seco	Arido
Yestarë ( día intercalado: Yule )						
1 Narwain (Invierno)	26,7(90)	5(20)	5(20)	2,5(10)	0,6(02)	-(01)*
2 Ninui (Invierno)	22,9(85)	6,3(25)	3,8(15)	0,6(02)	0,6(02)	-(01)*
3 Gwaeron (Invierno)	26,7(90)	8,9(20)	5(02)	0,6(02)	0,6(02)	-(01)*
4 Gwirith (Primavera)	26,7(90)	10,1(75)	3,8(15)	1,9(08)	0,6(03)	-(01)*
5 Lothron (Primavera)	20,3(80)	11,4(80)	5(20)	6,3(20)	0,6(03)	0,6(02)
6 Nóruí (Primavera)	10,1(40)	14(85)	5(20)	5(20)	1,9(07)	0,6(03)

### Loéndé ( día intercalado: medioaño )

7 Cerveth (Verano)	6,35(25)	11,1(80)	7,6(30)	7,6(30)	13,8(15)	-(01)*
8 Urui (Verano)	3,8(15)	10,1(75)	7,6(30)	11,4(45)	3,8(15)	-(01)*
9 Ivanneth (Verano)	5(20)	16,5(95)	6,3(25)	12,6(50)	3,8(15)	-(01)*
10 Narbeleth (Otoño)	12,6(50)	16,5(90)	8,9(35)	27,9(95)	2,5(10)	-(01)*
11 Hithui (Otoño)	15,2(60)	7,6(45)	6,3(25)	30,4(99)	0,6(03)	-(01)*
12 Girithron (Otoño)	20,3(80)	6,3(25)	6,3(25)	17,8(70)	0,6(02)	-(01)*

### Mettarë (día intercalado: fin de año)

\* ver explicación en página anterior

## 5. ACCIONES

# EN EL MEDIO ESTRATEGICO

El medio estratégico consiste en las áreas civilizadas y el campo (ver la sección 4.1). Comparada con las acciones tácticas (ver la sección 6) que normalmente ocurren en los lugares de aventuras, la acción que se desarrolla en el medio estratégico suele ser menos peligrosa y requiere menos tiempo para ser descrita y resuelta. Dicha acción puede resolverse a menudo en muy poco tiempo real (distinto del tiempo dentro de la estructura del juego).

### 5.1 ACTIVIDAD EN LAS AREAS CIVILIZADAS

La actividad en las áreas civilizadas puede ser tan sencilla como regresar después de cada aventura, curarse, re-equiparse y volver a salir de aventura. Sin embargo, a menudo es interesante visitar un área civilizada que tenga más contenido. Un área civilizada puede ser una fuente de información, intrigas, distracciones y peligrosos encuentros.

#### 5.11 COMPRAR Y VENDER

Cada jugador puede resolver por sí mismo la compra y venta de mercancías corrientes (suministros y objetos) que haga su personaje. Este proceso y el sistema monetario están descritos en las secciones 4.56 y 4.8, y los precios están disponibles en las tablas ST-4, ST-5 y ST-7. Sin embargo, algunas partes del proceso, poco corrientes, pueden incluir regatear y comerciar y el DJ tendrá que intervenir como la persona con la que el personaje quiere comerciar. El DJ debe determinar también si existen compradores o vendedores para objetos especiales o fuera de lo común o hierbas. Normalmente esto suele formar parte de la descripción del área civilizada.

#### 5.12 COMIDA Y ALOJAMIENTO

Cada área civilizada debe proporcionar comida y alojamiento, aunque sólo se trate de bazofia, sobras y un

granero. La tabla ST-4 da algunos precios aconsejables por la comida y alojamiento en una posada normal en un pueblo. El DJ puede hacer una tirada por cada posada (o lugar de alojamiento deseado) que visite el grupo para determinar el grado de actividad ese día. Un resultado muy alto significará que no hay sitio para los personajes; muy bajo significa que podrían conseguir precios más baratos.

#### 5.13 RECOGER INFORMACION

A menudo, un área civilizada es el lugar donde conseguir información sobre lugares de aventuras, misiones y otros guiones descritos en la sección 4.41. La información sobre las misiones que los PNJs desean ver realizadas debería estar disponible en las posadas y lugares públicos, bien de boca en boca o por contacto directo con la persona que quiere que se realice la misión. También se encontrarán anuncios de torneos, duelos y otros actos públicos, así como otros materiales, incluidos anuncios de "Se busca".

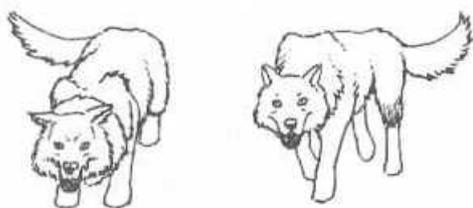
Los rumores e indicios sobre los sucesos locales, criaturas y lugares de aventuras deberán poder obtenerse de los lugareños en las tabernas y posadas. A menudo será una buena ayuda emborrachar a los lugareños o ponerlos a gusto para conseguir más información. Dicha información será en forma de rumores, leyendas, cuentos y mentiras descaradas.

La información más fiable, como mapas y descripciones (por parte de personajes que realmente saben lo que pasa), se podrá conseguir pagando un precio. Este tipo de información puede conseguirse regateando como cualquier otra mercancía (ver la sección 4.8).

El DJ puede hacer que los personajes hagan tiradas de "leyendas de historial" sobre un tópico en particular, para recordar cuentos, leyendas o cualquier otra información de sus antecedentes o historia pasada. Los bardos son aptos profesionalmente para esto y se les debe dar una bonificación extra de +5 por nivel, porque se supone que continuamente ponen al día y aumentan su conocimiento de base. El DJ puede usar la columna de Percepción en la tabla de Maniobras Estáticas (MT-2) para resolver estas tiradas por leyendas.

#### 5.14 CURACION Y RECUPERACION

La curación y recuperación de las heridas se trata en la sección 4.7. El DJ deberá esbozar las posibilidades de curación (primeros auxilios, hierbas y animistas) de cada área civilizada, aunque se trate sólo de la mujer de un granjero con algunos trapos viejos y un atizador caliente. Siempre que un personaje requiera restablecerse de heridas graves harán falta comida, alojamiento y posiblemente una enfermera



## 5.15 ENCUENTROS

A veces, las acciones en el medio estratégico se convierten en acciones en el medio táctico (es decir, combatir, acechar, correr, etc.). El DJ hará una tirada abierta de "actividad" cada día que pase en un área civilizada para determinar la probabilidad de un "encuentro". Si el resultado es muy alto, entonces puede que ocurra un encuentro. El tipo de área civilizada y la situación de los personajes nos dirá cuán alto debe ser el resultado de los dados para que se produzca un encuentro.

Los encuentros típicos en un área civilizada incluyen: una pelea en una taberna o posada que los PJs estén visitando, un intento de asaltar a los PJs (en la calle o en su lugar de residencia) para robarles, un intento de vender a los PJs mercancías defectuosas (o información falsa), un ataque por parte de fuerzas exteriores al área civilizada, etc. Las posibilidades son infinitas y a menudo acaban en una aventura que puede constituir toda una sesión de juego.

## 5.2 ACTIVIDAD EN EL CAMPO

Mientras estén al aire libre, los grupos intentarán normalmente viajar de un sitio a otro (ver la sección 5.3 para las actividades en el campo mientras se está buscando algo). El DJ debe controlar actividades tales como el movimiento, las acampadas, la huida de perseguidores y los encuentros.

La actividad en el campo se controla normalmente a intervalos de 4 horas cuando los PJs se mueven y están activos, y de 12 horas si están descansando, durmiendo o escondiéndose. Las distancias se miden en kilómetros.

### 5.21 EL MOVIMIENTO

El movimiento normal en una situación estratégica se resuelve en intervalos de 4 horas. Este tipo de movimiento difiere del movimiento táctico (ver la sección 6.4). La tabla ST-9 da velocidades de desplazamiento normales cada 4 horas según el tipo de terreno. Se supone que el terreno tiene zonas despejadas o caminos. Si el grupo está abriéndose camino a través de una jungla o de espesa vegetación, las velocidades se reducirán a la mitad. El DJ puede variar estas velocidades según circunstancias especiales, como la carga, que haya personajes heridos, que se viaje durante más de 8 horas seguidas (4 horas si se va corriendo y caminando a ratos), que no se tenga comida suficiente, las condiciones climáticas, etc.

Si se viaja de noche, la velocidad será la normal para grupos en los que todos sus miembros sean capaces de ver de noche. Para grupos en los que ningún miembro tenga esta capacidad, la velocidad disminuye a un 10% de lo normal. En grupos en los que al menos la mitad de sus miembros puedan ver de noche, la velocidad será el 75% de lo normal, y será el 50% de lo normal para los grupos en los que los miembros capaces de visión nocturna sean menos de la mitad.

(N. del T.: el DJ debería tener en cuenta cuántos personajes integran el grupo. No es lógico que un grupo de 12, en el que dos ven de noche (menos de la mitad), sólo vea reducida su velocidad en un 50%)

### 5.22 CAMPAMENTOS PARA DESCANSAR Y DORMIR

Mientras viaja, se supone que el grupo descansa unos 15 minutos cada 2 horas (10 minutos cada hora en terreno montañoso); esto ya está calculado en las velocidades

de movimiento estratégico que se dan en la tabla ST-9. Un grupo puede viajar de 8 a 12 horas cada día, y se supone que acampan el resto de cualquier periodo de 24 horas. Llamaremos noche a dicho periodo de descanso, aunque hay grupos (especialmente elfos y enanos) que pueden viajar de noche y descansar de día. Si el grupo ha viajado solamente 8 horas, se supone que han encontrado un buen lugar para acampar (fácil de defender). En caso contrario, el DJ hará una tirada abierta para decidir la calidad del lugar de acampada. Un resultado bajo significa un lugar poco adecuado y, probablemente, alrededores peligrosos. Un resultado elevado indica un buen lugar para acampar.

Lo normal es que los PJs establezcan una guardia por turnos (3, 4 ó 5 turnos es lo corriente), pero el DJ no lo debe sugerir o recordar. Si ocurre un encuentro (ver la sección 5.24), el DJ dividirá la noche en un número de partes (que suele ser el número de turnos de guardia de los PJs) y tirará un dado para decidir aleatoriamente cuándo sucede el encuentro. Sólo los personajes de guardia (si los hay) estarán despiertos y alerta cuando comience el encuentro. Habrá que despertar a los demás personajes con las acciones o ruidos que se produzcan durante el encuentro, o por acciones específicas por parte de los PJs que ya estaban despiertos.

### 5.23 ESCAPAR Y ESCONDERSE

A veces un grupo se verá perseguido en el campo por fuerzas hostiles. Ello puede darse en forma de ser seguidos por otro grupo (persecución directa) o puede tratarse de una alarma general (es decir, se ha alertado a toda la región y se está buscando al grupo).

Una alarma general se realiza tirando los dados por encuentros (ver la sección 5.24) cada hora en lugar de cada 4 horas. En cuanto a la persecución directa, la mayoría de las veces el grupo perseguido querrá evitar ser capturado o tener que luchar (escapar y esconderse). Otras veces querrá emboscar al grupo perseguidor (se arbitra como un combate normal). La persecución directa se controla cada hora de la manera siguiente:

1) Se determina la distancia que separa los perseguidores de los perseguidos.

2) El grupo perseguidor debe realizar una maniobra de rastrear, modificada por la suma de la bonificación de Rastrear de uno de los personajes que persiguen y la resta de la bonificación de Rastrear de uno de los personajes perseguidos. Si el grupo perseguido no se ha dado cuenta de que le están siguiendo y no intenta cubrir su rastro, sólo se suman a la tirada la bonificación por Rastrear de uno de los perseguidores y un +40 adicional.

3) Si la maniobra de rastrear es un "éxito" o un "éxito absoluto" (en la tabla MT-2) la distancia que separa ambos grupos se modifica en la diferencia entre sus velocidades de desplazamiento. Cada "casi éxito" antes de un "éxito" aumenta la distancia que separa a los grupos en 60 metros (esto puede ignorarse la mayor parte de las veces).

4) Si la maniobra de rastreo es un "éxito parcial", se aumenta la distancia que separa los grupos en la velocidad de desplazamiento del grupo perseguido.

5) Los restantes resultados de la maniobra de rastreo son fallos que se explican por sí solos (ver la tabla MT-2).

Si los perseguidores avistan al grupo perseguido, la acción se resolverá como situación táctica (ver la sección 6). Cuando llueve (o nieva), si la distancia que separa ambos grupos excede la distancia que los perseguidores pueden recorrer en una hora, la persecución acaba (menos distancia si es una fuerte lluvia, más si es una llovizna).

## 5.24 ENCUENTROS

En general, en ciertos momentos, el DJ hace una tirada abierta de actividad para ver cuánta acción está ocurriendo en la zona en la que se encuentran los PJs. A continuación, uno de los jugadores hace una tirada abierta de evitación, para ver hasta qué punto el grupo evita cualquier actividad. La diferencia entre estas dos tiradas se hace corresponder con la densidad de población en la Tabla de Encuentros ST-10

Este proceso se denomina **tirada de encuentros** y se realiza, normalmente, cada 4 horas cuando el grupo está moviéndose y una vez durante cada periodo de sueño (noche) cuando el grupo acampa. La tabla ST-10 también incluye modificadores a la tirada de evitación.

## 5.3 EXPLORACION EN EL CAMPO

A menudo, un grupo no se limita a viajar por el campo; están buscando algo o algún lugar. El objeto de la búsqueda pueden ser hierbas, un lugar de aventuras, comida, agua, etc. Siempre es más probable que las búsquedas resulten en encuentros (ver la tabla de Encuentros ST-10).

### 5.31 BUSQUEDA DE LUGARES DE AVENTURAS

La búsqueda de lugares de aventuras se divide en dos categorías: la búsqueda de un lugar en particular, o la búsqueda de cualquier lugar que aparezca en la zona en la que se está buscando. La búsqueda de un lugar en particular suele ser el resultado de alguna información obtenida en forma de mapas, rumores u otros indicios (ver la sección 5.13). La búsqueda de lugares al azar puede iniciarse debido a un rumor o por el deseo general de encontrar botín y aventuras. Los lugares de esta clase pueden ser guaridas de monstruos o animales, viejas tumbas, torres y templos abandonados o ruinas desiertas de cualquier tipo.

### 5.32 BUSQUEDA DE HIERBAS

A menudo, los personajes buscan hierbas para curar a un miembro del grupo, para curaciones en futuras aventuras o sencillamente para venderlas y hacer dinero. La tabla ST-5 indica el clima y tipo de terreno en el que se encuentra cada tipo de hierba. Por cada hora que un grupo explora y busca en una zona semejante, el grupo puede realizar una maniobra estática en la columna de "Percepción y Rastrear" de la Tabla MT-2 (no se aplican

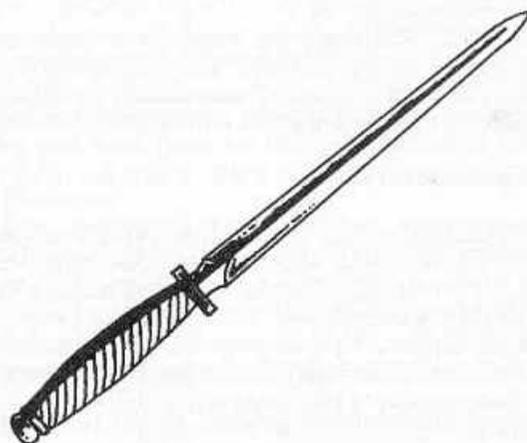
los modificadores normales de Percepción) para encontrar las hierbas. Se sigue el procedimiento siguiente:

1) La dificultad de encontrar la hierba se obtiene de la tabla ST-5, en forma de modificador a la maniobra de percepción.

2) La tirada del grupo recibe también cualquiera de los modificadores siguientes que sea aplicable: -50 si se busca en una zona en la se ha buscado en los seis últimos meses; +20 por cada animista y cada montaraz que haya en el grupo; y +2 por cada personaje del grupo que busque. También se pueden sumar las bonificaciones de la habilidad secundaria de "forrajear" de los miembros de grupo, pero primero se dividen entre el número de personajes del mismo.

3) "Éxito absoluto" indica que los buscadores han encontrado de 1 a 5 dosis. "Éxito" indica que se ha encontrado una dosis. "Casi éxito" permite realizar otra tirada en esta misma hora, modificada en un +20. "Éxito parcial" o "Fracaso" significa que no se encuentran las hierbas. "Fracaso absoluto" o "Error garrafal" significa que no se encontrarán más dosis durante el resto de la jornada.

Un grupo puede decidir separarse en grupos más pequeños (o ir uno por uno) para poder hacer una tirada por cada grupo. Sin embargo, los grupos pequeños deben cubrir áreas completamente separadas en periodos de 4 horas, normalmente fuera del alcance del oído, y quedan sujetos a tiradas de encuentros para cada grupo por separado.



## ST-9 TABLA DE VELOCIDADES DE MOVIMIENTO ESTRATEGICO

(el resultado son los kilómetros recorridos cada 4 horas)

Tipo de Transporte	Tipo de terreno					
	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Abrupto y bosque	Montañoso
Sigiloso	6	6	4,5	3	3	1,5
Andar cauteloso	12	10,5	6	6	4,5	3
Andar	15	12	9	7,5	4,5	3
correr/andar	22,5*	18*	13,5*	10,5*	6**	4,5**
Trote	22,5	18	13,5*	10,5*	6*	4,5*
Galope	37,5	27*	18**	15**	9**	6**

\* requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 4 horas

\*\* requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 2 horas

## ST-10 TABLA DE ENCUENTROS

Esta tabla sirve para determinar los encuentros usuales entre PJs y habitantes de la zona o animales salvajes. Las zonas representan la densidad relativa de seres sociales o habitantes. Se corresponden con cifras que nos indican la diferencia entre las dos tiradas de encuentro.

Los códigos de letras antes de las barras representan la interacción con seres sociales, normalmente los que habitan la zona; las letras a continuación de las barras representan interacción con animales salvajes. Si hay una letra en ambas categorías, el DJ volverá a tirar los dados: un resultado bajo indica un encuentro con animales salvajes, uno alto, con seres sociales.

### DENSIDAD DE POBLACION

Denso Moderado Escaso Deshabitado Desolado

1-30	s/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-40	e/-	s/-	-/s	-/s	-/-
41-50	e/-	s/-	-/s	-/s	-/-
51-60	e/-	s/-	s/s	-/s	-/-
61-70	e/-	e/-	s/s	-/s	-/s
71-80	e/-	e/s	s/s	-/s	-/s
81-90	e/-	e/s	e/s	-/s	-/h
91-100	h/s	e/s	e/s	-/h	-/h
101-120	h/h	e/s	e/h	s/h	-/h
121-140	a/h	h/h	h/h	e/h	s/a
141-160	a/a	a/h	h/h	e/h	e/a
161-180	a/a	a/a	a/h	h/a	h/a
181-200	t/a	a/a	a/a	a/a	a/t
201+	t/t	t/t	t/t	t/t	t/t

### Códigos de encuentro:

- t = trampa, emboscada o ataque sorpresa.
- a = grupo atacante.
- h = grupo hostil.
- e = encuentro básico.
- s = observación con otro grupo.

Los códigos de encuentro son generales y relativos. Un encuentro sencillo con un grupo de una cultura tremendamente agresiva o sospechosa puede ser más peligroso que una fuerza hostil de gente pasiva. El DJ debe tener en cuenta los habitantes locales y animales para determinar qué tipo aparecerá y cuál será su fuerza o número. Una regla sencilla: cuanto mayor la diferencia, más peligroso el encuentro. El DJ puede aumentar las capacidades de los habitantes o animales de acuerdo con esto.

### MODIFICACIONES A LA TIRADA DE ACTIVIDAD:

#### Terreno en el que se viaja:

- + 30, carretera
- + 20, despejado
- 10, bosque
- 15, abrupto
- 30, bosque y abrupto
- 40, montañoso

#### Actividad de los habitantes:

- + 25, hostiles
- + 50, zona vigilada
- + 100, alarma general (ver la sección 5.23)
- + 30, habitantes nocturnos (orcos, por ejemplo) de noche
- 30, habitantes nocturnos de día

#### General:

- 50, viajando de noche\*\*

variable: sortilegios usados para detectar grupos.

### MODIFICACIONES A LA TIRADA DE EVITACION:

#### Tamaño del grupo\*:

- + 50, uno
- + 20, dos
- + 0, 3-4
- 10, 5-7
- 20, 8-10
- 50, 11-20
- 75, 21-50
- 100, 51+

#### Tipo de movimiento:

- + 50, sigiloso
- + 20, andar cauteloso
- + 0, caminar normal
- 10, correr/andar
- 20, trote (montar)
- 40, galope (montar)
- variable: volar, barca, barco, etc.

#### General:

- + 30 si se está buscando algo
- variable: sortilegios usados por el grupo
- 20 si se ha acampado tras viajar 12 horas
- 40 si se ha acampado tras viajar 16 horas.

\* los montaraces, hobbits y elfos cuentan como 1/2  
 \*\* Puede ser menor debido a la luz (por ejemplo, la luna o las estrellas en una noche despejada).

# 6. ACCIONES EN EL MEDIO TACTICO

En una situación táctica, la acción se resuelve en términos de metros y segundos. En la secuencia táctica de *El Señor de los Anillos*, cada personaje sólo puede realizar una acción cada 10 segundos; puede moverse, atacar, preparar un sortilegio, realizar un sortilegio, realizar una maniobra de movimiento, realizar una maniobra estática, o realizar cualquier otra acción. Este periodo de 10 segundos se denomina "asalto". En tiempo real, se tarda bastante más de 10 segundos en resolver un asalto.

Algunos factores pueden afectar la acción que puede emprender un personaje. La mayoría son obvios y pueden resolverse usando la lógica y el sentido común (por ejemplo, un personaje con un brazo roto no puede usar un arma a dos manos o un arco; un personaje inconsciente no puede realizar ninguna acción, excepto respirar quizá; etc.) Naturalmente, es el DJ quien tiene la última palabra en estos asuntos.

Ciertos sortilegios permiten realizar más de una acción en un mismo asalto (por ejemplo, Rapidez I permite realizar 2 acciones en el mismo asalto). El uso de sortilegios para moverse (por ejemplo, Levitar, Volar, Andar por el aire, etc.) cuenta como la única acción durante un asalto, a menos que se usen únicamente para mantener una posición (es decir, flotar).

Ciertos resultados críticos de los ataques limitan las acciones, mientras que otros críticos restringen la actividad (por ejemplo, un -20 a la actividad). A menos que se diga otra cosa en la descripción del crítico, estas mermas a la actividad se aplican a todas las bonificaciones excepto la Bonificación Defensiva y a las de tiradas de resistencia.

El DJ y los jugadores deben repartirse el trabajo que se da al controlar una situación de combate táctico. El DJ debe controlar la disposición física (en un plano o dibujo) y a todos los PNJs (personajes no jugadores), pero los jugadores pueden ayudarle en otros aspectos. Un jugador anotará el daño recibido por cada personaje y su

estado (en *El Señor de los Anillos* se incluye una hoja para ello, que puede ser fotocopiada para usos no comerciales). Otro jugador llevará la cuenta de los asaltos y de la secuencia de acciones (ver la sección 6.2). Otro jugador puede ir anotando las actividades de los PJs que pueden dar lugar más tarde a puntos de experiencia. Otros jugadores pueden manejar las tablas y leer en voz alta los resultados durante el juego. Al repartir las diversas tareas, el juego transcurre con fluidez, todo el mundo participa y nadie queda atosigado de trabajo.

El sistema de *El Señor de los Anillos* para las acciones y el combate táctico se ha simplificado y abstraído para aumentar la fluidez del juego. Si los jugadores ya dominan *El Señor de los Anillos* y quieren un combate más detallado y realista, *Arms Law & Claw Law* de I.C.E. proporcionan un sistema de combate ampliado, con tablas de ataque individuales para las distintas armas, 20 tipos de armadura, tablas de impactos críticos más detalladas y reglas que permiten mayor flexibilidad.

## 6.1 REPRESENTACION DE LA SITUACION FISICA

El DJ debe decidir cómo anotará el movimiento, las posiciones relativas de todos los personajes, los alcances para proyectiles y sortilegios y el plano de la zona en la que los PJs se aventuran. Ello requiere normalmente una superficie de juego que representa la situación física y fichas o piezas que representan a los personajes y otros combatientes. Existen muchas posibilidades para realizar estos accesorios de juego, y el DJ puede escoger lo que le parezca más adecuado para su juego y para una situación determinada. A continuación, presentamos algunas de las técnicas y consejos más útiles.

El DJ puede dibujar el plano en una hoja de papel (o en una pizarra) y marcar la posición de cada personaje en él. Sugerimos una escala de 1 cm. = 6 m. para las hojas de papel de tamaño reducido, y una escala de 1 cm. = 3m. 6 1 cm. = 1,5 m. para superficies mayores. Se pueden medir las distancias con una regla. El problema de este método es la falta de detalle y la molestia de tener que borrar cada vez que un personaje se mueve.

Para resolver parte de este problema, recomendamos que se usen fichas o piezas para representar la posición de cada personaje. Estas piezas pueden ser todo lo elaboradas que deseen los jugadores y el DJ. Nuestras recomendaciones van desde las miniaturas de plomo disponibles en tiendas especializadas (pequeñas figuras que representan los diferentes tipos de criaturas y habitantes del mundo fantástico), a piezas de ajedrez, monedas o cuadrados de cartulina con el nombre de los personajes inscrito en ellos. Estas piezas de cartulina son muy sencillas de hacer; podéis colorearlas o adornarlas para mayor detalle en el juego.

En *El Señor de los Anillos* se incluyen dos hojas de papel hexagonado con diferentes tamaños de casillas.



Estas hojas facilitan el medir las distancias; basta con contar el número de hexágonos entre dos puntos. Si se usan piezas o fichas, cada una puede ocupar un hexágono diferente, indicando su posición.

En muchos grandes establecimientos dedicados a las fotocopias hay una máquina que puede hacer transparencias en plástico de las hojas en blanco y negro. Os recomendamos que hagáis copias en plástico transparente de las hojas hexagonadas incluidas con *El Señor de los Anillos*, que luego pueden colocarse encima de cualquier dibujo o plano, proporcionando el encasillado.

## 6.2 LA SECUENCIA DE ACCIONES

Las acciones se realizan normalmente en el siguiente orden durante un asalto determinado (es decir, a menos que un personaje anule su acción o la coloque en un "estado de oportunidad"):

- 1) Preparar o realizar un sortilegio
  - 2) Ataques con proyectiles o armas arrojadas, parada de proyectiles y carga/recarga.
  - 3) Maniobras de movimiento.
  - 4) Ataques y paradas en cuerpo a cuerpo.
  - 5) Movimiento.
  - 6) Maniobras estáticas.
- Se hacen tiradas de orientación cuando lo requieren las circunstancias.
- Las acciones que entran en conflicto pueden modificar esta secuencia (ver la sección 6.3)
- Al inicio de cada asalto, cada jugador debe decir o escribir en un papel (según decida el DJ) qué acción

quiere que su personaje realice en ese asalto. Al mismo tiempo, el DJ debe decidir qué acciones emprenderán los PNJs. A continuación se resuelven las acciones en el orden descrito en la secuencia anterior. Las secciones siguientes explican cómo resolver las diferentes acciones. La aventura de muestra en la sección 1.2 es un buen ejemplo de acciones realizadas asalto por asalto.

**ACCION DE OPORTUNIDAD:** Al llegar el momento de resolver una acción durante el asalto, cada personaje tiene la opción de poner su acción en un "estado de oportunidad", de hecho, de retrasar su acción hasta que quiera resolverla. No podrá realizar ninguna otra acción hasta que su acción de oportunidad haya sido anulada (al final de un asalto) o resuelta (en el momento que él decida). Puede iniciar su acción en cualquier momento posterior del mismo asalto o en cualquier momento de un asalto subsiguiente. Las acciones de oportunidad representan actividades tales como esperar que haya un blanco, preparar una emboscada, esperar a tirar una roca sobre alguien, etc. En la aventura de muestra de la Parte I, Naug está "en oportunidad" cuando espera poder disparar con su ballesta, sin realizar ninguna otra acción.

**ANULAR UNA ACCION:** Una acción puede anularse durante un asalto, antes de que tenga que ser resuelta. Un personaje que anula su acción puede elegir una de las siguientes alternativas: luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su Bonificación Ofensiva (BO) O moverse la mitad de su capacidad de movimiento (no correr) O realizar una maniobra modificada en un -30. La acción alternativa que se escoge, debe realizarse cuando se resuelven normalmente las acciones del mismo tipo que la acción alternativa

### ST-11 TABLA DE ACCIONES

<i>Acción</i>	<i>Información adicional y opciones</i>
Preparar sortilegio	Puede moverse 3 metros a continuación.
Realizar sortilegio	Puede moverse 6 metros a continuación.
Ataque proyectiles	Puede moverse 3 metros a continuación.
Carga/recarga	Puede moverse 3 metros a continuación.
Parada proyectiles	Se resta la mitad de la BO (bonificación ofensiva) al ataque de un proyectil. Después puede moverse la mitad de su factor de movimiento o realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva.
Maniobra de movimiento	La maniobra no puede cubrir una distancia que exceda a la mitad de la capacidad de movimiento normal del personaje.
Ataque cuerpo a cuerpo	Puede moverse 3 metros. Puede cambiar de lugar equipo, en cuyo caso la bonificación ofensiva disminuye en 30 por cada objeto movido (desenvainado, envainado o descolgado). Parte de la bonificación ofensiva puede usarse para parar el ataque de un contrincante (una parada cuerpo a cuerpo).
Movimiento	El movimiento disminuye en 3 metros por cada objeto que el personaje mueve o cambia de lugar.
Maniobra estática	No se permiten otras acciones.

**ANULAR UNA ACCION:** Se puede anular una acción antes de resolverla. A continuación el personaje puede realizar las siguientes acciones, durante la fase apropiada del asalto:

- 1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva normal.
- 2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento.
- 3) Realizar una maniobra modificada en un -30.

**ACCION DE OPORTUNIDAD:** Se puede retrasar cualquier acción, convirtiéndola en una acción de oportunidad. Una vez se ha retrasado la acción, no puede realizarse ninguna otra acción hasta que la acción de oportunidad haya sido resuelta o anulada. Sin embargo, la acción de oportunidad puede iniciarse en cualquier momento dentro del asalto en curso o en un asalto posterior.

**NOTA:** Si el DJ usa el encaramiento para los personajes (ver la sección 6.83), un cambio de encaramiento puede acompañar al movimiento, incluso si el movimiento se realiza además de otra acción.

**EJEMPLO:** Las siguientes acciones fueron realizadas, asalto por asalto, por los participantes en la aventura de muestra en la Parte I. Las acciones comienzan cuando los PJs se encuentran a unos 3 metros de la torre, listos para avanzar, y los orcos están despertando en el sótano de la torre y preparándose para levantar campamento y partir.

Asalto	PJs				PNJs		
	Agonar	Chinta	Droggo	Naug	Orco 1	Orco 2	Orco 3
1	Mueve	Mueve	Mueve	Mueve	--- se preparan para partir ---		
2	Prepara sortilegio	Mueve	Mueve	ataque de oportunidad	--- acaban de prepararse ---		
3	Realiza sortilegio (éxito)	Maniobra estática (fallo)	Maniobra estática (éxito)	ataque de oportunidad	Mueve	Mueve	Mueve
4	Mueve	Maniobra estática (éxito)	Maniobra estática (éxito)	ataque de oportunidad (dispara)	Mueve (muere)	Mueve	Mueve
5	Prepara sortilegio	Maniobra mov. (éxito)	ataque de oportunidad (pifia)	mueve	xxxxx	Mueve (huye)	Mueve
6	Realiza sortilegio (orco)	Maniobra mov. (fallo)	Sale de la pifia	ataque al orco (acierta)	xxxxx	corre (se va)	ataca a Chinta (dormido)
7	Desciende	Recibe un crítico	Recupera su arma	Limpia el hacha	xxxxx	se escapó	Capturado

El asalto 6 es un buen ejemplo de la secuencia de acciones:

- 1) Primero se realiza el sortilegio de Agonar que duerme al orco 3.
- 2) No hay disparo de proyectiles
- 3) Chinta Kari maniobra (y falla) para colocarse debajo del cofre antes de que el orco 3 pueda atacarla.
- 4) Naug ataca al orco 3 quien está cayendo dormido, rompiéndole la pierna. Tanto el orco 3 como el cofre caen sobre Chinta Kari quien recibe un crítico "A" de desequilibrio.
- 5) El orco 2 ha salido por la puerta y comienza a huir.
- 6) No hay acciones estáticas, excepto quizá Droggo contemplando su pifia.

## 6.3 PREPARAR Y REALIZAR SORTILEGIOS

El número de asaltos que un personaje pasa preparando un sortilegio afecta la efectividad del sortilegio, modificando la tirada de ataque cuando se realiza el sortilegio. Estas modificaciones son:

- 30 si no hay asaltos de preparación
- 15 si hay un asalto de preparación
- +0 si hay dos asaltos de preparación
- +10 si hay tres asaltos de preparación
- +20 si hay cuatro asaltos de preparación

Todos los asaltos de preparación de un sortilegio dado deben ir uno detrás de otro y preceder inmediatamente al asalto en el que se realiza el sortilegio (a menos que el realizar el sortilegio se coloque en estado de oportunidad; ver la sección 6.2). Durante un asalto de preparación, un personaje puede, además, moverse hasta 3 metros cuando se resuelve el movimiento. En la aventura de muestra de la parte I, Agonar preparó su sortilegio durante el asalto en el que el orco avanzó hacia Chinta Kari.

Se necesita la acción de un asalto para realizar un sortilegio y hacer que surta efecto. El blanco debe estar a la vista o debe ser detectado de alguna forma. Para realizar un sortilegio, se hace una tirada de "ataque" (como en el sortilegio de Levitar de Agonar en la aventura de muestra en la parte I). Todos los sortilegios necesitan de una tirada de "ataque", incluso si el sortilegio no ataca a un blanco (existe una posibilidad de fallo para cada sortilegio). Los ataques de sortilegios de rayo se resuelven

en la tabla AT-7, los ataques de sortilegios de bola se resuelven en la tabla AT-8 y los restantes sortilegios se resuelven en la tabla AT-9. Durante el asalto en que se realiza el sortilegio, un personaje puede moverse hasta 6 metros cuando se resuelve el movimiento. En la aventura de muestra en la parte I, Agonar realiza su sortilegio de dormir en el asalto en que el orco intenta atacar a Chinta Kari.



## 6.4 MOVIMIENTO

El movimiento es simultáneo para todos los personajes. Si existen conflictos (ambos contrincantes especifican movimiento), los jugadores deberán escribir a dónde piensan moverse. El DJ debe usar el sentido común a la hora de interpretar las intenciones de cada personaje, y éstos pueden modificar su movimiento real durante el juego para reaccionar a las circunstancias. Cada personaje puede moverse hasta 15 metros más su bonificación de movimiento y maniobra sin tener que realizar una tirada de maniobra, o hasta el doble de esta suma (corriendo) si pasa con éxito una tirada de maniobra (ver la siguiente sección).

Un personaje puede mover y cambiar de sitio objetos y piezas de su equipo que lleve encima (por ejemplo, desenvainar un arma, abrazar un escudo, sacar unas hierbas, etc.) pero la distancia que podrá recorrer se reducirá en 3 metros por cada objeto movido durante dicho asalto. El terreno también puede retrasar a un personaje: subir una colina, pasar a través de un seto, cruzar un arroyo, arena, etc. Recomendamos que en estos terrenos el DJ reduzca a la mitad la capacidad de movimiento.

### 6.41 CORRER: DOBLE MOVIMIENTO

Si un personaje quiere doblar su capacidad de movimiento (correr) el DJ establecerá la dificultad, basándose en la carga que lleva el personaje y en el terreno. Después, el personaje hará una tirada de maniobra modificada por su bonificación de movimiento y maniobra y aplicará el resultado en la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1. Si el resultado es una "F", se tendrá que hacer una segunda tirada en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4. En cualquier otro caso, el resultado será un número. Si el número es 100, el personaje puede moverse hasta el doble de su capacidad de movimiento normal. Por cada incremento de 10 que el resultado se encuentre por debajo de 100, la capacidad de movimiento doble se reduce en 3 metros. Por cada incremento de 10 que el resultado de la tirada esté por encima de 100, se incrementa en 3 metros la capacidad de movimiento doble.

Un personaje puede seguir corriendo un número de asaltos igual a su bonificación por constitución más cinco. Por cada asalto que descanse, recuperará dos asaltos de capacidad de correr. Por ejemplo, un personaje con una bonificación por constitución de +10 podría correr durante 15 asaltos antes de tener que descansar; o podría correr durante 10 asaltos, reduciendo su capacidad de correr a 5 asaltos, descansar 2 asaltos y obtener así 4 asaltos más de capacidad de correr, por un total de 9 asaltos, antes de tener que parar de nuevo a descansar.

**EJEMPLO:** Si miramos la aventura de muestra en la parte 1, tenemos el orco 2 que huye, y que sale por la puerta principal y echa a correr. Su capacidad normal de movimiento es de 20 metros por asalto (15 metros más su bonificación de movimiento y maniobra en cuero endurecido de +5), de manera que su capacidad de correr sería de 40 metros por asalto. El DJ estima que su maniobra es de "escasa" dificultad, saca un 38 con los dados y le suma la bonificación de movimiento y maniobra del orco para obtener un resultado final de 43. Buscando en la tabla de Maniobras de Movimiento (MT-1), bajo la columna de maniobras de "escasa" dificultad obtenemos un resultado de 70. Así, el orco se moverá 9 metros menos (100 menos 70 = 30, cada incremento de 10, 3 metros menos) que su capacidad normal de correr, es decir, 31 metros.

(Nota del traductor: En la versión original, las longitudes se dan en pies (1 pie, aproximadamente 30 cm.) Por ello, a la hora de sumar la bonificación, en el original un +5 son 5 pies; más o menos, metro y medio,

mientras que yo, para evitar cálculos enojosos, mantengo la equivalencia de un punto de bonificación = 1 metro. De esta manera, los personajes se moverán un poco más rápido que en la versión original; los DJs amantes de la puntillosa exactitud deberían hacer todo el cálculo en pies antes de reducirlo a metros. En el ejemplo que acabamos de ver, la capacidad de correr del orco no sería de 40, sino de 33 metros (50 pies capacidad movimiento normal + 5 bonificación = 55 pies x 2 = 110 pies x 0,3 = 33 metros). Por la misma regla, no acabaría corriendo 31 metros, sino 24 en la continuación del ejemplo. Como todos los personajes van a calzar las mismas "botas élficas" no creo que se produzcan anomalías en los encuentros tácticos).

### 6.42 MOVIMIENTO Y ACCIONES CON UNA MONTURA

Un personaje que monta un animal, se desplazará según la capacidad de movimiento de su montura (normalmente un caballo). Esta capacidad de movimiento se da en la tabla ST-4. Personaje y montura pueden moverse el doble de dicha capacidad (al galope) si el personaje realiza una tirada de montar (equitación).

Si un jinete realiza una tirada de montar (además de la tirada de montar por galopar) podrá moverse (o permanecer en la montura sin moverse) mientras realiza otra acción en el mismo asalto. Esta acción se denomina acción montado y puede ser cualquier actividad que se pueda realizar a lomos del animal que monta (por ejemplo, atacar, disparar con un arco, recoger a un compañero, etc.) La tirada que se requiere normalmente para realizar esta acción se modifica sumándole el resultado de la tirada de maniobra y restándole 100 (además de los modificadores normales).

Si el personaje quiere galopar y realizar una acción montado, deberá hacer las dos tiradas de maniobra. Algunos caballos (ver la tabla ST-4) pueden modificar la tirada de maniobra para galopar o la tirada de maniobra de una acción montado.

**EJEMPLO:** Supongamos que hay un jinete, llamado Tullgas, esperando al orco que huye en la aventura de muestra de la parte 1. Tullgas y su montura podrían moverse mientras el orco echa a correr; el caballo sólo tiene que moverse 6 metros para ponerse a la altura del orco, por lo que no hace falta tirada de maniobra por galope. Sin embargo, Tullgas debe hacer una tirada de maniobra por acción montado (en este caso un ataque cuerpo a cuerpo). El DJ califica la maniobra como de dificultad "media". Tullgas saca un 66, su bonificación por montar es +30 y este total de 96 resulta a su vez en un 80 en la tabla de Maniobras de Movimiento, MT-1. La bonificación ofensiva (BO) de Tullgas con su lanza es 50, de modo que sumará 30 a su ataque al orco (BO de 50 + 80 resultado de la maniobra - 100).

## 6.5 MANIOBRAS

Las maniobras son las acciones (aparte de los ataques y la realización de sortilegios) que, bajo circunstancias normales, tienen una probabilidad de fracaso y que normalmente incluyen un cierto elemento de riesgo. Así, las actividades y movimientos normales (es decir, andar, subir escaleras, desenvainar un arma, etc.) no son maniobras, mientras que las actividades fuera de lo normal (nadar, trepar por una cuerda, subir o bajar corriendo unas escaleras, abrir un cofre cerrado, etc.) y las actividades realizadas bajo tensión (correr, esquivar, acechar, esconderse, etc.) son maniobras y requieren tiradas de dados. El DJ tiene la última palabra para decidir qué es

una maniobra y necesita por lo tanto una tirada de dados. En *El Señor de los Anillos* las maniobras se dividen en maniobras de movimiento y maniobras estáticas. Cada categoría de maniobra se resuelve de manera diferente.

## 6.51 MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Las maniobras de movimiento incluyen el trepar, nadar, montar, acechar y cualquier tipo de movimiento difícil o fuera de lo normal (acrobacias, esquivar, zambullirse, dar volteretas, etc.) Si un personaje decide que su acción en un asalto sea una maniobra de movimiento, el DJ deberá asignarle un grado de dificultad: rutina, fácil, escasa dificultad, dificultad media, difícil, muy difícil, extremadamente difícil, locura completa y absurdo. De todas maneras, la maniobra debe estar dentro de las posibilidades físicas del personaje y no podrá cubrir una distancia mayor que la mitad de la capacidad de movimiento normal (sin correr) del personaje. El DJ puede asignar una modificación adicional a la tirada de maniobra (por ejemplo, un salto con carrerilla, pero sin otra ayuda, sobre una grieta de 12 metros de anchura, para un humano puede ser calificado de "absurdo, -10", ya que el récord mundial de salto de longitud anda por los 9,24 m.). El dar grados de dificultad requiere conocer bien la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 y una decisión subjetiva por parte del DJ (la práctica y la experiencia ayudarán).

Una vez establecida la dificultad, el personaje puede decidir no intentar la maniobra (es decir, se lo piensa y prefiere no hacerlo). En este caso, cancela su acción y puede realizar otra acción limitada, tal y como se explica en la sección 6.2.

Si el personaje quiere seguir adelante con la maniobra, hace una tirada abierta y le suma las bonificaciones correspondientes así como todas las modificaciones que vengan al caso. El resultado final se compara con la dificultad en la Tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 para obtener el resultado de la maniobra. Un resultado "F" requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4. Un resultado numérico nos indica el porcentaje conseguido sobre la maniobra. Resumiendo:

- 1) El DJ asigna el nivel de dificultad de la maniobra.
- 2) El personaje decide si realiza o no la maniobra.
- 3) Si decide que sí, hace una tirada abierta.
- 4) Se aplican todos los modificadores que correspondan a la tirada.
- 5) El resultado final se aplica en la tabla de Maniobras de Movimiento, MT-1.

**EJEMPLO:** En la aventura de muestra de la parte I, Chinta Kari decide intentar volcar un gran cofre y meterse debajo del mismo antes de que un orco que intenta matarla pueda lanzarle un tajo. Considerando la situación (Chinta Kari está de espaldas al orco), el DJ califica la maniobra como "extremadamente difícil", pero Chinta Kari decide intentarlo de todos modos. Saca un 03 (1-100) y debe volver a tirar, restando el resultado de la segunda tirada de la primera (es una tirada abierta); su segundo resultado es un 62, lo que nos da un resultado de -59. Su bonificación de Movimiento y Maniobra es +20, dando un resultado final de la tirada de maniobra de -39; ninguna maravilla. Ello nos da un resultado de "Fallo" en la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1. La tirada de fallo de Chinta Kari es un 74 que se modifica en +10 debido al grado de dificultad de la maniobra (extremadamente difícil), dando un 84. Comprobando en la tabla de Fallos de Maniobras de Movimiento, FT-4, vemos que Chinta se ha caído, ha perdido 3 puntos de vida y tiene un -20 a la actividad durante los 3 asaltos siguientes.

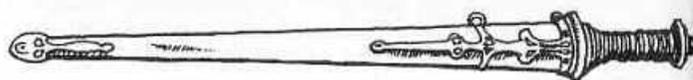
Si hubiese sacado un 78 en su tirada de maniobra, el resultado total de dicha maniobra habría sido de 98 (78+20), dando un resultado en la tabla MT-1 de 50. Entonces habría realizado un 50% de la maniobra cuando el orco atacase (el orco podría haber lanzado un tajo antes, ver la sección 6.7). El DJ podría dictaminar que el cofre actúa como un escudo y le da a Chinta Kari una bonificación de +25 a su Bonificación Defensiva (BD). En la aventura de muestra original, el orco fue dormido por Agonar y golpeado por Naug, lo que hizo que orco y cofre cayesen sobre Chinta, causándole un crítico "A".

## 6.52 MANIOBRAS ESTÁTICAS

Las maniobras estáticas incluyen el rastrear, esconderse, abrir cerraduras, desactivar trampas, leer runas, usar objetos, percepción, influenciar a otros personajes y cualesquiera otras actividades difíciles o poco corrientes que no impliquen un movimiento significativo. Si un personaje escoge realizar una maniobra estática durante un asalto, el DJ debe asignar el grado de dificultad y luego el personaje debe decidir si realiza o no la maniobra (ver la sección 6.2 para los efectos de cancelar una acción). El DJ puede exigir más de un asalto para las maniobras que califica como de muy difíciles o complejas. También puede permitir que un personaje haga disminuir el grado de dificultad de una maniobra, empleando en ella varios asaltos.

Si el personaje decide realizar la maniobra, hace una tirada abierta y le suma las bonificaciones apropiadas así como todos los modificadores pertinentes. El resultado se compara con la columna apropiada de la tabla de Maniobras Estáticas MT-2 para obtener el resultado de la maniobra. Resumiendo:

- 1) El DJ asigna el nivel de dificultad de la maniobra.
- 2) El personaje decide si realiza o no la maniobra.
- 3) Si decide que sí, hace una tirada abierta.
- 4) Se aplican todos los modificadores pertinentes a la tirada.
- 5) El resultado final se aplica en la tabla de Maniobras Estáticas, MT-2.



## 6.6 ATAQUES

Esta sección describe los ataques y el proceso que se usa para resolverlos. Se incluye un ejemplo muy detallado de combate para ilustrar muchas de las reglas explicadas en la sección.

Los ataques se producen cuando un personaje (el atacante) intenta infligir daño a un contrincante (el defensor o blanco). El ataque se divide en tres categorías: ataques con sortilegios, ataques con proyectiles (que incluyen las armas arrojadas) y ataques cuerpo a cuerpo (tanto con armas como ataques de animales). Cada tipo de ataque se resuelve normalmente durante una fase diferente del asalto. Si la acción de un personaje durante un asalto es un ataque (ya sea sortilegio, proyectil o cuerpo a cuerpo) puede moverse hasta 3 metros durante la fase apropiada del asalto (es decir, durante el movimiento). Se pueden realizar acciones simples, como dejar caer lo que se tenga en las manos con el permiso del DJ, quien puede poner una penalización (a la bonificación ofensiva [BO] del personaje) si lo estima necesario.

Si la acción de un personaje es el cuerpo a cuerpo, tiene la opción de moverse los 3 metros justo antes de que se resuelvan los ataques cuerpo a cuerpo (es decir, el movimiento es una carga, y como tal, forma parte del ataque). El atacante puede mover también un objeto (por ejemplo, desenvainar un arma, descolgar un escudo, sacar hierbas de una bolsa en el cinto, etc.) pero con ello su bonificación ofensiva se modificará en -30.

El atacante resuelve su ataque haciendo una tirada abierta, a la que añade todos los modificadores correspondientes, aplicando después el resultado en la tabla de ataque pertinente. El resultado requerirá normalmente una segunda tirada en la Tabla de Pifias y Fallos, en una tabla de críticos, o en la Tabla de Tiradas de Resistencia. Los modificadores correspondientes se dan en las tablas de ataque y las propiedades especiales de ataque vienen en las tablas de Estadísticas: la tabla de Estadísticas de Armas CST-1, la de Estadísticas de Animales CST-2 y la de Estadísticas de Sortilegios, CST-3. Resumiendo:

- 1) El atacante hace una tirada abierta.
- 2) Si se obtiene un resultado SM (sin modificadores) se va a 4.
- 3) Se aplican todos los modificadores pertinentes a la tirada.
- 4) Se aplica el total obtenido en la tabla de ataque correspondiente.
- 5) El resultado puede hacer necesaria otra tirada en una segunda tabla.

#### 6.61 SECUENCIA DE ATAQUES DE UN MISMO TIPO

Todos los ataques con sortilegios se resuelven simultáneamente. Todos los ataques con proyectiles y armas arrojadizas se resuelven simultáneamente. Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven de uno en uno; el personaje que tenga la bonificación más elevada de movimiento y maniobra resuelve primero su ataque, seguido por el segundo, etc. Si las bonificaciones de movimiento y maniobra de varios personajes luchando cuerpo a cuerpo son iguales, sus ataques se resuelven simultáneamente.

Si el ataque de un personaje es una acción de oportunidad (pospuesta un asalto anterior o en una fase anterior del mismo asalto) se resolverá siempre antes que los restantes ataques del mismo tipo.

#### 6.62 ELECCION DEL BLANCO Y PARADAS

Antes de resolver los ataques cuerpo a cuerpo, los atacantes deben decidir a qué contrincantes atacarán y qué cantidad de su Bonificación Ofensiva (BO) dedicarán a parar ataques. Un personaje sólo puede atacar a un enemigo que esté adyacente (es decir, en un radio de 3 metros). Ello constituye una forma aceptable de movimiento limitado. Si hay más de un enemigo al alcance, el personaje debe decidir a cual ataca. Puede atacar a un enemigo y usar su bonificación de escudo contra otro (ver la sección 2.75) si ello es físicamente posible.

**Paradas cuerpo a cuerpo:** Un personaje puede "parar" el ataque cuerpo a cuerpo del blanco que él mismo está atacando cuerpo a cuerpo. Puede reducir su Bonificación Ofensiva (nunca a menos que 0) cuanto desee y entonces la tirada de ataque de su contrincante se verá reducida en dicha cantidad. De hecho, el personaje puede restar una parte o la totalidad de su BO a la tirada de ataque de uno de los enemigos que tenga adyacentes. El personaje puede realizar, de todos modos, una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra el enemigo al que está parando, sumando la parte de su BO que no haya utilizado para parar (puede ser 0).

Un personaje aturdido o que esté usando un arma a dos manos nunca puede parar con más de la mitad de su Bonificación Ofensiva.

Cuando los personajes indican sus acciones para un asalto (ver la sección 6.2), el DJ puede pedir a los jugadores que indiquen o escriban el blanco y la cantidad de BO que destinan a parar.

**Parada de proyectiles:** Si un personaje tiene un escudo y está encarado a un contrincante que realiza un ataque con proyectil, puede parar el ataque del proyectil con hasta la mitad de su Bonificación Ofensiva (se resuelve como una parada cuerpo a cuerpo). Ello puede combinarse con un desplazamiento de hasta la mitad de su capacidad de movimiento normal (sin correr) o un ataque cuerpo a cuerpo modificado por la mitad de su Bonificación Ofensiva.

#### 6.63 TIRADAS SIN MODIFICADORES

Algunos de los resultados en las tablas de ataque están marcados con "SM". Cuando la tirada de ataque, antes de aplicar modificadores, cae en uno de estos resultados, no se aplican modificadores a la tirada de ataque. Sólo pueden conseguirse estos resultados si la tirada sin modificadores cae en dichos resultados. Las tiradas ya modificadas que coincidan con estos resultados se tratan como el resultado inmediatamente superior, o inferior, según sea el caso.

#### 6.64 LIMITES DE LOS RESULTADOS MAXIMOS Y MINIMOS

Las tablas de ataque tienen resultados máximos y mínimos. Si una tirada de ataque modificada excede el resultado máximo, se tratará como el resultado más alto, sin SM, que se permita. Si una tirada de ataque modificada es menor que el resultado mínimo, será tratada como el resultado más bajo, que no sea SM.

En la mayoría de las tablas de ataque el resultado máximo es 150, o uno menos que un resultado SM, mientras que el resultado mínimo es normalmente uno más que el resultado SM de pifia/fallo. En la tabla de ataques de rayo, AT-7, el resultado máximo viene determinado por el tipo de sortilegio; en las tablas de ataques de animales, AT-5 y AT-6, el resultado máximo viene determinado por el tamaño del animal (pequeño, medio, grande o enorme).

#### 6.65 RESULTADOS DE LOS ATAQUES

Un ataque puede tener varios resultados según la tirada de ataque (modificada o sin modificar). Estos resultados incluyen la pérdida de puntos de vida, pifias, fallos, críticos y modificaciones por tiradas de resistencia.



**PIFIAS Y FALLOS:** Si una tirada obtiene un resultado "F", el ataque ha sido fallido y se debe hacer una tirada de fallo en las tablas de Pifias y Fallos FT-1, FT-2, FT-3 o FT-4. Una tirada de Pifia/Fallo se modifica únicamente por el tipo de arma o sortilegio usado al realizar el ataque. Si el ataque es con un arma, ocurre una pifia cuando la tirada, previa a modificadores, se encuentra dentro del grado de pifias del arma usada (ver la tabla CST-1 para los diversos grados). Los ataques fallidos de animales resultarían sencillamente en que no se hace daño alguno.

**PUNTOS DE VIDA:** Los resultados numéricos en todas las tablas de ataque, excepto la de Ataques de base AT-9, equivalen al número de puntos de vida que pierde el blanco.

**CRITICOS:** Los resultados en letras (A, B, C, D y E) indican que se ha infligido al blanco uno o más impactos críticos (críticos a partir de ahora). El tipo y número de críticos depende del tipo de arma o sortilegio utilizados. Esta información se da en las tablas de estadística (CST-1, CST-2 y CST-3). Para determinar el resultado de un crítico se hace una segunda tirada, modificada por una bonificación que se basa en la gravedad del crítico (es decir, en la letra) y que se aplica después a la columna apropiada de críticos. Por último, se aplican al blanco los resultados del crítico.

Si el blanco recibe un crítico que dura un cierto número de asaltos y no ha realizado todavía su acción en el asalto en curso, dicho asalto cuenta como uno de los afectados por el crítico.

Los críticos dan daños muy específicos para los blancos que los sufren. Todo el daño que especifican los críticos se explica por sí mismo, excepto los siguientes resultados, muy corrientes:

- **nº puntos de vida:** se pierde dicho número de puntos de vida además de los que se pierdan normalmente según la tabla de ataque utilizada (por ejemplo, "-5 puntos de vida").

- **nº puntos de vida por asalto:** Cada asalto después de recibido el crítico, el blanco sigue perdiendo este número de puntos de vida adicionales debido al daño o a la hemorragia. (por ejemplo, "3 puntos de vida por asalto").

- **Aturdido nº de asaltos:** El blanco queda aturdido el número de asaltos indicado, durante los cuales no puede atacar y puede parar sólo con el 50% de su bonificación ofensiva. Cualquier otra acción requiere una tirada de maniobra modificada en -50 (por ejemplo, "aturdido 5 asaltos").

- **nº actividad:** Todas las bonificaciones del blanco (menos la Bonificación Defensiva y las tiradas de resistencia) se disminuyen en la cantidad indicada (por ejemplo, "-10 a la actividad").

**TIRADAS DE RESISTENCIA:** Los resultados no fallidos de la Tabla de Ataques de Sortilegios de Base, AT-9 son números que se usan como modificadores a la tirada de resistencia del blanco. Un resultado de esta clase requiere que el blanco haga una tirada de resistencia para evitar (o disminuir) los efectos del sortilegio.

Una vez se ha obtenido esta modificación a partir de la tirada de ataque, el blanco debe hacer una tirada y sumarle la modificación de la tirada de ataque, la modificación de tiradas de resistencia del blanco y cualesquiera otros modificadores que resulten pertinentes (ver la tabla TTR). Luego se comparan el nivel del atacante y del blanco para obtener un número en la tabla de Resistencia TTR. Si la tirada del blanco, ya modificada, es mayor o igual que este número, habrá resistido con éxito el sortilegio, en caso contrario el blanco ha fracasado en su intento de resistir. Los resultados de este fracaso varían según el sortilegio, pero suelen ser malos.

**EJEMPLO:** *Supongamos que en la aventura de muestra que presentábamos en la parte I el orco 2 decidió embrazar su escudo y atacar a Naug con su espada corta, el orco 3 decidió soltar su espada corta y sacar su espadón (espada a 2 manos) y que Naug decidió sacar su hacha y embrazar su escudo. Acabarían todos adyacentes entre sí, el orco 2 a la izquierda de Naug y el orco 3 a su derecha. Agonar decide preparar su sortilegio durante un segundo asalto, ya que Chinta Kari no se encuentra en peligro inminente (como elfo, piensa que Naug "es sólo un enano"), mientras que Chinta Kari oyendo los gritos sigue intentando esconderse debajo del cofre. Droppo comienza a avanzar furtivamente a espaldas de los orcos.*

*Debido a las bonificaciones de maniobra, el orco 2 atacará primero y el orco 3 y Naug lo harán simultáneamente (los demás están realizando otras acciones este asalto). Naug tiene que usar su escudo contra el orco 2, decide usar 20 de su BO para parar al orco 3 (se resta 20 del ataque del orco 3) y decide usar el resto de su BO, 45, para atacar al orco 3. Los orcos deciden atacar con toda su BO y no parar (los orcos son así).*

*El orco 2 saca un 86, se suma su BO de 40 (50-10 de una espada corta contra cota de malla, tabla CST-1), la BD de Naug de 10 y su bonificación por escudo de 25 se restan, lo que nos da un total de 91. Comparando esto con la columna cota de malla en la tabla AT-1, veremos que Naug pierde 8 puntos de vida pero no recibe ningún crítico.*

*El orco 3 y Naug atacan a la vez (si Naug hubiese quedado aturdido por el ataque del orco 2, no podría atacar, pero podría parar con la mitad de su BO, 33). El orco 3 saca un 98, y como que éste cae entre 96 y 100, vuelve a tirar (saca un 14) sumando el resultado a la primera tirada. Ello da un total de 112. Añade su BO de 40, resta la BD de Naug, 10 y su parada de 20, con lo que obtenemos un total de 122. Mirando en la tabla AT-3, vemos que Naug pierde 24 puntos de vida y recibe un crítico "C" (los orcos han sacado buenas tiradas).*

Las bonificaciones pertinentes de los contrincantes son:

	BO	Armadura	BD	Escudo	Bonificación Maniobras	Arma	P.V.
Naug	65	cota de malla	10	sí	+0	hacha	46
Orco 2	50	cuero endurecido	10	sí	+5	espada corta	22
Orco 3	40	cuero endurecido	5	no	+0	espadón	28
Droppo	35	ninguna	30	no	+40	espada corta	27
Agonar	8	ninguna	20	no	+25	sortilegios	31
Chinta	30	cuero endurecido	10	sí	+20	maza	25

Todos los contrincantes son diestros.

*Naug saca un 93, le suma la parte de su BO que se usa en el ataque (+45), resta la BD del orco, 5, y obtiene un total de 133. En la tabla AT-1 vemos que el orco pierde 18 puntos de vida y recibe un crítico "D".*

*Mirando en la tabla de Estadísticas de las armas (ST-1) vemos que el espadón o espada a dos manos hace un crítico principal de tajo y un crítico secundario de aplastamiento. De manera que Naug recibe un tajo crítico "C" y un aplastamiento crítico "A", y ha perdido 32 puntos de vida (8 por el orco 2, y 24 por el orco 3). El orco 3 ha recibido un tajo crítico "D" y ha perdido 18 puntos de vida.*

*El tajo crítico "C" de Naug es un 32 (el resultado de la tirada): pierde 5 puntos de vida más y, dado que lleva grebas, no recibe más daño por el tajo crítico. Su crítico de aplastamiento es un 58 (la tirada) menos 20 (porque es un crítico "A") resultando en 38; pierde 5 puntos de vida más y queda aturdido durante un asalto. Naug "ha tenido suerte", "sólo" pierde 42 puntos de vida (de 46 que puede perder antes de irse al otro barrio) y queda aturdido durante un asalto. El crítico del orco 3 es un 28 (la tirada) más 10 por ser un crítico "D", dando un resultado de 38; el orco pierde 3 puntos de vida más, hasta un total de 21 (si pierde 2 más, morirá), perderá un punto de vida por asalto y debe restar -5 a todas sus bonificaciones.*

*Las cosas no tienen buen aspecto para Naug: sus dos contrincantes no están aturdidos, él sí que lo está y si pierde 5 puntos de vida más, perderá la consciencia.*

*El siguiente asalto comienza con la situación que acabamos de describir y con Droggio detrás del orco 2, Agonar listo para lanzar su sortilegio de Dormir (habiéndolo preparado durante 2 asaltos para evitar penalizaciones) y con Chinta Kari todavía debajo del cofre (está empezando a asomarse). Agonar atacará primero porque utiliza un sortilegio. Droggio lo hará a continuación por su bonificación de maniobra de +40. Naug no puede atacar (está aturdido y sólo puede parar con la mitad de su BO) y los orcos atacarán simultáneamente porque la bonificación de maniobra del orco 3 se ve reducida a 0 por los resultados del crítico.*

*Agonar saca un 01, lo que constituye una tirada sin modificadores y el sortilegio falla automáticamente tal y como indica la tabla AT-9. Agonar saca un 98 (una tirada de 88 + 10 por usar un sortilegio de clase F) en la tabla de Fallos de Sortilegios (FT-3), lo que hace que el sortilegio afecte a Agonar. Agonar hace una tirada de resistencia (ve en la tabla TTR que debe sacar 50 o más para resistir) saca un 37 y se duerme. Nada bueno para el equipo local, ahora todo depende de Droggio, el hobbit.*

*Droggio decide emboscar al orco 2 (ver la sección 2.3), saca un 87 en una tirada de maniobra y tiene éxito (Droggio tiene un grado de habilidad 2 en Emboscar). Hace su tirada de ataque, obteniendo un 65, le suma su BO de 35, añade +10 porque está usando una espada corta contra armadura de cuero, suma una bonificación de +15 por ataque de flanco y +20 por ataque por la espalda y +20 por ataque por sorpresa, resta 10 de la BD del orco (pero no el escudo) y obtiene un resultado final de 155. Esto se reduce a 150, el máximo resultado posible en la tabla AT-1. El orco pierde 22 puntos de vida y recibe un tajo crítico "E". Droggio saca un 78 (una tirada de 58 + 20 porque es un crítico "E"), sin embargo, se puede sumar su grado 2 de emboscar, convirtiendo el resultado final en un 80. Droggio decide hacerlo así y secciona la arteria carótida del orco, le rompe el cuello y el orco muere en un asalto.*

*Naturalmente, el orco 2 no puede atacar (o hacer algo más que gorgotear). El orco 3 toma impulso para atacar con su espada a 2 manos, y saca un 04. Desgraciadamente para el orco, esto es una pifia (las armas a 2 manos tienen pifia de 01-05, sin modificar). La tirada de pifia es un 28, el orco se hace perder a sí mismo 2 puntos de vida, lo que da un total de 23. El orco cae y muere. Naug no puede dar crédito a sus ojos. Chinta Kari comienza a salir de debajo del cofre, mientras que Droggio limpia la hoja de su espada*

*corta y Agonar ronca mientras desciende suavemente al suelo. El grupo ha estado realmente muy cerca (de la muerte) esta vez.*



## 6.66 ALCANCE Y RECARGA

Los personajes pueden usar ciertas armas para realizar ataques de proyectiles contra blancos que no estén adyacentes al atacante. La tabla de Estadísticas de Armas, CST-1 indica qué armas pueden atacar a una distancia dada, adjudicándoles un alcance de base. La tabla da los alcances máximo, largo, medio y corto para cada arma que tiene un alcance de base; cada alcance nos da un modificador a la tirada de ataque. Los alcances son múltiplos del alcance de base.

Todos los arcos y la honda requieren ser cargados y vueltos a cargar. El número de asaltos que se necesitan para cargar cada arma (y para volverla a cargar sin penalización) se da en la tabla de Estadísticas de Armas CST-1. Algunas armas pueden ser vueltas a cargar en menos asaltos (incluso en 0 asaltos), lo que resulta en un modificador (dado en la tabla) para la siguiente tirada de ataque con proyectiles de dicha arma. A menos que el tiempo de carga/recarga sea 0, el cargar o volver a cargar cuenta como la acción para el asalto en curso, aunque el personaje puede moverse 3 metros de todos modos.

**EJEMPLO:** *Un arco compuesto tiene un alcance de base de 22 metros, así que cuando se dispara contra un blanco que se encuentra entre 0 y 22,5 metros de distancia, no hay modificador a la BO (es corto alcance). Cuando se dispara con un arco compuesto a un blanco que esté a una distancia entre 22,6 y 45 metros, el modificador a la BO será -25 (alcance medio). Entre 45,1 y 67,5 metros la modificación a la BO será de -50 (largo alcance), y entre 67,5 y 100 metros el modificador será -75 (máximo alcance). No se permiten disparos a más de 100 metros de distancia.*

*Normalmente, se tarda un asalto en cargar y recargar un arco compuesto sin penalización, por lo que podría dispararse cada dos asaltos sin penalización. Sin embargo, puede volverse a cargar en 0 asaltos ("recarga(0) a -25 a la BO") y dispararlo en el asalto inmediatamente posterior a aquel en que se disparó por primera vez, si se reduce la BO para dicho asalto en -25. Así, disparar cada asalto resulta en una penalización de -25 a la BO del arquero.*

*Un personaje llamado Sheynk dispara con su arco compuesto a un orco y falla. El siguiente asalto tiene dos opciones para volver a cargar: puede volver a disparar con un -25 a su BO (que es normalmente 55), lo que resultará en un ataque de proyectil contra el orco con una BO de +30 O puede pasar todo el asalto volviendo a cargar. Decide hacer esto último y en el tercer asalto podrá disparar con su BO completa de 55.*

## 6.7 ACCIONES CONFLICTIVAS

A veces, las acciones de dos o más personajes pueden entrar en conflicto y el DJ debe resolver el problema. En general, los personajes afectados deberían hacer tiradas de conflicto modificadas por sus respectivas bonificaciones de movimiento y maniobra. El DJ asigna una dificultad a cada tirada y obtiene unos resultados en la tabla de maniobras de movimiento, MT-1. Luego, el personaje con el resultado más elevado es el que gana y la diferencia entre ambos resultados le da al DJ una idea de hasta qué punto ha tenido éxito el ganador. Si ambos personajes obtienen el mismo resultado, ello significa un empate y el DJ tendrá que decidir qué ocurre. Estas "tiradas de conflicto" se usan sólo como una medida de la eficacia y rapidez de la acción de un personaje y no afectan a la acción que se intenta realizar.

Uno de los conflictos más corrientes ocurre cuando un personaje intenta evitar el cuerpo a cuerpo con otro. Si un enemigo se encuentra adyacente a un personaje e intenta alejarse antes de que se llegue al cuerpo a cuerpo, el personaje que ha escogido el cuerpo a cuerpo como acción puede decidir atacar al enemigo antes de que se aleje. Ambos personajes realizan tiradas de conflicto. Si el que ha elegido cuerpo a cuerpo obtiene el resultado más alto, se resuelve el ataque normalmente y luego se resuelve la maniobra de movimiento del personaje que quería evitar el combate, si todavía está en condiciones de hacerla. Si el resultado del personaje que quería evitar el combate es el más alto, podrá realizar su maniobra antes de que el otro pueda atacarle. Si hay un empate (resultados iguales), sugerimos que se permita atacar al personaje agresor con la mitad de su BO (o con la totalidad si el otro personaje anula su acción de maniobra) O puede esperar para luego atacar con toda su bonificación ofensiva (BO).

Si un personaje intenta moverse dentro de un radio de 3 metros cerca de otro personaje que realiza una acción de oportunidad de combate cuerpo a cuerpo (ver la sección 6.2), el personaje en oportunidad puede interceptar, detener el movimiento y atacar.

**EJEMPLO:** En la aventura de muestra en la Parte I, un orco decide huir por la puerta principal de la torre, pasando al lado de Droppo quien está escondido y con su arma dispuesta (en estado de oportunidad de cuerpo a cuerpo). En este caso, Droppo podría atacar automáticamente. Supongamos, sin embargo, que el orco está junto a una ventana, frente a Naug que sostiene un hacha ensangrentada y que ha escogido ataque cuerpo a cuerpo como acción. El orco ha decidido realizar una maniobra de movimiento para saltar por la ventana antes de que Naug pueda atacar. El jugador que lleva a Naug le dice al DJ que quiere atacar al orco antes de que pueda escapar. El DJ califica la tirada de conflicto de Naug como de "escasa dificultad" y la del orco de "dificultad mediana". Tanto Naug como el orco tienen una bonificación de movimiento y maniobra de 0.

El orco saca con los dados un 87, lo que da un resultado de "70" en la tabla de Movimiento y Maniobra (MT-1). Si Naug saca con los dados 56 o más atacará al orco, y si éste puede todavía (buena suerte, orco) intentará su maniobra a la hora de resolver el movimiento. Si Naug saca un 40 o menos, el orco podrá intentar su maniobra de inmediato, y si consigue escapar por la ventana, Naug no podrá atacarle (podrá anular su ataque y desplazarse la mitad de su capacidad de movimiento normal). Si Naug saca entre 41 y 55 hay un empate. El DJ decide que Naug puede atacar con la mitad de su BO antes de que el orco realice su maniobra. Claro que Naug puede decidir esperar a ver si el orco consigue realmente saltar (si el orco la pisa, Naug se encargará de acabar con él).



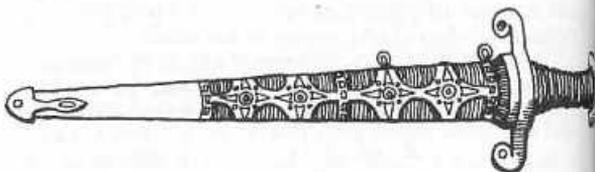
## 6.8 OTROS FACTORES

Existen toda una serie de cosas que acontecen durante una situación táctica y que no pueden ser tratadas en un reglamento. El DJ deberá usar el sentido común y tiradas de dados (bajo es malo, alto bueno) para tomar decisiones en estos casos. Varias técnicas que describimos a continuación, son de gran ayuda en estas decisiones.

### 6.81 TIRADAS DE ORIENTACION

Si un personaje realiza una acción confusa (por ejemplo, se teleporta, se zambulle, cae, es derribado, etc.) el DJ puede pedir una tirada de orientación (modificada por la bonificación de percepción del personaje) para determinar lo alerta y preparado que queda el personaje. Se puede hacer la tirada de orientación en la tabla de Movimiento y Maniobra MT-1, indicando el resultado cuanta actividad se puede realizar en el siguiente (o en el mismo) asalto, o en cuanto se reducen las bonificaciones.

**EJEMPLO:** El orco del ejemplo anterior consigue saltar por la ventana. El DJ califica la tirada de orientación como "fácil" y luego hace la tirada, que da 52, modificada por la bonificación de percepción del orco (+5), dando un total de 57. En la tabla MT-1 se obtiene un resultado de "90". Así que durante el siguiente asalto, todas las bonificaciones se reducirán en  $100-90=10$ , y el movimiento será un 90% de la capacidad normal. Naturalmente, se puede usar el mismo proceso para los PJs.



## 6.82 TIRADAS DE PERCEPCION BASICA

Si ocurre algo durante el combate que pueda ser observado por los personajes (por ejemplo, la llegada de nuevos combatientes, un personaje que avanza furtivamente para atacar a alguien por la espalda, etc.), el DJ puede requerir una tirada de percepción a todos los personajes que pueden observar lo que ocurre. Estas tiradas se resuelven en la tabla de Maniobras Estáticas MT-2. Por otro lado, el DJ puede usar las tiradas para ayudar a tomar una decisión subjetiva.

**EJEMPLO:** *En la aventura de muestra en la Parte I, tres orcos suben las escaleras hasta la planta baja de la torre. Droggo está escondido junto a la puerta principal. El DJ podría permitir tiradas de percepción para ver si los orcos le ven. Droggo ha realizado con éxito una maniobra estática (escondérse), de manera que el DJ califica las tiradas de percepción de los orcos como "extremadamente difíciles", dando un modificador de -30. Las tiradas de los orcos son 23, 57 y 133 (la última tirada fue un 98 con una segunda tirada de 35 que se suma ya que la primera estaba entre 96 y 100); modificadas por el -30 y sus bonificaciones de percepción de +5, los resultados finales son -02, 32 y 108. El primer orco no ve nada (quizá porque el pivote de la ballesta de Naug está a punto de matarle) y el segundo tampoco. El tercer orco se da cuenta de que Naug, Agonar y Chinta Kari están en la torre y considera que puede haber otros enemigos escondidos, aunque no ve a*

*Droggo. Si su tirada final hubiese sumando 111 o más, podría haber visto a Droggo.*

## 6.83 ENCARAMIENTO

El DJ puede usar algún tipo de mecanismo (ver la sección 6.1) que indique en qué dirección está mirando cada personaje, ya que ello ayuda mucho para determinar qué es lo que realmente ve cada personaje y qué es capaz de hacer.

## 6.84 LA COMUNICACION ENTRE LOS PERSONAJES

Cuando los personajes hacen planes o hablan en medio del combate, se supone que hablan en voz alta y que sus enemigos pueden oírlos. Claro que si están muy juntos podrán hablar en voz baja o en susurros. Si se da una discusión larga o complicada o un personaje hace una sugerencia complicada a otro, ello constituirá la acción durante el asalto en curso.

Si un grupo de personajes se pone a discutir qué hacer o a dónde ir, el tiempo real que se tarda en llegar a una decisión por parte de los jugadores será considerado por el DJ como el tiempo de juego que gastan los personajes. Por ejemplo, si un grupo de jugadores tarda 5 minutos en decidir como entrar en una estancia, los personajes gastarán en ello 30 asaltos del juego (30 asaltos, a 10 segundos por asalto, son 5 minutos).



## 7. LISTAS DE SORTILEGIOS

El sistema de *El Señor de los Anillos* contiene un número de listas, tablas y hojas que se usan durante el juego, como accesorios para el DJ y los jugadores. Las listas de sortilegios contienen las descripciones y parámetros de los sortilegios que pueden realizar ciertos personajes. Las tablas van desde las tablas de resolución del combate táctico hasta las tablas estratégicas del clima, tesoros y precios. Las hojas de información proveen mecanismos para anotar la información necesaria durante el juego.

Tanto tablas como hojas han sido colocadas al final para facilitar su uso. (Sección 10).

### 7.1 LISTAS DE SORTILEGIOS

Cada lista de sortilegios se presenta con el título de la lista como cabecera, seguido de un resumen de los sortilegios de dicha lista, acabando con las descripciones y explicaciones detalladas de cada sortilegio. Las descripciones de los sortilegios se ordenan de acuerdo con el nivel de los mismos (nivel 1 a nivel 10). En los resúmenes se indica el área de efecto, duración y alcance de cada sortilegio. A continuación viene una explicación y algunas de las abreviaturas y notaciones utilizadas en los resúmenes de sortilegios.

#### ABREVIATURAS:

- a: asalto (10 segundos)
- min: minuto (60 segundos o 6 asaltos)
- hr: hora (60 minutos o 360 asaltos)
- día: 24 horas (1440 minutos o 8640 asaltos)
- cm.: centímetros
- m.: metros
- km.: kilómetros
- dm<sup>3</sup>: decímetros cúbicos
- #x#x#: dimensiones físicas de una zona u objeto
- R: radio
- /nivel: por nivel de quien realiza el sortilegio
- : el efecto sólo dura un instante

\*: el sortilegio es instantáneo y cualesquiera tiradas necesarias para realizarlo (es decir, tiradas de ataque) no se modifican debido al número de asaltos empleados en la preparación del sortilegio

c: el sortilegio requiere concentración (ver más abajo) para ser realizado o para ser controlado, o durará tanto tiempo como esté concentrado quien lo realiza

C: el sortilegio dura tanto tiempo como esté concentrado quien lo realiza (ver más abajo)

P: la duración de los efectos del sortilegio es "permanente" en el sentido de que la condición mental o física creada por el sortilegio es real. La condición "permanente" creada puede ser interrumpida por otro sortilegio o por fuerzas físicas naturales. Por ejemplo, Helar Agua creará una condición "permanente" de agua helada, pero

el hielo así creado se fundirá normalmente. De la misma manera, cualquier cosa creada o alterada "permanentemente" por un sortilegio se deteriorará y desaparecerá de acuerdo con las leyes y propiedades físicas normales.

# % probabilidad: este es el porcentaje de probabilidad de que ocurra un suceso. Se tira 1-100 y si el resultado es menor o igual que el número indicado, el suceso ocurre; de lo contrario, no ocurre

"tiempo"/ # ptos. de fallo de la TR: si una blanco falla una tirada de resistencia (TR), la duración del efecto del sortilegio aumenta por el "tiempo" una vez por cada incremento completo del número de puntos (# ptos.) en que el blanco falló la tirada de resistencia. Supongamos, por ejemplo, un sortilegio (Cegar) que indica "10 min./10 ptos. de fallo de la TR". Si el blanco necesitase una tirada de 50 para resistir y sacase un 24, habría fallado su tirada por 26 puntos, o dos incrementos completos de 10. Por lo tanto, el blanco quedaría cegado durante 20 minutos.

#### PARAMETROS DE LOS SORTILEGIOS:

**Área de efecto:** es el campo de acción de los efectos del sortilegio. Según el sortilegio, puede ser el tamaño y forma de un área afectada, el tipo de blanco, el número de blancos, la masa afectada, etc. En algunos sortilegios, el área de efecto varía según el nivel de quien realiza el sortilegio (es decir, 3m. R/nivel significa un radio igual a 3 metros por nivel del que realiza el sortilegio). El área o número dado es el límite máximo, y quien realiza el sortilegio puede reducir el área de efecto si así lo desea.

**Duración:** La duración de un sortilegio determina cuánto tiempo siguen vigentes sus efectos. La duración puede ser tan sólo un instante (-) o una cantidad fija de tiempo (1 min. por ejemplo) o una cantidad de tiempo que depende del nivel de la persona que realiza el sortilegio (1 min./nivel), o tanto tiempo como permanezca concentrado el que realiza el sortilegio (C), o indefinido (P o varía). La duración que se da es el límite máximo y el que realiza el sortilegio puede anular uno de sus sortilegios (antes de que se agote su duración) concentrándose durante un asalto. El anular un sortilegio no siempre negará sus efectos (por ejemplo, anular un Muro de Fuego no hará desaparecer las quemaduras que haya causado dicho sortilegio)

**Alcance:** El alcance de un sortilegio es la distancia que puede haber entre quien lo realiza y el blanco o los efectos directos del sortilegio. Los alcances típicos son sólo sobre la misma persona que realiza el sortilegio (uno mismo), contacto con el blanco (tocar), una distancia determinada (por ejemplo, 30 metros) o una distancia que depende del nivel del que realiza el sortilegio (por ejemplo 3m./nivel). El alcance que se da es un máximo y los sortilegios pueden realizarse sobre un blanco (o tener efecto) a distancias menores. Si un sortilegio tiene área de efecto, el centro, (o centro aproximado) de

dicha área de efecto debe encontrarse dentro del alcance, pero parte del área de efecto puede estar fuera del alcance.

## CLASES DE SORTILEGIOS:

**(E): Sortilegios elementales:** estos sortilegios usan la fuerza del sortilegio para manipular elementos físicos (calor, frío, viento, luz, agua, tierra, sonido, olor, gusto, tacto). Estos elementos (y no el sortilegio) son usados para, bien atacar directamente al blanco, bien para afectar los sentidos del blanco. Dado que los elementos son reales, normalmente no se permiten tiradas de resistencia. Dentro de esta categoría se encuentran los sortilegios de ataque elemental y los sortilegios de ilusión.

**(F): Sortilegios de fuerza:** estos sortilegios implican la manipulación directa de la materia, la energía, los elementos o los seres vivos mediante la fuerza del sortilegio. Si el sortilegio tiene un blanco capaz de resistir, debe realizar una tirada de resistencia para ver si el sortilegio le afecta. La mayoría de los sortilegios de ataque de base entran en esta categoría.

**(P): Sortilegios pasivos:** estos sortilegios sólo afectan al blanco indirecta o pasivamente. Por ello, si se permite una tirada de resistencia (decisión del DJ), su propósito es únicamente determinar si el blanco advierte el sortilegio. La mayoría de los sortilegios de detección y de protección entran en esta categoría.

**(U): Sortilegios de utilidad:** estos sortilegios sólo afectan a quien los realiza, a un blanco voluntario o a un blanco incapaz de resistirse. Por ello, no suelen necesitar

tiradas de resistencia. Un blanco voluntario pero que puede resistirse puede necesitar una tirada de resistencia, pero modificada en -50. La mayoría de los sortilegios de curación son de esta categoría.

**(I): Sortilegios de información:** estos sortilegios implican la obtención de información por medios que no requieren tiradas de resistencia.

**NOTA:** *Un blanco es capaz de resistir un sortilegio si es una criatura viva O si es mágico o está encantado O si posee propiedades especiales que le harían resistir el sortilegio (decisión del DJ).*

## DEFINICIONES

### DE LOS TERMINOS DE SORTILEGIOS:

**Animal:** Una criatura viva con sentidos y movimiento voluntario, pero no especialmente inteligente.

**Ser:** Cualquier criatura inteligente, incluyendo todos los tipos de humanoides, criaturas encantadas, etc.

**Concentración:** Si quien realiza el sortilegio "se concentra", no podrá realizar otra acción más que moverse un máximo de 3 metros por asalto. Si es atacado y pierde puntos de vida, debe pasar una tirada de orientación para seguir concentrado. La concentración se interrumpe automáticamente si el personaje queda aturdido o inconsciente. Ciertos sortilegios (con una duración diferente a "C") permiten al que los realiza interrumpir la concentración para volver a ella más tarde (por ejemplo, la mayoría de los sortilegios de detección).

**Inorgánico:** que no pertenece o deriva de los organismos vivos (por ejemplo, hierro, cobre, plata, agua, vidrio, etc.)

**Órgano:** una parte diferenciada de un organismo, adaptada a una función específica (por ejemplo, el hígado es un órgano, lo es el corazón; los músculos de una pierna no son un órgano).

**Orgánico:** que es parte o deriva de organismos vivos (por ejemplo, el cuero, hueso, algodón, lana, etc.)



## 7.11 LISTAS ABIERTAS DE SORTILEGIOS DE ESENCIA

### ENALTECIMIENTO FISICO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. RESISTENCIA AL CALOR	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
2. RESISTENCIA AL FRIO	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
3. OIDO AGUZADO	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
4. EQUILIBRIO*	1 blanco	varía	3 m.
5. INFRAVISIÓN	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
6. VISIÓN LATERAL	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
7. SONORIDAD	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
8. VISIÓN ACUÁTICA	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
9. RESPIRAR EN EL AGUA	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
10. RESPIRAR GASES	1 blanco	10 min./nivel	3 m.

**1. RESISTENCIA AL CALOR (U).** El blanco queda totalmente protegido contra todo calor natural hasta los 93° C., suma +10 a todas las TR contra sortilegios de calor y resta -10 a los ataques con sortilegios de fuego o sortilegios elementales de calor.

**2. RESISTENCIA AL FRIO (U).** Igual que resistencia al calor, pero protege contra el frío natural hasta los 27° bajo cero y modifica todos los sortilegios en los que entre el frío en 10.

**3. OIDO AGUZADO (U).** La capacidad auditiva del blanco aumenta su efectividad al doble de lo normal.

4. **EQUILIBRIO (U\*)**. Suma +50 a todas las tiradas de una maniobra lenta (por ejemplo, caminar por una barra de 7 cm. de ancho).

5. **INFRAVISION (U)**. El blanco puede ver hasta 30 m. en la oscuridad normal (es decir, de noche o en habitaciones oscuras) como si fuese de día. La oscuridad mágica reducirá los efectos de este sortilegio.

6. **VISION LATERAL (U)**. El blanco posee un campo de visión de 300 grados, es decir, puede ver todo menos lo que se encuentra directamente detrás suyo.

7. **SONORIDAD (U)**. El volumen de la voz del blanco se triplica. Ello no tiene ningún efecto sobre las capacidades de realizar sortilegios.

8. **VISION ACUATICA (U)**. Como la infravisión, excepto que el blanco puede ver hasta 30 metros bajo el agua, incluso en aguas turbias.

9. **RESPIRAR BAJO EL AGUA (U)**. El blanco puede respirar bajo el agua, como si fuese aire, pero no podrá hacerlo en la atmósfera normal (se desmayará aunque no morirá).

10. **RESPIRAR GASES (U)**. Igual que Respirar bajo el agua, excepto que el blanco puede respirar cualquier gas como si fuese aire.

## MANO DE LA ESENCIA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. VIBRACIONES	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
2. ESCUDO*	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. RETENCION	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
4. TELEQUINESIS c	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
5. DESVIACION*	1 proyectil	-	30 m.
6. VIBRACIONES	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
7. DESVIO DE HOJA*	1 ataque	-	30 m.
	cuerpo a cuerpo		
8. RETENCION	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
9. TELEQUINESIS c	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
10. PUNTERIA* c	1 proyectil	1 asalto	contacto

1. **VIBRACIONES (F)** Hace que un objeto (de hasta 2,5 kg. de masa) vibre rápidamente; si es frágil podrá romperse (hacer una TR). Si se trata de un objeto que alguien sostiene o empuña, quien tenga el objeto debe hacer una TR o se le caerá (cada asalto).

2. **ESCUDO (F\*)** Crea un escudo de fuerza frente al que realiza el sortilegio; resta 25 a los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectil y funciona como un escudo normal (es decir, se maneja como si el que ha realizado el sortilegio lo abrazara) si es que el interesado no está ya usando un escudo normal.

3. **RETENCION (F)** Ejerce una presión de 2,5 kg sobre una persona u objeto. Un objeto no podrá moverse usando únicamente Retención, y la presión sólo puede ser en una dirección.

4. **TELEQUINESIS (F)** Se puede mover un objeto (de hasta 2,5 kg. de masa) a razón de 30 cm. por segundo sin aceleración. Los seres vivos y los objetos en contacto con un ser vivo tienen derecho a una tirada de resistencia (TR) basada en el ser vivo. Si el que realiza el sortilegio interrumpe su concentración antes de que se agote la duración, el objeto quedará estacionario, como si se hubiese lanzado sobre él un "Retención".

5. **DESVIACION (F\*)** El que realiza el sortilegio puede desviar un proyectil (sólo uno) que pase dentro de un radio de 30 metros de donde él se encuentra; ello hace que se reste 100 a la tirada de ataque del proyectil (el proyectil debe pasar por el campo visual de quien lanza el sortilegio).

6. **VIBRACION (F)** Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

7. **DESVIA HOJA (F\*)** Como Desviación I, sólo que el efecto es contra un ataque cuerpo a cuerpo.

8. **RETENCION (F)** Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

9. **TELEQUINESIS (F)** Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

10. **PUNTERIA (F\*)** Concentrándose en la mente de quien lanza un proyectil y en el vuelo de dicho proyectil, el que realiza el sortilegio hace que se sume +50 a la tirada de ataque del proyectil. El que realiza sortilegio debe concentrarse, tocar al que dispara y ver el proyectil durante todo el asalto en que es disparado.



## ILUSIONES

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. ESPEJISMO SONORO	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
2. INADVERTIDO	1 blanco	max. 24 horas	3 m.
3. ESPEJISMO LUMINICO	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
4. INVISIBILIDAD	1 blanco	max. 24 horas	3 m.
5. ESPEJISMO GUSTATIVO/OLFATIVO	3 m. R	1 min./nivel	30 m.
6. ILUSION II	varía	varía	varía
7. FANTASMA I c	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
8. INVISIBILIDAD	3 m. R	max. 24 horas	3 m.
9. ILUSION III	varía	varía	varía
10. FANTASMA II c	varía	varía	varía

1. **ESPEJISMO SONORO (E)** Esta ilusión crea cualquier serie de sonidos sencillos e inmóviles dentro de un área de hasta 3 metros de radio. Puede amortiguar los sonidos normales en dicha zona hasta el nivel de una conversación normal.

2. **INADVERTIDO (E)** Un objeto (o ser) se hace invisible (1 pieza de ropa, 1 cuerpo desnudo) hasta que pasen 24 horas O hasta que el objeto reciba un golpe violento (un golpe con un arma, una caída, etc.) O hasta que el objeto (o ser) realice un ataque.

3. **ESPEJISMO LUMINICO (E)** Esta ilusión crea una imagen inmóvil y sencilla en un área de hasta 3 metros de radio. Puede amortiguar las luces normales en dicha área hasta que brillen como una vela.

4. **INVISIBILIDAD (E)** Como Inadvertido, pero cualquier cosa a menos de 30 cm. del blanco permanece

rá invisible mientras se mantenga dentro de dicho radio de 30 cm.

**5. ESPEJISMO GUSTATIVO/OLFATIVO (E)** Crea cualquier combinación sencilla e inmóvil de sabores u olores dentro de un área de hasta 3 m. de radio. Puede amortiguar los olores y sabores normales dentro de dicha área.

**6. ILUSION II (E)** Esta ilusión crea una imagen o escena simple e inmóvil dentro de un área de hasta 3 m. de radio. Puede escogerse además una de las siguientes opciones: a) se añade un sentido extra a la ilusión (debe conocerse el sortilegio de "Espejismo" correspondiente) O b) se dobla la duración O c) se dobla el alcance O d) se dobla el radio de efecto.

**7. FANTASMA I (E)** Esta ilusión crea la imagen de un objeto o ser, que se moverá como desee quien realiza el sortilegio, mientras éste mantenga la concentración. Cuando se interrumpe la concentración, la imagen permanece pero deja de moverse (se puede continuar con la concentración más adelante y volver a mover el fantasma). La imagen puede tener cualquier tamaño que quepa en una esfera de 3 m. de radio.

**8. INVISIBILIDAD (E)** Como el anterior, solo que el radio pasa a ser de un máximo de 3 metros.

**9. ILUSION III (E)** Igual que Ilusión II, pero se pueden escoger DOS opciones.

**10. FANTASMA II (E)** Igual que Fantasma I, pero puede además escogerse una de las opciones de Ilusión II O pueden crearse y moverse dos imágenes (ambas imágenes deben estar dentro del campo de visión de quien realiza el sortilegio).

*NOTA: Estos sortilegios crean realmente un cambio físico que afecta a los sentidos. No se permiten ni se requieren tiradas de resistencia. Sólo se puede detectar el uso de estos sortilegios mediante otros sortilegios, el uso de un sentido que no sea uno de los sentidos afectados por la ilusión, o una tirada de percepción basada en lo creíble que es la ilusión.*

## VIAS DE APERTURA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CIERRE	1 cerradura	-	30 m.
2. CIERRE MAGICO	1 puerta	1 min./nivel	contacto
3. CONOCIMIENTO DE CERRADURAS	1 cerradura	-	contacto
4. APERTURA I	1 cerradura	-	contacto
5. CONOCIMIENTO DE TRAMPAS	1 trampa	-	contacto
6. DESACTIVAR I	1 trampa	-	contacto
7. ATASCAR	1 puerta	P	15 m.
8. DEBILITAR	1 puerta	P	15 m.
9. APERTURA II	1 cerradura	-	contacto
10. QUITAPUERTAS	1 puerta	P	3 metros

**1. CIERRE (F)** El que realiza el sortilegio puede hacer que un cerradura al alcance de su vista, dentro de un radio de 30 metros, se cierre. (La cerradura se cierra normalmente y podrá abrirse normalmente)

**2. CIERRE MAGICO (F)** Se puede cerrar "mágicamente" una puerta (o contenedor); podrá romperse la puerta normalmente, o podrá disiparse el sortilegio, pero no podrá abrirse la puerta por otros medios.

**3. CONOCIMIENTO DE CERRADURAS (I)** Da un modificador de +20 a quien realiza el sortilegio a la hora de abrir la cerradura analizada, y un +10 a cualquiera al que describa la cerradura.

**4. APERTURA I (F)** Cuando se realiza sobre una cerradura, existe un 20% de probabilidad de que se abra

una cerradura normal y un 45% de probabilidad de que se abra un "Cierre Mágico" (el fallo significa que hay un 10% de probabilidad de disparar las trampas que estén conectadas a la cerradura). Las tiradas son abiertas y la calidad de la cerradura puede modificar la tirada.

**5. CONOCIMIENTO DE TRAMPAS (I)** Igual que Conocimiento de Cerraduras, pero se aplica a desarmar o desactivar trampas.

**6. DESACTIVAR I (F)** Como Apertura I pero las probabilidades se aplican a desactivar trampas.

**7. ATASCAR (F)** Hace que una puerta se dilate y se atasque en su marco (se tira 1-100 para ver la gravedad, desde ligeramente atascada hasta imposible de abrir).

**8. DEBILITAR (F)** Reduce la fuerza inherente de una puerta en un 50%

**9. APERTURA II (F)** Igual que Apertura I, pero con una probabilidad del 40% para cerraduras normales y del 90% para "Cierre Mágico".

**10. QUITAPUERTAS (F)** Volatilizará una puerta no mágica de hasta 15 cm. de espesor, 3 metros de altura y 3 metros de anchura (si la puerta sobrepasa los 15 cm. de espesor, se volatilizarán los 15 cm.). Las puertas hechas con un material especial pasan una TR.

## VIAS DE LOS SORTILEGIOS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. RESERVA DE SORTILEGIO	1 sortilegio	varía	uno mismo
2. CANCELAR ESENCIA*c	uno mismo	C	uno mismo
3. RUNAS I	1 hoja o pergamino	varía	contacto
4. CANCELAR CANALIZACION*c	uno mismo	C	uno mismo
5. RUNAS II	1 hoja o pergamino	varía	contacto
6. DISIPAR ESENCIA*	3 m. R	C	uno mismo
7. RUNAS III	1 hoja o pergamino	varía	contacto
8. DISIPAR CANALIZACION*	3 m. R	C	uno mismo
9. RUNAS V	1 hoja o pergamino	varía	contacto
10. SIGNO DE ATURDIMIENTO	30 dm <sup>2</sup>	varía	contacto

**1. RESERVA DE SORTILEGIO (U)** Se puede realizar este sortilegio además de, y justo antes, que el sortilegio que se desea guardar; luego, el sortilegio así guardado puede lanzarse en cualquier momento sin penalización. El sortilegio de reserva cuesta los mismos puntos de poder que el sortilegio guardado y no puede realizarse ningún otro sortilegio mientras se tiene un sortilegio en reserva de esta manera.

**2. CANCELAR ESENCIA (F\*)** Este sortilegio ayuda a proteger a quien lo realiza contra los ataques de sortilegios de Esencia. Cuando el personaje que lo ha realizado es atacado por un sortilegio del dominio de la Esencia, el atacante debe hacer una TR contra el sortilegio de Cancelar Esencia. Si el atacante pasa la TR se realiza el ataque normalmente. Si no, el sortilegio de ataque no tiene ningún efecto.

**3. RUNAS I (F)** Este sortilegio inscribe un sortilegio en una pieza de papel o pergamino especialmente preparado (llamado pergamino o papel rúnico); la runa puede usarse para realizar el sortilegio inscrito una sola vez (usando el procedimiento normal para realizar sortilegios). Se debe realizar primero el sortilegio de Runas y luego el sortilegio que se quiere inscribir. Runas I sólo puede inscribir sortilegios de primer nivel. El papel o pergamino rúnico puede volverse a utilizar.

4. **CANCELAR CANALIZACION (F\*)** Lo mismo que Cancelar Esencia, pero afectando a los sortilegios de Canalización.

5. **RUNAS II (F)** Igual que Runas I, pero pueden inscribirse sortilegios de primero y segundo nivel.

6. **DISIPAR ESENCIA (F\*)** Igual que Cancelar Esencia, pero los efectos de disipación se dan en un radio de 3 metros alrededor de quien realiza el sortilegio y todos los sortilegios que ya estén activos en dicho radio deben pasar una TR (con un modificador de +30) o serán anulados.

7. **RUNAS III (F)** Igual que Runas I, pero pueden inscribirse sortilegios de primero, segundo y tercer nivel.

8. **DISIPAR CANALIZACION (F\*)** Igual que Disipar Esencia pero sólo se ven afectados los sortilegios de Canalización.

9. **RUNAS V (F)** Igual que Runas I, pero pueden inscribirse sortilegios de primero a quinto nivel.

10. **SIGNO DE ATURDIMIENTO (F)** Graba un "signo" sobre una superficie no movable. Un signo se activa por una de las siguientes causas (a elección del que realiza el sortilegio): transcurrido un tiempo determinado, por ciertos movimientos, por ciertos sonidos, al contacto, al leerlo, etc. Aturde a la víctima que lo activa durante 10 min./10 ptos. de fallo de TR.

## VIAS DE LA ESENCIA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. DETECTAR ESENCIA c	1,5m. R	1 min/nivel	30 m.
2. ANALISIS DE TEXTO I c	texto	1 min/nivel	uno mismo
3. DETECTAR CANALIZACION c	1,5m. R	1 min/nivel	30 m.
4. DETECTAR LO INVISIBLE c	1,5m. R	1 min/nivel	30 m.
5. DETECTAR TRAMPAS c	1,5m. R	1 min/nivel	30 m.
6. ANALISIS DE TEXTO II c	texto	1 min/nivel	uno mismo
7. DETECTAR EL MAL c	1,5m. R	1 min/nivel	30 m.
8. LOCALIZACION c	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
9. PERCIBIR PODER c	1,5m. R	1 min/nivel	30 m.
10. INDAGACION	1 objeto	-	contacto

1. **DETECTAR ESENCIA (P)** Detecta cualquier objeto o sortilegio activo del dominio de la Esencia; cada asalto, el que realiza el sortilegio puede concentrarse en un área de metro y medio, dentro del alcance del sortilegio (30 metros).

2. **ANALISIS DE TEXTO I (I)** Quien realiza el sortilegio puede leer un texto escrito en un idioma desconocido, pero sólo entiende los conceptos más elementales del mismo.

3. **DETECTAR CANALIZACION (P)** Igual que Detectar Esencia, sólo que referido al dominio de la Canalización.

4. **DETECTAR LO INVISIBLE (P)** Igual que Detectar Esencia, pero detectando cosas invisibles; todos los ataques contra algo invisible detectado de esta manera se modifican en -50. No puede hacerse un ataque normalmente si no hay alguna forma de detección.

5. **DETECTAR TRAMPAS (P)** Igual que Detectar Esencia, pero da un 75% de probabilidad de detectar una trampa (algunas trampas pueden tener modificadores a esta probabilidad).

6. **ANALISIS DE TEXTO II (I)** Igual que Análisis de Texto I, pero proporciona un análisis técnico completo

(vocabulario y sintaxis) pero no un entendimiento de los giros idiomáticos (argot), de las implicaciones más sutiles o de las referencias culturales.

7. **DETECTAR EL MAL (P)** Igual que Detectar Esencia, pero detecta si un objeto o ser es maligno O si un objeto fue creado por alguien maligno O si un objeto fue usado por alguien muy maligno durante un largo periodo.

8. **LOCALIZACION (P)** Da la distancia y dirección en que se encuentra un lugar u objeto determinado conocido por quien realiza el sortilegio O que le ha sido descrito en detalle.

9. **PERCIBIR PODER (P)** Igual que Detectar Esencia, pero da una indicación del poder (nivel o potencia) de la persona u objeto que realizó el sortilegio que se examina.

10. **INDAGACION (I)** Da detalles significativos sobre el propósito y construcción de un objeto (no sus poderes específicos).

## DOMINIO ESPIRITUAL

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. DORMIR V	varía	varía	30 m.
2. ENCANTAR SEMEJANTE	1 blanco	1 hora/nivel	30 m.
3. DORMIR VII	varía	varía	30 m.
4. CONFUSION	1 blanco	varía	30 m.
5. SUGESTION	1 blanco	varía	3 m.
6. DORMIR X	varía	varía	30 m.
7. RETENER SEMEJANTE c	1 blanco	C	30 m.
8. SEÑOR DE SEMEJANTE	1 blanco	10 min/nivel	15 m.
9. ENCANTAMIENTO VERDADERO	1 blanco	1 hora/nivel	30 m.
10. BUSQUEDA	1 blanco	varía	3 m.

1. **DORMIR V (F)** Hace que el blanco (o blancos) se duerma; el número de niveles que pueden verse afectados es 5 (por ejemplo, cinco blancos de primer nivel; un blanco de cuarto nivel y uno de primero; dos blancos de segundo nivel y uno de primero, etc.). Todos los blancos deben estar a la vista de quien realiza el sortilegio.

2. **ENCANTAR SEMEJANTE (F)** El blanco (que debe ser humanoide) cree que quien realiza el sortilegio es un buen amigo.

3. **DORMIR VII (F)** Igual que Dormir V, pero pueden verse afectados un total de 7 niveles.

4. **CONFUSION (F)** El blanco es incapaz de tomar decisiones o iniciar acciones durante 1 asalto/5 ptos. fallo de TR. El blanco puede seguir combatiendo contra contrincantes con los que ya luchaba o actuar en defensa propia.

5. **SUGESTION (F)** El blanco realizará sólo un acto que se le sugiera y que no le resulte completamente extraño (es decir, no se suicidará ni se arrancará los ojos).

6. **DORMIR X (F)** Como Dormir V, pero pueden verse afectados hasta 10 niveles.

7. **RETENER SEMEJANTE (F)** Un blanco humanoide se ve reducido al 25% de su actividad normal mientras quien realiza el sortilegio esté concentrado.

8. **DOMINIO DE SEMEJANTE (F)** El blanco deberá obedecer a quien realiza el sortilegio como si se trata de un Sugestión durante lo que dure el sortilegio. El que lanza el sortilegio puede usar cualquier número de sugerencias no extrañas al blanco.

9. **ENCANTAMIENTO VERDADERO (F)** Igual que Encantar Semejante, pero ahora puede afectar a cualquier criatura viva y sensible.

**10. BUSQUEDA (F)** Se le da una misión al blanco; si falla tendrá una penalización determinada por el DJ (la misión debe estar al alcance de las capacidades del blanco). La penalización debe ser un pequeño impedimento, tal como una disminución en las características O una fobia (por ejemplo, miedo a las arañas o al agua) o cualquier otra enfermedad mental O una incapacidad física (una cojera, reumatismo, cicatrices, etc.)

## PERCEPCIONES DE LA ESENCIA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. FAMILIAR	1 blanco	P	contacto
2. PRESENCIA I*c	3 m. R	1 asalto/nivel	uno mismo
3. ESCUCHAR c	varía	1 min/nivel	3 m.
4. PRESENCIA III*c	9 m. R	1 asalto/nivel	uno mismo
5. GRAN OIDO c	varía	1 min/nivel	30 m.
6. OBSERVAR c	varía	1 min/nivel	3 m.
7. OJO AVIZOR c	varía	1 min/nivel	30 m.
8. VIGILAR c	varía	1 min/nivel	30 m.
9. PRESENCIA V*c	15 m. R	1 asalto/nivel	uno mismo
10. TELEPATIA c	1 blanco	1 asalto/nivel	3 m.

**1. FAMILIAR (P)** El que realiza el sortilegio puede sintonizar con un animal pequeño (que llamaremos su familiar). Debe primero conseguir el animal (que no podrá tener más que el 10% de la masa de su dueño) y realizar el sortilegio sobre el animal, una vez al día durante una semana (concentrándose durante dos horas al día). Después se podrá controlar al familiar y contemplar el mundo a través de sus sentidos, concentrándose en él (deberá encontrarse a 15 m./nivel). Si el animal resulta muerto, su dueño estará con -25 a todas las acciones durante 2 semanas.

**2. PRESENCIA (P\*)** Cuando se concentra, quien realiza el sortilegio advierte la presencia de todos los seres vivos/inteligentes dentro de un radio de 3 metros, es decir que sabe donde están. También tiene una indicación de cuáles son inteligentes y cuáles son animales.

**3. ESCUCHAR (U)** El que realiza el sortilegio puede escoger un punto que se encuentre hasta a 3 metros de distancia y mientras esté concentrado escuchará como si se encontrara en dicho punto (pueden haber objetos interpuestos, como paredes). Puede dejar de concentrarse y luego reanudar la concentración mientras no se agote la duración del sortilegio.

**4. PRESENCIA III (P\*)** Igual que Presencia I pero el radio de alerta es de 9 metros.

**5. GRAN OIDO (U)** Igual que Escuchar, pero el punto de escucha puede moverse independientemente hasta 30 metros de distancia (se mueve 3 metros por asalto), si quien lanza el sortilegio puede llegar físicamente hasta allí (es decir, que no puede hacer mover su punto de escucha a través de paredes o puertas cerradas)

**6. OBSERVAR (U)** Igual que Escuchar, pero el que realiza el sortilegio ve desde el punto fijado (puede girar sobre si mismo).

**7. OJO AVIZOR (U)** Igual que Gran Oido, pero en lugar de escuchar, se ve desde el punto en movimiento (que puede girar sobre si mismo).

**8. VIGILAR (U)** Como Escuchar y Observar, pero se puede escuchar y ver a la vez y el alcance es de 30 m.

**9. PRESENCIA V (P\*)** Igual que Presencia I, pero el radio de alerta es de 15 metros.

**10. TELEPATIA (P)** El que realiza el sortilegio puede leer los pensamientos superficiales de un blanco. Si dicho blanco pasa una TR por más de 25 se da cuenta de lo que está ocurriendo.

## 7.12 LISTAS DE SORTILEGIOS SOLO PARA MAGOS

### LEY DE LA TIERRA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CUERDA ENCANTADA c	una cuerda	C	3 m./nivel
2. AFLOJAR TIERRA	3 m <sup>3</sup>	P	30 m.
3. PULVERIZAR PIEDRA	5x5x5 cm.	-	30 m.
4. MURO DE TIERRA	3x3x0,45 m.	1 min./nivel	30 m.
5. INVOCAR GRIETAS	27 m <sup>3</sup>	-	30 m.
6. MURO DE PIEDRA	3x3x0,3 m.	1 min./nivel	30 m.
7. PIEDRA EN TIERRA	3 m <sup>3</sup>	P	30 m.
8. MURO DE TIERRA VERDADERO	3x3x0,3 m.	P	30 m.
9. TIERRA EN BARRO	3 m <sup>3</sup>	P	30 m.
10. TIERRA EN PIEDRA	3 m <sup>3</sup>	P	30 m.

**1. CUERDA ENCANTADA (F)** Si quien realiza este sortilegio sostiene el extremo de una cuerda, puede hacer que la cuerda se mueva en toda su longitud (y dentro del alcance del sortilegio) en cualquier dirección y que se ate con nudos (no puede atacar o atar a un ser que se mueva o esté activo).

**2. AFLOJAR TIERRA (F)** Hace que 3 metros cúbicos de tierra adquieran la consistencia de las tierras recién aradas.

**3. PULVERIZAR PIEDRA (F)** Pulveriza una piedra o parte de ella (hasta 5x5x5 cm.) convirtiéndola en polvo. Ello incluye las gemas y piedras preciosas no encantadas. Si se realiza una tirada de maniobra, el sortilegio puede afectar a las piedras lanzadas con una honda.

**4. MURO DE TIERRA (E)** Crea un muro de tierra apisonada de hasta 3m.x3m.x(90 centímetros en la base y 30 en la cima); debe descansar sobre una base sólida. Puede ser excavado en su parte superior en 10 asaltos humanos.



5. **INVOCAR GRIETAS (F)** Cualesquiera grietas o defectos que ya existiesen en una sección de materia inerte (de hasta 3x3x3 metros) se extenderán hasta el máximo posible.

6. **MURO DE PIEDRA (E)** Como el Muro de Tierra, a excepción de que el muro es de 3m.x3m.x30 cm., de piedra, y tiene la resistencia normal de la piedra.

7. **PIEDRA EN TIERRA (F)** Transforma 3 metros cúbicos de piedra en tierra apisonada; el cambio es gradual y tarda 3 asaltos.

8. **MURO DE TIERRA VERDADERO (E)** Igual que Muro de Tierra, pero la duración es permanente.

9. **TIERRA EN BARRO (F)** Igual que Piedra en Tierra, pero transforma la tierra en un barro blando.

10. **TIERRA EN PIEDRA (F)** Igual que Piedra en Tierra pero cambia la tierra apisonada en piedra, y la tierra suelta en grava.

## LEY DEL HIELO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CONGELAR LIQUIDO c	30 dm <sup>3</sup> /nivel	P	3 m.
2. ENFRIAR SOLIDO c	30 dm <sup>3</sup> /nivel	24 horas	3 m.
3. MURO FRIO	3x3x0,30 m.	1 asalto/nivel	30 m.
4. ENFRIAR AIRE c	30 m <sup>3</sup> /nivel	1 hora	30 m.
5. HELAR SOLIDO c	30 dm <sup>3</sup> /nivel	1 hora	3 m.
6. RAYO DE HIELO	1 blanco	-	30 m.
7. BOLA DE FRIO (6 m.)	6 m. R	-	30 m.
8. MURO DE HIELO	3x3x0,3 m.	P	30 m.
9. INVOCAR FRIO	6x6x6 m.	1 asalto/nivel	3 m.
10. CIRCULO DE FRIO	6m.Rx6x0,3m.	1 asalto/nivel	uno mismo

1. **CONGELAR LIQUIDO (F)** Cualquier líquido inanimado (30 dm. cúbicos por nivel) puede enfriarse hasta que se congele a una velocidad de 30 decímetros cúbicos por asalto de concentración (la temperatura no podrá ser menor de 34 grados centígrados bajo cero).

2. **ENFRIAR SOLIDO (F)** Cualquier material sólido, inerte y no metálico (30 dm. cúbicos por nivel) puede enfriarse hasta los 29 grados bajo cero a la velocidad de 90 cm. cúbicos por asalto de concentración.

3. **MURO DE FRIO (E)** Crea un muro transparente de intenso frío (de hasta 3m. x 3 m. x 30 cm.), cualquiera que lo atravesase recibe un crítico "A" por frío. (No hay TR)

4. **ENFRIAR AIRE (E)** La temperatura del aire en una área cerrada puede ser disminuida a una velocidad de 10 grados por asalto de concentración (hasta un máximo de 29 grados bajo cero). Al cesar la concentración, el aire se calentará normalmente.

5. **ENFRIAR SOLIDO (F)** Igual que Enfriar Aire, pero el material puede enfriarse hasta los 129 grados bajo cero, a una velocidad de 73 grados por asalto de concentración.

6. **RAYO DE HIELO (E)** Un rayo de hielo sale de la palma de la mano de quien realiza el sortilegio; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo.

7. **BOLA DE FRIO (E)** Se lanza una bola de frío de 30 cm. desde la palma del que realiza el sortilegio, estalla en un punto escogido por dicho personaje y afecta a un área de 6 metros de radio; se determinan los resultados en la tabla de Ataques de Bola.

8. **MURO DE HIELO (E)** Crea un muro de hielo de hasta 3x3 metros (60 cm. de espesor en la base y 30 en la cima), que debe estar apoyado en una superficie sólida. Puede ser fundido (el muro tiene 100 puntos de vida), roto (50 asaltos humanos) o derribado (si uno de sus extremos no se apoya en una pared).

9. **INVOCAR FRIO (E)** Igual que el Invocar las Llamas en la lista de Ley del Fuego, pero crea un cubo de frío (de hasta 6x6x6 metros) que inflige críticos por frío.

10. **CIRCULO DE FRIO (E)** Igual que Muro de Frío, pero el "muro" es de hasta 6 metros de altura y forma un círculo (de hasta 6 metros de radio y 30 cm. de espesor) con el personaje que realiza el sortilegio como centro (no es movable).

## LEY DE LA LUZ

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. PROYECCION DE LUZ c	rayo de 15 m.	10 min./nivel	uno mismo
2. RAYO DE DESCARGA	1 blanco	-	30 m.
3. LUZ I	3 m. R	10 min/nivel	contacto
4. SOMBRA	30 m. R	10 min/nivel	30 m.
5. LUZ REPENTINA	3 m. R	-	30 m.
6. OSCURIDAD	3 m. R	10 min/nivel	contacto
7. LUZ V c	15 m. R	10 min/nivel	contacto
8. RAYO DE DESCARGA	1 blanco	-	100 m.
9. OSCURIDAD c	15 m. R	10 min/nivel	contacto
10. RELAMPAGO	1 blanco	-	30 m.

1. **PROYECCION DE LUZ (F)** De la palma de la mano de quien realiza el sortilegio surge un rayo de luz (como una linterna) de 15 m. Puede hacerlo aparecer o desaparecer cerrando y abriendo la mano

2. **RAYO DE DESCARGA (E)** De la palma de la mano de quien realiza el sortilegio sale un rayo de potente luz cargada eléctricamente; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo.

3. **LUZ I (F)** Ilumina una zona de 3 metros de radio en torno al punto tocado.

4. **SOMBRA (F)** Todas las sombras y oscuridad en un radio de 30 metros en torno al punto elegido como centro se acentúan, ayudando en un +25 al esconderse.

5. **LUZ REPENTINA (F)** Causa un destello repentino de intensa luz de 3 metros de radio; todos los que se encuentran dentro del radio de acción quedan aturridos durante 1 asalto/5 ptos de fallo de TR.

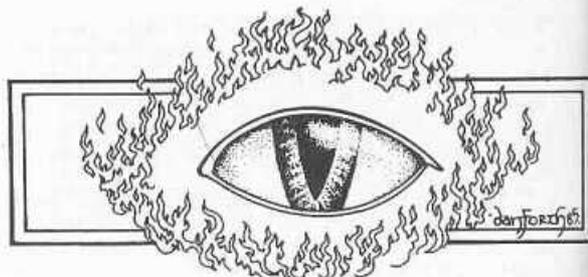
6. **OSCURIDAD (F)** Como la Luz, pero lo que resulta es un área de oscuridad de 3 metros de radio. Equivale a la negrura de una noche oscura y sin luna

7. **LUZ V (F)** Como la anterior, pero el radio puede variar hasta alcanzar los 15 metros (la longitud del radio puede variarse concentrándose durante un asalto quien ha realizado el sortilegio).

8. **RAYO DE DESCARGA (E)** Como el anterior, pero el alcance es de 100 metros.

9. **OSCURIDAD (F)** Como el anterior, pero el radio puede variarse hasta 15 metros (igual que Luz V).

10. **RELAMPAGO (E)** Igual que Rayo de Descarga, pero se lanza un relámpago.



## LEY DEL FUEGO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. HERVIR LIQUIDO c	30 dm <sup>3</sup> /nivel	P	3 m.
2. CALENTAR SOLIDO c	30 dm <sup>3</sup> /nivel	24 horas	3 m.
3. COMBUSTION DE MADERA	30 cm. R	-	30 cm.
4. MURO DE FUEGO	3x3x0,15 m.	1 asalto/nivel	30 m.
5. CALDEAR SOLIDO c	30 dm <sup>3</sup> /nivel	1 hora	3 m.
6. RAYO IGNEO	1 blanco	-	30 m.
7. INVOCAR LLAMAS	3x3x3 m.	1 asalto/nivel	3 m.
8. BOLA DE FUEGO	3 m. R	-	30 m.
9. AURA DE LLAMAS	1 objeto	1 asalto/nivel	contacto
10. CIRCULO FLAMIGERO	3 m. R	1 asalto/nivel	uno mismo

1. **HERVIR LIQUIDO (F)** Se puede calentar cualquier líquido inerte (30 dm. cúbicos por nivel) hasta el punto de ebullición, a razón de 30 dm cúbicos cada asalto de concentración.

2. **CALENTAR SOLIDO (F)** Cualquier material sólido inerte, no metálico (30 dm. cúbicos por nivel) puede calentarse hasta alcanzar los 38° C a razón de 90 cm. cúbicos por cada asalto en que se concentra quien realiza el sortilegio.

3. **COMBUSTION DE MADERA (F)** Hace que cualquier madera (o material orgánico inerte) que elija el que realiza el sortilegio y que se encuentre a 30 cm. de su mano, se encienda y comience a arder.

4. **MURO DE FUEGO (E)** Crea un muro opaco de fuego (de hasta 3m. x 3m. x 180 cm.). Uno de sus extremos debe reposar sobre una base sólida. Cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" de calor (no hay TR).

5. **CALDEAR SOLIDO (F)** Igual que calentar sólido, pero el material puede caldearse hasta alcanzar los 260° C, a razón de 55° por asalto de concentración.

6. **RAYO IGNEO (E)** Se dispara un rayo ígneo desde la palma de la mano de quien realiza el sortilegio; los resultados se determinan en la tabla de Ataques de Rayo.

7. **INVOCAR LLAMAS (E)** Crea un cubo opaco de llamas (de hasta 3x3x3 metros); se necesita un asalto completo de concentración para que se forme el cubo y sea efectivo. Una de sus caras debe reposar sobre una superficie sólida. Cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" de calor (no hay TR).

8. **BOLA DE FUEGO (E)** Se lanza una bola de fuego de 30 cm. de diámetro desde la palma de la mano del que realiza el sortilegio, estalla en un punto elegido por dicho personaje y afecta un área de 3 metros de radio; los resultados se determinan en la tabla de Ataques de Bola.

9. **AURA DE LLAMAS (E)** El que realiza el sortilegio puede tocar un objeto (que ocupe una superficie de hasta 150 cm. de radio) y crear un aura de llamas alrededor suyo. Las llamas no afectarán ni a quien realizó el sortilegio ni a quien sostiene el objeto (si lo hay), pero cualquier otro que toque el objeto recibirá un crítico "B" de calor. Si se realiza sobre un arma y el arma se utiliza para infligir un crítico normal, dicha arma hará también un crítico "B" de calor.

10. **CIRCULO FLAMIGERO (E)** Igual que Muro de Fuego, pero en esta ocasión el "muro" tiene una altura de 3 metros y forma un círculo de 3 metros de radio (15 cm. de espesor), con quien realizó el sortilegio como centro (no puede moverse).

## PUENTE SUBLIME

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. SALTAR*	1 blanco	1 asalto	30 m.
2. CAER*	1 blanco	hasta aterrizar	30 m.
3. SALIR (30 m.)	1 blanco	-	3 m.
4. LEVITAR	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
5. VOLAR (23 m./asalto)	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
6. PORTAL	90x180x90 cm.	1 asalto/nivel	contacto
7. VOLAR (45 m./asalto)	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
8. LUENGA			
PUERTA (30 m.)	1 blanco	-	3 m.
9. SALIR (100 m.)	1 blanco	-	3 m.
10. TELEPORTAR	1 blanco	-	3 m.

1. **SALTAR (U\*)** Permite al blanco saltar 15 metros horizontalmente ó 6 metros verticalmente (o alguna combinación de movimiento vertical y horizontal) en el asalto en el que se realiza el sortilegio.

2. **CAER (U\*)** Permite al blanco aterrizar sano y salvo después de una caída igual a 6 metros por nivel de quien realiza el sortilegio, y restar esa distancia de la gravedad de cualquier caída de mayor longitud (por ejemplo, un personaje de segundo nivel que realizase este sortilegio reduciría los efectos de una caída de 18 metros a una caída de 3 metros).

3. **SALIR (U)** El que realiza el sortilegio teleporta al blanco a un punto que se encuentre hasta a 30 metros de distancia como máximo, pero no pueden haber obstáculos en una línea recta entre el blanco y dicho punto (a estos efectos, un obstáculo es cualquier cosa que no podría atravesar físicamente; una puerta cerrada o unos barros son un obstáculo, pero un pozo no lo es).

4. **LEVITACION (U)** Permite al blanco moverse arriba y abajo verticalmente a una velocidad de 3 metros por asalto; el desplazamiento horizontal sólo es posible por medios normales.

5. **VOLAR (U)** Igual que Levitar, pero el blanco puede volar (moverse horizontal y verticalmente) a una velocidad de hasta 23 metros por asalto (unos 8 km/hora).

6. **PORTAL (U)** Abre un portal de 90x180x90 cm. en cualquier superficie sólida por el que podrá pasar cualquier persona o criatura. La superficie no parece afectada, pero brilla ligeramente (haría falta una tirada de percepción para notarlo).

7. **VOLAR (U)** Igual que el anterior, pero el blanco vuela a una velocidad de 45 metros por asalto.

8. **LUENGA PUERTA (U)** Igual que Salir, pero el blanco o quien realiza el sortilegio pueden atravesar obstáculos, especificando la distancia exacta.

9. **SALIR (U)** Igual que antes, pero el blanco se mueve hasta a 100 metros de distancia.

10. **TELEPORTAR (U)** Igual que Luenga Puerta, pero la distancia a la que se puede ir es de 15 km./nivel. Este sortilegio es muy arriesgado. Quien lo realiza tiene las siguientes posibilidades de equivocarse (es decir, el blanco no llega al centro): si no ha visto nunca el sitio, pero tiene su descripción y localización = 50%; si lo visitó brevemente durante 1 hora = 25%; estuvo allí 24 horas = 10%; permaneció durante 1 semana = 1%; vivió 1 año = 0,01%. En caso de error, primero determinar la dirección del error (aleatoriamente), después determinar la distancia del error (hacer una tirada abierta para ver la distancia en metros).

## LEY DEL AGUA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CONDENSACION c	-	P	contacto
2. INVOCAR NIEBLA	3 m. R/nivel	P	3 m./nivel
3. MURO DE AGUA c	3x3x0,3 m.	C	30 m.
4. RAYO DE AGUA	1 blanco	-	30 m.
5. DISIPAR NIEBLA	3 m.R	P	30 m.
6. CALMAR AGUAS c	30 m. R	C	30 m.
7. MURO DE AGUA VERDADERO	3x3x0,3m	1 min/nivel	30 m.
8. PURIFICAR AGUA	30 m <sup>2</sup> /nivel	P	30 m.
9. RAYO DE AGUA	1 blanco	-	100 m.
10. INVOCAR LLUVIA	30 m. R/nivel	10 min/nivel	30 m./nivel

**1. CONDENSACION (F)** Condensa 30 dm cúbicos de agua de la atmósfera circundante; tarda desde 1 asalto en las zonas más húmedas hasta 10 minutos en el desierto más seco.

**2. INVOCAR NIEBLA (F)** Crea una espesa niebla natural dentro del área de efecto. La niebla dificulta la visibilidad y resta 50 a todos los ataques con proyectiles que la atraviesen.

**3. MURO DE AGUA (E)** Crea un muro de agua de 3x3metrosx30 cm., atravesarlo requiere una tirada de maniobra modificada en -40. Los ataques a través suyo se modifican en -80. Debe estar reposando sobre una base sólida o líquida.

**4. RAYO DE AGUA (E)** De la palma de la mano de quien realiza el sortilegio sale un rayo de agua; los resultados se determinan en la tabla de Ataques de Rayo.

**5. DISIPAR NIEBLA (F)** Disipa la niebla en una zona igual al radio de efecto como máximo.

**6. CALMAR AGUAS (F)** Las aguas dentro del radio de acción se calman, las olas se reducen en 6 metros en el centro y menos según se acercan al perímetro.

**7. MURO DE AGUA VERDADERO (E)** Igual que Muro de Agua, pero quien lo realiza no necesita concentrarse y la duración es de 1 min/nivel.

**8. PURIFICAR AGUA (F)** Elimina todos los sedimentos y sustancias disueltas de un volumen de hasta 30 metros cúbicos de agua por nivel de quien realiza el sortilegio.

**9. RAYO DE AGUA (E)** Igual que el anterior, pero el alcance es de 100 metros.

**10. INVOCAR LLUVIA (F)** Si hay nubes, lloverá mientras dure el sortilegio (al aire libre naturalmente, no lloverá dentro de una habitación).

## CAMBIO VITAL

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CORRER*	1 blanco	10 min/nivel	3 m.
2. VELOCIDAD I*	1 blanco	1 asalto	3 m.
3. CAMBIO DEL PROPIO TAMAÑO	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
4. ESPRINTAR*	1 blanco	10 min/nivel	3 m.
5. METAMORFOSIS	1 blanco	10 min/nivel	3 m.
6. RAPIDEZ I*	1 blanco	1 asalto	3 m.
7. VELOCIDAD III*	varía	varía	3 m.
8. SUPERSPRINT*	1 blanco	10 min/nivel	3 m.
9. CAMBIO DE TAMAÑO	1 blanco	10 min/nivel	3 m.
10. RAPIDEZ III*	varía	varía	3 m.

**1. CORRER (F\*)** El blanco puede correr (2x la velocidad de desplazamiento normal) sin cansarse, pero si se para o realiza cualquier otra acción, cesa el efecto del sortilegio.

**2. VELOCIDAD I (F\*)** El blanco puede actuar al doble de su velocidad normal (200% de la actividad normal) pero inmediatamente después debe pasar tantos asaltos como estuvo acelerado a mitad de velocidad (50% de actividad).

**3. CAMBIO DEL PROPIO TAMAÑO (F)** El que realiza el conjuro puede reducir su masa a la mitad (lo más corriente es reducir la estatura); no disminuye la fuerza. También puede aumentar en su masa normal, pero no se da incremento de fuerza (excepto a efectos de movimiento).

**4. ESPRINTAR (F\*)** Como Correr I, pero el blanco se mueve a tres veces la velocidad normal de desplazamiento (x3).

**5. METAMORFOSIS (F)** El que realiza el sortilegio puede alterar la forma del blanco para que adapte la forma de cualquier raza humanoide que desee. La masa del blanco no puede alterarse más en 10%.

**6. RAPIDEZ I (F\*)** Como Velocidad I, pero no existe penalización de asaltos a actividad tras el sortilegio.

**7. VELOCIDAD III (F\*)** Como Velocidad I, pero la duración es de 3 asaltos para 1 blanco O 2 asaltos para 1 blanco y 1 asalto para otro O cualquier combinación de asaltos y blancos que sume 3 asaltos de velocidad.

**8. SUPERSPRINT (F\*)** Igual que Correr I pero el blanco se mueve a cuatro veces su velocidad normal de desplazamiento (x4).

**9. CAMBIO DE TAMAÑO (F)** Igual que Cambio del propio tamaño, excepto que el cambio en la masa se limita al 10% por nivel y que puede realizarse sobre cualquier materia viva o que una vez estuvo viva.

**10. RAPIDEZ III (F\*)** Igual que Velocidad III, pero no existen penalización de asaltos al 50% de actividad, tras los asaltos de rapidez.

## LEY DEL VIENTO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. INVOCAR BRISA c	cono de 6 m.	1 asalto/nivel	uno mismo
2. MURO DE AIRE c	3x3x0,9 m.	C	30 m.
3. CONDENSACION c	varía	varía	contacto
4. NUBE ATURDIDORA	1,5 m R	6 asaltos	3 m.
5. DETENCION DEL AIREc	3 m. R	C	30 m.
6. NUBE ATURDIDORA	3 m. R	6 asaltos	6 m.
7. VACIO	1,5 m. R	-	30 m.
8. DETENCION DEL AIRE c	6 m. R	C	30 m.
9. NUBE ATURDIDORA	6 m. R	6 asaltos	12 m.
10. NUBE MORTAL	1,5 m. R	10 asaltos	3 m.

**1. INVOCAR BRISA (F)** Hace que surja una brisa en remolino alrededor de la persona que realiza el sortilegio, que soplará en una dirección determinada. Alejará cualquier sustancia gaseosa o que flote (polvo, nubes, etc.) y resta 30 a los ataques de proyectiles que la atraviesen. La brisa afecta a un cono de 6 metros (con el personaje en la punta y una base de 6 metros de diámetro).

**2. MURO DE AIRE (F)** Crea un muro transparente de 3 metros por 3 metros por 90 centímetros de aire que bate densamente. Cualquier movimiento a través suyo requiere una tirada de maniobra con un modificador de -25. Los ataques a través del muro etéreo se modifican en -50.

**3. CONDENSACION (F)** Condensa 30 dm. cúbicos de agua a partir de la atmósfera circundante en las manos ahuecadas de quien realiza el sortilegio (puede dejar que el agua desborde y caiga en un recipiente puesto bajo sus manos). El personaje que realiza el sortilegio debe

permanecer concentrado mientras el agua se condensa; tardará 1 asalto en los climas más húmedos y 10 asaltos en los más secos (en otras partes, un número de asalto entre ambos extremos).

**4. NUBE ATURDIDORA (F)** Se crea una nube de metro y medio de radio de partículas de gas; inflige un crítico "C" de electricidad durante los dos primeros asaltos, un "B" en los asaltos tercero y cuarto, y otro "A" en los asaltos quinto y sexto. Se mueve con el viento y afecta a todos cuantos se encuentren en su radio de acción. Se pueden intentar TRs.

**5. DETENCION DEL AIRE (F)** Corta todo movimiento del aire (o sea, viento, brisa, etc.) restándole hasta 45 km/hora en un radio de 3 metros.

**6. NUBE ATURDIDORA (F)** Igual que la anterior, pero el radio es de 3 metros.

**7. VACIO (F)** Crea un cuasi vacío en un área de metro y medio de radio. Todos los que se encuentren en el área de efecto reciben un crítico "B" por impacto, al salir el aire repentinamente y luego volver. Se permiten TRs.

**8. DETENCION DEL AIRE (F)** Igual que el anterior, pero el radio es ahora de 6 metros.

**9. NUBE ATURDIDORA (F)** Igual que las anteriores, pero el radio de acción es de 6 metros.

**10. NUBE MORTAL (F)** Como la Nube Aturdidora, pero el radio es de metro y medio; inflige un crítico "E" en los dos primeros asaltos, uno "D" en los asaltos tercero y cuarto, uno "C" en los asaltos quinto y sexto, uno "B" en el séptimo y octavo, y uno "A" en el noveno y décimo.

## 7.12 LISTAS DE SORTILEGIOS SOLO PARA BARDOS

### CANCIONES DE CONTROL

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CANCION TRANQUILIZANTE c	1 blanco	C	15 m.
2. CANCION PARALIZANTE c	1 blanco	C	15 m.
3. CANCION ATURDIDORA c	1 blanco	C	15 m.
4. CANCION DEL SILENCIO c	1 blanco	C	15 m.
5. CANCION DEL SUEÑO c	1 blanco	C	15 m.
6. CANCION ENCANTAMIENTO c	1 blanco	C	15 m.
7. CANCION DEL MIEDO c	1 blanco	C	15 m.
8. CANCION TRANQUILIZANTE VERDADERA c	1 blanco	varía	15 m.
9. CANCION ATURDIDORA VERDADERA c	1 blanco	varía	15 m.
10. CANCION DEL OLVIDO c	1 blanco	P	15 m.

**1. CANCION TRANQUILIZANTE (F)** El blanco se tranquiliza y no puede realizar acciones agresivas (ofensivas), mientras el bardo esté cantando/tocando (requiere concentración) y tenga el blanco a la vista o dentro del alcance del sortilegio.

**2. CANCION PARALIZANTE (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero el efecto es que el blanco sólo puede realizar un 25% de sus acciones normales.

**3. CANCION ATURDIDORA (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero el efecto es que el blanco queda aturdido.

**4. CANCION DEL SILENCIO (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero el efecto es que el blanco no puede hablar.

**5. CANCION DEL SUEÑO (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero el efecto es que el blanco cae en un sueño ligero.

**6. CANCION ENCANTAMIENTO (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero el blanco cree que el bardo que realiza el sortilegio es un buen amigo y si éste toca/canta durante un mínimo de 3 asaltos el efecto durará durante 10 minutos una vez pare de cantar/tocar.

**7. CANCION DEL MIEDO (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero el efecto es que el blanco tiene miedo del bardo e intenta alejarse de él.

**8. CANCION TRANQUILIZANTE VERDADERA (F)** Igual que la Canción Tranquilizante, pero con la diferencia que cuando el bardo cesa de cantar/tocar el efecto continuará durante un número de asaltos igual al que ha estado cantando/tocando el bardo (por ejemplo, si ha estado cantando durante 3 asaltos, el efecto durará 3 asaltos más).

**9. CANCION ATURDIDORA VERDADERA (F)** Igual que la Canción Tranquilizante Verdadera, pero el efecto es que el blanco queda aturdido.

**10. CANCION DEL OLVIDO (F)** El blanco olvidará lo que ha ocurrido durante un periodo determinado de tiempo, especificado por el bardo que realiza el sortilegio (algo que haya ocurrido dentro de un 1 día/nivel, es decir que un bardo de décimo nivel puede hacer olvidar algo ocurrido durante los últimos diez días). El periodo de tiempo a olvidar será igual de largo que el tiempo que el bardo se pase cantando/tocando.

### CONOCIMIENTO DE LOS OBJETOS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. TASAR JOYAS Y METALES	1 objeto	-	contacto
2. TASAR OBJETO	1 objeto	-	contacto
3. DETECTAR PODER	1 objeto	-	contacto
4. ANALIZAR OBJETO	1 objeto	-	contacto
5. TASAR VERDADERO	1 objeto	-	contacto
6. TRASCENDENCIA	1 objeto	-	contacto
7. DETECTAR MALDICION	1 objeto	-	contacto
8. ORIGEN	1 objeto	-	contacto
9. ANALIZAR OBJETO II	1 objeto	-	contacto
10. HISTORIA	1 objeto	-	contacto

**1. TASAR JOYAS Y METALES (I)** El bardo puede determinar el valor de joyas y metales con hasta un 10% de variación para el mercado que desee (le permite calcular diferentes precios para las diferentes culturas que conozca).

**2. TASAR OBJETO (I)** Igual que Tasar Joyas y Metales, pero lo que se tasa es cualquier objeto manufacturado (no se incluyen las capacidades mágicas).

**3. DETECTAR PODER (I)** Detecta el poder (encantamiento) de un objeto; también dice qué dominio mágico se ha utilizado y la potencia del encantamiento.

**4. ANALIZAR OBJETO (I)** El bardo tiene un 10% de probabilidad por capacidad de determinar las capacidades encantadas que tiene un objeto. Ello incluye todas las bonificaciones y sortilegios; se tiran los dados para cada una de las capacidades. Inicialmente, un personaje sólo puede realizar este sortilegio una vez sobre un objeto determinado; sin embargo, cada vez que suba de nivel, el personaje puede realizar de nuevo el sortilegio sobre el mismo objeto.

5. **TASAR VERDADERO (I)** Lo mismo que Tasar Objeto, pero se puede valorar cualquier cosa, desde ganado, casas, embarcaciones, etc. (pero las capacidades mágicas siguen sin poderse evaluar).

6. **TRASCENDENCIA (I)** Determina si el objeto examinado tiene alguna trascendencia histórica o cultural, y da una idea aproximada de en qué reside dicha trascendencia

7. **DETECTAR MALDICION (I)** Detecta si un objeto está maldito y da una imagen de la persona que lo maldijo.

8. **ORIGEN (I)** Da la raza y naturaleza del ser que fabricó el objeto y dónde y cuándo fue realizado (dentro de un radio de 100 millas y un tiempo de 100 años)

9. **ANALIZAR OBJETO II (I)** Igual que Analizar Objeto I, pero existe una probabilidad del 20% por cada capacidad del objeto.

10. **HISTORIA (I)** Proporciona al bardo una visión aleatoria de algún acontecimiento pasado en el cual estuvo presente el objeto. La probabilidad de conseguir ver un acontecimiento específico es del 1% si la edad del objeto sobrepasa los 99 años; en caso contrario, dicha probabilidad es de 100 - la edad del objeto en años (en %).

## CONOCIMIENTO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. ESTUDIO I c	uno mismo	C	uno mismo
2. APRENDER IDIOMA II c	uno mismo	C	uno mismo
3. CONOCIMIENTO DE IDIOMA	1 texto	-	contacto
4. CONOCIMIENTO DE LA MENTE I	1 blanco	1 asalto	15 m.
5. ESTUDIO II c	uno mismo	C	uno mismo
6. OIDO TRADUCTOR c	1 orador	C	uno mismo
7. APRENDER IDIOMA III c	uno mismo	C	uno mismo
8. CONOCIMIENTO DE LA MENTE II	1 blanco	1 asalto	15 m.
9. ESTUDIO III c	uno mismo	C	uno mismo
10. ORIGEN DE UN PASAJE c	uno mismo	C	uno mismo

1. **ESTUDIO I (U)** Al concentrarse mediante este sortilegio, el bardo recordará cualquier cosa que aprenda o lea, como si tuviese una memoria fotográfica, con total exactitud. No afecta a su comprensión.

2. **APRENDER IDIOMA II (U)** Al concentrarse mediante este sortilegio, se dobla la velocidad a la que se aprende un idioma. Ello significa que cualquier desarrollo de la habilidad de idiomas se dobla en eficacia (es decir, un punto de desarrollo aumenta la habilidad en 2 grados y 3 puntos lo hacen en 4).

3. **CONOCIMIENTO DEL IDIOMA (I)** El bardo sabrá en qué idioma está escrito un texto. También podrá averiguar la identidad del autor si ha visto su obra con anterioridad o si el autor es alguien importante o muy especial.

4. **CONOCIMIENTO DE LA MENTE (P)** El bardo puede explorar la mente del blanco y recibir parte del conocimiento del blanco (consciente e inconsciente) que se refiera a un tema muy determinado. Hay una probabilidad del 10% por cada información o trozo de información que el blanco posea sobre el tema. El blanco realiza una TR.

5. **ESTUDIO II (U)** Igual que Estudio I, pero además el bardo puede leer a velocidad doble.

6. **OIDO TRADUCTOR (P)** Permite al bardo entender a alguien que esté hablando, no importa en qué idioma lo haga. Puede escogerse un orador diferente cada asalto.

7. **APRENDER IDIOMA III (U)** Como Aprender Idioma II, pero se triplica la velocidad de aprendizaje (x3)

8. **CONOCIMIENTO DE LA MENTE III (P)** Como Conocimiento de la Mente I, pero se obtiene un 30% de conocimiento.

9. **ESTUDIO III (U)** Como Estudio I, pero el bardo puede leer al triple de la velocidad normal.

10. **ORIGEN DE UN PASAJE (I)** Como Conocimiento del Idioma, pero el bardo sabrá también si el texto ha sido traducido y si es así, cuál era el idioma original. Por los giros y argot sabrá también la fecha aproximada en la que se escribió el original del texto y la región.

## CONTROL DEL SONIDO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. LARGO SUSURRO* c	1 punto	C	15 m./nivel
2. SILENCIO	3 m. R	1 min/nivel	uno mismo
3. AMPLIFICAR CANCION II*	1 canción	como la canción	el doble del de la canción
4. CANCION II*	2 blancos	igual que la canción	igual que la canción
5. LEY SONICA c	3 m. R	C	uno mismo
6. GRAN CANCION*	3 m. R	como la canción	igual que la canción
7. SILENCIO	15 m R	1 min/nivel	uno mismo
8. AMPLIFICAR CANCION III*	1 canción	igual que la canción	3 veces la canción
9. CANCION III*	3 blancos	igual que la canción	igual que la canción
10. LEY SONICA c	30 m. R	C	uno mismo

1. **LARGO SUSURRO (F\*)** El susurro de quien realiza el sortilegio puede dirigirse a cualquier punto que escoja dentro de una distancia de 15 metros por nivel del bardo.

2. **SILENCIO (F)** Los sonidos que se originen dentro de una distancia de 3 metros del cuerpo del bardo no se escucharán fuera de dicho radio.

3. **AMPLIFICAR CANCION II (F\*)** Si se realiza este sortilegio en el asalto anterior a realizar un sortilegio de la lista de Canciones de Control, se dobla el alcance de la canción.

4. **CANCION II (F\*)** Si se realiza un asalto antes de realizar un sortilegio de la lista de Canciones de Control, permite afectar a 2 blancos.

5. **LEY SONICA (F)** El bardo puede manipular los sonidos que se produzcan dentro de un radio de 3 metros en torno suyo. Puede crear cualquier sonido que quiera y si lo desea, dicho sonido puede oírse fuera del área de efecto del sortilegio.

6. **GRAN CANCION (F\*)** Igual que Canción II, pero cualquiera que se encuentra a menos de 3 metros de distancia del bardo será blanco del sortilegio de la lista de Canciones de Control.

7. **SILENCIO (F)** Igual que el anterior, pero el radio de acción es de 15 metros.

8. **AMPLIFICAR CANCION III (F\*)** Igual que Amplificar Canción II, pero el alcance se triplica (x3).

9. **CANCION III (F\*)** Igual que Canción II, pero se aumenta a 3 el número de blancos.

10. LEY SONICA (F) Igual que el anterior, pero el radio es ahora de 30 metros.

## 7.14 LISTAS DE SORTILEGIOS SOLO PARA MONTARACES

### DOMINIO DE LAS SENDAS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CONOCIMIENTO DE LAS SENDAS	3 m. R	-	uno mismo
2. DETECCION DE TRAMPAS c	1,5 m. R	1 min/nivel	3 m.
3. RASTREAR c	uno mismo	C	uno mismo
4. HISTORIA DE LA SENDA	uno mismo	-	uno mismo
5. BUSCASENDAS c	1,5 km. R	C	1,5 km.
6. CONOCIMIENTO DE LAS HUELLAS	-	-	contacto
7. DETECTAR EMBOSCADA	15 m. R	10 min/nivel	uno mismo
8. CONOCIMIENTO DE PASO	-	-	contacto
9. BUSCASENDAS c	7,5 km.	C	7,5 km.
10. IDIOMAS ANIMALES	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo

**NOTA:** A efectos de estos sortilegios, una "senda" puede ser un camino, carretera, pista, vía o cualquier sendero causado por el paso de hombres o animales. Puede ser también un pasillo, pasadizo subterráneo o túnel, a menos que se especifique una limitación para un sortilegio en particular.

1. **CONOCIMIENTO DE LAS SENDAS (I)** El montaraz tiene una imagen visual de cuál es el destino más cercano en ambas direcciones de la senda o camino en la que se encuentra. A estos efectos, un destino es cualquier estructura hecha por el hombre (puente, casa, castillo, pueblo, puerta, etc.) u obstáculo físico (el final del camino, un vado, una encrucijada, un precipicio, etc.)

2. **DETECCION DE TRAMPAS (P)** El montaraz tiene una probabilidad del 75% de detectar cualquier trampa al aire libre dentro del radio de metro y medio en el que se concentra. Cada asalto se puede elegir un radio de acción diferente, siempre de metro y medio.

3. **RASTREAR (I)** El montaraz recibe una bonificación de 50 cuando rastrea.

4. **HISTORIA DE LA SENDA (I)** Se adquiere una imagen visual de quienes han pasado por una determinada senda, dentro de un periodo de hasta 1 hora por nivel de quien realiza el sortilegio.

5. **BUSCASENDAS (I)** El montaraz consigue un esquema mental de la situación y rutas de uno o de todos los caminos en un radio de 1500 metros. Este sortilegio sólo puede usarse al aire libre.

6. **CONOCIMIENTO DE LAS HUELLAS (I)** Se adquiere una imagen visual del ser que dejó unas huellas determinadas. Da una bonificación de +25 para seguir al ser que dejó dichas huellas.

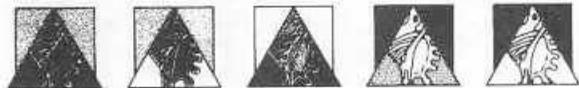
7. **DETECTAR EMBOSCADA (P)** Permite detectar a seres hostiles dentro de un radio de 15 metros: indica la dirección pero no la distancia a la que se encuentra el peligro.

8. **CONOCIMIENTO DEL PASO (I)** Se adquiere una imagen visual y de aura (digna de confianza) de todos los seres que han pasado a una distancia de hasta 15 metros del objeto que él toca, durante un periodo de

hasta 1 hora por nivel del montaraz que realiza el sortilegio.

9. **BUSCASENDAS (I)** Como el anterior, pero el área de efecto es de 7,5 kilómetros de radio

10. **IDIOMAS ANIMALES (U)** El montaraz adquiere conocimiento de un idioma animal (debe haber un miembro de la especie a menos de 30 metros) mientras dure el sortilegio.



### VIAS DEL MOVIMIENTO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CORRER SOBRE PIEDRA	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
2. ANDAR POR LAS RAMAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
3. NADAR*	uno mismo	5 min/nivel	uno mismo
4. CORRER SOBRE ARENA	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
5. ANDAR SOBRE LAS AGUAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
6. CORRER POR LAS RAMAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
7. PASO SIN HUELLAS c	uno mismo	C	uno mismo
8. OCULTAR HUELLAS c	-	C	15 m.
9. CORRER SOBRE LAS AGUAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
10. NADAR VERDADERO*	uno mismo	5 min/nivel	uno mismo

1. **CORRER SOBRE PIEDRA (F)** Permite al montaraz correr sobre superficies de piedra con un desnivel de hasta 75° como si fuesen terreno llano.

2. **ANDAR POR LAS RAMAS (F)** Permite al montaraz andar por ramas de árbol casi horizontales (que puedan soportar su peso) como si se tratase de terreno llano.

3. **NADAR (F\*)** Permite al blanco nadar sin cansarse o gastar energía.

4. **CORRER SOBRE ARENA (F)** Igual que Correr sobre Piedra, pero el montaraz puede correr sobre superficies arenosas como si fuesen terreno firme.

5. **ANDAR SOBRE LAS AGUAS (F)** Permite al montaraz andar sobre las aguas como si fuesen terreno seco y llano; pueden ser necesarias tiradas de maniobra si se realiza en aguas agitadas.

6. **CORRER POR LAS RAMAS (F)** Igual que Andar por las Ramas, pero se puede correr por ellas.

7. **PASO SIN HUELLAS (F)** Mientras que el montaraz se concentre, puede andar sin dejar huellas o cualquier otro signo visible de su paso.

8. **OCULTAR HUELLAS (F)** Igual que Paso sin Huellas, pero el montaraz puede ocultar también el rastro de otro ser, cuyas huellas irá siguiendo.

9. **CORRER SOBRE LAS AGUAS (F)** Igual que Andar sobre las Aguas, pero se puede correr con este sortilegio.

10. **NADAR VERDADERO (F\*)** Igual que Nadar, pero en esta ocasión el blanco puede nadar a la misma velocidad que cuando corre.

## MANERAS DE LA NATURALEZA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. MATIZAR	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
2. TINIEBLAS	30 m R	10 min/nivel	contacto
3. HELAR c	30 dm <sup>3</sup> /asalto	C	3 m.
4. MOVIMIENTOS SILENCIOSOS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
5. AUTODISIMULO c	uno mismo	C	uno mismo
6. LUZ	3 m. R	10 min/nivel	contacto
7. OSCURIDAD	3 m. R	10 min/nivel	contacto
8. SOMBRA	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
9. ASPECTO DE PLANTA	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
10. MENTE EN BLANCO c	uno mismo	C	uno mismo

**1. MATICES (F)** El montaraz y el equipo que se encuentre hasta a 30 cm. de su cuerpo coge la coloración de un objeto orgánico elegido por el montaraz y con el que esté en contacto. Da una bonificación de +50 a los intentos de esconderse.

**2. TINIEBLAS (F)** Todas las sombras y oscuridad en un radio de 30 m. alrededor del punto tocado aumentan, ayudando a esconderse en +25.

**3. HELAR (F)** Cualquier líquido inanimado (30 dm<sup>3</sup>/nivel) puede ser enfriado hasta la temperatura de congelación a una velocidad de 30 dm. cúbicos por asalto de concentración (la temperatura no podrá ser menor que 34° C bajo cero. (N. del T.: en éste y otros sortilegios, líquido inanimado quiere decir, por ejemplo, el agua; no puede utilizarse el sortilegio para congelar la sangre de un enemigo).

**4. MOVIMIENTOS SILENCIOSOS (F)** El montaraz se moverá silenciosamente, siempre y cuando no provoque un sonido que surja a más de 30 cm. de su cuerpo (por ejemplo, dar un portazo, golpear una rama que mide 1 metro, etc.)

**5. AUTODISIMULO (F)** Mientras no se mueva (se pueden hacer pequeños movimientos como respirar y flexionar los músculos) el montaraz se confunde con el terreno circundante, y suma una bonificación de +75 a esconderse.

**6. LUZ (F)** Ilumina una zona de 3 metros de radio alrededor del punto tocado.

**7. OSCURIDAD (F)** Igual que Luz, pero el resultado es oscuridad en un radio de 3 metros. Equivale a la oscuridad de una noche negra y sin luna.

**8. SOMBRA (F)** El montaraz y el equipo que se encuentre hasta a 30 cm. de su cuerpo parecen una sombra, por lo que se convierten en prácticamente invisibles en las zonas oscuras o sombreadas.

**9. ASPECTO DE PLANTA (F)** El montaraz puede parecer igual que un tipo de planta, pero el efecto es puramente visual, no cambiará ni su tamaño, ni olerá o tendrá el tacto de la planta.

**10. MENTE EN BLANCO (U)** Mientras permanezca concentrado, los esquemas mentales del montaraz parecerán los de cualquier animal de la zona que elija. Ello burlará los sortilegios de detección como el de Presencia.

## VIAS DE LA NATURALEZA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. DESCUBRIR AGUA	1,5 km. R	-	uno mismo
2. ENCENDER FUEGO	30 cm. R	P	contacto
3. RESISTENCIA AL CALOR *c	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
4. RESISTENCIA AL FRIO *c	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
5. DESCUBRIR COMIDA	1,5 km <sub>3</sub> R	-	uno mismo
6. ESTERILIZACION	30 dm <sup>3</sup> /nivel	-	contacto
7. DESCUBRIR REFUGIO	1,5 km. R	-	uno mismo
8. TRAMPAS PEQUEÑAS	varía	P	contacto
9. PREDICION DEL TIEMPO	1,5 km. R	-	uno mismo
10. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA c	30 m. R	C	uno mismo

**1. DESCUBRIR AGUA (I)** Localiza todas las fuentes de agua corriente en la superficie, manantiales, (ríos, arroyos, fuentes) etc. que pasen de los 4 litros, el montaraz se entera del tamaño aproximado y calidad de las fuentes.

**2. ENCENDER FUEGO (F)** Hace que cualquier madera (o cualquier materia orgánica inerte) que elija el montaraz y se encuentre a no más de 30 cm. de su mano se encienda y comience a arder (se encenderá a una temperatura menor o igual a la de la madera).

**3. RESISTENCIA AL FUEGO (U\*)** Protege al montaraz del calor natural de hasta 93° C y le añade +20 a las TR contra calor, o resta -20 a los ataques de fuego elemental.

**4. RESISTENCIA AL FRIO (U\*)** Protege al montaraz del frío natural en temperaturas de hasta 29°C bajo cero, suma +20 a las TR contra frío y resta -20 a los ataques de frío elemental.

**5. DESCUBRIR COMIDA (I)** El montaraz conoce la situación, tipo y cantidad aproximada de todas las fuentes de comida (ya sea materia animal muerta o vegetales).

**6. ESTERILIZACION (P)** Esteriliza hasta 30 dm. cúbicos de cualquier sólido o líquido inanimado. Es decir, elimina los seres vivos que tengan un tamaño menor a los 0,5 cm. de longitud, aunque no afectará a animales de mayor tamaño o a los venenos inorgánicos u otras materias.

**7. DESCUBRIR REFUGIOS (I)** El montaraz conoce la situación, tipo y tamaño aproximado de los espacios cubiertos más cercanos, a prueba de agua y que tengan una capacidad superior a los cuatro metros cúbicos: estos refugios deben tener una entrada de amplitud superior a los 60 centímetros y que dé al aire libre.

**8. TRAMPAS PEQUEÑAS (F)** El montaraz puede fabricar una pequeña trampa (en el exterior) en 1 minuto. Esta trampa puede infligir un impacto crítico "B" a un personaje cualquiera (por ejemplo, un agujero estrecho y con pinchos en el fondo, un resorte que magulle a la víctima, etc.)

**9. PREDICION DEL TIEMPO (I)** Da una probabilidad del 95% de predecir el tiempo en las próximas 24 horas, con indicación de la hora, naturaleza e intensidad de precipitaciones o agentes atmosféricos.

**10. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA (I)** Permite al montaraz controlar la actividad animada en la zona (es decir, movimientos, combates y maniobras). Este sortilegio sólo puede ser usado si el área de efecto contiene plantas y/o animales, porque son ellos quienes proporcionan al montaraz la información que busca.



## 7.15 LISTAS ABIERTAS DE SORTILEGIOS DE CANALIZACION

### MAESTRIA EN LA DETECCION

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. DETECTAR CANALIZACION c	1,5 m. R	1 min/nivel	15 m.
2. DETECTAR ESENCIA c	1,5 m. R	1 min/nivel	15 m.
3. DETECTAR EL MAL c	1,5 m. R	1 min/nivel	15 m.
4. DETECTAR MALDICION c	1,5 m. R	1 min/nivel	15 m.
5. LOCALIZACION c	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
6. DETECTAR TRAMPAS c	1,5 m. R	1 min/nivel	15 m.
7. LOCALIZACION c	1 blanco	1 min/nivel	100 m.
8. DETECTAR LO INVISIBLE c	1,5 m. R	1 min/nivel	15 m.
9. LOCALIZACION c	1 blanco	1 min/nivel	150 m.
10. HISTORIA DE MALDICION	1 maldición	-	3 m.

1. **DETECTAR CANALIZACION (P)** Detecta cualquier objeto o sortilegio activo del dominio de la Canalización; el personaje puede concentrarse cada asalto en una zona distinta de 1,5 metros de radio, dentro del alcance del sortilegio.

2. **DETECTAR ESENCIA (P)** Igual que Detectar Canalización pero referido al dominio de la Esencia.

3. **DETECTAR EL MAL (P)** Igual que Detectar Canalización, pero detecta si un ser u objeto es maligno O si un objeto fue creado por el mal O si un objeto ha sido usado durante largo tiempo por un personaje maligno.

4. **DETECTAR MALDICION (P)** Igual que Detectar Canalización, pero detecta maldiciones sobre personas o cosas.

5. **LOCALIZACION (P)** Da la dirección y distancia a la que se encuentra un objeto o lugar determinado con el que quien realiza el sortilegio esté familiarizado, o que le haya sido descrito en detalle.

6. **DETECTAR TRAMPAS (P)** Igual que Detectar Canalización, pero da una probabilidad del 75% de detectar una trampa (algunas trampas encantadas pueden tener modificadores a este porcentaje de probabilidad).

7. **LOCALIZACION (P)** Igual que el anterior del mismo nombre, pero el alcance es de 100 metros.

8. **DETECTAR LO INVISIBLE (P)** Igual que Detectar Canalización, pero se detectan las cosas invisibles; todos los ataques contra algo o alguien invisible detectados de este modo se modifican en -50 (si el ataque hubiese sido imposible de otro modo).

9. **LOCALIZACION (P)** Igual que los anteriores del mismo nombre, pero el alcance es de 150 metros.

10. **HISTORIA DE MALDICION (I)** Quien realiza este sortilegio puede determinar la naturaleza y origen de una maldición, incluyendo la identidad de quien originó dicha maldición.



## VIAS DE LA LUZ Y SONIDO

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. PROYECCION DE LUZ	rayo de 15 m.	10 min/nivel	uno mismo
2. HABLA I c	1 blanco	C	3 m.
3. LUZ	3 m. R	10 min/nivel	contacto
4. QUIETUD	30 cm. R	1 min/nivel	30 m.
5. LUZ REPENTINA	3 m. R	-	30 m.
6. HABLA II c	1 blanco	C	3 m.
7. RAYO DE DESCARGA	1 blanco	-	30 m.
8. SILENCIO	3 m. R	1 min/nivel	30 m.
9. LUZ TOTAL	3 m. R	1 min/nivel	contacto
10. LUZ DE ESPERA	3 m. R	varía	contacto

1. **PROYECCION DE LUZ (F)** Surge de la mano de quien realiza el sortilegio un rayo de luz (como una linterna) de 15 metros de longitud. Puede hacerlo aparecer o desaparecer abriendo y cerrando la mano.

2. **HABLA I (P)** El blanco puede comunicar ideas elementales en el idioma de alguien que se encuentre en un radio de 3 metros (tengo hambre, sed, el lavabo, paz, etc.)

3. **LUZ (F)** Ilumina un área de 3 metros de radio alrededor del punto tocado. La luz es la equivalente a la de una antorcha. Si el punto focal se encuentra en un objeto o ser que se mueve, el área se moverá también.

4. **QUIETUD (F)** Crea una zona de 30 cm. de radio alrededor del blanco en la que el sonido no puede ni entrar ni salir. El área está centrada en el blanco y se moverá con él.

5. **LUZ REPENTINA (F)** Crea una esfera de intensa luz de 3 metros de radio, todos los que se encuentren dentro de ella deben pasar una TR o quedarán aturridos durante 1 asalto por cada 5 puntos en que fallen dicha TR.

6. **HABLA II (P)** Igual que Habla I, pero se pueden comunicar conceptos más elaborados, aunque hay bastante probabilidad de que haya malentendidos.

7. **RAYO DE DESCARGA (E)** Un rayo de luz intensa y cargada eléctricamente se lanza desde la palma del que realiza el sortilegio; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo.

8. **SILENCIO (F)** Igual que Quietud, pero el radio es de 3 metros.

9. **LUZ TOTAL (F)** Igual que Luz, pero el equivalente que se crea es el de la luz diurna; además acaba con toda la oscuridad creada mágicamente.

10. **LUZ DE ESPERA (F)** Igual que Luz, pero se puede retardar la acción del sortilegio hasta que pasen 24 horas por nivel O hasta que pase una criatura, O hasta que se pronuncia una palabra determinada, etc.

### SERENAR ESPIRITUS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CALMAR I	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
2. CALMAR II	2 blancos	1 min/nivel	30 m.
3. RETENCION c	1 blanco	C	30 m.
4. CALMAR LUENGO	1 blanco	1 min/nivel	100 m.
5. ATURDIR*	1 blanco	varía	15 m.
6. CALMAR III	3 blancos	1 min/nivel	30 m.
7. CALMAR IV	4 blancos	1 min/nivel	30 m.
8. DULCES SUEÑOS*	1 blanco	varía	15 m.
9. CALMAR V	5 blancos	1 min/nivel	30 m.
10. CEGAR*	1 blanco	varía	15 m.

1. **CALMAR I (F)** El blanco no realizará acciones ofensivas/agresivas y sólo luchará si se le ataca.

2. **CALMAR II (F)** Igual que el anterior, pero pueden afectarse 2 blancos. Ambos deben estar en el campo de visión de quien realiza el sortilegio cuando éste se activa.

3. **RETENCION (F)** Se retiene a un ser determinado, rebajando su actividad a un 25% del total durante tanto tiempo como esté concentrado el que realiza el sortilegio.

4. **CALMA LARGA (F)** Igual que Calmar I, pero el alcance es de 100 metros.

5. **ATURDIR (F\*)** El que realiza el sortilegio apunta con su brazo (el codo pegado al cuerpo y el puño cerrado) al blanco y canaliza la energía bruta de su deidad: el blanco queda aturdido durante 1 asalto por cada 10 puntos que falle su TR.

6. **CALMAR III (F)** Igual que Calmar II, pero se afecta a 3 blancos.

7. **CALMAR IV (F)** Igual que Calmar II, pero se afecta a 4 blancos.

8. **DULCES SUEÑOS (F\*)** Igual que Aturdir, pero el blanco cae en un sueño profundo durante 1 asalto por cada 10 puntos que falle su TR.

9. **CALMA V (F)** Igual que Calmar II, pero se afecta a 5 blancos.

10. **CEGAR (F\*)** Igual que Aturdir, pero el blanco queda cegado durante 10 minutos por cada 10 puntos que falle su TR.

## VIAS DE LA SUPERFICIE

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CURAR 10	1 blanco	P	contacto
2. ALIVIO QUEMADURA/ CONGELACION I	1 zona afectada	P	contacto
3. ALIVIO DE ATURDIMIENTO I*	1 blanco	P	contacto
4. REGENERACION I *c	1 blanco	C	contacto
5. ALIVIO QUEMADURA/ CONGELACION II	varía	P	contacto
6. DESPERTAR	1 blanco	P	contacto
7. CURAR 50	1 blanco	P	contacto
8. ALIVIO QUEMADURA/ CONGELACION III	varía	P	contacto
9. ALIVIO DE ATURDIMIENTO III*	1 blanco	P	contacto
10. REGENERACION III *c	1 blanco	C	contacto

1. **CURAR 10 (U)** Recupera 1-10 puntos de vida.

2. **ALIVIO DE QUEMADURA/CONGELACION I (U)** Curará una zona que tenga quemaduras de primer grado, o una zona con congelaciones de poca gravedad.

3. **ALIVIO DE ATURDIMIENTO I (U)** Alivia al blanco de un asalto de estar aturdido, es decir que el blanco quedará aturdido un asalto menos que antes de que se realizase el sortilegio (además de la reducción normal).

4. **REGENERACION I (U\*)** Reduce el daño en pérdida de puntos de vida que ha recibido el blanco en 1 punto de vida por asalto que se concentre quien realiza el sortilegio.

5. **ALIVIO DE QUEMADURA/CONGELACION II (U)** Igual que Alivio de Quemadura/Congelación I, pero se pueden curar 2 zonas de daño ligero O una zona de daño medio (por ejemplo, quemaduras de segundo grado)

6. **DESPERTAR (U)** Despierta al blanco inmediatamente.

7. **CURAR 50 (U)** Se recuperan 5-50 puntos de vida.

8. **ALIVIO DE QUEMADURA/CONGELACION III (U)** Igual que Alivio de Quemadura/Congelación I, pero se pueden curar 3 zonas de daño ligero O una zona con daño grave (quemaduras de tercer grado) O una combinación de una zona con daño moderado y otra con daño ligero.

9. **ALIVIO DE ATURDIMIENTO III (U)** Igual que Alivio de Aturdimiento I, pero el blanco se ve aliviado de 3 asaltos de estar aturdido.

10. **REGENERACION III (U\*)** Igual que Regeneración I, pero se recuperan 3 puntos de vida por asalto.

## PROTECCIONES

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. ORACION	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
2. BENDICION	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
3. RESISTENCIA	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
4. RESISTIR ELEMENTOS	1 blanco	1 min/nivel	30 m.
5. ASPECTO VEGETAL	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
6. RESPIRAR BAJO EL AGUA	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
7. ASPECTO ANIMAL	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
8. SOMBRA	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
9. DESVIAR ORGANICO*	uno mismo	-	uno mismo
10. PARAR ORGANICO*	uno mismo	-	uno mismo

1. **ORACION (U)** El blanco recibe una bonificación de +10 en todas las tiradas de resistencia (TR) y en las tiradas de maniobra.

2. **BENDICION (U)** El blanco recibe una modificación de +10 a su bonificación defensiva (BD) y en las tiradas de maniobra.

3. **RESISTENCIA (U)** El blanco recibe una bonificación de +5 a su TR y BD.

4. **RESISTIR ELEMENTOS (U)** Protege al blanco del calor natural de hasta 93°C y del frío natural de hasta 34°C bajo cero; le proporciona un +20 en sus TR contra sortilegios de frío o calor y un +20 a su BD contra sortilegios elementales de frío y calor.

5. **ASPECTO VEGETAL (E)** Permite a quien lo realiza parecer como una planta que tenga su mismo tamaño con una variación del 10%. No tendrá el olor ni el tacto de la planta, se trata de una ilusión visual.

6. **RESPIRAR BAJO EL AGUA (U)** Quien realiza este sortilegio puede respirar tanto bajo el agua como en la atmósfera normal.

7. **ASPECTO ANIMAL (E)** Igual que aspecto vegetal, pero se adopta la apariencia de cualquier animal.

8. **SOMBRA (F)** Quien realiza el sortilegio parece una sombra, lo que le hace casi invisible en las zonas oscuras.

9. **DESVIACION ORGANICA (F\*)** Desvía un proyectil lanzado contra quien realiza este sortilegio; se resta 100 a la tirada de ataque del proyectil; dicho proyectil debe estar hecho, al menos en parte, de materia orgánica.

10. **PARAR ORGANICO (F\*)** Igual que Desviación Orgánica, pero se resta 100 a un ataque cuerpo a cuerpo.

## DEFENSA CONTRA SORTILEGIOS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. PROTECCION I	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
2. AREA DE PROTECCION I c	3 m. R	1 min/nivel	3 m.
3. NEUTRALIZAR MALDICION	1 maldición	1 min/nivel	contacto
4. PROTECCION II	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
5. AREA DE PROTECCION II c	3 m. R	1 min/nivel	3 m.
6. QUITAR MALDICION	1 maldición	P	contacto
7. NEUTRALIZAR MALDICION	1 maldición	1 hora/nivel	3 m.
8. ANULAR SORTILEGIO	1 sortilegio	P	3 m.
9. PROTECCION III	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
10. AREA DE PROTECCION III c	3 m. R	1 min/nivel	3 m.

1. **PROTECCION I (P)** Resta 10 a las tiradas de ataques elementales contra el blanco, y suma 10 a las TR del blanco contra sortilegios.

2. **AREA DE PROTECCION I (P)** Es igual que Protección I, pero todos los seres en un radio de 3 metros alrededor del blanco obtienen los beneficios cuando el que realiza el sortilegio se concentra.

3. **NEUTRALIZAR MALDICION (F)** Anula los efectos de una maldición mientras dura el sortilegio. No se disipa la maldición, que vuelve a ser efectiva después. La maldición obtiene una TR modificada en -20 para ver si evita la neutralización.

4. **PROTECCION II (P)** Igual que Protección I, excepto que las bonificaciones son de 20.

5. **AREA DE PROTECCION II (P)** Igual que Area de Protección I, pero las bonificaciones son de 20.

6. **QUITAR MALDICION (F)** Anula una maldición si ésta falla una TR; el nivel del blanco es el nivel de quien lanzó la maldición y el nivel del atacante es el del personaje que realiza el sortilegio. Una vez se ha realizado este sortilegio sobre una maldición dada, no podrá ser realizado por el mismo personaje hasta que haya subido de nivel.

7. **NEUTRALIZAR MALDICION (F)** Igual que el anterior del mismo nombre, pero la maldición se anula durante 1 hora por nivel del personaje que realiza el sortilegio.

8. **ANULAR SORTILEGIO (F)** Igual que Quitar Maldición, pero se anula un sortilegio activo.

9. **PROTECCION III (P)** Igual que Protección I, pero las bonificaciones son de 30.

10. **AREA DE PROTECCION III (P)** Igual que Area de Protección I pero las bonificaciones son de 30.

## MOVIMIENTO DE LA NATURALEZA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. ANDAR POR LAS RAMAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
2. ANDAR SOBRE LAS AGUAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
3. NADAR*	uno mismo	5 min/nivel	uno mismo
4. CORRER SOBRE ARENA	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
5. FUSIONAR ORGANICO	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
6. CORRER POR LAS RAMAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
7. CORRER SOBRE PIEDRAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
8. CORRER SOBRE LAS AGUAS	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
9. ANDAR POR EL AIRE	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
10. NADAR VERDADERO*	uno mismo	5 min/nivel	uno mismo

1. **ANDAR POR LAS RAMAS (F)** Permite andar sobre ramas de árbol casi horizontales (que puedan aguantar el peso) como si se tratase del suelo normal.

2. **ANDAR SOBRE LAS AGUAS (F)** Permite andar sobre el agua (hasta 15 metros por asalto) como si se tratase de tierra seca; pueden ser necesarias tiradas de maniobra en aguas agitadas.

3. **NADAR (F\*)** Permite al blanco nadar sin cansarse ni consumir energía.

4. **CORRER SOBRE LA ARENA (F)** Igual que Andar por las Ramas, pero permite correr sobre superficies arenosas.

5. **FUSIONARSE ORGANICO (F)** Permite fusionarse hasta una profundidad de 30 cm. en materia orgánica (al menos una parte del cuerpo debe encontrarse a 30 cm. de la superficie de la materia con la que se fusiona). Se permanece inactivo, pero consciente de la actividad en los alrededores. El que realiza el sortilegio no puede moverse mientras permanece en este estado, pero puede salir en cualquier momento.

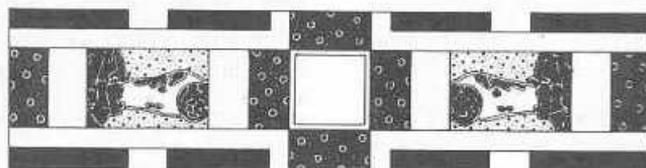
6. **CORRER POR LAS RAMAS (F)** Igual que Andar por las Ramas, pero se puede correr.

7. **CORRER SOBRE PIEDRAS (F)** Igual que Andar por las Ramas, pero se puede correr sobre superficies de piedra con un desnivel de hasta 75.

8. **CORRER SOBRE LAS AGUAS (F)** Igual que Andar sobre las Aguas, pero se puede correr.

9. **CAMINAR POR EL AIRE (F)** Se puede andar sobre corrientes de aire (viento), el movimiento debe ser a una altura constante. Pueden ser necesarias tiradas de maniobra si hay turbulencias.

10. **NADAR VERDADERO (F\*)** Igual que Nadar, pero el blanco puede nadar a la misma velocidad que cuando corre.



## SABIDURIA DE LA NATURALEZA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. DETECCION DE TRAMPAS c	1,5 m. R	1 min/nivel	3 m.
2. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA c	30 m. R	C	uno mismo
3. PREDICCIÓN DE TORMENTAS	1,5 km/ nivel R	-	uno mismo
4. PREDICCIÓN DEL TIEMPO	1,5 km/ nivel R	-	uno mismo
5. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA c	100 m. R	C	uno mismo
6. INVOCAR BRISA	cono de 6 m.	1 asalto/ nivel	uno mismo
7. CONCIENCIA QUE AGUARDA	3 m. R	1 hora/nivel	uno mismo
8. INVOCAR NIEBLA	3 m./nivel R	P	3 m./nivel
9. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA c	150 m./R	C	uno mismo
10. PREDICCIÓN DEL TIEMPO	1,5 km/ nivel R	-	uno mismo

**1. DETECCION DE TRAMPAS (P)** El que realiza el sortilegio tiene un 75% de probabilidad de detectar cualquier trampa, al aire libre, dentro del radio de metro y medio en el que se concentra. Se puede escoger un punto diferente de concentración durante cada asalto.

**2. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA (I)** Permite al que realiza el sortilegio conocer la actividad animada en la zona (es decir, combates, movimiento y maniobras). Sólo puede usarse este sortilegio cuando el área de efecto contiene plantas y/o animales.

**3. PREDICCIÓN DE TORMENTAS (I)** Da a quien realiza el sortilegio una probabilidad del 95% de predecir el momento y tipo de precipitación o tormenta con una aproximación de 15 minutos durante las próximas 24 horas.

**4. PREDICCIÓN DEL TIEMPO (I)** Igual que Predicción de Tormantas, pero la predicción es sobre las condiciones climatológicas en general.

**5. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA (I)** Igual que el anterior del mismo nombre, pero el radio del área de efecto es de 100 m.

**6. INVOCAR BRISA (F)** El que realiza el sortilegio hace que surja una brisa en torbellino alrededor suyo, que soplará en una dirección determinada. Alejará las materias gaseosas o en suspensión (nubes, polvo, etc.) y resta 30 a los ataques de proyectil que la atraviesen. La brisa afecta a un cono de 6 metros (con el que realiza el sortilegio en su punta, y 6 metros como base) y tiene una velocidad de 15 km por hora.

**7. CONCIENCIA QUE AGUARDA (I)** Igual que Conciencia de la Naturaleza, pero permite a quien realiza este sortilegio ponerlo en estado de "alerta": cualquier actividad animada en su zona de efecto alertará al personaje que hizo el sortilegio.

**8. INVOCAR NIEBLA (F)** Crea una espesa niebla natural dentro de la zona de efecto. La niebla dificulta la visibilidad y resta 50 a los ataques con proyectil.

**9. CONCIENCIA DE LA NATURALEZA (I)** Igual que los anteriores del mismo nombre, pero el radio es de 150 m.

**10. PREDICCIÓN DEL TIEMPO (I)** Igual que el anterior del mismo nombre, pero la predicción será de 1 día por nivel del personaje que realiza el sortilegio.

## 7.16 LISTAS DE SORTILEGIOS SOLO PARA ANIMISTAS

### CONTROL DE LAS PLANTAS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. CONOCIMIENTO DE LAS PLANTAS	1 planta	-	contacto
2. IDIOMAS VEGETALES	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
3. CURACION POR HIERBA INSTANTANEA	1 hierba	-	contacto
4. CONTROL DE HIERBAS	1 hierba	P	contacto
5. LOCALIZAR PLANTA	1,5 km. R	-	1,5 km.
6. LIMPIAR HIERBA	1 hierba	P	3 m.
7. CRECIMIENTO RAPIDO	3 m. R	1 día	3 m.
8. PRODUCIR HIERBA	1 hierba	P	contacto
9. CRECIMIENTO VEGETAL	1 planta	P	contacto
10. CONTROL DE LAS PLANTAS	1 planta	1 min/nivel	30 m.

**1. CONOCIMIENTO DE LAS PLANTAS (I)** Se conoce la naturaleza e historia de una planta cualquiera.

**2. IDIOMAS VEGETALES (U)** Se conoce el idioma de una planta cualquiera (debe haber un ejemplar de la especie en un radio de 30 metros) mientras dure el sortilegio.

**3. CURACION POR HIERBAS INSTANTANEA (U)** Mediante este sortilegio se consigue que una hierba se pueda aplicar y surta efecto inmediatamente. Cuando se use la hierba a continuación, sus beneficios/peligros se sentirán inmediatamente.

**4. CONTROL DE HIERBAS (U)** Permite doblar la potencia de una hierba (esté creciendo o ya arrancada); sólo se puede usar el sortilegio una vez por cada dosis de hierbas. Debe realizarse inmediatamente antes de utilizar la hierba. Puede realizarse sobre media dosis para que surta el efecto de una dosis completa.

**5. LOCALIZACION DE PLANTAS (P)** El que realiza el sortilegio puede localizar ejemplares de una especie de planta, o puede saber qué especies crecen en la zona de efecto.

**6. LIMPIAR HIERBA (U)** Permite al animista hacer desaparecer de una dosis de hierba cualesquiera venenos o residuos dañinos o efectos secundarios nocivos.

**7. CRECIMIENTO RAPIDO (F)** Permite al animista multiplicar por 100 la velocidad de crecimiento de una especie de plantas en el área de efecto (por ejemplo, la hierba en un radio de 3 metros).

**8. PRODUCCION DE HIERBA (U)** Permite al animista hacer crecer una hierba plantando la semilla apropiada; la hierba resultante será estéril y tardará en desarrollarse plenamente 1-10 asaltos.

**9. CRECIMIENTO VEGETAL (F)** Permite al animista doblar el tamaño normal de una planta, hará falta un día de crecimiento. Si la planta no está ya totalmente desarrollada, alcanzará el doble de su tamaño normal al alcanzar la madurez.

**10. CONTROL DE LAS PLANTAS (F)** El animista controla los procesos automáticos y/o mentales de una planta determinada. También podrá controlar el movimiento de dicha planta, si es que puede moverse.

## CANALIZACION DIRECTA

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. PRESERVACION	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m.
2. INTUICIONES I	uno mismo	-	uno mismo
3. SUEÑO I	uno mismo	-	uno mismo
4. VIDA SUSPENDIDA	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m.
5. INTUICIONES III	uno mismo	-	uno mismo
6. RELATO DE LA MUERTE	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.
7. PRESERVACION	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.
8. INTUICIONES V	uno mismo	-	uno mismo
9. SUEÑOS III	uno mismo	-	uno mismo
10. VIDA SUSPENDIDA	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.

1. **PRESERVACION (U)** El animista puede preservar un cuerpo impidiendo que se deteriore o sufra más daño (por ejemplo, hemorragias, destrucción de células, descomposición, etc.). Si el blanco sigue vivo, caerá en coma; este sortilegio NO impide la muerte (es decir, que el alma del blanco abandone su cuerpo).

2. **INTUICIONES I (I)** El animista tiene una visión de lo que sucederá probablemente durante el minuto siguiente si realiza una acción determinada.

3. **SUEÑO I (I)** El animista sueña con un tema que él escoge. Debe dormir o meditar durante 8 horas, como mínimo.

4. **VIDA SUSPENDIDA (U)** El animista puede impedir que el alma abandone un cuerpo "muerto", evitando así la muerte real y permitiendo la recuperación del ser caído mediante curas físicas (hará falta Preservación para preservar el cuerpo). Vida Suspendida debe realizarse sobre el blanco antes de que transcurran 2 minutos (12 asaltos) desde el momento de la "muerte", o el alma abandonará el cuerpo. Hacer volver el alma al cuerpo requeriría un sortilegio de nivel doceavo o mayor.

5. **INTUICIONES III (I)** Igual que Intuiciones I, pero el periodo de tiempo será de 3 minutos.

6. **RELATO DE LA MUERTE (I)** El animista tiene una visión de los acontecimientos que rodearon la muerte de 1 cadáver, a través de los ojos del muerto. También podrá ver al que lo mató. El muerto debe haber fallecido, como máximo, hace un número de años igual al nivel del animista que realiza el sortilegio.

7. **PRESERVACION (U)** Igual que el anterior del mismo nombre, pero la duración es 1 día por nivel.

8. **INTUICIONES V (I)** Igual que Intuiciones I, pero el periodo de tiempo es de 5 minutos.

9. **SUEÑO III (I)** Igual que Sueño I, pero el límite es de 3 sueños durante 8 horas. Cada sueño puede referirse a un tema distinto.

10. **VIDA SUSPENDIDA (U)** Igual que el anterior del mismo nombre, pero la duración es de 1 día por nivel.

## CONTROL ANIMAL

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. DORMIR ANIMAL	1 animal	1 min/nivel	30 m.
2. CAMUFLAJE	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
3. CONVOCAR I c	-	1 min.	30 m.
4. IDIOMAS ANIMALES	uno mismo	1 min/nivel	uno mismo
5. CONTROL DE ANIMALES c	1 animal	C	30 m.
6. CONVOCAR III c	-	varía	30 m.
7. LOCALIZAR ANIMAL	1,5 km. R	-	1,5 km.
8. AMISTAD c	15 m. R	C	uno mismo
9. EMPATIA ANIMAL c	1 animal	C	30 m.
10. CONVOCAR V c	-	varía	30 m.

1. **DORMIR ANIMAL (F)** Duerme a un animal, pero no afectará a criaturas "inteligentes" o encantadas. A efectos de este sortilegio un animal es un ser de inteligencia limitada que funciona por el instinto o el adiestramiento principalmente.

2. **CAMUFLAJE (E)** Permite al animista confundirse con el terreno que le rodea y no poder ser descubierto por los animales. Da un +30 al esconderse de otros.

3. **CONVOCAR I (F)** El animista convoca a una criatura no inteligente de primer nivel que permanecerá durante un minuto y luego desaparecerá. El animista puede controlar a la criatura cuando está concentrado. El animista puede especificar el tipo general de criatura, pero cuál será exactamente la que aparezca se determinará aleatoriamente (por ejemplo, el animista podría decir un cuadrúpedo ungulado y podría aparecer un caballo, una cebra, un camello, etc.)

4. **IDIOMAS ANIMALES (U)** El animista conoce un idioma animal (debe haber un ejemplar de la especie a no más de 30 metros) mientras dure el sortilegio. A efectos de este sortilegio, un idioma animal significa cualquier forma de comunicación.

5. **CONTROL DE ANIMAL (F)** Permite al animista controlar las acciones de un animal cuando se concentra.

6. **CONVOCAR III (F)** Igual que Convocar I, pero el animista puede convocar a una criatura de tercer nivel durante un minuto O a una de primer nivel durante 3 minutos O a tres de primer nivel durante un minuto, etc. En otras palabras, la suma de niveles por minutos de las criaturas convocadas no puede exceder de 3.

7. **LOCALIZAR ANIMAL (P)** El animista puede localizar ejemplares de una especie determinada, o localizar qué especies se encuentran en la zona de efecto.

8. **AMISTAD (F)** Todos los animales en un radio de 15 metros se mostrarán amigables con el animista, aunque éste no los controla.

9. **EMPATIA ANIMAL (P)** El animista puede visualizar y entender las emociones y pensamientos de un animal.

10. **CONVOCAR V (F)** Igual que Convocar III, pero la suma total no puede exceder 5.

## VIAS DE LOS MUSCULOS Y HUESOS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. ARREGLAR TORCEDURA	1 torcedura	P	contacto
2. ARREGLAR FRACTURA LEVE	1 fractura	P	contacto
3. ARREGLAR MUSCULO	1 músculo	P	contacto
4. ARREGLAR CARTILAGO	1 articulación	P	contacto
5. ARREGLAR TENDON	1 tendón	P	contacto
6. ARREGLAR FRACTURA GRAVE	1 fractura	P	contacto
7. UNION*	1 miembro	P	contacto
8. ARREGLAR DIENTE	1 diente	P	contacto
9. ARREGLAR CRANEO	1 cráneo	P	contacto
10. ARREGLAR ARTICULACION	1 articulación	P	contacto

1. **ARREGLAR TORCEDURA (U)** Arregla una torcedura.

2. **ARREGLAR FRACTURA LEVE (U)** Arregla una fractura sencilla (no fracturas compuestas, roturas, daños en articulaciones o en el cráneo); el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

3. **ARREGLAR MUSCULO (U)** Arregla un músculo dañado (no órganos como el corazón); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

4. **ARREGLAR CARTILAGO (U)** Arregla todos los cartilagos dañados en torno a una articulación; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

5. **ARREGLAR TENDON (U)** Arregla un tendón dañado; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

6. **ARREGLAR FRACTURA GRAVE (U)** Arregla una fractura sencilla o compuesta (pero no roturas, daño en las articulaciones o el cráneo); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

7. **UNION (U\*)** Cuando se usa con los sortilegios de Unión de las otras listas de curación (Vías de la Sangre y de los Organos) el animista puede volver a unir al cuerpo un miembro seccionado; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. **ARREGLAR DIENTE (U)** Este sortilegio puede arreglar cualquier daño en la dentadura, incluyendo flemones, caries y dientes rotos o astillados. Si se pierde un diente o se parte, este sortilegio puede recomponerlo totalmente si se consigue recuperar la mayor parte de los fragmentos del diente.

9. **ARREGLAR CRANEO (U)** Arregla una fractura en el cráneo (pero no las zonas destrozadas); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

10. **ARREGLAR ARTICULACION (U)** Arregla una articulación dañada (pero no las articulaciones destrozadas); tiempo de recuperación, 1-10 días.

## VIAS DE LA SANGRE

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. COAGULACION I	1 blanco	P	contacto
2. CERRAR CORTES I	1 blanco	P	contacto
3. ARREGLAR VASO SANGUINEO	1 blanco	P	contacto
4. COAGULACION V	1 blanco	P	contacto
5. CERRAR CORTE III	1 blanco	P	contacto
6. ARREGLAR VASO SANGUINEO PRINC.	1 herida	P	contacto
7. UNION *	1 miembro	P	contacto
8. TRANSFUSION DE SANGRE	1 blanco	P	contacto
9. COAGULACION GLOBAL	1 blanco	P	contacto
10. CIERRE GLOBAL DE CORTES	1 blanco	P	contacto

1. **COAGULACION I (U)** La pérdida de sangre del blanco (puntos de vida por asalto) se reduce en 1, durante 1 hora no podrá luchar ni moverse más que al paso si no quiere que se abra la herida y con ello se reanude la hemorragia.

2. **CERRAR CORTE I (U)** Se reduce en 1 la pérdida de sangre del blanco (puntos de vida [pv] por asalto).

3. **ARREGLAR VASO SANGUINEO (U)** La pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en 3. Ello refleja el cierre de los vasos sanguíneos pequeños, por lo que no afectará al daño causado en las arterias y venas principales (hemorragias que, de una sola herida, provocan la pérdida de 5 o más pv por asalto).

4. **COAGULACION V (U)** Igual que Coagulación I, pero se reduce en 5 la pérdida de sangre (pv/asalto) del blanco.

5. **CERRAR CORTES III (U)** Igual que Cerrar Cortes I pero se reduce en 3 la pérdida de sangre.

6. **ARREGLAR VASO SANGUINEO PRINCIPAL (U)** Repara todo el daño hecho a una arteria o vena principal (la hemorragia de una sola herida que causa la pérdida de 5 ó más pv/asalto se considera daño a un vaso sanguíneo principal).

7. **UNION (U\*)** Cuando se usa con los sortilegios de Unión de las otras listas de Curación (Vías de los Organos y de los Músculos y Huesos) permite volver a juntar un miembro seccionado al cuerpo; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. **TRANSFUSION DE SANGRE (U)** El animista puede transferir 25 centilitros de sangre de un donante voluntario (o inconsciente) a otro personaje (que haya sufrido pérdida de sangre, es decir, pv/asalto). El animista debe poner una de sus manos sobre el donante y la otra sobre el receptor. Cada 25 centilitros recuperarán 50 pv del personaje herido, mientras que el donante tendrá un -20 a su actividad durante 12 horas. Un personaje no puede ser donante y luego recibir una transfusión dentro de un mismo periodo de 12 horas.

9. **COAGULACION GLOBAL (U)** Igual que Coagulación I, pero la pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en una cantidad igual al nivel del animista que realiza el sortilegio.

10. **CIERRE GLOBAL DE CORTES (U)** Igual que Cierre de Cortes I pero la pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en una cantidad igual al nivel del animista que realiza el sortilegio.

## VIAS DE LOS ORGANOS

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. REPARAR DAÑO NASAL	1 nariz	P	contacto
2. REPARAR DAÑO LEVE EN NERVIOS	1 zona	P	contacto
3. REPARAR DAÑO LEVE EN OIDO	1 oreja	P	contacto
4. REPARAR DAÑO LEVE EN OJO	1 ojo	P	contacto
5. REPARAR DAÑO GRAVE EN NERVIOS	1 zona	P	contacto
6. REPARAR DAÑO GRAVE EN OIDO	1 oreja	P	contacto
7. UNION*	1 miembro	P	contacto
8. REPARAR DAÑO GRAVE EN OJO	1 ojo	P	contacto
9. REPARAR DAÑO EN NERVIOS VERDADERO	1 zona	P	contacto
10. REPARAR ORGANOS	1 órgano	P	contacto

1. **REPARAR DAÑO NASAL (U)** Se repara cualquier daño nasal que no sea la pérdida completa de la nariz.

2. **REPARAR DAÑO LEVE EN NERVIOS (U)** Se repara cualquier daño leve en los nervios de 1 zona; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

3. **REPARAR DAÑO LEVE EN OREJA (U)** Se repara cualquier lesión externa del oído incluida la pérdida de la oreja (la regeneración tarda 1-10 horas)

4. **REPARAR DAÑO LEVE EN OJO (U)** Se cura cualquier daño leve en el ojo (un arañazo en la córnea, un desprendimiento de retina, sacar algún pequeño objeto incrustado, etc.)

5. **REPARAR DAÑO GRAVE EN NERVIOS (U)** Igual que Reparar daño leve en nervios, pero en este caso se cura una zona de daños graves en los nervios: tiempo de recuperación, 1-10 horas.

6. **REPARAR DAÑO GRAVE EN OIDO (U)** Igual que Reparar daño leve en oído, pero puede curar lesiones internas del oído (es decir, restaurar la capacidad de oír).

7. **UNION (U\*)** Cuando se usa con los sortilegios de Unión de las otras listas de Curación (Vías de la Sangre y de los Músculos y Huesos) permite volver a juntar un

miembro seccionado al cuerpo; tiempo de recuperación, 1-10 días.

**8. REPARAR DAÑO GRAVE EN OJO (U)** Igual que Reparar daño leve en ojo pero puede curar cualquier daño en los ojos que no sea la pérdida completa del ojo.

**9. REPARAR DAÑO EN NERVIOS VERDADERO (U)** Igual que Reparar daño grave en nervios, pero la recuperación es instantánea.

**10. REPARAR ORGANISMO (U)** Repara el daño de un órgano que no haya sido completamente destruido; tiempo de recuperación, 1-10 horas; no puede usarse con el cerebro.

## PURIFICACIONES

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. PURIFICAR COMIDA/AGUA	30 cm. R	-	3 m.
2. DETECTAR ENFERMEDAD c	1,5 m. R	1 min/nivel	30 m.
3. PURIFICACION DE ENFERMEDAD	1 blanco	P	3 m.
4. DETECTAR VENENO c	1,5 m. R	1 min/nivel	30 m.
5. PURIFICACION VENENO	1 blanco	P	3 m.
6. RESISTENCIA A LA ENFERMEDAD	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
7. RESISTENCIA AL VENENO	1 blanco	1 min/nivel	3 m.
8. NEUTRALIZAR ENFERMEDAD	3 m. R	P	3 m.
9. NEUTRALIZAR VENENO	3 m. R	P	3 m.
10. CURACION MENTAL	1 blanco	P	3 m.

**1. PURIFICAR COMIDA/AGUA (P)** Elimina cualquier enfermedad o veneno en la comida y agua que se encuentre en el área de efecto. Las enfermedades y venenos especiales o mágicos pueden tener una TR para ver si son lo bastante virulentos.

**2. DETECTAR ENFERMEDAD (P)** Detecta cualquier enfermedad o causa de enfermedad; cada asalto, el animista puede concentrarse en un área distinta, dentro del alcance del sortilegio.

**3. PURIFICACION DE ENFERMEDAD (P)** Detiene la extensión de la enfermedad (incluyendo la infección) que ya se encuentre actuando dentro del cuerpo de 1 blanco; de esta manera, la enfermedad no infligirá más daño en dicho cuerpo.

**4. DETECTAR VENENO (P)** Igual que Detectar enfermedad, pero se detecta veneno.

**5. PURIFICACION DE VENENO (P)** Neutraliza 1 veneno en el organismo del blanco. El daño ya recibido no se cura.

**6. RESISTENCIA A LA ENFERMEDAD (U)** El blanco tiene derecho a una TR adicional contra las enfermedades (es decir, se pueden hacer 2 TRs y la mejor es la que se usa).

**7. RESISTENCIA AL VENENO (U)** Igual que Resistencia a la enfermedad, pero la TR extra es contra venenos.

**8. NEUTRALIZAR ENFERMEDAD (P)** Se neutralizan todas las enfermedades que se encuentren en un radio de 3 metros (es decir, son esterilizadas y destruidas).

**9. NEUTRALIZAR VENENO (P)** Todos los venenos en un radio de 3 metros quedan sin efecto.

**10. CURACION MENTAL (P)** Se cura al blanco de una enfermedad mental (por ejemplo, neurosis, paranoia, fobias, psicosis, etc.). La recuperación completa tarda 1-50 días.

## CREACIONES

	Area de efecto	Duración	Alcance
1. AUTOSUSTENTO	uno mismo	1 día	uno mismo
2. MURO DE AIRE c	3m.x x3m.x90cm.	C	15 m.
3. PRODUCIR AGUA	-	P	3 m.
4. PRODUCIR COMIDA	-	P	3 m.
5. MURO DE AGUA c	3m.x3m.x x30cm.	C	15 m.
6. MURO DE MADERA	3m.x6m.x x5cm.	1 min/nivel	15 m.
7. MURO DE TIERRA	3m.x3m.x x60cm.	1 min/nivel	15 m.
8. MURO DE HIELO	3m.x3m.x x45cm.	P	15 m.
9. CONJURO NUTRITIVO	-	P	3 m.
10. BARRERA PROFUNDA	15-30 m <sup>3</sup>	P	15 m.

**1. AUTOSUSTENTO (U)** El animista recibe toda la nutrición y el agua necesarias para 1 día.

**2. MURO DE AIRE (E)** Crea un muro transparente de 3 m. por 3 m. por 90 centímetros de aire denso que reduce todo movimiento y ataque a través suyo en un 50%.

**3. PRODUCCION DE AGUA (P)** El animista puede producir suficiente agua en cualquier recipiente disponible para el consumo de 1 persona en 1 día.

**4. PRODUCCION DE COMIDA (P)** El animista puede producir suficiente comida a partir de la zona que le rodea como para saciar un buen apetito durante 1 día. Si la comida no se consume en las 24 horas siguientes a ser producida, se pudrirá.

**5. MURO DE AGUA (E)** Crea un muro de agua de 3 m. por 3 m. por 30 cm., que reduce los movimientos y ataques a través suyo en un 80%.

**6. MURO DE MADERA (E)** Crea un muro de madera de hasta 3 m. por 6 m por 5 cm., cuyo peso debe descansar en una superficie sólida. Puede ser quemado (si se le infligen 50 pv se crea un agujero de 60 cm.) O cortado (20 asaltos humanos) O derribado si uno de sus extremos no se apoya en una pared (diferente a la superficie de apoyo).

**7. MURO DE TIERRA (E)** Igual que Muro de madera, pero las dimensiones son de 3mx3mx(90 cm en la base y 30 en la cima) y la materia es tierra apisonada, sólo se puede excavar (se tardarán 10 asaltos humanos en la parte superior).

**8. MURO DE HIELO (E)** Igual que Muro de madera, pero las dimensiones son de 3mx3mx(60cm en la base y 30 en la cima); puede ser fundido, (tiene el equivalente a 100 pv), picado (se tardarán 50 asaltos humanos o derribado si no se apoya en una pared).

**9. CONJURO NUTRITIVO (F)** El animista crea una hogaza de pan que pesa unos 100 gramos y puede sustentar a una criatura durante 1 día; esta hogaza de pan perderá potencia en 1 mes.

**10. BARRERA PROFUNDA (E)** Abre un pozo (de 15 metros cúbicos en piedra, 30 en tierra o hielo), todo el pozo debe encontrarse a 15 metros del animista como máximo.

## 8. APENDICE 1.

# DESCRIPCION DE LAS RAZAS

A continuación vienen unas descripciones generales de las razas predominantes en Tierra Media. Como es natural, ciertos individuos diferirán de la norma. Se han incluido algunos modificadores a efectos de lograr más realismo, pero los DJ pueden omitirlos si no los consideran adecuados.

### ELFOS (*Quendi*)

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

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

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

Los Elfos veneran a los Valar y muchos conocen bien su naturaleza. Pero aun así, no tienen religión formal; en lugar de ello, muestran su respeto mediante la poesía y la canción y se reúnen para celebrar la vida y los dones que vienen de lo alto. Este respeto por la manera en que son las cosas está muy relacionado con su aceptación de los estrechos lazos que les unen con el Destino, tal y como se estableció en la Canción de la Creación, aunque

también surge de un entendimiento y alegría al contemplar las creaciones de la naturaleza que han sido otorgadas y supervisadas por los Valar. Por encima de todo, con la excepción de Eru, veneran a *Varda*, la reina de los Valar y de las creaciones más bellas. Ella es la dadora de luz y la llaman "Señora de las Estrellas" (*Elentári* o *Elbereth*).

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

Su sentido del oído también es soberbio y sin duda tiene mucho que ver con las habilidades de los elfos para la música. Su veneración por el canto no tiene parangón y ha afectado a su idioma y a la manera en que guardan los recuerdos más preciados. Los elfos fueron los primeros en utilizar la palabra hablada y enseñaron a las demás razas el don del habla; de ahí el nombre que se dan a sí mismos: "*Quendi*", los parlantes. Toda su lengua tiene una calidad musical cuando se habla adecuadamente, dándose muy bien al verso. Los bardos elfos, pues, han tenido pocos problemas a la hora de conservar las historias y hazañas de su raza en forma de colección de maravillosas canciones y poesía declamada.

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

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

### MEDIO ELFOS (*Peredhil*)

Los medio elfos son una raza rara, el resultado de la unión de Hombres y Elfos. Mientras que los Dúnedain, los Corsarios y los Númenóreanos negros tiene sangre élfica (e incluso *Maia*), su relación con los elfos reside en un pasado remoto y no se les llama medio elfos. Los verdaderos medio elfos son hijos de una pareja mixta (padre o madre elfo, padre o madre humano).

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

### Características físicas

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

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

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

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

**Ciclo vital:** Los medio elfos mortales viven entre 250 y 500 años.

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

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



NOLDOR (*sing. Noldo*)

SINDAR (*sing. Sinda*)

ELFOS (*Quendi*)

ELFOS SILVANOS

MEDIO ELFOS (*Peredhil*)

### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

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

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

**Religión:** Silenciosa y personal, implica la meditación. Respetan a Eru y los Valar y veneran a *Varda* y *Oromë* por sobre los demás. Los que viven junto al mar tienen a *Ulmo* en gran estima.

### Otros factores

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

**Idioma:** La mayoría tienen el *sindarin* (grado 5) como lengua materna. También saben el *oestron* (grado 5) y algunos conocen el *quenya* (grado 3).

**Prejuicios:** son enemigos acérrimos de los orcos.

**Restricciones a las profesiones:** ninguna.

**Opciones de historial:** Dados sus fuertes lazos culturales y raciales sólo reciben 3 puntos de historial.

### LOS NOLDOR (*singular: Noldo*)

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

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

### Características físicas

**Compleción:** De todos los elfos, los Noldor son los más fuertes y recios de compleción, aunque siguen siendo más estilizados que los humanos.

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

**Aguante:** No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas al día. Los Noldor no duermen, en lugar de ello descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los puntos de poder gastados en sortilegios).

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

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

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

**Capacidades especiales:** Ninguna raza tiene mejor visión en la oscuridad de la noche y al aire libre que la raza de los elfos. Su capacidad de visión a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre en pleno día. En otras situaciones, y cuando hay una pequeña fuente de luz, los elfos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los Hombres (es decir, no pueden ver nada). Su oído es tres veces superior a lo normal.

Los Noldor no tienen rival en el entendimiento y en el trabajo con artefactos y objetos. +20 a las tiradas de Usar objetos.

### Cultura

**Vestidos y adornos:** Les gustan las ropas lujosas y muy elaboradas y a menudo tienen el aspecto de gran riqueza.

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

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

**Emparejamiento:** Son monógamos de por vida. A veces se casan con los humanos y dichas uniones dan medio elfos.

**Religión:** Informal y centrada en torno a las fiestas comunales y la meditación personal. Al igual que los enanos, los Noldor son orgullosos artesanos que sienten una firme amistad por *Aulë*, y fue el Herrero quien les imbuyó de un respeto enaltecido por los objetos físicos. No es sorprendente, pues, descubrir que los Noldor veneran a *Aulë* más que a cualquier otro Vala, con la excepción de *Varda*. Como todos los elfos, adoran a *Varda* como dadora de la Luz y hacedora de las estrellas.

### Otros factores

**Actitud:** Sin que importe su linaje, todos los Noldor son de porte noble y se comportan con gran aplomo. Son altivos y a menudo pueden parecer arrogantes. De todos los elfos, son los más apasionados e inquisitivos, llenos de deseo de experimentar y aprender las artes y las vías

del mundo. Esta sed de conocimiento de los Noldor les ha llevado a menudo a la codicia, la corrupción y la lucha.

**Idioma:** La lengua Noldorin se llama *quenya* (*Q. "El habla"*, se pronuncia Cuenya) y la consideran su verdadero idioma (grado 5), pero reservan su uso principalmente para ellos mismos. Sigue siendo la lengua exclusiva de las ceremonias, escritos y tradiciones orales, no importa las circunstancias. Para otros usos, fuera de sus tranquilos territorios, los Noldor usan el idioma de sus primos Sindar, más numerosos, el *sindarin* (grado 5). Cuando tratan con los humanos o con razas que no saben el *sindarin*, usan la lengua común, el *oestron* (grado 5) o, menos frecuentemente, el *adunaico* de los *dúnedain* (grado 3).

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

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

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

### LOS SINDAR (*Singular. Sinda*)

Los *Sindar* o "elfos grises" son Eldar y formaban parte originariamente de la gran raza denominada los *Teleri*. A diferencia de los Noldor, *Vanyar* y la mayoría de los *Teleri*, los *Sindar* decidieron no cruzar el mar para ir a Aman; en lugar de ello, permanecieron en Tierra Media. Ellos, como los elfos silvanos, son parte de los *Moriqendin*, los elfos que nunca vieron la luz de Valinor.

### Características físicas

**Compleción:** Delgados si se les compara con los hombres, los *Sindar* son casi tan altos como los Noldor, aunque de compleción un poco más ligera. Son más musculosos que los silvanos.

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

**Aguante:** Igual que los elfos Noldor.

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

**Ciclo vital:** Igual que los elfos Noldor.

**Resistencia:** No pueden enfermar ni les quedan cicatrices y son virtualmente inmunes a las dolencias naturales. +15 contra los ataques de frío.

**Capacidades especiales:** Visión igual que los elfos Noldor.

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

### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

**Forma de vida:** Los *Sindar* son los elfos más cooperativos y abiertos de Tierra Media. Son grandes maestros y usuarios y se interesan por las obras de todas las razas. Ello contrasta con los Noldor, más inquisitivos,

pero que desprecian con rapidez las cosas que son modestas o sutiles en apariencia o utilidad. Los elfos grises son un pueblo tranquilo que gusta de la compañía de otras gentes. A diferencia de los elfos silvanos, construyen ciudades y puertos y se reúnen en comunidades muy relacionadas.

**Emparejamiento:** Igual que los elfos Noldor.

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

### Otros factores

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

**Idioma:** Su idioma propio es el *sindarin* (grado 5) que se ha convertido en la lengua principal de todos los elfos del Noroeste de Tierra Media y que ha influido grandemente en los idiomas humanos. Sin embargo, los sindar hablan también el *oestron* (grado 5), el *silvano* (grado 4) y algo de *quenya* (grado 3).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

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



ELFOS SILVANOS

Cuando los Eldar abandonaron la tierra natal de los elfos durante los Primeros Días, quedaron atrás algunos de sus hermanos. Decidieron no buscar la luz de Aman y se les denominó *Avári* (Q. "Los Renuentes"). Estas razas fueron abandonadas a sí mismas durante los días en que la Sombra de Morgoth barrió el Este. Durante esos tiempos oscuros se vieron obligados a permanecer en la seguridad recluida de los bosques del este de Tierra Media, donde vagaron y se escondieron de los Hombres salvajes que dominaban la mayor parte del territorio. Se les llegó a conocer como silvanos o elfos de los bosques.

Como resultado de estas mezclas, surgió una cierta confusión en torno a la identidad de las razas silvanas, y muchos de los *Teleri* fueron llamados elfos silvanos, pero aquí sólo se aplica este término a los *Avári*.

### Características físicas

**Complexión:** La mayoría son de complexión ligera y resultan delgados para la media humana.

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

**Aguante:** Igual que los elfos Noldor.

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

**Ciclo vital:** Igual que los elfos Noldor.

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

**Capacidades especiales:** Su visión es igual a la de los Noldor.

Los silvanos son músicos fuera de serie y tienen un oído tremendo, incluso para baremos élficos. +10 en sortilegios de ataque de bardo. También son muy elusivos. +10 para las maniobras de acechar/esconderse y que impliquen astucia o maña.

### Cultura

**Vestidos y adornos:** Sus ropas preferidas suelen ser de color verde bosque, gris o marrón y son funcionales en cuanto a diseño.

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

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

**Emparejamiento:** Monógamos y de por vida. A veces se emparejan con los humanos. Dichas uniones producen medio elfos.

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

### Otros factores

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

**Idioma:** Sus idiomas favoritos son las lenguas silvanas (*bethleur*), (grado 5) aunque los elfos silvanos del Bosque Negro y sitios más occidentales usan generalmente el *sindarin* (grado 5) como lengua materna. Dado que todos los idiomas élficos tienen una cualidad como de canción, el esquema único de vocales silvano traiciona su origen racial, incluso cuando emplean los idiomas de los Eldar. La mayoría saben el *oestron* (grado 4) y un poco de *quenya* (grado 2).

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

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

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

## ENANOS (*plural Khazad, singular Khazad*)

Los enanos son descendientes de los Siete Padres, los señores primeros, creados a partir de la tierra por el Vala *Aulë*. Él es el Herrero de los Valar, el dador de las montañas y el señor de los oficios, y los enanos le llaman *Mahal* (Kh. "Hacedor").

Fueron creados primero pero Eru obligó a su siervo *Aulë* a retrasar su despertar hasta después de la llegada de los elfos. Después de su nacimiento, los Siete Reyes formaron tribus basadas en su linaje y se separaron. Aunque estas Siete Tribus se han diseminado por Tierra Media, han seguido en contacto y han dado lugar a una reputación universal de aspereza, sentido de lo práctico y lealtad a toda prueba. La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas, ya que los enanos, quizá más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

### Características físicas

**Complexión:** cortos de talla, rechonchos, fuertes, con extremidades muy robustas.

**Color:** Cabellos negros, rojos o marrón oscuro. De complexión rubia o rubicunda.

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

**Estatura:** Entre 120 y 150 cm.

**Ciclo vital:** 200-400 años

**Resistencia:** Resistencia contra las llamas y el hielo: +30 de bonificación contra ataques de frío y calor.

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

### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Las aguas abiertas y el Vala *Ulmo* (Señor de las Aguas). Generalmente, no saben nadar (-50 a las maniobras de natación).

**Forma de vida:** Los enanos son soberbios mineros y artesanos, y no tienen igual en el trabajo de la piedra. Viven en grupos cerrados y prefieren las ciudades subte-



rráneas que suelen estar excavadas en abruptas colinas o en montañas.

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

**Religión:** Los enanos creen que cada linaje tiene un espíritu común que impregna y une a todos sus miembros. Veneran a sus antepasados por encima de todo, veneración sólo superada por la que sienten por *Aulë*, su hacedor, y creen que en cada rey existe una parte de sus antepasados. Los que pertenecen a "la Raza de Durin" los enanos de Moria y las tierras altas de Rhovanion, creen que sus reyes son un único enano, Durin el Inmortal.

### Otros factores

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

**Idioma:** Cuando están en público o viajando, los enanos hablan el *oestron* (grado 5), la lengua común, o algún idioma élfico (grado 3). Entre ellos, los enanos hablan *khuzdul* (grado 5), una lengua secreta que prácticamente sólo conocen ellos.

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

**Restricciones a las profesiones:** No hay magos ni bardos enanos. Los enanos conocen sortilegios y encantamientos, pero generalmente desprecian los métodos de los elfos y otros conjuradores, prefiriendo usar esos poderes en la fabricación de objetos físicos permanentes. No se les conocen magos o bardos tradicionales; en lugar de ello, hay alquimistas e ingenieros enanos.

**Opciones de historial:** Reciben cuatro puntos de historial.

## UMLI

Los *Umlí* viven en el lejano norte, en la sección central de Tierra Media, al este de los *Lossoth*. Son una raza de gente pequeña que descienden aparentemente de una antigua unión de hombres y enanos. Las leyendas les llaman *medio enanos*.

### Características físicas

**Complexión:** Fuertes y rechonchos, con grandes facciones y abundante barba. Los varones pesan unos 75 kilos y las hembras 65.

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

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

**Estatura:** 120 a 150 cm.

**Ciclo vital:** 100-200 años.

**Resistencia:** Los *Umlí* tienen una bonificación de +30 contra los ataques de frío/hielo y una penalización de -15 contra ataques de calor/fuego.

**Capacidades especiales:** Los Umli sólo necesitan tres horas de sueño diarias. En clima frío (por debajo de los 0° C) se reducen sus penalizaciones por carga a la mitad; por encima de los 32° C se doblan las penalizaciones por carga.

## Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** ninguno.

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

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

**Religión:** Formal hasta cierto punto. Veneran a Eru y a los Valar, y adoran a *Aulë* (a quien llaman *Mahlic*) por encima de todo.

## Otros factores

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

**Idioma:** Hablan el *umítico* (grado 5). Algunos saben un poco de *labba* (grado 2), *oestron* (grado 2) o *khuzdul* (grado 1).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Reciben cuatro puntos de historial

## HOBBITS (*Kuduk*)

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

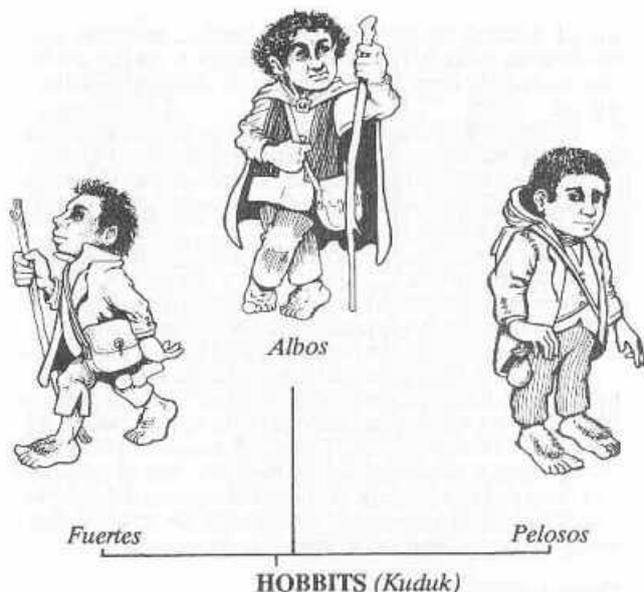
## Características físicas

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

Existen tres grupos o tribus principales de hobbits: los *Pelosos*, *Fuertes* y *Albos*. Los *Albos* son los más altos y miden entre 90 y 120 cm. Tienen la piel clara y, de los tres grupos, son los que más se asemejan a los humanos. Son pocos y algunos observadores los han confundido con comunidades humanas que vivían cerca de ellos.

Los hobbits más comunes son los *Pelosos*. Son los de tamaño más pequeño y los más oscuros de piel, raramente sobrepasan los 90 cm. de estatura y tienen pelo castaño y piel morena. Sin una pizca de barba, son en muchas maneras, el prototipo de hobbit.

Los *Fuertes* son el grupo hobbit más rechoncho y a menudo parecen más bajos que algunos de los *Pelosos*, dada su gordura. En general, sin embargo, son más altos que los *Pelosos* pero no tanto como los *Albos*. Su color es también una especie de compromiso, aunque tienen cabello rizado castaño que se parece al de sus primos más pequeños. Sin embargo, la característica más sobresaliente de los *Fuertes* son sus enormes manos y pies



(grandes incluso para los baremos de los hobbits) así como el hecho de que a menudo se dejan crecer la barba.

**Aguante:** Los hobbits tienen una sutil robustez que se asemeja a la de los enanos y los orcos. Cuando se les obliga, pueden viajar grandes distancias en terreno duro, a pesar de que sus costumbres requieren frecuentes comidas y tranquilidad.

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

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

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

## Cultura

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

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

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

Algunos hobbits son lo bastante curiosos como para viajar o ir de aventuras, y los *Albos* han producido bastantes individuos atrevidos. Cada tribu hobbit tiene su paisaje preferido: los *Albos* prefieren las tierras boscosas que se encuentran en los frescos climas nórdicos; los *Pelosos* prefieren las tierras altas y las laderas de las colinas, y los *Fuertes* prefieren las riberas y las tierras llanas. De acuerdo con esto, sus preferencias han tenido efecto en sus esquemas de vida. Los conservadores *Pelosos*, por ejemplo, han tenido siempre lugares para sus

*smials* o casas en agujeros tradicionales, mientras que los Fuertes y los Albos han comenzado a confiar en las viviendas en la superficie, ya fueran de madera, ladrillo o piedra.

Todos los hobbits disfrutaban con la sencilla vida de los granjeros, molineros y artesanos. Los talleres y barracas salpican sus territorios, siempre construcciones bajas, ya que los medianos odian las torres y raramente construyen más de un piso.

En La Comarca (K. "Suza") el cargo de gobierno del *Thain* es hereditario.

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

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

### Otros factores

**Actitud:** Los hobbits son esencialmente alegres, conservadores, sin pretensiones y pacíficos. La ambición no tiene lugar entre ellos. La mayoría son conformistas que evitan lo desconocido y huyen de la aventura, prefiriendo permanecer entre las comodidades de sus aldeas limpias y humildes.

**Idioma:** Los hobbits hablan su propia y sutil variante del *oestron* (grado 5) que es el hobbitico moderno. Esta adopción de la lengua común es un indicio de su adaptabilidad, ya que todas las tribus abandonaron el idioma *kuduk* original cuando emigraron de Rhovanion en los siglos XIII y XIV de la Tercera Edad. El nombre tradicional de los hobbits en *oestron* es *Banakil* (U. "Mediano").

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

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

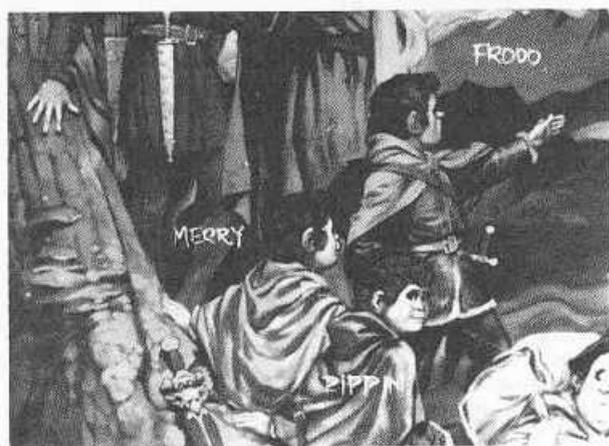
**Opciones de historial:** Se supone que los hobbits que se atreven a abandonar sus hogares son individuos extraordinarios, y por ello reciben cinco puntos de historial.

### HOMBRES (*Hildor* o *Atani*)

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

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

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



Los *Hombres Altos* son excepcionalmente grandes, con estaturas de 1,90 a 2 metros y que pesan entre 100 y 135 kilos. Sus grandes huesos y musculatura les dan una apariencia impresionante; sólo los elfos *Noldor* pueden compararseles en fuerza. Sin embargo, no son tan ágiles ni resistentes como los elfos. Los cabellos de los *Hombres Altos* suelen ser de color castaño oscuro o negro azabache -sus ojos azules, grises o negros- y suelen ser de piel clara. Los que son de pura raza viven hasta los 250-300 años.

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

## BEORNIDAS

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

### Características físicas

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

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

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

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

**Ciclo vital:** 80-100 años.

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** Los animales salvajes nunca atacarán a un beornida a menos que se les provoque.

### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Evitan las zonas civilizadas.

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

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

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

### Otros factores

**Actitud:** Los beornidas son solitarios por naturaleza, pero disfrutan de los raros momentos compartidos. Son generosos y normalmente tranquilos e introvertidos, pero pueden transformarse en individuos joviales y explosivos



vos en reuniones o fiestas. Su risa profunda y atronadora es legendaria. Como guerreros, los beornidas son fieros y a menudo incontrolables. Esto es especialmente cierto en los raros Cambiantes ya que tienen tendencia a transformarse en osos cuando se les estimula demasiado o se sienten ultrajados. Una vez en forma de oso, pueden atacar con una fuerza tremenda, pero no tienen más que el instinto para guiar sus actos.

**Idioma:** Los beornidas usan generalmente dos formas de comunicación: su idioma normal, el *atliduk* (grado 5), y el sistema de señales de la naturaleza denominado *wailydyth* (grado 5). Este último puede usarse para hablar a grandes distancias sin revelar la propia presencia, ya que los sonidos son variaciones de sonidos de las tierras salvajes (animales, el viento y demás). La mayoría de los beornidas también hablan el *oestron* (grado 5) y la lengua de los Hombres de los Bosques, el *nahaiduk* (grado 5).

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

**Restricciones a las profesiones:** Los beornidas no producen magos. Sin embargo, algunos son Cambiantes, que pueden pasar del aspecto humano al de oso, pero tienen un control limitado sobre este proceso. Tienen una Habilidad de Cambiar de forma que aumenta en dos grados por cada nivel del personaje. Cada grado les da una bonificación cuando intentan cambiar de forma o resistir un cambio involuntario en una situación tensa (por ejemplo, seguir con aspecto humano después de haber sido golpeados o heridos en combate). A esta habilidad sólo acceden los beornidas nobles. Se trata como cualquier otra habilidad secundaria y todas las tiradas se resuelven en la tabla de Maniobras Estáticas (MT-2).

**Opciones de historial:** Los beornidas que abandonan su sociedad cerrada son considerados como gente especial, y por ello reciben 5 puntos de historial.

## BURGUESES

Esta es la denominación genérica para los habitantes de ciudades y pueblos de *Eriador* y *Gondor*, los hombres comunes de Tierra Media noroccidental. Incluye a las gentes de Annúminas, Fornost, Bree, Tharbad, Calembel, Dol Amroth, Linhir, Pelargir, Osgiliath, Minas Tirith, etc. Estas gentes tienen sangre de *Hamadan*, *Dunlendino*, *Hombre del Norte* y *Dúnadan* en diferentes proporciones.

## Características físicas

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

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

**Aguante:** Normal

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

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

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** Ninguna.

## Cultura

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

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

**Forma de vida:** Los habitantes de ciudades y pueblos son un grupo de gentes muy diversas y cosmopolitas. Muchos proceden de entornos mercantiles o de gremios y algunos saben algo de encantamientos.

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

**Religión:** Diversos rituales poco importantes, con algunos cultos y santuarios organizados. La mayoría veneran a espíritus locales o de la comunidad, aunque la adoración principal se centra en Eru y los Valar. *Araw* (Oromë) es el patrón Vala de los Hombres Comunes.

## Otros factores

**Actitud:** Prácticos, agresivos, laboriosos y curiosos.

**Idioma:** Su principal idioma es la lengua común *oestron* (grado 5) aunque abundan los dialectos locales.

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

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

**Opciones de historial:** Normales, cinco puntos de historial.

## CAMPESINOS

Esta es la denominación genérica de las gentes de *Eriador* y *Gondor*, los hombres comunes de la Tierra Media Noroccidental. Tienen sangre *Haradan*, *Dunlendina*, de los *Hombres del Norte* y *Dúnedain* en diferentes proporciones.

## Características físicas

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

**Color:** Piel que van desde el blanco al moreno, pasando por oliváceas. Todos los colores en cabello y ojos.

**Aguante:** Normal

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

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

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** Ninguna.

## Cultura

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

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

**Forma de vida:** Los campesinos suelen ser granjeros y ganaderos, que tienen poco contacto con el exterior aparte de su pueblo o región.

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

**Religión:** Diversos rituales poco importantes, con algunos cultos y santuarios organizados. La mayoría veneran a espíritus locales o de la comunidad, aunque la adoración principal se centra en Eru y los Valar. *Araw* (Oromë) es el patrón Vala de los Hombres Comunes.

## Otros factores

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

**Idioma:** La lengua común *oestron* (grado 5) es su idioma principal, aunque abundan los dialectos locales.

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

**Restricciones a las profesiones:** Los campesinos no producen verdaderos magos, bardos o animistas y los montaraces son muy escasos.

**Opciones de historial:** Normal, cinco puntos de historial.

## CORSARIOS

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

## Características físicas

**Complexión:** De fuerte complexión, los varones pesan unos 110 kilos y las mujeres 75.

**Color:** Los Corsarios suelen ser de piel blanca y tienen ojos grises o azulados y cabello negro o castaño oscuro.

**Aguante:** Considerable. No se marcan en barco.

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

**Ciclo vital:** 95-190 años

**Resistencia:** Normal

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

## Cultura

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

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

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

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

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

#### Otros factores

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

**Idioma:** El primer idioma de los Corsarios es el *adunaico* (grado 5), ya que se identifican con Númenor y con el linaje de los Dúnedain. Todos ellos hablan la lengua común de Gondor, el *oestron* (grado 5), así como el *haradaico* (grado 4) de la población de Umbar.

**Prejuicios:** Los Corsarios son un grupo minoritario, envuelto en continuas luchas con sus aliados, los Númenóreanos Negros y los Haradrim. Miran con desconfianza y cierto desdén a estos dos grupos. Los Númenóreanos Negros, como los Dúnedain, se han casado en muchas ocasiones con gentes de los pueblos sometidos y los Corsarios consideran esto como un signo de debilidad. Ven a los Haradrim como otra raza inferior más, una que deben tolerar. Sus mayores enemigos son los nórdicos (rohírim, hombres de los bosques, beórnicas, etc.) porque consideran que ellos son los culpables de la Guerra entre Parientes.

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna

**Opciones de historial:** Normal, cinco puntos de historial.



## DORWINRIM (singular: dorwinadan)

Los *Dorwinrim* ocupan la parte baja del valle de *Car-nen* y la región al sur, entre el río y la costa noroccidental del *Mar de Rhûn*, la tierra llamada *Dorwinion*. Son una mezcla de nórdicos y hombres del Este.

#### Características físicas

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

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

**Aguante:** Normal

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

**Ciclo vital:** 60-80 años.

**Resistencia:** Normal.

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

#### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

**Forma de vida:** Son mercaderes y hombres de río que abandonaron su pasado nómada por una vida urbana aunque primitiva. *Dorwinion* es famosa por sus delicados vinos y sus fuertes aceites. Las vides y olivos cubren las tierras y son la principal fuente de ingresos: uvas, aceitunas, vino, aceite, etc. Los ingresos adicionales los proporciona el Mar de Rhûn: moluscos, conchas, comida y tintes traen buen dinero a los *dorwinrim*.

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

**Religión:** La religión *dorwinrim* es prominente y estable. Es una fuerza unificadora para un pueblo que no tiene una ley formal y que iguala poder con autoridad. La adoración se centra en torno a *tótems* (L. "Izana") de tribu o de clan, símbolos sagrados que representan a héroes divinizados. Se cree que los héroes tienen poder sobre los lugares que influenciaron durante su vida y que mantienen dominio sobre sus descendientes. Por ello, una familia o clan protege su territorio religiosamente. Los *tótems* también son cruciales porque se supone que tienen poder real y son el único medio de comunicación con el héroe que representan.

#### Otros factores

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

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

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Normal, cinco puntos de historial.



## DUNEDAIN

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

### Características físicas

**Complexión:** Altos y fuertes. Los hombres pesan unos 110 kilos y las mujeres, 75.

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

**Aguante:** Considerable

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

**Ciclo vital:** 100-300 años

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** Ninguna

### Cultura

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

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

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

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

**Religión:** Restringida y personal. Los Dúnedain adoran a Eru y todos los Valar, especialmente a *Manwë*, *Araw* (*Oromë*) y *Varda*. Tienen elaboradas sepulturas que implican la preservación de los cuerpos.

## Otros factores

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

**Idioma:** Su idioma original es el *adunaico* (grado 4), pero la mayoría hablan el *oestron* (grado 5). También hay muchos que hablan *sindarin* (grado 4) y un poco de *quenya* (grado 1).

**Prejuicios:** Los Dúnedain odian a los Corsarios, ya que les culpan de la Guerra entre Parientes, la guerra civil de Gondor. También desprecian a los Númenóreanos Negros. Los dunlendinos, haradrim, huargos y orcos siempre han sido sus enemigos.

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna. Están bien dotados para la magia, aunque los Dúnedain del norte (aquellos de Arnor y sus regiones, especialmente de Art-hedain) usan sortilegios y encantamientos con más frecuencia que cualquier otro grupo.

**Opciones de historial:** Los Dúnedain son tradicionales y bien educados. Poseen una sociedad muy organizada. Esto, combinado con el hecho de que sus primeros días están ocupados por el aprendizaje, les da sólo tres puntos de historial.



## DUNLENDINOS

También llamados "montañeses", este grupo de hombres comunes vive tradicionalmente en las colinas y tierras altas al oeste del valle del Anduin. La mayoría se han convertido en granjeros sedentarios y ganaderos y constituyen la mayor parte de la población en Eriador. Otros siguen siendo puros y habitan en las laderas de las colinas y en los valles montañosos.

### Características físicas

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

**Color:** Son morenos o pelirrojos, con cabellos castaños.

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

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

**Ciclo vital:** corto, entre 50 y 80 años.

**Resistencia:** Normal.

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

## Cultura

**Vestidos y adornos:** túnicas de lana cruda y pieles con polainas. También llevan ásperos chaquetones, capas cortas y gorros de piel.

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

**Forma de vida:** Los dunlendinos son ganaderos, cazadores y recolectores que viven en grandes familias y residen en aldeas.

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

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

## Otros factores

**Actitud:** Desconfiados y ensimismados, pero aún así animados y dados a hablar. Les encanta charlar, reír, cantar y gritar.

**Idioma:** Hablan su lengua materna, el *dunael* (grado 5) y el *oestron* (grado 4). El *dunael* escrito es muy raro, ya que se aprecian sobre todo la oratoria y las artes declamatorias.

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Tienen cuatro puntos de historial.



## HARADRIM (singular: Haradan)

Este es un nombre genérico de los pueblos que ocupan los grandes territorios áridos y semi-áridos al sur de *Harondor* y *Mordor*, la tierra llamada *Harad*. Al ser una tierra abrupta y descuidada, la mayor parte de la población reside en las costas, junto a los ríos y en las bahías; sin embargo, hay poco desierto auténtico en Harad y hay grupos esparcidos que vagan o se establecen por toda la región. A los *Haradrim* (S. "hombres del sur") se les llama también "sureños" o "haradwaith" (un término que se usa también para identificar su tierra).

## Características físicas

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

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

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

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

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

**Resistencia:** Bonificación de +10 contra los ataques de fuego/calor. -10 contra los ataques de hielo/frío.

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

## Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

**Forma de vida:** Son comunes las risas, las fiestas y los juegos violentos. Aunque algunos grupos son nómadas, la mayoría se han acostumbrado a la vida en ciudades. Buenos viajeros en general, están acostumbrados a relacionarse con extranjeros. Muchos se dedican a un negocio dedicado al comercio de caravanas y son buenos jinetes, de camellos y caballos en Harad del Norte y de elefantes

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

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

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

### Otros factores

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

**Idioma:** Los grupos del norte hablan el *haradaico* (grado 5), su lengua materna, y también el *oestrón* (grado 5) y el *apisaico* (grado 4). Los del sur usan normalmente el *apisaico* (grado 5), el *oestrón* (grado 3) y el *haradaico* (grado 3).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Normal, cinco puntos de historial.

## HOMBRES DEL ESTE

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

### Características físicas

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

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

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

**Estatura:** poca o media. Los hombres miden en torno al 1,65 m. y las mujeres 1,50.

**Ciclo vital:** Corto, entre 40 y 65 años.

**Resistencia:** Normal.

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

### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** La oscuridad y las tormentas.

**Forma de vida:** Son nómadas que viven en campamentos móviles que trasladan en grandes carromatos. Son todos guerreros, que también cuidan de manadas de caballos y ganado. Los jefes viajan y luchan en resistentes carros de guerra.

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

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

### Otros factores

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

**Idioma:** La mayoría hablan un dialecto del *logathig* (grado 5) y chapurrean el *oestrón* (grado 2).

**Prejuicios:** Los Hombres del Este muestran poco respeto por los que no son de su propio pueblo. Odian a los Dúnedain.

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Tienen cuatro puntos de historial.



## HOMBRES DE LOS BOSQUES

Los *Hombres de los Bosques* son hombres del Norte que han vivido durante largo tiempo en el Bosque Negro, el gran bosque de Rhovanion. Son una tribu dispersa de recolectores y cazadores que viven en o bajo los árboles en familias numerosas, bandas o clanes.

### Características físicas

**Complexión:** Normal o rechoncha, con rasgos marcados y angulosos y gran cantidad de vello facial.

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

**Aguante:** Normal.

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

**Ciclo vital:** 45-85 años.

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** Pueden trepar y moverse por las ramas de los árboles de manera excelente: +20 a

las maniobras de trepar o de acrobacia. +10 a las maniobras de forrajear.

## Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

**Forma de vida:** Son independientes y no tienen una estructura política formal. Viven de lo que da el bosque, y se agrupan en pequeñas sociedades cerradas que viven apartadas de las demás razas. No se relacionan más que con los beórvidas y los elfos silvanos, y quizá con alguno más como muy rara excepción.

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

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

## Otros factores

**Actitud:** Tranquilos, independientes, solitarios.

**Idioma:** Hablan el idioma Rhovanion conocido como *nahaiduk* (grado 5), un poco de *oestron* (grado 2) y de *sindarin* (grado 2).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Normal, reciben cinco puntos de historial.

## LOSSOTH (singular: lossadan)

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

## Características físicas

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

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

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

**Estatura:** Los hombres miden alrededor del 1,60 y las mujeres 1,55.

**Ciclo vital:** Medio, entre 75 y 90 años.

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

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

## Cultura

**Vestidos y adornos:** Piel de mamíferos marinos y cuero. Algunos poseen un chaquetón de brillantes colo-

res y dibujos hecho de tejido y forrado de piel. Todos llevan capuchas cónicas de brillantes colores.

**Miedos e incapacidades:** Muchos temen a la Oscuridad.

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

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

**Religión:** Adoran a los espíritus de la Naturaleza que creen tienen forma de bestias encantadas o de aspecto divino.

## Otros factores

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

**Idioma:** Los lossoth hablan el *labba* (grado 5) y no tienen escritura. Algunos hablan algo de *oestron* (grado 2) o de *sindarin* (grado 2).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Tienen cuatro puntos de historial.



## NUMENOREANOS NEGROS

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

Por ello, los Númenóreanos Negros son muy parecidos en sus rasgos físicos y culturales a los Dúndain.

Han ocurrido algunos cambios, tras siglos de desarrollo por separado, pero ambos grupos han intentado permanecer relativamente puros y fieles a sus orígenes.

### Características físicas

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

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

**Aguante:** Considerable.

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

**Ciclo vital:** 90-175 años.

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** +25 a las maniobras de navegación. +10 a las bonificaciones ofensivas, -10 a las bonificaciones defensivas.

### Cultura

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

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

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

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

**Religión:** La religión organizada es la norma entre los Númenóreanos Negros. Los cultos más importantes se refieren a la muerte y la vida después de la muerte, ya que estas viejas preocupaciones númenóreanas han sido perpetuadas y modificadas. La momificación es norma.

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

### Otros factores

**Actitud:** Los Númenóreanos Negros suelen ser altivos y centrados en sí mismos, temerarios, seguros de sí y llenos de orgullo. Creen en su propia superioridad y creen que el destino de su raza es gobernar Tierra Media. Este punto de vista les hace rápidos en atacar; com-

bativos y resueltos, les gustan las peleas. Cuando llevan las de ganar, raramente ofrecen cuartel.

**Idioma:** Son grandes defensores de la tradición y por ello han conservado la lengua *adunaica* de Númenor en una forma relativamente pura (grado 5). Muchos hablan también el *oestron* (grado 5) y el *haradaico* (grado 5).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

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

### ROHIRRIM (*Jinetes de Rohan*)

Los *Rohirrim* (S. "Amos de los caballos") son los hombres del norte, de *Rohan*, y tienen una historia compleja. Se establecieron en Rohan (entonces *Calenard-hon*) aproximadamente en el 2510 de la Tercera Edad, a petición de *Cirion*, el Senescal de Gondor. El regalo era una recompensa por la ayuda prestada por los Hombres del Norte para derrotar a los *Hombres del Este Balchoth*.

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

Los *Rohirrim* llaman a Rohan *La Marca de los Jinetes*.

### Características físicas

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

**Color:** Rubios, con piel clara y ojos azules

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

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

**Ciclo vital:** 60-85 años.

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** +20 a la bonificación ofensiva en cuerpo a cuerpo cuando luchan a caballo.

### Cultura

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

**Miedos e incapacidades:** Ninguno.

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

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

**Religión:** Formalizada hasta cierto punto. Sus rituales celebran la vida, la fertilidad y los ciclos de las estaciones. Suelen celebrarse en la cima de las colinas, en valles de montaña, o a los pies de los grandes picos. Adoran a Eru y los Valar y en particular a *Araw* (Oro-

mē). Se mantienen el viejo Culto del Venado y el Culto de la Tierra.

### Otros factores

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

**Idioma:** Hablan el *rohírrico* (grado 5), que viene de otra lengua más antigua de Rhovanion, el *eoþrík*. La mayoría también hablan el *oestron* (grado 5) y algo de *dunael* (grado 1).

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

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

**Opciones de historial:** Normal, reciben cinco puntos de historial.



### VARIAGS

Los *variags* viven en la región de *Khand*, una meseta semi-desértica que se encuentra al sureste de Mordor. Son una raza en sí, pero a menudo se les confunde con los *Harádrim* del Lejano Harad. En realidad, tienen con ellos tanto que ver como con los Hombres del Este. Brutales y seminómadas, han sido influenciados durante largo tiempo por Mordor y las guerras constantes con sus vecinos.

### Características físicas

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

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

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

**Estatura:** Media, los hombres miden de promedio 1,70 m. y las mujeres 1,60.

**Ciclo vital:** Corto, entre 50-70 años.

**Resistencia:** Normal.

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

### Cultura

**Vestidos y adornos:** Los *variags* prefieren las ropas negras y rojas y les gusta llevar recargados adornos. Su

armadura tiene diseños inspirados en imágenes de bestias horribles y espeluznantes. Suelen llevar armas doradas o de oro. Muchos llevan adornos de oro en las orejas, nariz, mejillas o labios.

**Miedos e incapacidades:** Ninguna.

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

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

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

### Otros factores

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

**Idioma:** Los *variags* hablan el *varadja* (grado 5), el *haradaico* (grado 3) y el *oestron* (grado 2).

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

**Restricciones a las profesiones:** Ninguna.

**Opciones de historial:** Tienen cuatro opciones de historial.

### WOSES (*Drúedain*, singular *Drúadan*)

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



Los woses reciben muchos nombres. No está muy claro como se denominan ellos a sí mismos, aunque el nombre *Drúedain* (sing. *Drúadan*) es el nombre que les dieron los elfos, mientras que los hombres les dan diversos calificativos: *Rógin* (sing. *Róg*), *Hombres Púkel*, *Hombres Salvajes* o *Woses*, siendo este último un nombre oestron. Los orcos temen a los woses y les llaman *Oghor-hai*.

### Características físicas

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

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

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

**Aguante:** Normal

**Estatura:** entre 120 y 150 cm.

**Ciclo vital:** 30-50 años.

**Resistencia:** Normal.

**Capacidades especiales:** Las anchas narices de los woses son las más sensitivas de todo el género humano. Incluso en terreno despejado, pueden oler un orco antes de que cualquier otro hombre sea capaz de verlo. Ello, unido a su gran vista, hace que puedan rastrear mejor que casi cualquier perro de presa. Sólo las corrientes de agua detendrán su persecución. Esto es cierto también de noche, ya que los woses poseen una excelente visión nocturna. Incluso en un bosque, de noche, pueden ver a 300 metros como si fuese de día. Bonificación de +25 a las maniobras de rastreo y de +15 a las de forrajear.

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

### Cultura

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

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



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

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

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

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

### Otros factores

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

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

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

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

**Opciones de historial:** Normal, tienen cinco opciones de historial.

## ORCOS (*Yrch*, singular, *orch*)

Estas odiosas criaturas son miembros de una raza que desciende de los elfos que fueron pervertidos y degradados por *Morgoth* durante la Primera Edad. Aunque no son intrínsecamente malos, están predispuestos hacia la Oscuridad, cultural y mentalmente. A continuación viene una descripción de los orcos comunes; aunque también explicamos aquí abajo las razas superiores.

## URUK-HAI (singular, *Uruk*)

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

Los Uruk-hai difieren de los orcos comunes o inferiores en muchos aspectos: 1) su estatura es de 1,50-1,80 metros; 2) tienen un aspecto más "humano", a pesar de sus ojos de gato, colmillos y piel gris/negra; 3) tienen piernas más largas, rectas y robustas; 4) son inteligentes y astutos, y 5) a pesar de preferir la oscuridad, pueden funcionar libremente a plena luz del día. Hablan la *Lengua Negra* (grado 5), el *orco* (grado 4) y el *oestron* con fluidez (grado 4).

## MEDIO ORCOS (*Peryrch*)

Los *medio orcos* son una terrible creación, surgida del cruce de hombre y orco. A menudo se les confunde con los uruk-hai, pero son una raza diferente, poco numerosa pero muy capaz y peligrosa. Sus orígenes no están claros, aunque parece que fueron usados en primer lugar por el corrupto mago *Saruman*. Sigue empleándose como agentes, espías, lugartenientes y guardias especiales. Son particularmente efectivos en *Eriador*, ya que los medio orcos de Saruman tienen sangre *dunlendina* y pueden mezclarse en sus comunidades.

Los medio orcos son similares a los Uruk-hai, pero se parecen más a hombres oscuros. Hablan el *oestron* bastante bien (grado 5) y la mayoría conocen el *orco* (grado 3) y un poco de *Lengua Negra* (grado 2). Los medio orcos no tienen restricciones a la hora de escoger profesión y tienen tres puntos de historial.

## ORCOS COMUNES

### Características físicas

**Compleción:** Pesada, con pieles duras, piernas cortas y brazos largos y delgados. Tienen caras grotescas, con colmillos y pelo que les crece en los sitios más inesperados.

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

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

**Estatura:** 90 a 150 cm.



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

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

**Capacidades especiales:** Los orcos duermen durante el día, aunque sólo necesiten descansar una vez cada tres días. En la mayor oscuridad, los orcos ven como los elfos (ver la descripción de esta raza) y en la oscuridad completa pueden ver hasta a 3 metros de distancia.

## Cultura

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

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

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

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

**Emparejamiento:** Los orcos no se emparejan, se aparean. Las hembras viven juntas en áreas reclusas a las que sólo acceden normalmente los machos más fuertes. Por otra parte, las hembras sólo aceptan a los machos más agresivos y atractivos. Ello resulta en una descendencia más fuerte. Las muchas crías se tienen juntas y son criadas por todas las hembras.

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

## Otros factores

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

**Idioma:** Los orcos hablan varios dialectos del *orco* (grado 5) que están relacionados generalmente con el *oestron* y que pueden ser entendidos (grado 3) por alguien que sepa *oestron* o algún otro dialecto orco.

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

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

**Opciones de historial:** Los orcos solo tienen dos puntos de historial.

## TROLLS (*Tereg*, singular *Torog*)

Criados por Morgoth como burla de los ents, los trolls son tan duros y estúpidos como la piedra de la que provienen. Algunos creen que están emparentados con los gigantes. De cualquier manera, los trolls odian a todas las demás criaturas, un legado del toque oscuro de Morgoth. Los trolls normales se dividen en varias clases (basadas en dónde se encuentran): trolls de las colinas,

de las cavernas, de la nieve y de piedra. Estos últimos son el grupo más común. Todos estos tipos vuelven a convertirse en piedra, su sustancia original, cuando se exponen a la luz del día, ya que fueron creados en la Oscuridad, y el sol puede deshacer el sortilegio. Otro grupo, los *olog-hai* de Sauron, desprecian pero puede resistir la luz solar; pero de estos "Trolls negros" hablamos más abajo.

## OLOG-HAI (*Singular*, *Olog*)

Los *Olog-hai* han sido criados por Sauron partiendo de trolls inferiores y han sido una raza rara hasta hace poco. Astutos y organizados, pero tan grandes y fuertes como sus hermanos inferiores, los *olog-hai* son excelentes guerreros. No conocen el miedo y están sedientos de sangre y victoria.

A los *olog-hai* se les conoce también como *Trolls negros*, porque tienen una piel negra escamosa y sangre negra. La mayoría llevan escudos sin adornos y martillos de guerra, aunque tienen aptitud para usar prácticamente cualquier arma. Difieren en otros aspectos de las variedades más antiguas de trolls: 1) ignoran los efectos de hemorragia o aturdimiento al recibir un crítico de un arma normal, ya que son más resistentes a las armas no encantadas; 2) pueden funcionar libremente a la luz del día; 3) son relativamente rápidos, y 4) son capaces de usar un idioma común propiamente, y hablan la *Lengua Negra* (grado 5) y el *oestron* (grado 3).

## MEDIO TROLLS (*Petereg*)

Los *medio trolls* son el resultado del cruce entre *olog-hai* y humanos variag. Por esta razón se les confunde a veces con los trolls negros, pero son más pequeños, más rápidos y parecen vagamente humanos. Su estatura de 2,10 metros, su piel negro profundo, sus lenguas afiladas y rojas y sus brillantes ojos rojos sirven para distinguirlos como raza única.

Los *medio trolls* se diferencian de los *olog-hai* en otros aspectos: 1) llevan primitivas ropas negras y gran cantidad de armadura; 2) se les mantiene separados de los otros trolls; 3) son tan inteligentes como los humanos, y 4) son más ágiles. Dada su mayor capacidad mental, tienen dos puntos de historial.

## TROLLS COMUNES

### Características físicas

**Complexión:** Son enormes y tremendamente fuertes, con grandes cuerpos y extremidades. Sus robustas pieles tienen una calidad inconsistente; muchos tienen escamas y algunos tienen vello.

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

**Aguante:** Normal.

**Estatura:** entre 2,70 y 3,30 metros.

**Ciclo vital:** Variable, cientos de años.

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

**Capacidades especiales:** Su vista es como la de los orcos.

### Cultura

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

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

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

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

**Religión:** Ninguna.

#### Otros factores

**Actitud:** Malvados, lentos, estúpidos y bastante vagos.

**Idioma:** La mayoría no tienen capacidad de hablar, o tienen muy poca y se comunican mediante ruidos, señales o acciones. Los trolls más inteligentes hablan un oestron venido a menos (equivalente a grado 4).

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

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

**Opciones de historial:** Un solo punto de historial.



## 9. APENDICE 2.

# DESCRIPCION DE LAS CRIATURAS

### AGUILAS, GRANDES

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

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

Las Grandes Aguilas de Tierra Media eran aves principescas. Imperiosas, veloces y orgullosas, no daban cuartel al enemigo o a la presa. Cogido en las garras de un águila, un enemigo bien podía cerrar los ojos y prepararse para la eternidad. Un águila, armada con un pico curvo y dos garras de cuatro dedos capaces de agarrar, aplastar o empalar a su presa, no era fácil de vencer por



la fuerza. Los ojos de un águila son relativamente más grandes que los de un hombre y, a diferencia de otras aves, sus retinas contienen densas concentraciones de receptores nerviosos de color dándoles un maravilloso sentido para discriminar colores. Un águila en vuelo puede percibir detalles en el paisaje ocho veces mejor que un hombre. Por ejemplo, el Señor de las Aguilas puede atisbar a un conejo que corre a esconderse, una milla por debajo, a la luz de la luna. Además de esta soberbia exactitud, los ojos de un águila pueden mirar adelante y a los lados, dándoles un ángulo de visión periférica nada común. En la oscuridad no pierden nada o casi nada de esta exactitud en la visión.

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



### ARAÑAS, GRANDES

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

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



## BALROGS

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

Dado que son Maiar, los balrogs están imbuídos de una presencia imponente. Su presencia es una de sus mejores armas de largo alcance: cualquiera que contemple un balrog revelado en toda su terrible furia tendrá que pasar una tirada de resistencia (TR) contra un sortilegio de Miedo de 15º nivel o huirá presa de pánico. Si se falla la TR en más de 50, el personaje se desmayará o quedará paralizado en el sitio durante 1-10 asaltos (trátese como inconsciente o aturdido respectivamente). Si falla en más de 100 la TR, el personaje muere de un ataque al corazón. Las armas flamígeras del balrog harán un crítico de calor además de los críticos normales y causarán la pérdida de 5-50 puntos de vida adicionales debido a las llamas. El látigo puede alcanzar hasta a 6 metros e ignora los escudos. Cualquiera que entre en contacto con el cuerpo del balrog, fuera del agua, recibirá un ataque de bola de fuego (+30 BO) sin ningún modificador negativo excepto por armadura o sortilegios. Siempre que un balrog decida usar su tremenda fuerza para despedazar a un personaje, todo lo que tiene que hacer es atrapar a dicho personaje con una maniobra Difícil (con todas las bonificaciones aplicables). Una vez atrapado el personaje, el balrog debe tener éxito en la tabla Muy Difícil con +50 menos la bonificación de fuerza del blanco si el infeliz todavía está consciente. Un resultado de 100 significa que la víctima es descuartizada y muerta. Cualquier resultado menor que 100 es el número de puntos de vida, menos su bonificación por fuerza si está consciente, que pierde la víctima.

El balrog de *El Señor de los Anillos* es llamado sencillamente "El Balrog" por la tradición occidental y es un

ser tan terrible que la presencia de cualquiera de sus semejantes raramente hubiese pasado desapercibida. Es probable, sin embargo, que otros balrogs quedasen atrapados bajo tierra tras la caída de su Amo, igual que le ocurrió al balrog de *Moria*; esta circunstancia habría impedido su detección. Hubo, en la Primera Edad, muchos balrogs, ya que eran siervos de Morgoth, el Enemigo Oscuro, señor de toda la oscuridad y mentor de Sauron. El cataclismo que acompañó la partida de Morgoth envolvió a casi todas sus huestes.

De todas las entidades oscuras en Tierra Media, con la excepción de Sauron, ninguna poseía un poder físico tan grande como los balrogs. Procedían originalmente de las Tierras Inmortales, al igual que Sauron y los Istari, y su fuerza relativa, cuando se la compara con la de los habitantes de Tierra Media, es enorme. Incluso los dragones temen a los balrogs. Los pocos que vivieron para contar un encuentro con ellos los describen de manera muy diversa: los balrogs son a la vez llamas y sombras, enormes y cambiantes, "sombras aladas", viscosos, más fuertes que la mayor de las serpientes, esgrimiendo un látigo flamígero y una espada de tremendo poder y tamaño. Como enemigos, Legolas les llama el mayor Daño de los elfos, a excepción del Amo de la Torre Oscura. Gandalf luchó durante diez días con el balrog de *Moria* antes de vencerle.

## BESTIAS MALIGNAS

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

Estas criaturas tienen una excelente visión nocturna y pueden planear en silencio y sin esfuerzo, lo que les permite atacar por sorpresa en la noche. (Se suma 50 a la BO del primer ataque de noche si el blanco no consigue una tirada de percepción con -30 para descubrir a la Bestia). Durante el día, usan un método más directo; un picado en línea recta, con el sol a la espalda, empala al blanco en sus garras desplegadas. Criaturas sociales hasta cierto punto, cazan a menudo por parejas, una de ellas sirviendo de distracción mientras que la otra ataca por la espalda. Las Bestias Malignas más grandes pueden soportar el peso de dos hombres en vuelo y son usadas frecuentemente como montura por los Nazgûl de Sauron y por los señores de la guerra Olog-hai.



## CREBAIN

Una clase de gran cuervo negro que ha caído bajo la influencia del Mal. Los crebain viven principalmente en

Dunland y en el bosque de Fangorn. Normalmente se presentan en grandes bandadas para mantenerse a la vista unos de otros y para aumentar sus probabilidades de descubrir lo que se les haya mandado buscar. Son principalmente exploradores y normalmente no atacarán. Tienen una bonificación de +50 a la percepción mientras estén en el aire.

## DRAGONES

Hay tres tipos de dragones, todos ellos creados por Morgoth durante la Primera Edad del Sol. Algunos reptaban como serpientes, otros andaban, mientras que los más maravillosos volaban. Todos los tipos usan su cuerpo físico en combate, mientras que la mayoría de los dragones más poderosos también despiden fuego a altas temperaturas. Los dragones miden entre 27 y 36 metros de longitud y tienen una envergadura de alas que suele exceder en un 20% a su longitud. Todo su cuerpo está cubierto con escamas increíblemente duras y brillantes, más grandes que la mano de un hombre. Los dragones tienen una terrible presencia que atemoriza a los que los ven, al igual que pasa con los balrogs. Además, todos son astutos, presumidos, extremadamente inteligentes y poseen excelentes sentidos de toda clase. Son rapaces, avariciosos y les gusta la destrucción y el fuego.

Los ataques físicos de los dragones son de una potencia aterradora. El director de juego debe permitir que los dragones ataquen varios blancos, uno con cada extremidad que tengan disponible, además de la boca y la cola. Todas las extremidades podrán atacar a más de una persona restando 15 por cada blanco adicional. Un dragón puede atacar a un blanco con dos extremidades adyacentes. Sin embargo, el arma más temible de algunos dragones es el arma de aliento. Cuando se usa contra un blanco, actuará en la tabla de rayos con una BO de 100-150 hasta una distancia de 100 metros. Cuando se usa contra un grupo, se usa la tabla de bola con una BO de 50-75 hasta los 50 metros. Cuando se usa en la tabla de bola, el aliento cubre un cono de 15 metros en su base más ancha. Un dragón puede lanzar su aliento una vez cada seis asaltos, hasta 4-6 veces por hora.

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

Los dragones, aunque imprudentes, son criaturas astutas y crueles que pueden razonar, soñar e incluso profetizar. Están siempre dispuestos a pensar lo peor de los demás ya que ellos mismos hacen siempre el mayor mal que pueden. Nada gusta tanto a un dragón como asolar una ciudad y llevarse su tesoro, reunir el botín en un dorado montón y anidar sobre él durante uno o dos siglos. Los dragones tienen debilidades genuinas: tienden a volverse presumidos y autocomplacientes si no se les desafía, descubriéndose en charlas enigmáticas, y cada uno parece tener un talón de Aquiles o punto débil en el que su armadura puede ser penetrada y se le puede infligir un daño mortal.

## DUMBELDORS

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



## ENT, ONODRIM

Los ents son la más fuerte y mayor de todas las especies naturales. Sus miembros son extremadamente duros y pueden destrozar la piedra y el acero cuando se excitan, cosa que, aunque extraña, es un espectáculo que pocos querrían ver. Cuando un ent está furioso, todos aquellos que lo ven deben pasar una TR contra un sortilegio de Miedo de décimo nivel. Los que fallen por 1-50, huirán, los que fallen por más de 50 quedarán paralizados de terror durante 1-100 asaltos. Un ent puede usar cualquier objeto que tenga a mano como proyectil, de forma muy parecida a como lo haría un gigante, pero con una BO de 110, dada su mayor agilidad. La piel de un ent es muy dura y resiste a todo, excepto los hachazos. Por ello, las armas contundentes y las flechas les hacen la mitad de daño y deben conseguir un crítico "E" para poder tirar en la Tabla de Impactos Críticos para Grandes Criaturas, con -10. Las armas flamígeras y el fuego les afectan como a criaturas normales.

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

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

## FAISTITYCELYN

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

rosas. Si se les molestase, encontrarían una manera fácil de destruir cualquier embarcación.

## GIGANTES

De nuevo, se trata de un monstruo que sólo aparece en las leyendas de los hobbits. Se supone que estos monstruos de tres metros de altura vigilan los pasos en Rhovanion. Grandes y un poco tontos, más vale evitarlos de todos modos. El ataque que figura en la tabla es el ataque de su garrote. Los gigantes también pueden aplastar personas con sus enormes pies o lanzando cualquier objeto grande que tengan a mano. Ambos ataques requieren una tirada de maniobra contra la bonificación de movimiento y maniobra del blanco y, si tienen éxito, un ataque con una BO de 90. Los objetos se tiran en la tabla de ataques con proyectil, infligiendo el doble de pérdida en puntos de vida, mientras que el ataque de pisotón se resuelve en la tabla AT-3 de Armas a 2 manos, causando el triple del daño indicado.



## HUARGOS

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

## HUMMERHORNS

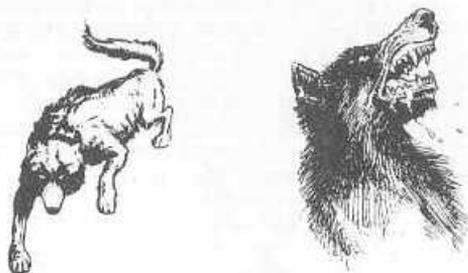
Se dice que estos grandes insectos atacan a los caballeros que llevan armadura. Parecidos a los mosquitos, tienen una envergadura de unos 120 cm. y pesan unos 5 kilos. Prefieren los pantanos y zonas cenagosas, lanzándose en enjambre sobre cualquier infortunado que pase cerca de ellos y atacando hasta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

## KRAKEN

Grandes criaturas malignas, parientes del calamar gigante, los kraken se utilizan donde los necesiten las fuerzas de la Oscuridad para vigilar una zona de agua dulce o salada. Cada kraken tiene muchos, muchos tentáculos y puede atacar hasta a 3 blancos separados sin penalización. Si elige concentrar sus tentáculos, recibe una bonificación extra de 50 por cada blanco al que renuncia (es decir que puede sumar 100 si ataca a un solo blanco). Se resta 25 a cada ataque, por cada blanco, por encima de tres, atacado en un mismo asalto. Una vez atrapada, (un resultado de crítico "C" o mejor), la víctima no recibe bonificación por escudo y el kraken recibe una bonifica-

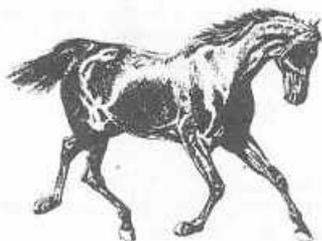


ción de +20 además de todas las que le correspondan por la situación. Tal como figura en la tabla ST-2, hay tres tamaños diferentes de kraken. La principal diferencia entre tamaños es su BO y su tipo de armadura.



## LICANTROPOS

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



## MEARAS

Los super caballos de los Rohirrim. Los mearas son casi que adorados por sus jinetes rubios. Los mearas son mucho más inteligentes, rápidos y resistentes que cual-

quier otro caballo. Como tales, son caballos de guerra ideales, si es que se puede comprar uno. Ningún rohirrim venderá semejante corcel y todos harán averiguaciones si ven un meara en las manos de alguien que no sea un noble Rohir.

## MEWLIPS

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

## MOSCAS DE MORDOR

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



## MÛMAKIL

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

## NAZGÛL

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



se disolvieron paulatinamente en neblina. En esencia, se convirtieron en "sombras" de gran poder y son ahora los lugartenientes de mas confianza de Sauron. El rey-brujo de Angmar, llamado también el Señor de Morgul, es su jefe. El es quien tiene más poder de los Nueve y mayor capacidad para actuar independientemente. Los Nazgûl temen el agua corriente o profunda, el fuego y los nombres sagrados élficos, como "Elbereth". Son prácticamente ciegos, pero tienen un increíble sentido del olfato y pueden requerir la ayuda de otras criaturas (como caballos entrenados especialmente). Su poder disminuye durante el día; Khamûl, el segundo después del Rey-brujo, tiene un especial miedo a la luz. Todos los Nazgûl comparten esta debilidad hasta cierto punto, pero todos, incluido Khamûl, pueden dominar su miedo.

Los Nazgûl llevan grandes mantos negros, yelmos y celadas. Bajo sus ropas, no son más que formas neblinosas sin apenas sustancia. Los poderes especiales de los Nazgûl son muchos, pero usan también armas más normales como espadas y puñales envenenados. Un poder especial es el miedo. Cualquiera que vea un Nazgûl se ve afectado por el terror y la inquietud (sin TR). Cualquiera lo bastante estúpido como para enfrentarse en combate con uno de ellos y ver sus ojos rojizos debe pasar una TR de 15° nivel o quedará paralizado de terror mientras le hacen pedacitos. Cualquiera que sobreviva al contacto con un Nazgûl, o a un crítico recibido de un Nazgûl, debe hacer una TR de décimo nivel (Canalización) o sufrirá el Soplo Negro (si la causa de la TR es un crítico, se modificará dicha tirada en -30). El efecto es parecido a morir congelado (no importa la temperatura) pero también congela y destruye el espíritu y el alma de la víctima. La muerte ocurre 10 días después del contacto, modificado por un número de días igual a la bonificación por constitución de la víctima.

La mayoría de las armas que entren en contacto con un Nazgûl se agostarán y desvanecerán. Ningún arma, excepto las de Oesternesse o de factura élfica dañarán a un nazgûl, aunque consigan impactar. Se debe hacer una TR contra un ataque de décimo nivel por cada arma que impacte a un Nazgûl. Todas las armas son de primer nivel, pero se aplican los siguientes modificadores: se dobla la bonificación del arma (un +10 sumará 20 a la TR); si es élfica +20; si es de Númenor, +10; si es un arma sagrada, +30. Estas bonificaciones son acumulativas (por ejemplo una espada mágica de +15, fabricada en Númenor tendría un +40 para una TR en la que hay que sacar 45 o más).

Todos los Nazgûl pueden usar algún tipo de sortilegios de diferente potencia. Los sortilegios de invocación y los de estallido de fuego son los más comunes. De todos los Nazgûl, el Rey-brujo de Angmar es el más propenso a la magia. Generalmente, los Nazgûl montan grandes caballos negros o Bestias Malignas que están inmunizadas contra su presencia. Los caballos proporcio-

nan a los Nazgûl sentidos físicos. Dado que los Nazgûl son espíritus, ven mejor en el mundo espiritual y confían plenamente en los simbióticos como sus caballos para la relación directa con el mundo real.

## OLOG-HAI

Ver la descripción de razas en el Apéndice 8.



## ORCOS

Ver la descripción de razas en el Apéndice 8.



## TROLLS

Ver la descripción de razas en el Apéndice 8.



## TUMULARIOS

Los tumularios se presentan como formas humanoideas oscuras y sombrías con ojos que parecen débiles luces. Habitan el mismo mundo que los temidos Nazgûl y es difícil percibirlos como algo más que formas neblinosas y oscuras. Si se les ve con la ayuda de magia especial,

los tumularios tendrán el aspecto andrajoso de grandes señores de los hombres con ojos fríos y crueles. Los tumularios habitan las viejas tumbas de los Dúnedain, enviados como mensajeros de la desesperación por Sauron y por el Rey-brujo de Angmar.

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

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

## UCORNOS

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

## VAMPIROS

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



# AMBIENTACION

## PARA UN JUEGO DE PRUEBA

El director de juego, y no los jugadores, debe leer estos guiones detenidamente. Cuando los jugadores vayan de aventura, el DJ les describirá las gentes, criaturas y lugares que se detallan en esta sección.

### AREAS CIVILIZADAS

#### LA POSADA JUNTO AL ULTIMO PUENTE

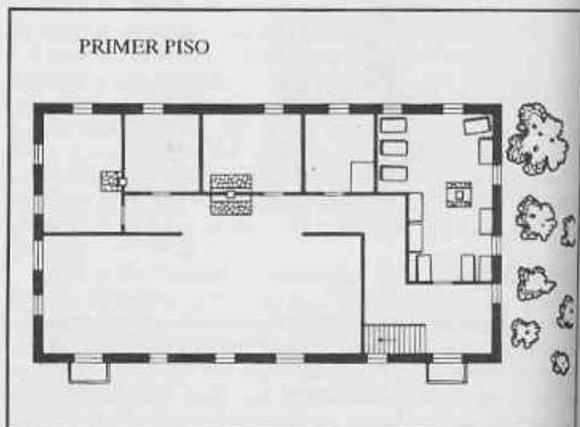
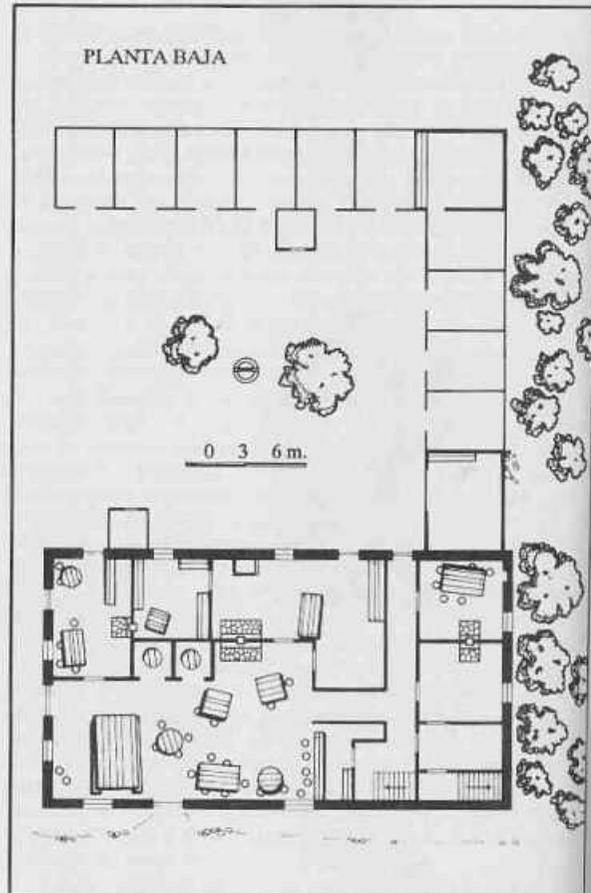
La Última Posada se levanta en la orilla izquierda del río *Mitheithel* (*Fontegrís*), justo al lado del Gran Camino del Este. El *Ultimo Puente*, llamado así porque es el puente más meridional que cruza el *Mitheithel*, así como la estructura más oriental en el Gran Camino del Este, queda a la vista de la posada. El tráfico a lo largo del camino es restringido pero regular. Hay abundantes huéspedes en la posada (aunque algo sórdidos), y puede parecer que algunos de ellos se interesan demasiado en saber algo más acerca de los rumores sobre tesoros, que corren con la cerveza en la sala de reunión. Ahora, en el 1640 de la Tercera Edad, la región abrupta, rocosa y densamente boscosa del desaparecido reino de *Rhudaur*, conocida como *El Bosque de los Trolls*, es una zona peligrosa para los viajeros. Los trolls de las colinas, vagando hacia el sur desde las Landas de Etten (cerca de Angmar) se han reunido en gran número y se pasean libremente por los bosques de noche. (De día descansan en sus guaridas subterráneas, repelando los huesos de sus víctimas). Abundan los rumores de desapariciones. Ahora, llegan testimonios frecuentes de extraños y aterradores sucesos que ocurren en un castillo, abandonado hace mucho tiempo, que se encuentra a medio camino entre la Última Posada y la vieja ciudad montañesa de *Cameth Brin* a los oídos atentos de aquellos aventureros, intrigantes o buscadores de fortuna que sean lo bastante estúpidos o impetuosos como para escuchar, cavilar y hacer planes.

La Última Posada es un establecimiento limpio y relativamente seguro, llevado por la familia *Grumm* durante generaciones. Los actuales dueños, *Rubb* y *Bura Grumm*, son honestos y trabajadores.

**NOTA:** Mirar en la *Tabla General de Personajes, ST-3* para ver las capacidades de los personajes. En la *Tabla Resumen de Personajes no Jugadores* de esta aventura se pueden encontrar las características específicas de todos los PNJs que en ella aparecen.

Los *Grumm* emplean a sus dos hijos como mozos de cuadra, mientras que sus hijas *Minna*, *Bannie* y *Gleefa* cocinan y hacen la limpieza. *Bura* tiene fama de buena enfermera y usa pociones y hierbas curativas con tal habilidad que algunos la han llamado hechicera. (En realidad es una animista).

Además de los establos y el patio que se encuentran en la parte posterior, el piso bajo de la Última Posada tiene una espaciosa sala abierta al público, una taberna más pequeña para beber en serio e intercambiar chismes con los lugareños, dos pequeños reservados con cortinas, una habitación de 4x4 metros (con una salida secreta



ta a los sombríos arbustos en el lado este de la posada) para discusiones privadas y una gran cocina que sirve el mejor pollo asado al este del río. La familia Grumm vive también en esta planta baja, en habitaciones más bien pequeñas.

El primer piso de la posada ofrece cuatro dormitorios privados, cómodos y con buena calefacción y dos dormitorios comunitarios muy grandes. Sin embargo, que se den por advertidos los tacaños: abundan los ratones en los dormitorios comunitarios, y son eficaces cartelistas que viajan con regularidad por el Gran Camino del Este, aprovechándose de los ingenuos que piensan ahorrar una o dos monedas de cobre durmiendo en los grandes, vacíos y helados dormitorios comunitarios con otros compañeros de viaje. Dada la decencia de los Grumms, las peleas y asaltos son raros, pero a veces inevitables.

Son muchos los que, viajando regularmente por el Gran Camino del Este, se paran en la Última Posada, camino de Bree, de las ciudades de Rhudaur o, en ocasiones, de Rivendel. Sin lugar a dudas, el visitante más popular es el trovador vagabundo *Turlin*, un tipo guapo y encantador que es tan desprendido con su dinero como con sus canciones y cuentos. *Turlin* duerme en la posada más o menos cada quince días, camino del oeste, hacia Bree o camino del norte, hacia Cameth Brin, donde se han aficionado los montañeses, amantes de las canciones. ¡Algunos dicen que las baladas de *Turlin*, el de la melosa voz, podrían erizar las escamas de la espalda de un Troll!

Otro huésped regular de la Última Posada es *Falen*, el mercader, un hombre con mezcla de sangre Dúnedain y de Hombres del Este, de quien se dice en broma que sería capaz de venderle la luz del sol a un orco. Con la excepción de *Turlin*, nadie sabe más que *Falen* de lo que pasa en el Bosque de los Trolls y sus alrededores.

Un tercer cliente regular de la posada es el vendedor de hierbas y pociones y aspirante a curandero, *Goldang*, quien fue expulsado de Gondor hace años al haber envenenado accidentalmente a una noble familia. *Goldang* tiene también bastante información sobre Cameth Brin, a donde viaja regularmente, y declara que las aterradoras historias del castillo encantado de los bosques son ciertas. Por unas monedas de cobre, *Goldang* dirá más cosas, pero sólo en un reservado o en una habitación privada.

Hay otros caminantes que viajan por el Gran Camino del Este y que se hospedan en la Última Posada, pero la mayoría van a lo suyo y llegan y se van sin que nadie los advierta.

**NOTA:** Para información sobre contratar los servicios de Personajes No Jugadores, ver la sección 4.241.

Dada la situación de la posada y la distancia a la que se encuentra de otros centros de población y de producción, los precios de accesorios suelen ser un poco elevados para los gustos de la mayoría de los viajeros, más o menos 1,5 veces el precio normal. La comida y el alojamiento tienen precio normal, pero sólo pueden comprarse las armas más corrientes, generalmente de viajeros que quieren conseguir de forma rápida unas monedas. *Falen* vende ropas bastante ásperas, y también arcos y flechas. Raramente se ven objetos mágicos en la posada. *Bura Grumm* guarda algunas hierbas curativas en un cofre cerrado en la alacena de la cocina, pero no están a la venta. Los únicos medios de transporte disponibles son un caballo ligero y un pony que se guardan en los establos de la posada. Ambos tienen un precio 1,5 veces el normal.

**NOTA:** Para más información acerca de precios, referirse a la tabla ST-4 de Precios y Equipo.

#### CLAVE PARA LOS PLANOS Y DISPLAYS:

1. ARBOL		12. MESAS O JERGONES	
2. ARBUSTO		13. ESTANTERIA	
3. CISTERNA		14. PUERTA DE MADERA	
4. PASADIZO O PUERTA SECRETA		15. CHIMENEA	
5. ESCALERAS QUE BAJAN		16. VENTANA	
6. LECHO DE RIACHUELO O FOSO SECO		17. CAMA	
7. BOCA DE CUEVA		18. ARROYO	
8. SENDA		19. TIERRA	
9. CAMINO		20. MURO DE PIEDRAS	
10. ROCA MOVIBLE			
11. ALMENAS			

NOTA: Todos los pasadizos y puertas secretas parecen ser paredes o pasillos normales desde ambos lados.

El viajero que llegue por primera vez a la posada, notará un aire apesadumbrado, porque el hijo mayor y más inteligente de los Grumm, *Leddon*, ha desaparecido y se teme que sea prisionero de los trolls en el cercano Bosque de los Trolls. Los Grumms ofrecen una recompensa de dos monedas de oro, además de comida y alojamiento gratis de por vida a quien vuelva con *Leddon* sano y salvo o, más tristemente, a quien traiga lo que pueda ser identificado como los restos de su amado hijo, quien lleva desaparecido casi una semana. *Leddon* lleva un anillo fácil de identificar, hecho de hueso y con la forma de un macho cabrío, alzado sobre sus patas traseras, y tiene una fea cicatriz en la pantorrilla de su pierna izquierda.

Como en cualquier establecimiento en un cruce de caminos, nada hay más abundante que los rumores sobre oro, gemas, armas mágicas y objetos escondidos en los alrededores. Frente a unas cervezas y galletas, en la taberna de la Última Posada, uno puede tener noticias del castillo que se alza en los bosques, a dos o tres días de marcha en dirección norte y justo al este del río, un castillo que, se rumorea, está deshabitado pero lleno de tesoros. Un tipo borracho, a quien llaman *Grepp*, insiste en que sólo él conoce la verdadera historia del castillo y dice que hay un tesoro pero detallado mapa que lleva a un tesoro escondido en las profundidades de la fortaleza.



za. Incluso llega a decir que, por una moneda de oro, podría encontrar y entregar una copia del mapa del tesoro. Según Grepp, un granjero bebedor y chismoso local, el castillo perteneció hace mucho tiempo a un noble Edain, de buena cuna pero misterioso, un mago sobre cuyos experimentos con animales se habló mucho y con temor. Grepp llama al castillo *Herubar Gûlar*, o "Morada del Señor de la Alta Hechicería" y supone que si uno tiene la suerte de evitar las numerosas trampas y pozos que siguen guardando las riquezas allí escondidas, podría convertirse en el hombre más rico y poderoso del Bosque de los Trolls. Cuando alguien se ríe de él y de su historia y le pregunta por qué no va el mismo, Grepp, a por el botín, Grepp se limita a sacudir la cabeza y dice "Soy demasiado viejo y cobarde".

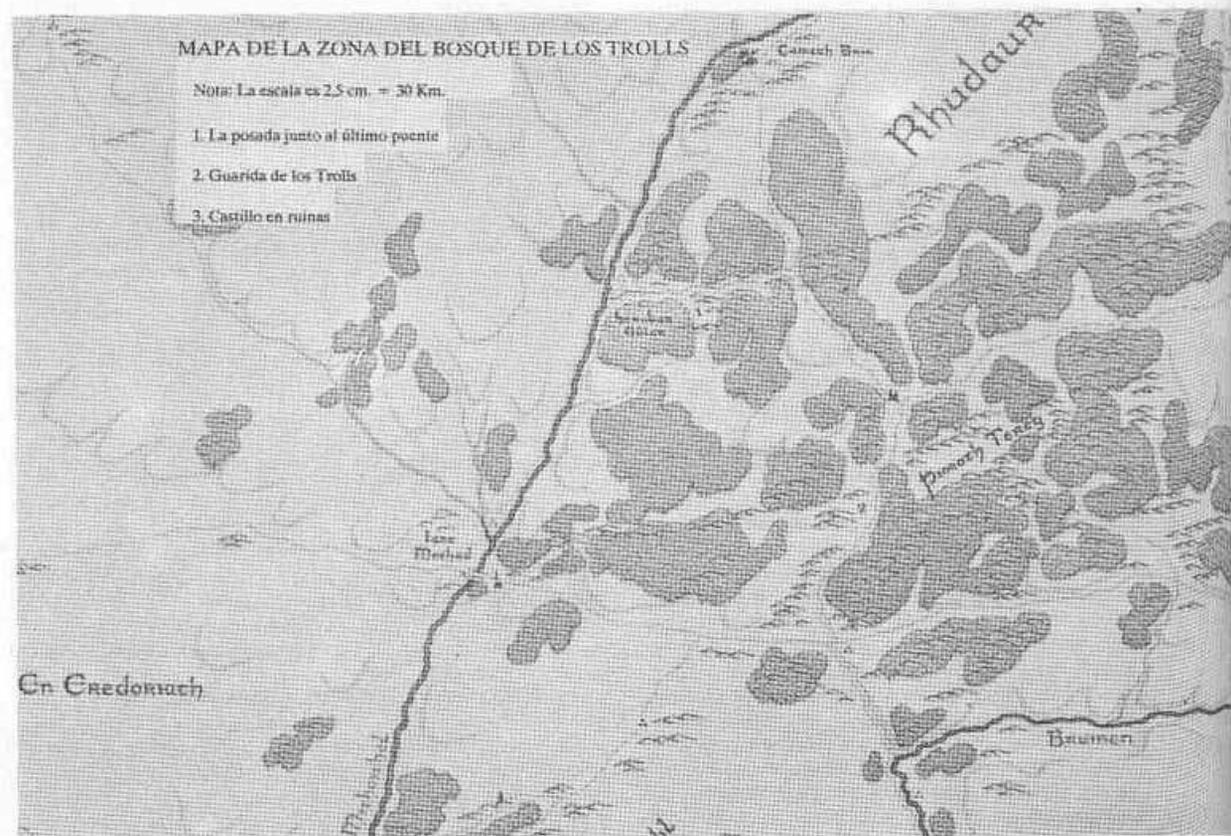
Aquellos que se sientan demasiado asustados por los cuentos de Grepp o por las advertencias de otros como para montar una expedición de exploración al castillo, pueden reunir una serie de amigos que piensen como ellos para intentar algo más sencillo, como descubrir una guarida de trolls y, si todo va bien, saquearla. Estas guaridas suelen estar excavadas en las rocas de los espesos bosques que rodean la posada, y la mayoría encierran importante botín.

Los aventureros más decididos pueden aceptar la oferta de los Grumm y buscar a su hijo, Leddon, con la esperanza de rescatarlo con vida, y de paso apoderarse de algo de oro y gemas, para luego venir a reclamar la recompensa.

Bajo los umbríos olmos y robles del Bosque de los Trolls, aguardan muchas aventuras. Descansad en la posada y averiguad todo lo que podáis, porque una vez en los bosques, descubriréis por qué es esta una tierra agitada y por qué los hombres la llaman *El Bosque de los Trolls*.

## EL CAMPO

Tres graves peligros acechan a aquellos lo bastante valientes o codiciosos como para explorar y andar por las peligrosas y oscuras tierras boscosas llamadas Bosque de los Trolls: los toscos y supersticiosos *Montañeses*, los inverosímiles y desagradables seres que dan su nombre a la región, los *trolls de las colinas*, y las patrullas volantes de orcos de Angmar. Ya sea en busca de hierbas curativas o de un montón de gemas, lo mejor que puede hacer uno es evitar un encuentro con cualquiera de estos grupos amenazadores. Los peligros naturales -como tropezar con una manada de lobos hambrientos o con una osa negra que guarda a sus crías- también abundan en estos bosques salvajes. La única oportunidad de encontrar alguien amigable en el accidentado terreno al norte del Gran Camino del Este sería el raro encuentro cara a cara con un hobbit, porque quedan todavía algunos Fuertes que viven en el Bosque de los Trolls. El único problema es que un hobbit lo bastante torpe como para



dejarse ver seguramente está drogado, o medio muerto, o completamente loco.

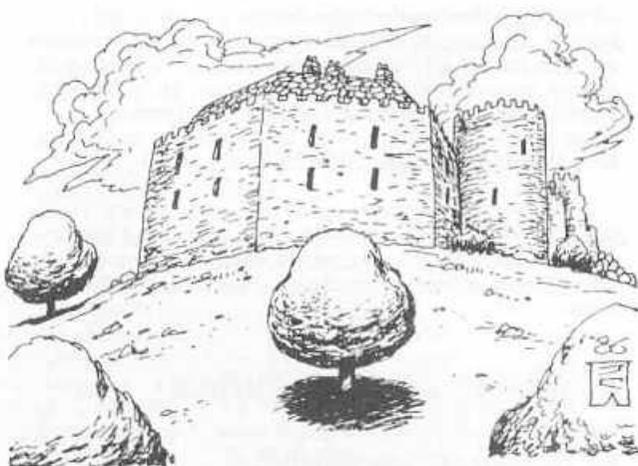
**NOTA:** Para más información sobre cómo moverse en el Bosque de los Trolls en busca de acción, y lo que ocurre cuando ésta se produce, ver las secciones 5.23, *Evadirse y Esconderse*, y 5.24, *Encuentros*. También será útil la tabla de Encuentros ST-10.

## LOS MONTAÑESES

Los montañeses, que descienden de los dunlendinos y son igual de hospitalarios, lucharon contra el Rey brujo cuando éste sometió (algunos dirían 'arrasó') Rhudaaur hace cientos de años. Ahora luchan en su bando, al menos cuando se les "pide" que lo hagan. Son amantes de la bisutería de cobre y de las canciones ruidosas y obscenas, y les gusta la vida al aire libre. Trepan por las rocas escarpadas como cabras montesas. Los montañeses, supersticiosos y xenófobos, temen a la oscuridad y prefieren pasar las largas noches de invierno en sus casas, hablando a voces, insultándose y maldiciéndose unos a otros y riéndose de las desgracias y errores que harían llorar a una raza humana más amable.

Entre ellos, los montañeses hablan *dunael*, aunque la mayoría conocen bien el oestron. También ofrecen sacrificios a sus vengativas y despreciables deidades, y menosprecian a los woses, enanos y dúnedain (a todos ellos se les ve muy raramente por estos pagos), así como a los orcos y a los "Cabezas de Paja" (los rohirrim).

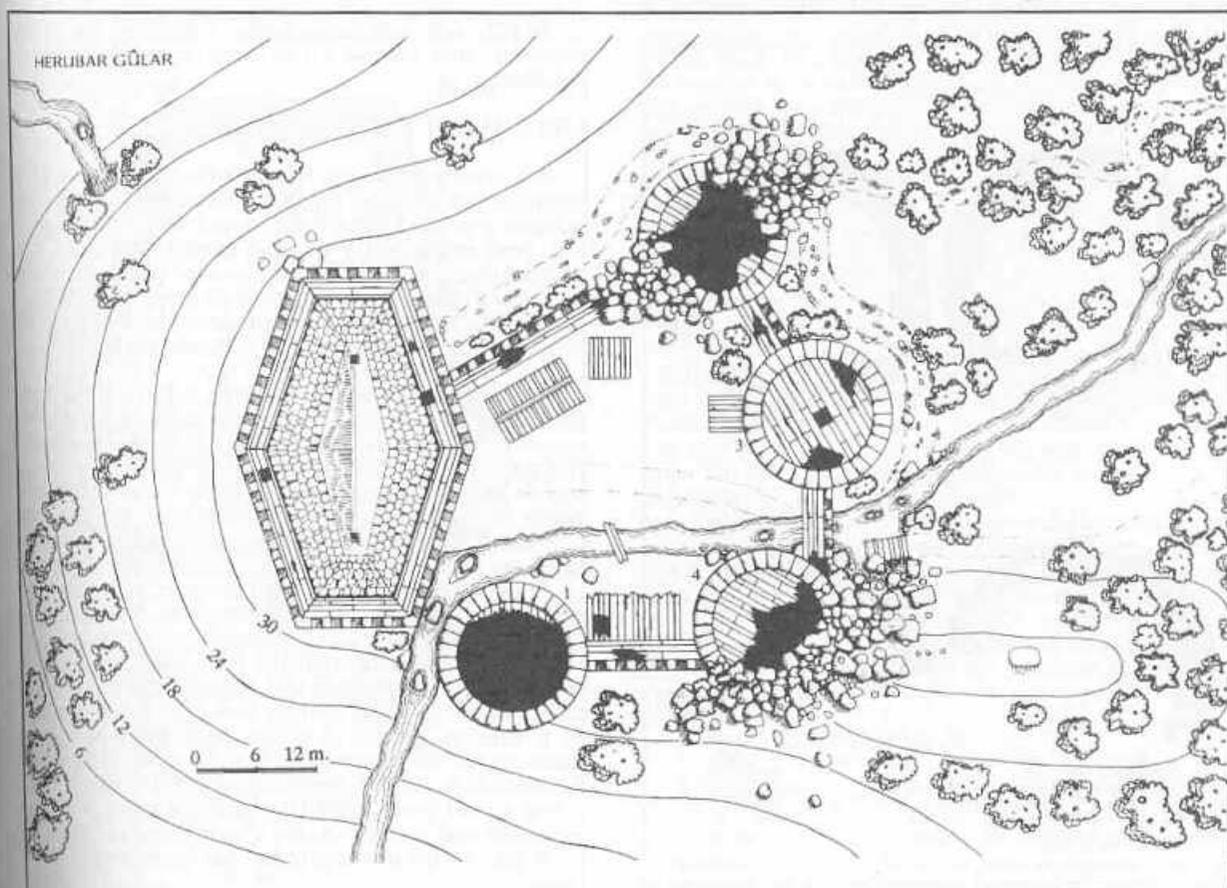
Los montañeses son grandes rastreadores, a los que es casi imposible despistar, y tan sigilosos como los gatos monteses. Conocen tan bien el Bosque de los Trolls que podrían hacer de guías turísticos con los ojos vendados, pero, claro está, nunca se fiarán de uno y nunca le darán



la espalda (y un aventurero inteligente haría lo mismo con ellos).

## LOS TROLLS DE LAS COLINAS

Los trolls son enormes, duros, estúpidos, feos y sanguinarios, y los trolls de las colinas, del Bosque de los Trolls, aunque ligeramente más inteligentes que la mayoría de sus congéneres, no son una excepción. Los trolls de las colinas hablan un poco de oestron, lo suficiente para hacerte entender que estás en grave peligro y que sólo tienes un instante para mostrarte amistoso o morir. A los trolls, lo que más les gusta es triturar carne y huesos con sus horribles dientes, aunque prefieren engordar a una víctima durante varios días antes de merendarse al



infortunado. Los trolls de las colinas usan martillos además de sus garras y, como la mayoría de los trolls, deben evitar la luz del sol o se convierten en piedra, lo que provocará paroxismos de risa incontrolada en otros trolls cuando vean las estatuas de sus ex-compañeros.

## LAS PATRULLAS DE ANGMAR

El Rey brujo vigila de cerca el Bosque de los Trolls. Sus orcos y huargos exploran con regularidad los bosques de Rhudaur, husmeando en busca de noticias y de carne fresca cuando viajan hacia o desde el Oeste civilizado.

## LUGARES DE AVENTURAS

### EL CASTILLO EN RUINAS

A tres días de marcha en dirección norte desde la Última Posada, y justo al lado de un afluente del Mithel, se alzan las misteriosas ruinas del que fue en tiempos magnífico castillo, *Herubar Gûlar*, la Morada del Señor de la Alta Hechicería. El arroyo que en tiempos alimentaba el foso que defendía la fortaleza contra un ataque frontal, se ha abierto camino a través de la muralla, erosionando la torre 3, que está inundada, y derrumbando la torre 4, que a su vez ha desviado con sus piedras el cauce del arroyo. (Un río subterráneo rodea las murallas en la parte posterior y proporciona un escape de las cámaras más profundas de la torre del homenaje, si es que hay alguien que llega tan lejos en su exploración del tan temido Castillo del Bosque). La puerta principal está ennegrecida y reventada. El acceso por uno de los lados del castillo del puente de tablas astilladas está

inundado; la aproximación por el camino, sin embargo, queda seca y elevada. Por detrás del castillo, la ladera cae cortada a pico y proporciona una protección ideal para sus actuales ocupantes, una ruda banda de orcos mandados por su capitán, *Thuk*, y por su amo, el evasivo y peripatético mago y agente del Rey brujo, a quien los orcos del castillo llaman *Ar-Gûlar*. (Un personaje perceptivo podrá reconocer a este atractivo malvado por sus apariciones regulares en la posada, en la que canta y "encanta" al público como *Turlin*, el trovador vagabundo). *Ar-Gûlar* es, en realidad, un noble Edain venido a menos, el hijo bastardo de un poderoso señor de Rhudaur, a quien se le negó cualquier herencia, pero que recibió una extraordinaria educación y se entusiasmó con el uso de la magia, la hechicería y el engaño, pensando en vengarse de la nobleza Edain. Así fue que el destino le llevó a las oscuras puertas del reino del Rey brujo.

Los deberes de *Ar-Gûlar* son de tres índoles: primero, reunir toda la información posible acerca de los habitantes de la región y sus propósitos y acciones; segundo, causarles todos los problemas posibles, al tiempo que amasa la mayor cantidad de riqueza posible; y tercero, informar de todo lo que sabe al Rey brujo y entregarle la mayor parte de sus ganancias debidas a la perfidia y la magia negra.

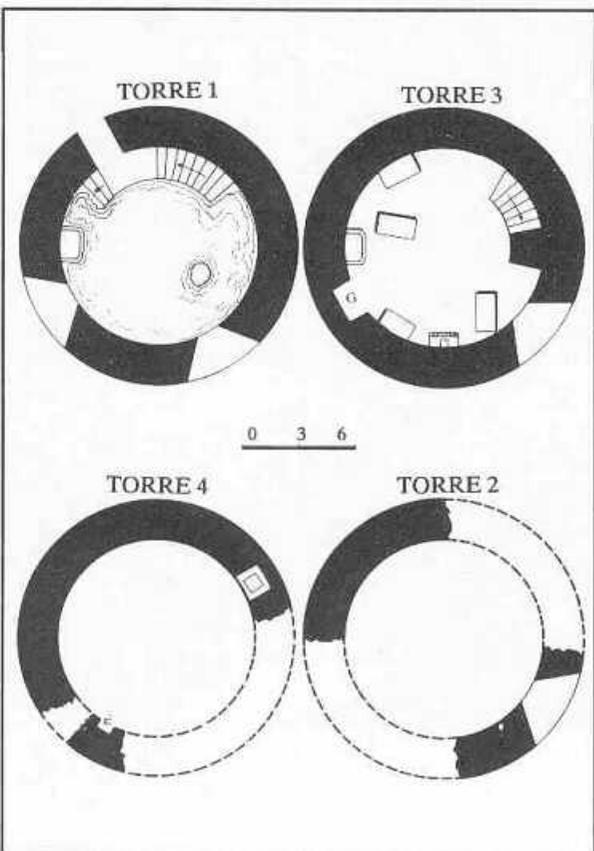
El acceso más evidente al castillo es siguiendo el camino o el cauce del arroyo, teniendo cuidado de permanecer protegidos por la generosa cobertura que dan árboles y arbustos. Siempre hay al menos dos puestos de guardia orcos ocupados. En el segundo piso de la torre 1, donde duermen los orcos, y en el tercer piso de la torre del homenaje hexagonal, donde un observatorio en ruinas permite tener una amplia visión del terreno delante de las puertas. Los orcos están siempre atentos de noche. Durante las horas de luz diurna, los vigías orcos no ven muy bien y confían en su agudo sentido del oído.

**NOTA:** *Los pasadizos secretos y escaleras que se comunican están marcados con letras mayúsculas correspondientes.*

### LAS CUATRO TORRES

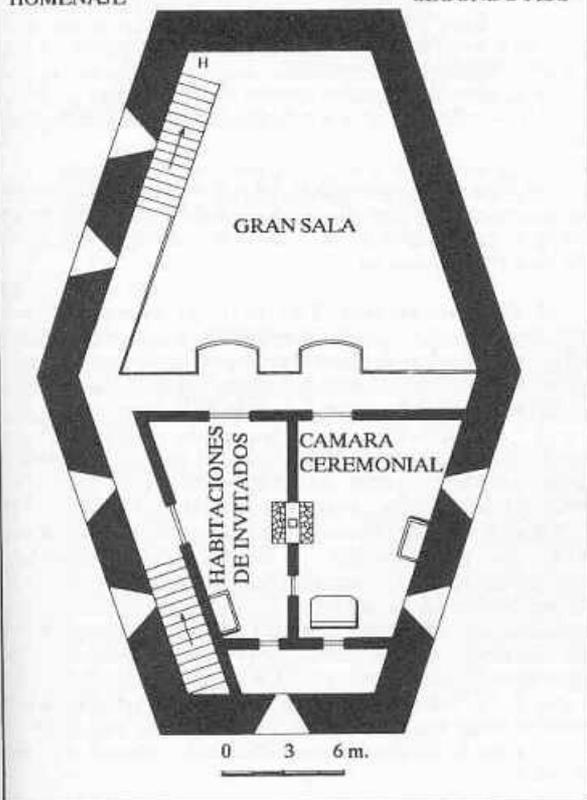
Los aventureros que tengan tripas suficientes para atravesar las ruinosas murallas del castillo, puede que quieran explorar primero las cuatro torres semiderruidas, para asegurarse y de paso conseguir el botín que pueda haber en ellas. Las cuatro torres tienen 15 metros de diámetro y tienen escaleras en su interior, que arrancan del nivel del suelo. Afortunadamente para los posibles saqueadores, sólo una está ocupada por orcos.

**1. Torre 1.** El nivel del sótano de la torre 1 está inundado, las escaleras están rotas y son peligrosas. Un cofre corroído, de color dorado, reposa en un saliente a 3 metros por debajo de la superficie en la "piscina" de 12 metros de profundidad que llena la torre. El brillo del "oro" puede llamar la atención, pero los peces con agujas y el pequeño kraken (siete metros y medio desde la punta de la cabeza a los extremos de los tentáculos) que reposa en las sombras profundas pueden llevarse una mano, un brazo o algo más. El cofre contiene joyas, plata y oro por un valor de 200 mo. y está tan corroído que cualquier intento de sacarlo lo destruirá. El primer personaje que se zambulla en el agua tiene una probabilidad del 10% de llamar la atención del kraken; cada zambullida a partir de la primera (ya sea el mismo personaje u otros) aumenta en un 5% la probabilidad de atraer al kraken. Cada zambullida con éxito permite sacar 1-100 mp en joyas y dinero. Los peces con agujas son molestos y no hacen más daño que un feo rasguño (los personajes jugadores no lo saben y pueden sospechar que los peces son venenosos).



TORRE DEL HOMENAJE

SEGUNDO PISO



**NOTA:** Ver la Tabla Resumen de Criaturas, ST-2 y la sección 4.24 y apéndice 9 para más información sobre la Kraken.

**2. Torre 2.** Esta edificación está en ruinas; sólo huesos humanos esparcidos, un esqueleto con una flecha alojada en las costillas y un olor pestilente reciben al héroe que entre en ella.

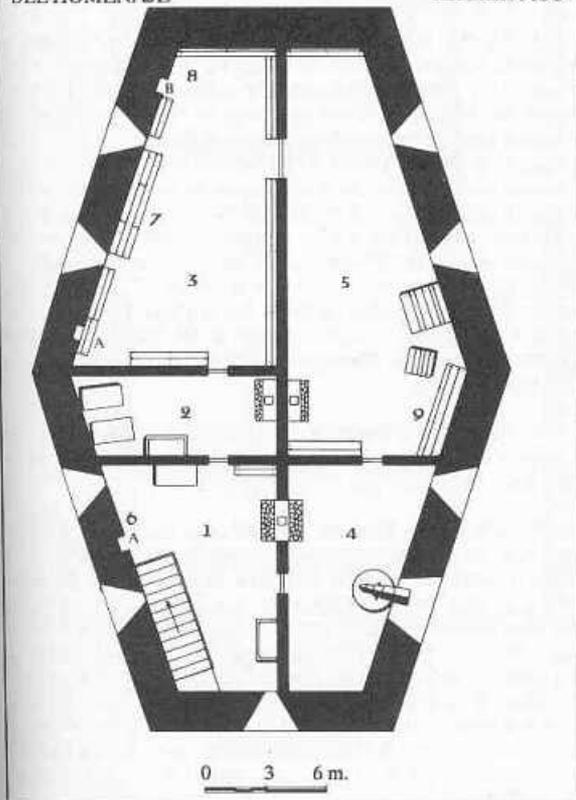
**3. Torre 3.** Aquí, los 10-12 orcos que consideran el castillo como su hogar, duermen, mantienen sus armas a mano y discuten quien de ellos puede devorar más rápidamente a un Fuerte vivo y coleando. Siempre se encuentran aquí 5 orcos por lo menos; de 1 a 7 más pueden aparecer, según la hora que sea y el nivel de actividad en la región. Los que no estén durmiendo o se encuentren en el segundo piso de la torre 3, estarán fuera de patrulla, o están en la torre vigía (el antiguo observatorio) en el tercer piso de la torre del homenaje. Acudirán, sin embargo, a cualquier alarma o señal sospechosa. Como la mayoría de los orcos, los del castillo tienen miedo al agua y a la luz y son unos curanderos sorprendentemente eficaces. También es de notar en la torre 3 un pasadizo secreto construido en sus espesos muros que baja hasta el primer nivel de las cámaras subterráneas de la torre del homenaje; sólo conocen este pasadizo el jefe orco y el señor maligno Ar-Gûlar.

**NOTA:** Los PJs deben pasar una tirada de percepción "difícil" (-10) para determinar si descubren o no el pasadizo.

**4. Torre 4.** Los crebain se han adueñado de la torre 4; aquí viven hasta 33 de estos grandes pájaros negros, que espían para el amo y disputan entre sí todo el día. A cualquier hora, habrá presentes en la torre 3-30 de estas aves. Los crebain también roban gemas y chucherías y las guardan para su amo, Ar-Gûlar. Cada uno de los veinte nidos de estas aves contiene un botín que vale 1-10 mp; los crebain lucharán para defender sus nidos y armarán un escándalo que alertará a todos los orcos del castillo en un momento (20% de probabilidad cada asalto). Los crebain, además, vuelan muy rápido, con una velocidad de 42 metros más una bonificación de 12 metros por asalto. Pueden volar a cuatro veces esa velocidad cuando llevan mensajes secretos para Ar-Gûlar, esté donde esté y pueden alcanzarle en menos de una hora cuando está actuando en la Última Posada, por ejemplo. La torre 4 también tiene un pasadizo secreto construido en sus espesos muros que lleva al nivel 2A de las cámaras subterráneas de la torre del homenaje. (Los PJs deben pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20) para descubrir este pasadizo). Detrás de un ladrillo ligeramente menos polvoriento que los demás y marcado con una "X" apenas discernible, a una altura del suelo de unos 120 cm. se encuentra una sencilla caja, recubierta de cuero, con una cerradura "fácil" (+20). Dentro de la caja hay un duplicado de la llave del cofre del tesoro que se encuentra en las profundidades de las cámaras inferiores; cualquiera que tire del ladrillo y que no se agache por debajo del nivel de éste, se encontrará con que una hoja afilada penetra en su cuerpo (un crítico de tajo A y uno de perforación C). Por otro lado, un enano o hobbit típicos simplemente se reirán mientras que la hoja pasa por encima de sus cabezas.

TORRE DEL HOMENAJE

TERCER PISO



### LA TORRE DEL HOMENAJE

**Primer piso.** El primer piso, a nivel del suelo, de la torre del homenaje hexagonal (36x24 metros) fue en tiempos una elegante estancia de impresionantes proporciones y belleza. (Es obvio para cualquiera que no sea un orco que un rico barón Edain vivió en el castillo

en tiempos). Ahora de las paredes cuelgan tapices hechos jirones y pinturas desgarradas. Trozos de esculturas destrozadas ensucian el suelo de piedra. Los orcos raramente entran en la torre del homenaje, excepto para vigilar desde el observatorio en el tercer piso.

**Segundo piso.** Una galería da al gran salón inferior, donde se celebraron fiestas y bailes hace mucho tiempo. Las **habitaciones de invitados** y los restos de iconos en la ahora desierta **cámara ceremonial** ocupan el resto del segundo piso.

### Tercer piso.

**1. Habitación del Señor.** Esta habitación de 11x7 metros contiene un pasadizo secreto (construido en la pared) que da a la biblioteca, rodeando la habitación de los sirvientes.

**2. Habitación de los sirvientes.** Una habitación de 10x4 metros en la que dormían y esperaban los sirvientes del señor Mago, dispuestos a atenderle a cualquier hora.

**3. Biblioteca del conocimiento.** La mayor parte de las paredes de la biblioteca están cubiertas por estanterías que van de suelo a techo. Tirados por las mesas y el suelo se ven mapas amarillentos y libros desgarrados. El polvo lo cubre todo. (La biblioteca, que mide aproximadamente 15x7,5 metros, contiene también una habitación secreta, que no ha sido saqueada y dos pasadizos secretos de los que se habla más adelante, en 6, 7 y 8.).

**4. Observatorio/puesto de guardia.** Una habitación de 11x6 metros con ventanas que miran al camino que llega hasta las puertas del castillo. El telescopio que está frente a una ventana está entero pero la lente está tiznada. Los orcos usan esta habitación como puesto de guardia; la guardia cambia cada cuatro horas. Siempre hay aquí un orco, como mínimo, y hay una probabilidad del 10% de que el capitán orco, *Thuk*, se pase por aquí, por cada periodo de 10 minutos.

**5. Laboratorio.** Esta cámara de 19x6 metros contiene antiguos textos, papeles y sorprendentes objetos de laboratorio, todo ello sumamente desordenado. Una diminuta cámara secreta, de la que se habla en 9, queda sin haber sido descubierta, escondida detrás de unas estanterías que van del suelo hasta el techo.

**6. Pasadizo secreto (dormitorio).** Este estrecho pasadizo, construido en el muro, lleva directamente al otro pasadizo secreto escondido detrás de las estanterías en la biblioteca.

**7. Habitación secreta.** Sólo Ar-Gûlar (Turlin) conoce esta estrecha habitación escondida detrás de las estanterías de la biblioteca; la mantiene intacta tanto como cebo, como precaución por si el Rey brujo se vuelve en su contra o le expulsa. (Naturalmente, Ar-Gûlar también desea que su presencia como practicante de la magia y como agente de Angmar se mantenga en secreto.) La habitación contiene mapas de la región así como diversas historias y bestiarios de interés para quienes viajen por el Bosque de los Trolls; esparcidos sobre una mesa hay diez textos de hechicería Nûmenóreanos Negros. Cada tomo pesa más de 5 kilos y se podría vender por 30 mo. en Fornost o en otra ciudad. (Los muy osados podrían intentar venderlos en Carn Dum, que está mucho más cerca, pero implica mayores peligros). Varias rimas, escritas en pergaminos quemados y polvorientos advierten y atraen la atención de aquellos lo bastante intrépidos para encontrar y examinar esta habitación, que es

"extremadamente difícil" de descubrir (-30). Uno de estos poemas se puede ver sobre la mesa:

*Muy, muy abajo*

*El tesoro será encontrado*

*Más allá de las bestias y cerca de los charcos*

*La muerte acecha a los locos, la riqueza espera al sabio.*

**NOTA:** Se recomienda al DJ que aproveche al máximo la información y las claves que contiene esta cámara secreta, y que pueden llevar a otras aventuras, tanto dentro como fuera del castillo.

**8. Pasadizo secreto.** Esta estrecha escalera de caracol lleva a la habitación inferior del mago escondida en el primer nivel de los subterráneos de la torre del homenaje. Para descubrir este pasadizo hay que pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20).

**9. Cuarto secreto.** Esta pequeña cámara, escondida detrás de las librerías del laboratorio, es desconocida para Ar-Gûlar y los orcos. Aquí, el antiguo señor Edain almacenó documentos sobre sus experimentos en alterar el tamaño y las funciones de diversos animales de la región. (Los documentos, escritos a manos, terminan de repente, dando a entender que el mago abandonó sus estudios repentinamente). Los documentos pesan unos 5 kilos y valdrían 10-100 mo. para la gente adecuada en el sitio apropiado; lo más probable en una gran ciudad. La cámara es "extremadamente difícil" (-30) de descubrir; Ar-Gûlar no sospecha su existencia y cree que el cuarto secreto de la biblioteca contiene todos los secretos del pasado.

## LAS CAMARAS SUBTERRANEAS DE LA TORRE DEL HOMENAJE

### Nivel Uno.

**1. Ruedo.** EL primer nivel subterráneo albergaba en tiempos un ruedo para el combate y un escenario bien iluminado para actuaciones de música, danza y drama. El ruedo hundido ahora contiene el botín que cogen los orcos a los viajeros y a los que se atreven a adentrarse en el Bosque de los Trolls. Guardando las piezas de cobre, bronce, plata y oro esparcidas por la arena del ruedo (y encadenado a su centro) hay un oso negro malhumorado y no muy bien alimentado, a quien los orcos llaman cariñosamente *Grrr*. El oso es un animal de tercer nivel y tiene 150 puntos de vida. (Ver la tabla ST-2). Todos los orcos deben depositar aquí su botín (bajo la mirada vigilante de su jefe), y todos cumplen. El botín disperso en la arena del ruedo consta de 5000 me, 2000 mb, 5000 mc, 500 mp y 30 mo.

**2. Almacén y bodega.** Saqueado y destrozado, este cuarto es completamente inutilizable y sólo contiene telarañas y botellas rotas y vacías.

**3. Sala de los Héroe.** Bajando las escaleras y a la izquierda, se encuentra la oscura sala de los Héroe. Esta larga y estrecha galería muestra alineados en sus paredes los retratos de familia de los habitantes originales del castillo, rasgados y rotos, y a primera vista no tiene nada de valor para el buscador de tesoros. Sin embargo, un examen más detenido revelará toscos planos, cubiertos de polvo de los sótanos del castillo. (Otros mensajes urgen a buscar tesoros más importantes en las profundidades de la torre del homenaje). Incrustadas en los marcos de tres retratos al final de la sala, cerca de la gran estatua de piedra, hay joyas por un valor de 50 mo.

**4. Estatua.** Este gigante de piedra de 2,40 metros de altura es, en realidad, un golem dormido. El mínimo intento de mover o arrancar alguna de las gemas en los tres retratos de la familia le hará volver a la vida. El golem no descansará hasta que aquellos que han osado molestar los retratos abandonen la sala o se unan a sus antepasados en el olvido.

**5. Dormitorio secreto del señor del castillo.** Aquí dormía el antiguo mago normalmente, en una cama alzada sobre una plataforma, cerca de un cofre con objetos mágicos.

#### Objetos en el cofre:

1. Una cota de malla de brillante metal dorado, de +15, que se encoge al contacto con el sudor. Cada vez que quien la lleva puesta se encuentra en una situación tensa, hay un 20% de probabilidad de que reciba un crítico C de aplastamiento, una vez cada 24 horas.

2. Diez flechas +10 y otra, parecida a las demás, que cuando es disparada vuelve a atacar al arquero en lugar de a sus enemigos. El ataque se resuelve normalmente; el arquero tira el crítico que pueda infligirle dicho ataque.

3. Un par de brillantes botas que no dejan huellas pero que, tras 8 horas de llevarlas puestas sin parar, se aleja a toda marcha en dirección Este con el cansado usuario durante una hora. (Grabado en el cuero de ambas botas hay una inscripción élfica que dice que uno se ha puesto algo más de lo que cree).

4. Joyas y adornos por valor de 25 mp., incluyendo un anillo de hueso grabado con la forma de Rhudaur.

5. Libros, dibujos y pergaminos arcanos que parecen muy importantes pero que son falsificaciones. Por ejemplo, unos versos escritos en elegante sindarin parecen



dar pistas sobre ciertos secretos en los subterráneos de la torre, pero en realidad llevan a trampas mortales en los niveles inferiores.

6. Una daga mágica +5 que bala como una oveja cuando hay orcos a 30 metros de distancia de quien la empuña.

7. Una auténtica flecha +20, que puede volverse a usar si se recupera, para matar bestias malignas. (Se resuelve cualquier crítico normalmente y se tira como "extremadora" en la tabla CT-10.)

8. Una poción que da, cuando se toma, el Don de la Visión Subterránea. El beber el contenido de esta pequeña redoma proporciona una breve visión de la cámara más profunda del castillo; las áreas peligrosas se verán en color rojo y aquellas que contienen tesoro, en color amarillo. El PJ que tenga buena memoria (Inteligencia, Int) podrá dibujar un plano detallado del nivel 3 de los subterráneos.

9. Una poción como la descrita en 8, pero ésta da una visión falsa del nivel 3. De hecho invierte el color de las áreas peligrosas y las de tesoro.

**6. Zona de almacenaje de armas.** En esta larga y estrecha cámara, a la derecha de las escaleras, se guarda el exceso de armas que se consiguen en los combates y emboscadas. Los orcos no pueden o no quieren usar los objetos aquí apilados de manera desordenada.

#### Objetos en la zona de almacenaje de armas:

1. Montones de 2-20 ejemplares de cada tipo de arma y armadura, aunque oxidados.

2. Dos espadas anchas de +5.

3. Una maza de guerra de +5.

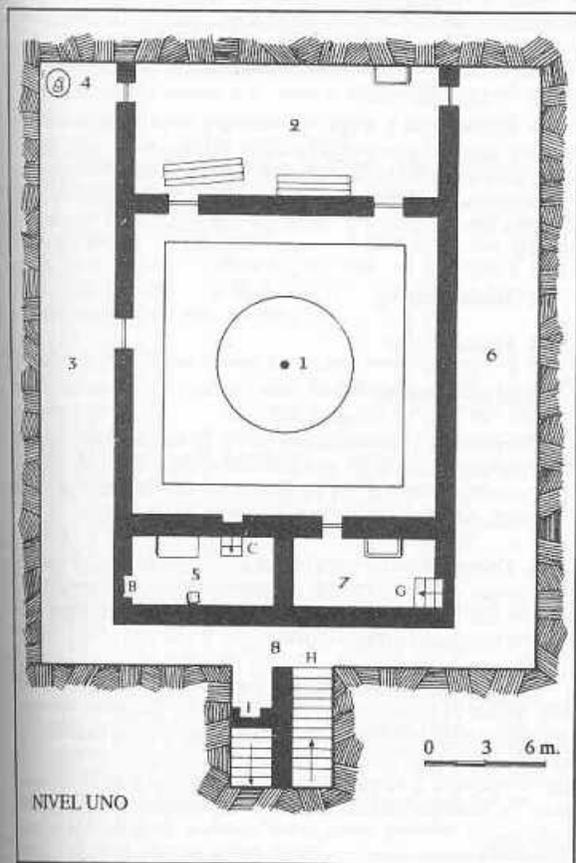
4. Una jabalina mágica +5 que vuelve a quien la arrojó en el primer tiro fallido, por cada periodo de 24 horas. (Para más información sobre objetos mágicos, ver la sección 4.56).

5. Un arco largo con tres flechas +5.

6. Un hacha de combate +10 que sólo pesa el 60% de lo que pesan las hachas normales de la misma clase.

7. Almacén. Aquí se amontonan ropas y basura.

8. Pasillo y escaleras.



## Nivel 2A

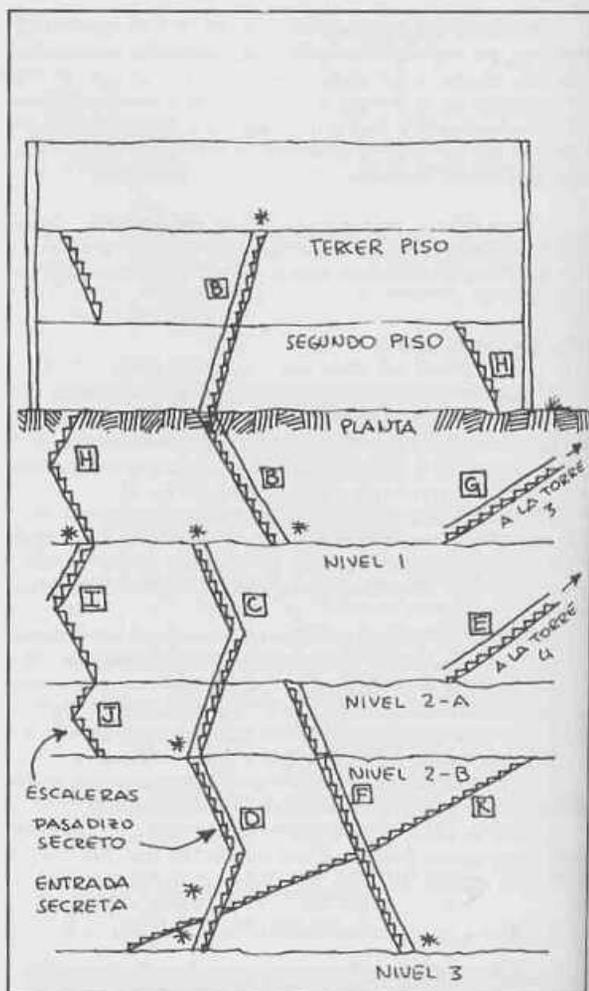
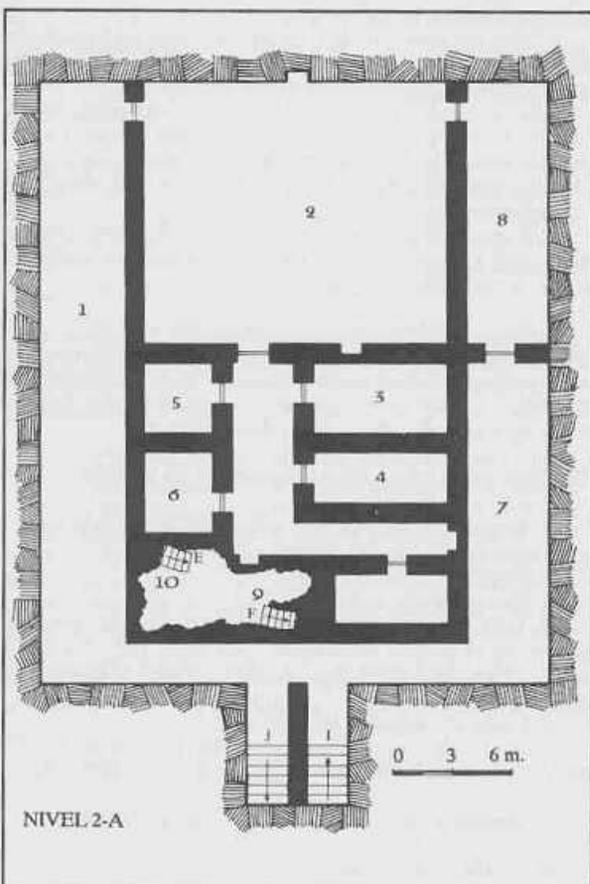
1. Almacén de hierbas y venenos. Situado a la izquierda de las escaleras, está cámara, de 30 por 4 metros, iluminada artificialmente, contiene abundantes hongos. Aquí crecen en abundancia diez variedades de hierbas y venenos.

NOTA: Los PJs tirarán un dado, el resultado indica la hierba escogida. Ver la tabla ST-5, Hierbas, Venenos y Enfermedades para más información.

### HIERBAS Y VENENOS:

1. Arfandas. Crecen 2-20 dosis al mes.
2. Culkas. Crecen 1-10 dosis al mes.
3. Belan. Crecen 1-10 dosis al mes.
4. Gariig. Crecen 1-10 dosis al mes.
5. Attanar. Crecen 2-20 dosis al mes.
6. Degiik. Crecen 1-10 dosis al mes.
7. Arnuminas. Crecen 2-20 dosis al mes.
8. Kilmakur. Crecen 1-10 dosis al mes.
9. Kly. Crecen 1-5 dosis al mes.
10. Uraana. Crecen 1-5 dosis al mes.

2. Cámara de tortura. Esta cámara, de 15 por 13 metros es el centro de este nivel de la torre del homenaje. Aquí, el capitán orco y sus dos seguidores de mayor confianza convencen a los cautivos poco comunicativos de que deben reconsiderar su postura de silencio. Toda una serie de objetos, incluyendo tenazas recalentadas, abrazaderas para lenguas y sacaojos, les ayudan a obtener información. Aquellos que rehusan hablar, o que siguen siendo de interés para el jefe orco o su amo, son alojados en las cuatro pequeñas mazmorras.



3. Mazmorra 1. Aquí se encierra al prisionero que no quiere revelar una información interesante, alimentándolo con una dieta de hongos ligeramente venenosos y alucinógenos. (Los orcos del castillo suelen llevar antidotos a los venenos en redomas con etiquetas escritas en orco.)

4. Mazmorra 2.

5. Mazmorra 3.

6. Mazmorra 4.

7. Estancia de inhibición de la Esencia. Aquí se pueden extraer puntos de poder. Por ejemplo, cada vez que un personaje entra en la Estancia de inhibición de la Esencia, pierde la mitad de sus puntos de poder.

8. Estancia de aumento de la Esencia. Por el contrario, entrar en la Estancia de aumento de la Esencia maximiza los puntos de poder de un personaje, pero sólo ocurre una vez cada 24 horas.

9. Pasadizo secreto. Unas escaleras, estrechas y oscuras, llevan al tercer nivel de los subterráneos donde permanecen escondidos los grandes tesoros del castillo. Este pasadizo está protegido con una trampa flamígera y, en primavera y verano, por una arisca familia de tábanos. La trampa flamígera llena el pasadizo de fuego (infligiendo a todo el mundo 1-5 críticos de calor "B") a menos que todos los que pasen por la puerta oval de piedra

de 1,20 metros de altura no reciten antes las palabras élficas grabadas en las polvorientas piedras por encima del marco de la puerta:

*Abajo voy y abajo bailo  
Buscando mi dorada oportunidad mágica.*

10. Escaleras secretas. Llevan arriba, a la torre 4.

## Nivel 2B

1. Escaleras. Bajando estas escaleras, el audaz aventurero llega a las habitaciones preferidas de Ar-Gular, lo que él llama su "cuarto de los juegos". Porque aquí residen los resistentes descendientes de los experimentos realizados hace muchísimos años. Una escalera, amplia, oscura y en estado ruinoso no es demasiado atrayente, pero hay que bajar para alcanzar el tesoro que se encuentra aun más abajo.

2. Pozo de la crianza. Este pozo, ahora vacío (con la excepción de algunas arañas y áspides ocultos en las sombras), todavía conserva la pestilencia de la corrupción y de las malas artes. Aquí era donde el Mago de antaño crió sus arañas, serpientes, murciélagos, lagartos y perros gigantes, que crecían en la penumbra de este nivel de los subterráneos. (Y la leyenda quiere que fuese en esta húmeda celda donde el mago encontró la muerte, devorado por las mismas criaturas desgraciadas que él había creado).

3. Pasadizo. Situado cerca de la gran escalera, este pasadizo lleva al nivel uno y al tesoro en el nivel tres de las Cámaras Subterráneas. También es un reto, porque está protegido por un par de trampas con cuchilla que pueden, literalmente, descabezar al intruso desprevenido. Las trampas infligen de 1 a 5 críticos de perforación "B" y son "muy difíciles" de desactivar. Cuando se abre la puerta normalmente, las trampas operan mecánicamente disparando una docena de hojas de cuchillo, pequeñas y afiladas como navajas de afeitado, desde un par de receptáculos escondidos a ambos lados de la puerta y el pasadizo.

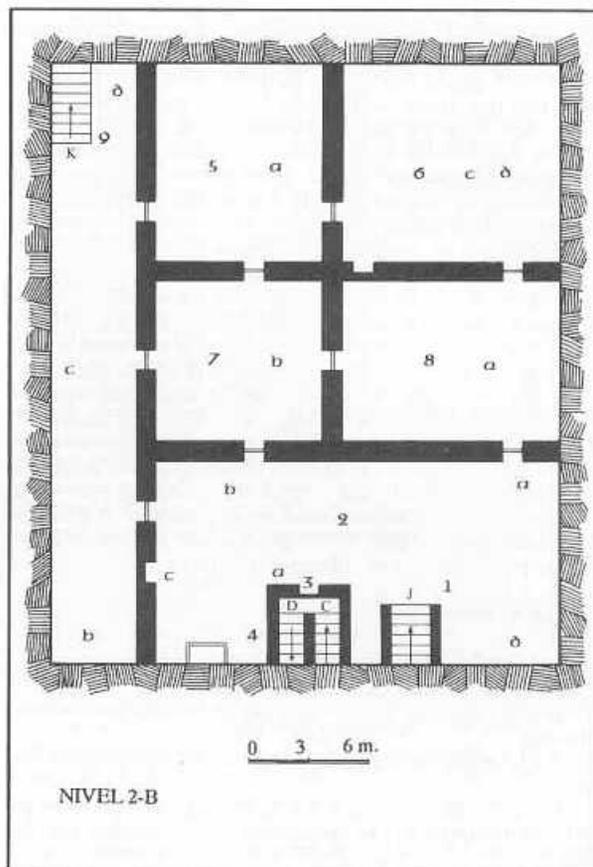
4. Cisterna mágica. Esta cisterna contiene un suministro inagotable de agua potable.

5. Estancia de los perros. La estancia de los perros permanece ahora en silencio; no quedan animales, pero el aventurero que lleve una antorcha podrá ver los enormes esqueletos de dos perros.

NOTA: El plano que acompaña esta explicación marca las zonas donde existe una buena probabilidad de ser mordido, indica el % de probabilidad de que un PJ sea mordido por cada asalto que pase en una determinada cámara y dice qué tipo de mordedura sufriría, caso de que su suerte le abandonase.

- a = 5% ARAÑAS
- b = 20% ASPIDES (SERPIENTES)
- c = 5% MURCIÉLAGOS
- d = 10% LAGARTOS

6. Estancia de los murciélagos y lagartos. En esta habitación moran una veintena de murciélagos y lagartos venenosos. El veneno de estas criaturas puede usarse para impregnar puntas de flechas pero, como es natural, no es muy probable que los animalitos quieran cooperar. Los efectos de la mordedura venenosa varían: el mordisco de un murciélago causa parálisis, mientras que el del



lagarto inutiliza la extremidad o miembro que haya sido mordido. Se pueden encontrar antídotos en Cameth Brin, y los orcos de Herubar Gular suelen llevarlos en redomas colgadas del cuello.

7. Estancia de las serpientes. Docenas de venenosos áspides reptan en las sombras de esta cámara. El veneno de un áspid inutiliza el miembro mordido.

8. Estancia de las arañas. En esta peligrosa madriguera viven cientos de arañas, cuyo tamaño varía desde lo más diminuto al tamaño de una tienda de campaña para dos personas. La mordedura de una araña causa parálisis.

9. Escaleras. Estas oscuras y horripilantes escaleras llevan al último nivel de la torre del homenaje.

No hay razones para entretenerse en este nivel; sólo Ar-Gular lo hace, porque aquí están sus mascotas y agentes asesinos. Incluso, Thuk, el capitán de los orcos, prefiere no acompañar a su amo cuando visita este pervertido zoológico.

## Nivel 3

1. Escaleras. En este nivel, se pueden encontrar algunos de los mayores tesoros del Bosque de los Trolls occidental; y uno se enfrenta a los más graves peligros. Ningún orco baja nunca a este nivel de la torre del homenaje; sólo Ar-Gular penetra en estas oscuras cámaras. Las escaleras del nivel superior llevan a un amplio pasillo, la Estancia de las Runas.

2. Estancia de las Runas. La Estancia de las Runas está llena de crípticas claves sobre objetos mágicos, que se encuentran escondidos en otros lugares de este nivel. Por ejemplo, detrás del tapiz que cuelga desde el techo al suelo, representando una batalla, se encontrará en

una grieta de la pared, una delgada llave plegable que abrirá un cofre de oro en la *Cámara de Tesoros y Grandes Armas* que se encuentra después. (Para encontrar la llave hay que pasar una tirada de percepción "muy difícil" [-20]). Hay mensajes grabados en la pared que advierten a todos los que entran que abandonen el lugar por donde han venido o que se preparen para la muerte y la maldición. Aquí se puede acceder a un pasadizo secreto que lleva hasta el nivel 1.

**3. Cámara de Tesoros y Grandes Armas.** Esta valiosa cámara se encuentra más allá de la inundada plataforma de carga y contiene excelentes armas, algunas de ellas mágicas, almacenadas en pequeñas cámaras cerradas y decoradas con oro. La cerradura de la puerta es "muy difícil" de abrir (-20). en el suelo, en un cofre sencillo de bronce, hay joyas sencillas pero valiosas. Otros objetos adornan las paredes. Una trampa de pozo en la salida al pasillo puede hacer caer al buscador de tesoros a un pozo con el fondo lleno de puntas afiladas, y con una profundidad de 6 metros; los PJs deben pasar una tirada de percepción "difícil" (-10) para evitar los 1-5 críticos "C" de perforación que inflige esta trampa.

#### Objetos en el cofre:

1. Una espada ancha +15.
2. Joyas y gemas por valor de 100 mo.
3. Una cota de malla +10 sin penalización al movimiento.
4. Un anillo de mithril: +10 a la BD de quien lo lleva.
5. Varita de conocimiento de hierbas, que permite un análisis instantáneo y conocimiento de las hierbas curativas.
6. Una armadura de cuero endurecido +15.
7. Cinco flechas +10.

**4. Cámara de las Joyas y criptas mágicas.** Esta peligrosa habitación se encuentra adyacente a la Estancia de las Runas. La cerradura de la puerta es "rutinaria" para abrir (+30). Grabada en el dintel de la puerta hay la siguiente advertencia:

*Una vez dentro, el sabio no se entretendrá  
Porque el mal será difícil de evitar.*

Cuando alguien entra, la puerta se cierra de golpe, una vez cada 12 asaltos, o cada dos minutos. El aventurero que tenga una buena noción del tiempo puede abandonar la habitación antes de que pasen los dos minutos y puede volver a entrar, si es lo bastante rápido. No hay picaporte en la parte interior de la puerta y en las otras dos salidas. Una vez se ha cerrado la puerta, las paredes comienzan a moverse para aplastar al infortunado personaje que esté dentro. Las paredes pueden detenerse, y la puerta volverá a abrirse, recitando la advertencia grabada en el dintel. Las paredes infligen a los personajes atrapados en su interior 1-5 críticos "E" de aplastamiento. Las paredes vuelven automáticamente a su posición original, tras haber aplastado al personaje/personajes. Las grandes criptas doradas de esta cámara contienen joyas falsas y falsos objetos mágicos (valor total de 10 mp) con la intención de distraer la atención de la verdadera Cámara del Tesoro y Grandes Armas, que se encuentra más allá.

**5. Cámara de la luz atrayente.** Esta cámara es una tentadora trampa mortal. Está iluminada por un resplandor mágico de cálido ámbar. Dentro no hay nada más que esta luz que absorbe la voluntad, una antigua maldición y sortilegio de décimo nivel. Si uno falla al resistir el sortilegio, queda inmóvil y sin voluntad, como una estatua y no puede hacer nada hasta ser rescatado.

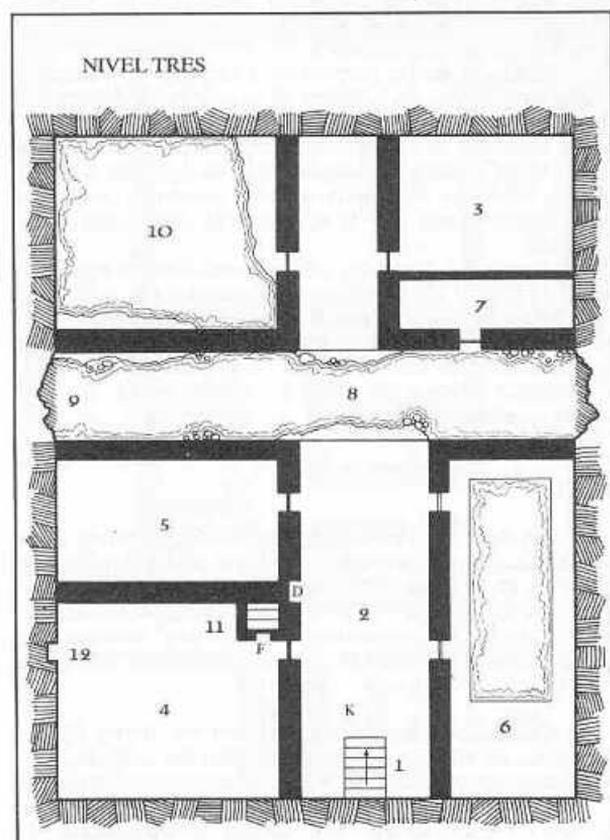
**6. Baños.** Sólo quedan ruinas de lo que otrora fuera espléndida piscina.

**7. Forjas.** Estas forjas que antaño vibraban con el choque de metal contra metal están ahora silenciosas y frías.

**8. Muelle.** Este muelle, ahora podrido e inundado, sigue sirviendo de acceso a la corriente subterránea que fluye alrededor de los cimientos de la torre del homenaje.

**9. Plataforma de carga.** Esta estructura anegada ofrece también una vía de escape a aquellos que quieran confiar en el sinuoso y desconocido río subterráneo que pasa por allí, aunque ahora la mayor parte de la plataforma se encuentra sumergida. (Mucho más adelante, la corriente se une al río de la superficie que atraviesa las murallas del castillo. La rápida corriente hace que nadar contracorriente sea una maniobra muy difícil y peligrosa). Los botes que allí se encuentran están podridos y destrozados. Hay, sin embargo, suficiente madera seca en las zonas más altas de la plataforma como para hacer una balsa.

**10. Cripta de las Runas.** Esta cámara sumergida contiene tanto armas malditas como objetos mágicos. La cerradura de esta cámara es "extremadamente difícil" de abrir (-30). Las pociones que aquí se almacenaban se han vertido en el agua, y si se traga algo de ésta, uno corre un riesgo importante de pérdida de memoria o envenenamiento. (Un personaje perderá 1-100 puntos de vida). Existe una probabilidad del 10% que en su primera zambullida un personaje trague agua. Cada zambullida posterior aumenta la probabilidad de tragar el agua corrupta en un 5%. Dispersos en el fondo de esta laguna



subterránea de 3,6 metros de profundidad hay objetos mágicos y un valioso libro que resiste el agua.

### Objetos en el fondo de la laguna:

1. Una capa hermosa y ligera que permite a quien la lleva puesta invocar la invisibilidad tres veces por cada periodo de 24 horas.

2. Un Libro de Runas (sellado en un pequeño cofre estanco) con todos los sortilegios sólo para magos de hasta décimo nivel.

3. Dos escudos mágicos de Licantropía que hacen que los ataques con espadas contra quien los abraza fallen el primer ataque, por cada periodo de 24 horas. Con cada ataque que se produzca a continuación, el portador del escudo tiene una probabilidad del 20% de convertirse en lobo inmediatamente. Este estado licantropico dura 10 minutos.

4. Un arco con diez flechas pica-pica que, cuando golpean a un enemigo, le hacen rascarse incesantemente durante 10 minutos.

5. Un anillo Busca-amistad, que brilla cuando quien lo lleva se encuentra a 15 metros de un aliado potencial.

6. Un pañuelo de Invisibilidad (cuarto nivel) que permite desaparecer a quien lo lleva. El pañuelo sólo puede usarse una vez al día con las restricciones normales.

7. Un bastón mágico que adivina la naturaleza y valor de todos los metales que se encuentren en un radio de 3 metros. Una bonificación añadida permite a quien lo lleva un +10 contra los ataques de sortilegios elementales. El bastón no funciona bajo el agua.

8. Dispersas en el fondo hay monedas de oro, gemas y joyas por un valor total de 500 mo. Con cada zambullida, un aventurero puede sacar entre 2 y 20 mo. en objetos valiosos.

9. Monedas de oro.

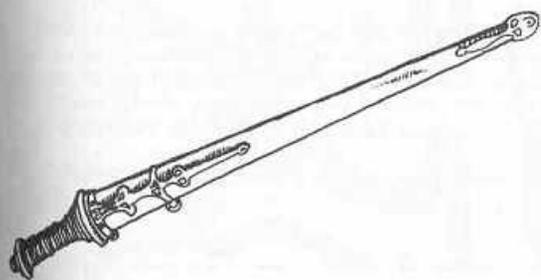
10. Monedas de oro.

**NOTA:** Cada vez que un personaje se sumerge, tira 1-10 para ver qué es lo que coge. Si el personaje saca 8, 9 ó 10, tira 2-20 para ver cuántas monedas de oro ha cogido. Un personaje que saque el resultado de un objeto que ya ha sido extraído a la superficie, recibe 2-20 mo.

11. **Escaleras secretas.** Situadas dentro de la Cámara de las Joyas y criptas mágicas, estas escaleras llevan al nivel 2A de los Subterráneos. Hace falta pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20) para descubrir las.

12. **Salida secreta.** Un agujero escondido en la pared, de tan sólo 60x90 cm. accede a la corriente subterránea que rodea los subterráneos del castillo. Nadando un poco a favor de la corriente se llega al río y con ello a una buena posibilidad de escapar.

Ya no hay más niveles inferiores ni más tesoros o trampas que buscar en este ruinoso pero mortalmente peligroso Castillo del Bosque, Herubar Gúlar. Entra si te atreves, aventurero ¡Y que la buena fortuna guie tus pasos! (y la mejor de las suertes a tu viuda y huérfanos).



## UNA GUARIDA DE TROLLS DE LAS COLINAS

Los trolls de las colinas que tienen cautivo a Leddon Grumm han construido su guarida dentro de una colina rocosa, rodeada de espesos bosques. Seis trolls ocupan la guarida: tres machos adultos, una hembra adulta, un macho adolescente y un bebe troll. De noche, uno o dos de los machos adultos suelen estar fuera de incursión.

1. **Entrada.** La entrada principal de la cueva, de 4,5 metros de altura, se encuentra bastante por debajo de la cima de la colina y está bloqueada por una roca que requerirá el esfuerzo de 2 ó 3 hombres fuertes para ser movida. Cuando es de día, un troll macho suele vigilar la entrada de la cueva -eso cuando consigue mantenerse despierto- mientras que los demás duermen. Existe una entrada secreta, que los trolls de pétreo cerebro desconocen, tan sólo a 48 metros de la entrada principal que ellos usan. Este pasaje secreto está bloqueado por árboles y piedras pero es accesible para los escaladores habilidosos.

2. **Zona de vivienda.** El pasaje desde la entrada lleva a una caverna sombría y pestilente que los trolls llaman hogar. Aquí, cuatro machos trolls duermen sobre jergones, comen, beben y fanfarronean. Normalmente, hay un fuego encendido en el centro de la caverna; un agujero en el techo permite que salga el humo. Las armas que utilizan más normalmente están a mano, junto a los jergones. Esparcidos por el suelo de la cueva se ven botellas vacías y rotas y huesos.

3. **Cámara de tortura y celda.** Aquí están prisioneros Leddon y otro hombre (que dice haber estado en el Castillo del Bosque). Irónicamente, están encadenados pocos metros de la salida secreta, un agujero anguloso, totalmente bloqueado por una gran roca. Sin embargo, el agua de la corriente subterránea que lleva al exterior y a la libertad, surge por debajo de la roca. Los prisioneros no suelen estar vigilados. Una vez cada cuatro horas, uno de los trolls machos viene a ver cómo están y revisar las cadenas. Los cuatro trolls machos que ocupan la guarida están intentando engordar al delgado Leddon, pero sus ofrecimientos -conejo medio cocinado y carne cruda de venado- se han encontrado con la fuerte resistencia del resuelto joven. Debido a un reciente flujo de desprevenidos buscadores de fortuna, los suelos de esta celda y de la caverna vivienda están llenos de huesos y esqueletos. Si no hubiese sido por esta afortunada circunstancia, Leddon Grumm y su compañero de cautiverio ya se habrían unido a sus huesudos camaradas en un intranquilo descanso eterno.

4. **Almacén de cerveza, vino y comida.** Aquí hay estanterías "repletas" con las mejores y peores cosechas de Dorwinion, botellas de cerveza de Bree y otros suministros.

5. **Cámara del tesoro.** Excepto a la hora de las comidas (cuando queda sin vigilancia) esta cámara suele estar guardada por un macho troll. Una gran roca bloquea el paso, dejando una pequeña abertura por la que podría pasar un niño o un hobbit pequeño. Dos hombres robustos podrían mover la roca con gran esfuerzo; dentro hay algo de botín.

### Objetos del botín:

1. Dos yelmos dorados, llamativos y que valen cada uno 3 mo.

2. Una docena de cintos y túnicas ensangrentadas.

3. Dos brazaletes con joyas, cada uno vale 1-10 mp.
4. Un collar de piedras raras, que vale 5-50 mo.
5. Un par de joyeros de 15x15x10 cm. llenos de barajas y monedas de plata. Cada joyero vale 1-10 mo.
6. Anillos diversos (incluido el de Leddon) que valen en total 1-10 mp.
7. Tres bolsas de hierbas, aparentemente intactas. (El DJ puede hacer tiradas para determinar qué hierbas y en qué cantidad contiene cada bolsa).

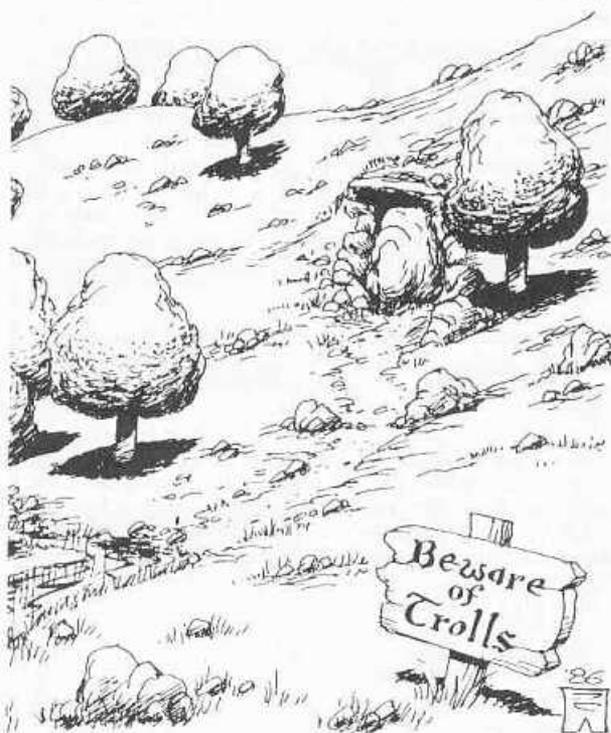
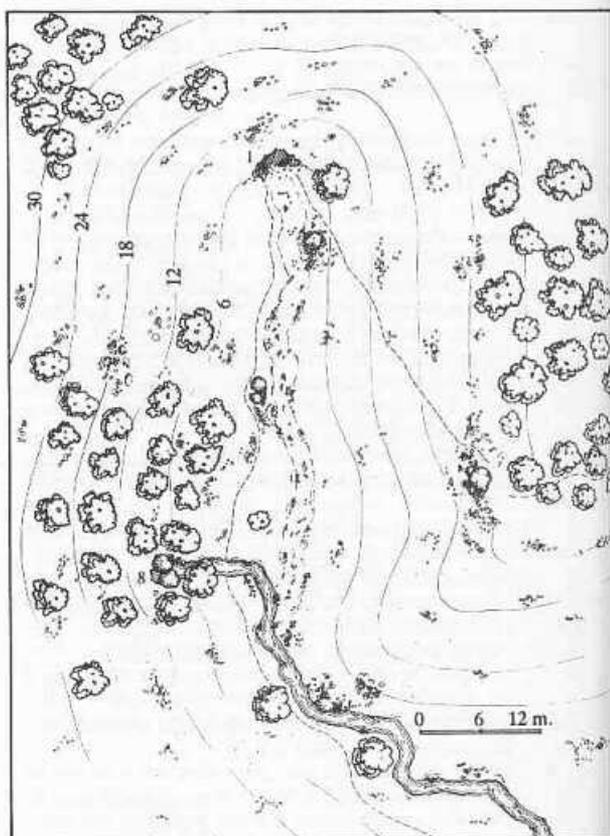
**6. Armería.** Unos cuantos escudos abollados y hachas de capacidades normales están tirados por el suelo. También hay media docena de espadas cortas; una es +5 y otra sólo pesa la mitad de un arma normal de este tipo.

**7. Senda a cavernas inferiores.** Este largo, sinuoso y oscuro pasadizo lleva a la húmeda caverna donde una solitaria y cansada hembra troll vive con su única cría. (Los trolls adultos creen que no hay que mimar a sus hijos y por eso los alimentan con sobras y duros tendones y cartilagos que ellos mismos desechan).

**8. Pasadizo secreto.** Esta abertura sinuosa, estrecha y de poca altura sigue el curso del arroyo para salir de la guarida de los trolls a unos cincuenta metros de la entrada principal. Una gran roca redonda bloquea la entrada.

Date por advertido, aventurero, que entrar en una guarida de trolls, por muy sigiloso que seas, es una faena peligrosa, y que la palabra "faena" se usa con toda premeditación.

**NOTA:** Referirse a la Tabla ST-5 de Venenos, Hierbas y Enfermedades para ver qué hierbas y en qué cantidad se encuentran en las bolsas de la cámara del tesoro. También, ver la Tabla Resumen de los PNJs para tener más información de los niveles y capacidades de los trolls que habitan esta guarida.



## RESUMEN DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES

La siguiente tabla resume los principales PNJs y guerreros que aparecen en las Aventuras del Bosque de los Trolls.

Nombre/ lugar	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	BO Cuerpo a cuerpo	BO Proyectil	Hab. generales	Habilidades de subterfugios
<b>HERUBAR GULAR:</b>									
Ar Gûlar	9	72	SA	55	no	45/da	35/acp	67	65
Thuk, capitán orco	5	95	CM	35	sí	89/ci	77/acp	45	11
Golem*	15	190	CO	40	no	110/ma	-	00	00

### LA ULTIMA POSADA:

Rubb Grumm	3	66	SA	0	no	64/ga	55/al	36	15
Bura Grumm	5	61	SA	5	no	45/ba	40/ac	26	12
Leddon Grumm	4	56	SA	10	no	70/ec	60/acp	44	25

### VIAJEROS:

Turlin (Ar Gûlar)	9				ver Ar Gûlar				
Goldang	2	64	SA	10	no	46/ma	38/bo	27	28
Falen	2	56	SA	5	no	44/ec	32/acp	22	22

### BOSQUE DE LOS TROLLS:

Montaños	4	88	CE	10	no	52/la	76/ac	27	38
Orco	3	79	CM	30	sí	63/ha	40/ac	18	12
Troll fuerte (1)	12	134	CE	30	no	106/ga	108/ro**	31	06
Troll normal (2)	10	112	CE	20	no	88/ga	90/ro**	26	04
Troll joven (1)	8	90	CE	20	no	70/ga	72/ro**	21	03
Troll hembra (1)	6	72	CE	20	no	56/ga	57/ro**	17	02
Troll bebé (1)	1	35	CE	10	no	29/ga	40/ro**	12	01
Fuerte (hobbit)	3	48	SA	20	no	22/ec	38/ac	21	45

\*Ignora el aturdimiento y la pérdida de puntos de vida.

\*\* Los ataques con piedras se resuelven como ataques con garrote.

### CODIGOS Y COMENTARIOS:

PV: total puntos de vida

CA: Clase de Armadura, SA = Sin armadura; C = cuero;  
CE = cuero endurecido; CM = cota de malla; CO = coraza.  
BD: Bonificación defensiva del PNJ (incluye el escudo, si lo hay).

**BO cuerpo a cuerpo:** La bonificación ofensiva en cuerpo a cuerpo y el arma utilizada. Las abreviaturas de las armas van a continuación de la BO: ec: espada corta; ca: espada ancha; ci: cimitarra; e2: espadón; ma: maza; ha: hacha; mt: martillo de guerra; hc: hacha de combate; ga: garrote; ba: bastón; da: daga; la: lanza; lc: lanza a caballo; ja: jabalina; aa: arma de asta; ho: honda; acp: arco compuesto; ac: arco corto; al: arco largo; bs: ballesta; bo: boleadoras; ro: roca o piedra.

**BO proyectil:** Bonificación ofensiva al usar armas de proyectil. Ver arriba para las abreviaturas de las armas utilizadas.

# ¡¡¡LEE ESTO PRIMERO SI ERES UN JUGADOR DE ROL INEXPERTO!!!

## UNA INTRODUCCION AL JUEGO DE ROL

### B.1 COMO EMPEZAR A JUGAR A ROL

El hecho de comenzar a jugar, a menudo representa un problema para los que no están familiarizados con los conceptos que implica un juego de rol. La explicación de dichos conceptos viene en la Parte I.

El material que a continuación presentamos está pensado para simplificar el proceso de aprender a jugar a rol. Debes usarlo si tienes problemas con el material que se presenta en la Parte I de este libro de reglas. Esta sección contiene:

- a) Unas reglas muy sencillas de juego de rol, compatibles con las reglas normales de *El Señor de los Anillos* (sección B-2).
- b) Un personaje ya generado que usa estas reglas (sección B-3).
- c) Una aventura inicial que puede jugarse en solitario o con un director de juego (sección B-7).
- d) Otra aventura, "Los Colimbos de Páramo Largo", para un grupo de jugadores y un director de juego (M-1 a M-8).

Con estos componentes, la mejor manera de comenzar a jugar a rol es la siguiente:

1) Para empezar un juego de rol, todos los que deseen participar deben entender primero cómo se juega. Todos deben leer las páginas 4-7 de la Parte I.

2) A continuación, todos deben reunirse y decidir quien será el director de juego (DJ); los demás serán los jugadores. El director de juego debe tener en cuenta que su papel es el de creador y árbitro del juego, y que requerirá más tiempo y esfuerzo que el dedicado por los jugadores.

3) El director de juego debe leer y comprender las reglas (sección B-2). Si el DJ está seguro de que entiende las reglas y que puede explicarlas, no hará falta que los jugadores las lean.

4) Usando el personaje pre-generado (sección B-3), el DJ deberá jugar la aventura en solitario que viene en la sección B-7. Esto ayudará al DJ a entender el proceso

de dirigir un juego de rol. En la sección B-4 también se dan consejos sobre este proceso.

5) A continuación, el DJ debería reunirse con cada uno de los jugadores por separado. El jugador tomará el papel del personaje pre-generado y el DJ le dirigirá en la aventura en solitario. Esto tiene dos propósitos: muestra al jugador como jugar y da al DJ algo de práctica en dirigir el juego.

6) En este momento, el DJ y los jugadores están listos para empezar a jugar usando el sistema estándar de *El Señor de los Anillos*. Seguid las sugerencias que se dan en la Sección 1.1, página 8, de las reglas.

7) Se ha diseñado la aventura de M-1 a M-8 para que el director de juego adquiera experiencia en el uso de las reglas de *El Señor de los Anillos* con un grupo de personajes.

*NOTA: Estos pasos significan entender las reglas y guías que rigen un juego de rol. El director de juego y los jugadores deben entender también que gran parte de la diversión del juego de rol viene de la interacción personal entre los jugadores cuando asumen el papel de sus personajes y les dan vida.*



## B-2 EL SISTEMA DE QUESTGAME

Las reglas y guías que se presentan en esta sección pertenecen al sistema *Questgame* que se utiliza en juegos de aventuras en solitario. Estas reglas resumidas sirven como introducción a las reglas similares, pero más complejas que constituyen el reglamento de *El Señor de los Anillos*. Estas reglas deben usarse con *La Aventura* que viene en la sección B-7. En ciertos momentos, una NOTA comenta cómo se aplican ciertas reglas a juegos que no son en solitario.

## EL TEXTO DE LA AVENTURA

El texto en la sección B-7 describe peligros, situaciones y lugares que pueden encontrarse durante la Aventura. El texto se divide en diferentes "secciones de texto". Al leer las secciones de texto, se ofrecen diferentes posibilidades respecto a las acciones que puede realizar tu personaje.

Cada sección de texto se identifica con un número de tres cifras (por ejemplo, 223). Cuando leas una sección de texto, se te dirá qué sección de texto debes leer a continuación. El orden en el que leas las secciones de texto dependerá de lo especificado en el texto, de las acciones que elijas y de si dichas acciones tienen éxito o fracasan.

El texto dirigirá tu "movimiento" a través del campo. Puede ser muy útil que anotes lo que encuentras y a dónde vas (es decir, deberías hacer anotaciones y un mapa del camino que recorres).

**NOTA:** En la Aventura, el texto hace de "director de juego". Da descripciones de los lugares, peligros y situaciones con los que se encuentra el "Jugador". Ofrece al jugador posibilidades donde elegir y ayuda a determinar los resultados de dichas elecciones. El texto proporciona también un mecanismo para llevar la cuenta de detalles tales como el daño recibido, el tiempo, los puntos de experiencia, tareas que normalmente son cumplidas por el director de juego en una partida no solitaria.

## SACAR UN NUMERO

A menudo, durante las aventuras de esta sección deberás sacar un número (entre 2 y 12) para determinar qué ocurre.

Puedes tirar dos dados de seis caras, si los tienes.

A menudo, se te dirá que saques un número y le sumes una "bonificación". Cuando esto ocurra, trata los resultados mayores de 12 como 12 y los menores de 2 como 2.

**NOTA:** El obtener números aleatoriamente (generalmente tirando los dados) es un elemento crucial del juego de rol; introduce la inseguridad, la suerte y la tensión en muchas situaciones. En *El Señor de los Anillos*, los dados se tiran para obtener resultados entre 1 y 100, una escala percentil fácil de entender.

## BONIFICACIONES DEL PERSONAJE

En muchas situaciones se te pedirá que saques un número y le sumes tu bonificación de \_\_\_\_\_. Para la Aventura, estas bonificaciones vienen en negrita en la columna de "Bonificación total" de la hoja del Personaje para el personaje pre-generado (sección B-3)

**NOTA:** En un juego de rol, las bonificaciones de un personaje reflejan lo bien que se realizan ciertas acciones. En determinadas situaciones, cuando un personaje intenta hacer algo, un número aleatorio que representa la suerte se modificará por una de las bonificaciones del personaje.



Ello significa que el personaje tiene mejores posibilidades de realizar dicha acción. De esta manera, las capacidades y competencias del personaje vienen representadas en las reglas por las "bonificaciones" del personaje. Son muchos los factores que configuran las bonificaciones de un personaje: la habilidad, sus atributos físicos y mentales, la raza, el equipo que posee, etc. No hablamos aquí de estos factores, porque la Aventura usa un personaje ya generado. Sin embargo, *El Señor de los Anillos* tiene un sistema completo de creación/generación de personajes.

## DAÑO Y CURACION

Al ir de aventuras, se recibe daño debido a los combates, trampas, caídas, etc. Este daño debe ser anotado en términos de *daño recibido* (se anota en el espacio de *daño recibido* de la Hoja de Personaje). Durante el juego sólo cambia tu *daño recibido*; tu *resistencia* no cambia.

Si tu *daño recibido* supera a tu *resistencia* (ver la Hoja de Personaje), entonces estás inconsciente. Si esto ocurre durante un combate, estás **derrotado** y debes proceder tal y como indica el texto. En cualquier otro caso, permaneces inconsciente hasta que te recuperas lo suficiente como para que tu *daño recibido* quede por debajo de tu *resistencia*.

Cada vez que lees una sección de texto que no te exige sacar un número o combatir, puedes reducir tu *daño recibido* en 3, por cada hora que pases "descansando". De noche, si descansas y comes algo (ver más arriba), puedes reducir el *daño recibido* en 15.

**NOTA:** El recibir daño durante una aventura refleja a menudo el éxito o fracaso de una acción particular. La posibilidad de recibir daño o "morir" crea peligro y con ello la tensión inherente a la mayoría de las situaciones del juego de rol.

## EQUIPO

Siempre que consigas dinero y equipo, anótalo en los espacios que vienen en tu Hoja de Personaje. Las monedas de plata son "dinero" y puedes usarlas durante tus aventuras para comprar comida, pagar alojamiento, transporte, sobornos, etc. Los efectos del equipo se indicarán en el texto.

Sólo puedes llevar puesta una armadura, una daga (en el cinto), una capa, una mochila y un cinto con bolsa.

Además, puedes transportar un número de piezas de equipo igual a tu característica de *Fuerza*. Dicho total puede incluir un máximo de tres armas. Si pierdes tu mochila, este número se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) y pierdes el exceso de equipo junto con la mochila.

**NOTA:** Cuando los jugadores van de aventuras, pueden adquirir y acumular dinero y equipo, lo que puede aumentar las capacidades y opciones del jugador. Las limitaciones en cuanto a equipo, sus efectos y sus costes son factores muy importantes en un juego de rol. El dinero y el equipo son también algunas de las principales metas y recompensas de los jugadores.

## EL COMBATE

El combate consiste en una serie de "asaltos". Durante cada "asalto", atacas a tu contrincante o intentas huir y tu contrincante te ataca.

Si eliges luchar con un enemigo o el texto indica que debes luchar, el combate se resuelve de la siguiente manera:

1) Atacas a tu contrincante y éste después te ataca a ti (ver más abajo cómo "atacar"). Si te cogen por sorpresa, entonces se invierte el orden de ataques durante el resto del combate.

2) Repetir el paso 1, un asalto de combate, hasta que se cumpla una de las siguientes condiciones:

a) Uno de los dos resulta **muerto** (un resultado "M" en la tabla de combate).

b) Uno de los dos tiene más **daño recibido** que **resistencia**. Dicho combatiente queda inconsciente y ha sido **derrotado**.

c) Al inicio de cualquier asalto de combate, puedes elegir no atacar en dicho asalto. Una vez que tu enemigo ha realizado su ataque en dicho asalto, puedes intentar **huir**. A continuación debes **sacar un número** y **sumarle tu bonificación de correr**:

• Si el resultado es 2-7, no tienes éxito, sigues trabado en combate y debes comenzar otro asalto de combate. (Sin embargo, puedes intentar huir de nuevo).

• Si el resultado es 8-12, tienes éxito, el combate finaliza y tú sigues las instrucciones del texto.

Tras un combate, el texto te dirá qué debes hacer.

### Procedimiento para resolver un Ataque:

**NOTA:** Un ataque ocurre tal y como se indica arriba en el paso 1), en el capítulo El Combate. El atacante es, obviamente quien ataca, y el defensor el que recibe el ataque.

1) Se resta la Bonificación Defensiva del defensor (BD) de la Bonificación Ofensiva cuerpo a cuerpo del atacante (BO) y se **saca un número**.

2) Usando la tabla de combate (ver a continuación), se mira el número obtenido (en la columna izquierda de la tabla) y la diferencia entre la BO y la BD (en la hilera horizontal al principio de la tabla).

3) El resultado es la cantidad de daño que recibe el defensor (se aumenta su **daño recibido** en dicha cantidad). Los resultados especiales "I" y "M" acaban con el combate inmediatamente con el defensor inconsciente (I) o, más raramente, muerto (M).

**NOTA:** El combate es una de las fuentes más comunes de peligro y conflicto en el juego de rol. En muchos sistemas, los combatientes se atacan unos a otros por turno. Un ataque consiste en usar un número aleatorio (elemento de suerte), las capacidades de combate del atacante, y las capacidades de combate del defensor para determinar qué tipo de daño y en qué cantidad recibe el defensor.

## TABLA DE COMBATE

Número obtenido	BO del atacante menos BD del defensor*									
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	I	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	I	I	I	8	7	7	6	5	4	3
11	M	M	I	I	I	I	8	7	6	5
12	M	M	M	M	M	M	I	I	I	I

\* Si la diferencia BO-BD es mayor que +5, se suma el exceso al número obtenido; si la diferencia es menor que -4, se trata como -4.

### Resultados:

- nº = Un resultado numérico indica la cantidad de daño recibido; si el daño recibido total excede la resistencia del combatiente, entonces el personaje queda inconsciente.  
 I = Inconsciente, herido y fuera de acción; ver el texto para los resultados.  
 M = Muerto

## EL TIEMPO

El paso del tiempo se da abreviado al comienzo de cada sección de texto como *tiempo #*, donde # es el número de minutos. Al ir leyendo cada sección de texto, se ha de sumar esta cantidad al tiempo total.

La Aventura parte de la base de que el personaje sólo está activo durante el día y que descansa por la noche. La noche comienza cuando el tiempo total alcanza 13 o más (780 minutos o más) y se lee una sección de texto que no requiere *sacar un número* o combatir.

Al llegar a este punto, se debe descansar: se anota que ha pasado un día y se vuelve a colocar a 0 el tiempo total. También se debe comer algo (se marca que se gasta una ración en la hoja de personaje). Si no se come, el personaje no puede curar ningún daño durante esa noche y se incrementa el *daño recibido* en 5. Después de hacer todo esto, se sigue normalmente.

**NOTA:** *El tiempo es un buen ejemplo de los factores que el director de juego debe controlar para presentar con exactitud el medio físico del juego de rol a los jugadores.*

## REALIZAR SORTILEGIOS

Antes de comenzar a jugar la Aventura, debes escoger unos de los sortilegios que se describen más abajo. Se anota este sortilegio en la Hoja del personaje pre-generado; tu personaje "sabe" ese sortilegio y lo puede realizar durante el juego.

Si quieres realizar un sortilegio, *saca un número* y súmale tu bonificación *mágica*. Si el resultado es más de 6, el sortilegio se realiza con éxito. (Mira en la descripción del sortilegio para ver los efectos). En caso contrario, el sortilegio no surte efecto.

Cada vez que realizas con éxito un sortilegio, tu *daño recibido* aumenta por el número dado entre paréntesis en la descripción del sortilegio. Ello refleja el desgaste de realizar sortilegios.

### Descripción de los sortilegios

1) **Equilibrio (2):** Aumenta tu bonificación *General* en +2 para una actividad que intentes en la sección de texto en la que te encuentras.

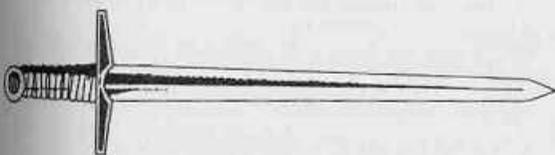
2) **Camuflaje (3):** A efectos de una acción, este sortilegio aumenta tu bonificación de *Astucia* en +2.

3) **Clarividencia (5):** Cuando se te da a elegir entre dos o más secciones para leer, puedes leer dos de ellas y después dirigirte a la que prefieras.

4) **Curación (0):** Reduce el tiempo requerido para recuperar 3 puntos de daño de 60 a 20 minutos. El uso de este sortilegio y luego el descansar una "noche" cura todo el daño recibido.

5) **Suerte (5):** Cuando realizas este sortilegio justo después de haber *sacado un número*, puedes ignorar dicho número y *sacar un número* de nuevo.

**NOTA:** *La magia y los sortilegios añaden mucho del color y detalle que la gente espera de un juego de rol de fantasía. Proporcionan ese elemento místico y de interés que tanto enriquece las obras de J.R.R. Tolkien.*



## B-3 UN PERSONAJE PRE-GENERADO

Este personaje ya ha sido desarrollado completamente (creado) de acuerdo con las reglas de creación de personajes, parecidas a las que se usan en *El Señor de los Anillos*. No tienes por qué entender todo lo que aparece en la Hoja de Personaje, basta con que uses la información cuando se te diga que lo hagas y que anotes información cuando haga falta (daño recibido, el sortilegio que eliges, el equipo que encuentras, etc.) Se puede fotocopiar la Hoja de Personaje para que la utilicen tanto el director de juego como los jugadores durante la Aventura.

## B-4 EL DIRECTOR DE JUEGO PRUEBA LA AVENTURA

Como director de juego, debes comprender que la Aventura (sección B-7) es un procedimiento de prueba y aprendizaje. No dudes en volver a jugar las partes que presenten problemas. Deberías jugar varias veces la Aventura, probando diferentes opciones de manera que puedas entender y apreciar las acciones y decisiones que se toman. Es esencial que comprendas cómo está estructurada la Aventura, para que luego puedas dirigir a los jugadores como en un ejercicio de aprendizaje.

Dada la limitada naturaleza de un juego de rol en solitario, sin director de juego, esta aventura sólo puede dar unas cuantas de las posibilidades que tendría ante sí un personaje en una situación dada por un director de juego. El director de juego que prueba esta aventura debe tener en cuenta que cuando dirija la aventura, las opciones disponibles para los jugadores deben ser más flexibles.

## B-5 EL DIRECTOR DE JUEGO CONDUCE A CADA JUGADOR A TRAVÉS DE LA AVENTURA

Cuando cada jugador haga la Aventura, él (o ella) no debe leer las secciones de texto. En lugar de ello, el director de juego lee las secciones de texto en voz alta y presenta al jugador las acciones posibles. El director de juego tiene completa libertad para añadir material propio, ya que es así como funciona un juego de rol normal. Este material puede consistir en descripciones más detalladas (sacadas de *El Señor de los Anillos* o inventadas) o en peligros o riesgos adicionales.

Tanto el DJ como los jugadores deben tener en cuenta que la aventura inicial es un procedimiento de prueba o aprendizaje. De nuevo, no debe importar volver a jugar la aventura varias veces de manera que cada uno entienda y aprecie las acciones y decisiones que se han tomado.

**NOTA:** *En un juego de rol más complicado, el director de juego presenta las situaciones a los jugadores, pero no presenta un número limitado de opciones a los jugadores. En lugar de eso, pregunta a los jugadores qué hacen sus personajes en el contexto de la situación. Dependerá de los jugadores el decidir qué harán sus personajes (aunque el director de juego puede hacer comentarios sobre la viabilidad de ciertas acciones). Luego el director de juego (usando las reglas como guía) determina el resultado de estas acciones/decisiones.*

**HOJA DE PERSONAJE**

 Nombre DANA
**CARACTERISTICAS**

	Valor característica	Valor bonificación
Fuerza (Fue)	9	+1
Agilidad (Agi)	7	+0
Inteligencia (Int)	5	+0
Resistencia: 38		
	= 20 + (2 x Fue)	
Daño recibido: _____		

**SORTILEGIOS: opcional**

1	_____
2	_____
3	_____
5	_____
4	_____
6	_____
7	_____
8	_____

**HABILIDADES**

Bonificaciones	Bonificación Total =	Bonif. habilidad +	Bonif. característica +	Bonif. equipo +	Bonif. especiales y temporales.
BO cuerpo a cuerpo	2	=1 +	1 Fue	+ _____ arma	+ _____ + _____ + _____
BO proyectil	-2	= -2 +	0 Agi	+ _____ arma	+ _____ + _____ + _____
BD	1	= NA +	0 Agi	+ _____ armadura	+ 1 + _____ + _____
Correr	0	= NA +	0 Agi	+ _____	+ _____ + _____ + _____
General	1	= 1 +	0 Agi	+ _____	+ _____ + _____ + _____
Astucia	1	= 1 +	0 Int	+ _____	+ _____ + _____ + _____
Percepción	1	= 1 +	0 Int	+ _____	+ _____ + _____ + _____
Magia	1	= 1 +	0 Int	+ _____	+ _____ + _____ + _____

**EQUIPO: (incluye raciones de comida)**

En la mochila/en vaina/transportado

- 1) Espada \_\_\_\_\_
- 2) Escudo \_\_\_\_\_
- 3) Ración \_\_\_\_\_
- 4) Ración \_\_\_\_\_
- 5) Ración \_\_\_\_\_
- 6) Ración \_\_\_\_\_

- 7) 15 metros de cuerda \_\_\_\_\_
- 8) \_\_\_\_\_
- 9) \_\_\_\_\_
- 10) \_\_\_\_\_
- 11) \_\_\_\_\_
- 12) \_\_\_\_\_

Llevado puesto (uno de cada tipo):

 Armadura: -                      Capa: sí                      Daga: sí  
 Cinto y bolsa (dinero, gemas, etc.): 5 monedas de plata.

Objetos especiales: \_\_\_\_\_

 Tiempo (minutos): \_\_\_\_\_  
 (días): \_\_\_\_\_

Puntos de experiencia: \_\_\_\_\_

**B-6 EL JUEGO DE ROL DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**

El material que se presenta en las reglas principales de *El Señor de los Anillos* es adecuado para un juego presidido por un director de juego que ya esté familiarizado con el juego de rol o un director de juego que aprenda rápidamente los conceptos que implica el juego de rol. La sección 1.1 (pag. 11) describe como debe proceder un director de juego.

Los otros directores de juego y jugadores que hayan pasado por la aventura inicial y que creen que ya entienden los procedimientos que implica, están preparados para aprender el material de *El Señor de los Anillos*. De-

berán volver a leer la Parte I de las reglas principales y proceder tal y como se indica en la sección 1.1.

El sistema del juego de rol de *El Señor de los Anillos* proporciona:

- a) Una descripción de los conceptos que se incluyen en el juego de rol (Parte I).
- b) Un sistema básico de reglas de juego de rol (secciones 2, 3, 6 y 7).
- c) Guías y consejos para el director de juego (secciones 4 y 5).
- d) Varias aventuras iniciales (Parte III).

## B-7 LA AVENTURA

### PROLOGO (comienza a leer aquí)

La fecha es 3020 de la Tercera Edad. Eres un montañés beornida, procedente de la linde occidental del gran Bosque Negro, justo al sur del Camino del Bosque Viejo. Hace meses, cuando te enteraste de que Gondor estaba siendo asaltado por los servidores de Sauron de Mordor, cogiste tus armas y equipo y te dirigiste hacia el sur, ignorando las objeciones de tus mayores. Sin embargo, cuando llegaste, tras un largo y azaroso viaje, a Minas Tirith en el sur, la Guerra de los Anillos ya se había decidido: los Pueblos Libres salían victoriosos contra las fuerzas del Señor Oscuro.

Tras una breve estancia en la gran ciudad, decidiste explorar las tierras que se encuentran hacia el sur antes de volver a casa. Pensabas que esas tierras, liberadas recientemente de la Sombra, podrían dar aventuras y tesoro a quienes fuesen lo bastante atrevidos e inteligentes.

Cuando decidiste hacer un alto al mediodía, en tu tercer día de viaje desde Minas Tirith, el único alojamiento en las cercanías era una pequeña granja aislada, a orillas del Anduin. La mujer y el niño que salieron a recibirte parecían muy nerviosos, pero al tiempo muy agradecidos por tener un huésped. La mujer te dijo que su marido todavía estaba con el ejército gondoriano, pero que debía regresar uno de estos días. Te ofreció una deliciosa comida y no quiso cobrarte nada.

**NOTA:** Este material es lo que se conoce como *historial* o *historia previa del personaje*. Le da una motivación y un mayor contenido y ayuda a preparar el terreno para la aventura inicial. Esta información ayuda también a que el jugador "represente" el papel de su personaje (es decir, que actúe). Ello es especialmente importante en una aventura en solitario, porque no hay director de juego. Y es aun más importante cuando se usa un personaje pre-generado, porque el jugador no tiene la ventaja de haber creado él mismo su personaje. Ahora comenzamos con la aventura en sí.

### TEXTO PARA EL AREA CIVILIZADA

Tras la comida, dices "Muchas gracias por esta magnífica comida, me gustaría hacer algo para pagarla."

Tomándote la palabra, la granjera responde rápidamente: "¡Esperaba que pudiese ayudarnos! Esta mañana, justo antes de que vd. llegase, mi hija Taba estaba trabajando en el campo cuando dos hombres del sur, de las fuerzas derrotadas del Señor Oscuro la cogieron y se la llevaron."

Volviéndose hacia su hijo, dice "Tara! lo vió todo y los siguió cuando se la llevaban. Dice que están acampados en la vieja torre en ruinas que da al río, a kilómetro y medio de aquí en dirección norte. Oyó como decían que planeaban llevarse la al sur esta noche y venderla como esclava."

"Por favor, ¡ayúdenos!" Supe en cuanto le vi que era nuestra única esperanza" solloza la mujer mientras te agarra la mano.

\* Si decides ayudarla, ves a 103.

\* Si decides no ayudarla, ves a 102.

101

Tiempo: 15

Piensas que la mujer se está marcando un farol para salvar a su hija. Cuando abandonas la granja, oyes que la mujer grita a tus espaldas: "Morirás con gran sufrimiento y pasarás tu vida después de la muerte todavía más apenado por no haber querido intentar salvar a mi hija."

\* Si cambias de opinión y la ayudas, ves a 103.

\* En cualquier otro caso, saca un número:

\* Si es 2-8, ves a 173.

\* Si es 9-12, ves a 169.

102

Tiempo: 30

Dices: "Lo siento, pero no es asunto mío. Creo que debo marcharme."

El niño exclama: "¡Pero si tienen tesoros! ¡Vi joyas, gemas, espadas mágicas y muchas más cosas! ¡Tienes que ayudarnos y salvar a Tana! ¡Por favor!"

\* Si decides ayudar a la mujer y su hijo, ves a 103.

\* Si decides no ayudar, ves a 106.

103

Tiempo: 30

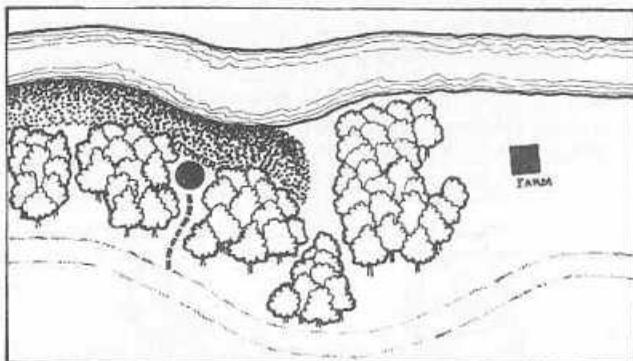
Dices: "Le ayudaré, señora. ¡Debemos darnos prisa!"

La mujer dibuja un tosco mapa de la zona (ver abajo). Explica: "La torre en ruinas está en un risco que da al río; se ha derrumbado en parte y sólo tiene una habitación en el primer piso. El segundo piso está completamente en ruinas y al descubierto". Señalando el mapa, dice: "Sólo hay tres caminos para acercarse a la torre. Puedes ir hacia el norte por el camino y seguir luego el sendero, puedes ir a través del bosque, o puedes llegar hasta la base del peñasco y desde ahí trepar a la torre."

Saca un número y súmalo tu bonificación de percepción:

\* Si es 2-7, ves a 107.

\* Si es 8-12, ves a 104.



104

Tiempo: 5

Te das cuenta de que el niño sigue la conversación y parece tener algo que decir, pero que no se atreve. Cuando le dices que hable, suelta de golpe: "Papá me dijo una vez que hay una pequeña entrada secreta en la base del risco. Me dijo que no me acercara porque la construcción es muy antigua y peligrosa." Desgraciadamente, aunque hagas más preguntas, no obtendrás más información. Ves a 107.

**NOTA:** El que un jugador pueda conseguir información o pistas hace las aventuras más interesantes y premia el juego inteligente.

105

Tiempo: 20

Sacas tu espada y te abalanzas sobre la mujer, pero ella no se resiste. Ordenas a ella y a su hijo que se queden junto a la mesa, mientras que registras frenéticamente la pequeña granja. En un platillo, encuentras algunos hongos, pero no encuentras por ninguna parte algo que pueda parecer un antídoto. Amenazas a la mujer y a su hijo, pero ella se ríe y dice: "Sólo mi hija sabe dónde crece el antídoto; ella es la que sabe de hierbas en la familia."

\* Si decides ayudarla, ves a 103.

\* Si decides que está marcándose un farol y que te vas, ves a 101.

106

Tiempo: 5

Cuando te levantas para marchar, la mujer dice con dura voz: "¡Siéntate, estúpido! ¿Crees que iba a dejar pasar la única esperanza de salvar a mi hija? He puesto hongos que tienen un veneno lento en actuar en la comida que acabas de zamparte. Si no tomas el antídoto antes de que pasen ocho horas, morirás retorciéndote de dolor. Rescata a mi hija, y yo te salvaré del veneno."

\* Si aceptas su oferta, ves a 103.

\* Si ignoras sus amenazas y te vas, ves a 101.

\* Si intentas usar la fuerza contra ella, ves a 105.

107

Tiempo: 5

Estás en los lindes de la granja, y te das cuenta de que el tiempo es crucial. Si tu tiempo total suma 240 minutos antes de que hayas alcanzado a los Hombres del Sur, la aventura habrá acabado y habrás fracasado en tu misión.

\* Si decides ir por el camino y acercarte a la torre por el sendero, ves a 122.

\* Si decides ir por el bosque hasta la torre, ves a 115.

\* Si decides seguir el río hasta la base del risco, ves a 124.

**NOTA:** Esta situación, con la mujer y su hijo, es muy representativa de dos elementos comunes en el juego de rol: el comienzo de una aventura y la acción en un "área civilizada". En una aventura con varios jugadores, esta fase inicial consiste en el encuentro de los personajes y en asumir una misión u objetivo común. Cuando hay más de un jugador y cada uno de ellos asume el papel de su personaje, estas situaciones son muy interesantes.

Estás a punto de entrar en una segunda fase, también muy usual en el juego de rol: "la actividad en el campo", camino del "lugar de la aventura" relacionado con la misión/objetivo (en este caso, te diriges a la torre en ruínas).



## TEXTO PARA EL CAMPO.

108

Tiempo: 20

Corres por el camino, explorando el bosque a ambos lados mientras avanzas. Regresas hasta la granja antes de darte cuenta de que nunca encontrarás al hombrecillo. *Ves a 107.*

109

Tiempo: 5

Cuando estás cruzando la corriente, un lobo salta desde unos matorjos y te ataca. *Te ha cogido por sorpresa y debes luchar con el lobo. Su BO de cuerpo a cuerpo es 0, su BD es 1 y su resistencia es 20.*

\* Si vences al lobo, ves a 134.

\* Si eres derrotado, ves a 172.

\* Si huyes, ves a 125.

110

Tiempo: 40

Vas por la orilla del río hasta que llegas al punto donde el risco comienza a alzarse; puedes ver la torre en la cima. Desgraciadamente, el río parece más crecido de lo normal y el agua llega justo a la base del risco. No hay demasiada profundidad, pero la corriente es bastante fuerte. De todas maneras, crees que podrás vadear contracorriente.

\* Si decides vadear contracorriente hasta el punto bajo la torre, ves a 126.

\* Si decides adentrarte en el bosque hacia la torre, ves a 134.

111

Tiempo: 5

Ves una pequeña carreta, cargada de heno que se dirige hacia ti desde el norte. Parece que hay un solo granjero que conduce la carreta.

\* Si te detienes a charlar, pensando que tal vez se preste a ayudarte, ves a 131.

\* Si pasas de largo sin detenerte o hablar, ves a 132.

\* Si le atacas, ves a 127.

112

Tiempo: 5

Tras varios minutos de marcha por el camino, te das cuenta de que te faltan dos monedas de plata y la daga (bórralas de tu hoja de personaje). ¡¡ El hombrecillo te ha robado!!!

\* Si das la vuelta y le persigues, ves a 108.

\* Si sigues adelante, ves a 132.

113

Tiempo: 10

Tu pie resbala sobre una roca sumergida y caes al agua. Intentas frenéticamente volver a ponerte en pie. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*

\* Si es 2-8, ves a 120.

\* Si es 9-12, ves a 130.

114

Tiempo: 5

Mientras andas por el camino, ves a un hombrecillo con una capa marrón que se dirige hacia el sur, en dirección contraria a la tuya.

\* Si te paras a hablar, pensando que tal vez quiera ayudarte, ves a 117.

\* Si pasas de largo, sin hablar ni detenerte, ves a 129.

\* Si le atacas, ves a 121.

115

Tiempo: 30

Te mueves cuidadosa y sigilosamente a través del bosque desconocido. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*

\* Si es 2-8, ves a 125.

\* Si es 9-12, ves a 123.

116

Tiempo: 10

La carreta sólo lleva heno, y el caballo que tira de ella rehusa moverse sin su amo. Te das cuenta, avergonzado, que probablemente le has dado un susto de muerte al pobre granjero. No tienes otra opción que seguir adelante. *Ves a 132.*

117

Tiempo: 5

Te acercas al hombre y le explicas tu misión, pidiéndole ayuda. Desgraciadamente, el hombre parece muy débil y en un momento dado, incluso se tambalea contra ti, a punto de caer. Sin embargo, te promete que dirá lo que ha ocurrido a quien encuentre y luego se marcha por el camino. *Saca un número y súmale tu bonificación de percepción:*

\* Si es 2-8, ves a 112.

\* Si es 9-12, ves a 119.

118 *Tiempo: 20*  
Consigues llegar a la orilla cerca de la granja. *Has perdido la mitad de tus raciones, tu daga y tu capa. Ves a 107.*

119 *Tiempo: 5*  
Mientras el hombrecillo comienza a alejarse, te das cuenta de que faltan dos monedas de plata y la daga.  
iii El hombrecillo te ha robado!! Le gritas y desenvainas la espada, lanzándote sobre él. El hombrecillo suelta un grito, deja caer tres objetos en el camino y sale corriendo hacia el bosque a una velocidad sorprendente. Te das cuenta de que nunca le alcanzaras, porque vas cargado de equipo. Sin embargo, encuentras la daga y las dos monedas de plata donde las dejó caer. *Ves a 132.*

120 *Tiempo: 20*  
Continuas debatiéndote y te ves arrastrado rápidamente corriente abajo, hacia la granja. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*  
\* Si es 2-5, ves a 171.  
\* Si es 6-12, ves a 118.

121 *Tiempo: 5*  
Cuando sacas tu espada, el hombrecillo lanza un grito y sale corriendo, internándose en el bosque a una velocidad sorprendente. Te das cuenta de que nunca le alcanzarás, debido al equipo. *Ves a 132.*

122 *Tiempo: 20*  
Tras salir de la granja, marchas rápidamente durante unos 20 minutos por el camino. *Saca un número:*  
\* Si es 2-5, ves a 114.  
\* Si es 6-9, ves a 111.  
\* Si es 10-12, ves a 132.

123 *Tiempo: 5*  
Mientras avanzas por el bosque, llegas a un pequeño arroyo, con una senda trazada por animales que lleva hasta su orilla. *Saca un número:*  
\* Si es 2-7, ves a 134.  
\* Si es 8-12, ves a 109.

124 *Tiempo: 5*  
Avanzas hasta la orilla del río y luego a través del bosque que crece en la ribera. Avanzando por el bosque, llegas a un pequeño arroyo, con una senda trazada por animales que lleva hasta su orilla. *Saca un número:*  
\* Si es 2-7, ves a 110.  
\* Si es 8-12, ves a 128.

*NOTA: Mientras que el jugador o jugadores se mueven por el campo, el director de juego suele revisar (mediante un número aleatorio) si los jugadores se encuentran con algo anormal, interesante o peligroso.*

125 *Tiempo: 30*  
Te has perdido, pero sigues avanzando, esperando encontrar la granja o la torre. *Saca un número:*  
\* Si es 2-6, ves a 123.  
\* Si es 7-12, ves a 107.

126 *Tiempo: 10*  
Lentamente te metes en el agua y comienzas a vadear contracorriente. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*  
\* Si es 2-5, ves a 113.  
\* Si es 6-12, ves a 133.

127 *Tiempo: 5*  
Mientras desenvainas tu espada y te acercas al campesino y la carreta, el campesino salta de ésta y sale corriendo hacia el bosque.

\* Si registras la carreta, ves a 116.  
\* Si sigues avanzando por el camino, ves a 132.

128 *Tiempo: 5*  
Cuando estás cruzando la corriente, un lobo salta desde unos matorros y te ataca (debe ser uno de los lobos que han quedado, de los que acompañaron a los ejércitos de Sauron a la Guerra). *Te ha cogido por sorpresa y debes luchar con el lobo. Su BO de cuerpo a cuerpo es 0, su BD es 1 y su resistencia es 20.*  
\* Si vences al lobo, ves a 110.  
\* Si eres derrotado, ves a 172.  
\* Si huyes, ves a 125

129 *Tiempo: 5*  
Al acercarte al hombrecillo, te das cuenta de lo débil que parece. Incluso tropieza y se tambalea, chocando contigo cuando os cruzais. Te pide perdón y sigue andando. *Saca un número y súmale tu bonificación por percepción:*  
\* Si es 2-7, ves a 112.  
\* Si es 8-12, ves a 119.

130 *Tiempo: 10*  
Consigues hacer pie y sigues avanzando contracorriente. *Has perdido la mitad de tus raciones y tu capa. Ves a 133.*

131 *Tiempo: 5*  
El granjero dice que no puede ayudarte, pero que verá si puede encontrar ayuda por el camino. *Ves a 132.*

132 *Tiempo: 20*  
Tras otros veinte minutos avanzando por el camino, llegas al sendero que se dirige hacia el Este, hacia el río y la torre. Apenas puedes discernir la silueta de la torre entre los árboles.  
\* Si bajas por el sendero hacia la torre, ves a 142.  
\* Si te deslizas por los arbustos, cerca del sendero, ves a 151.

133 *Tiempo: 20*  
Por fin llegas a la base del risco, justo debajo de la torre que se encuentra a unos 15 metros por encima tuyo. Descubres una mella en el risco, con un ancho saliente, lo bastante plano para andar sobre él. La cara del risco parece escalable; está llena de buenos asideros.  
\* Si examinas la zona, ves a 138.  
\* Si comienzas a escalar el risco, ves a 156.

134 *Tiempo: 20*  
Al cabo de un rato, divisas la torre, entre los árboles y delante de ti, y cautelosamente avanzas hacia ella. *Ves a 166.*

*NOTA: Has alcanzado tu objetivo, la torre y la zona que la rodea. En una aventura de rol, este "lugar de aventuras" es el sitio donde se realizan la mayor parte de las acciones. Suele ser el lugar donde se encuentra el objeto de la misión/objetivo.*





## TEXTO PARA EL LUGAR DE LA AVENTURA (La torre)

- 135** *Tiempo: 5*  
Oyes un chasquido seco en la roca y te das cuenta de que has activado una trampa. Una parte del risco por encima de la palanca se suelta y sepulta la sección de roca con la palanca, mientras que tú te zambulles, intentando evitar la avalancha. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*  
\* Si es 2-5, ves a 168.  
\* Si es 6-12, ves a 160.
- 136** *Tiempo: 5*  
Llegas hasta la puerta de la torre sin alertar a tus enemigos. La puerta no parece cerrada, puesto que no tiene ni cerradura ni pestillo.  
\* Si sacas tu arma y cargas hacia el interior, ves a 158.  
\* Si abres la puerta para asomarte al interior, ves a 146.
- 137** *Tiempo: 5*  
Has derrotado al primer Hombre del Sur, pero oyes al segundo que baja desde el tejado. Te lanzas sobre la chica, te la echas sobre los hombros y corres hacia la puerta y la salvación. *Ves a 175.*
- 138** *Tiempo: 5*  
Examinas la base del risco, que es de duro granito, pero no encuentras nada especial. *Saca un número y súmale tu bonificación de percepción:*  
\* Si es 2-7, ves a 153.  
\* Si es 8-12, ves a 165.
- 139** *Tiempo: 5*  
Mientras luchabas con el primer hombre del sur, el otro ha bajado del tejado por una desvencijada escalera. *Debes luchar con él. El sureño tiene una cimitarra y un escudo. Su BO de cuerpo a cuerpo es 2, su BD es 0 y su resistencia, 30. Mira la sección B-2 para las reglas y la tabla de combates.*  
\* Si le derrotas, ves a 176.  
\* Si eres derrotado, ves a 170.  
\* Si consigues huir, ves a 174.
- 140** *Tiempo: 5*  
Alcanzas la cima del risco y la torre. La torre tiene un agujero en su muro de 180 cm. de espesor que da al río. Llegas hasta el agujero y miras al interior de la torre. *Ves a 146.*

- 141** *Tiempo: 5*  
Al final de la escalera encuentras una pequeña puerta secreta que se abre silenciosamente. Está situada en el fondo de una chimenea, en una habitación poco iluminada del primer piso de la torre. Estas agazapado detrás de un hombre del sur, que está repantingado en una silla, con los pies sobre una mesa rota. Parece dormido. Al otro lado de la habitación, ves a una chica pequeña, atada y amordazada.  
\* Si sacas tu arma y cargas dentro de la habitación, ves a 152.  
\* Si atacas silenciosamente al sureño por la espalda, ves a 162.  
\* Si intentas deslizarte por la habitación en silencio y rescatar a la niña sin luchar, ves a 155.
- 142** *Tiempo: 10*  
Caminas abiertamente por la senda hacia la torre. *Saca un número:*  
\* Si es 2-10, ves a 157.  
\* Si es 11-12, ves a 136.
- 143** *Tiempo: 5*  
Comienzas a moverte sigilosamente hacia el sureño dormido. *Saca un número y súmale tu bonificación por astucia:*  
\* Si el resultado es 2-5, haces un pequeño ruido, ves a 152.  
\* Si el resultado es 6-12, ves a 162.
- 144** *Tiempo: 10*  
A media escalada, te asustas, resbalas y caes. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*  
\* Si es 2-5, ves a 168.  
\* Si es 6-12, ves a 160.
- 145** *Tiempo: 5*  
No hay señales de vida en la torre.  
\* Si sales al sendero y te acercas abiertamente a la torre, ves a 142.  
\* Si te deslizas entre los arbustos hasta la puerta, ves a 164.
- 146** *Tiempo: 5*  
Al asomarte en el cuarto poco iluminado, ves a una niña, atada y amordazada, tumbada en el suelo. En el otro extremo de la habitación hay un hombre del sur, sentado en una silla y con los pies apoyados en una mesa desvencijada, la barbilla caída sobre el pecho; parece dormido.  
\* Si sacas tu arma y cargas dentro de la habitación, ves a 158.  
\* Si intentas acercarte sigilosamente al sureño y atacarle por sorpresa, ves a 143.  
\* Si intentas deslizarte sigilosamente en la habitación y rescatar a la niña sin luchar, ves a 155.
- 147** *Tiempo: 5*  
Te das cuenta de que la palanca está conectada a una trampa. Piensas que quizá la trampa provoque un alud de rocas.  
\* Si tiras de la palanca, ves a 135.  
\* Si intentas desactivar la trampa, ves a 167.  
\* En otro caso, debes escalar el risco, ves a 156.
- 148** *Tiempo: 5*  
Al irrumpir en la habitación del primer piso, ves a una niña pequeña, atada y amordazada, tumbada en el suelo. También ves a un sureño que sonríe maliciosamente y avanza hacia ti con su cimitarra desenvainada. Debes luchar con él. *Ves a 154.*

- 149 *Tiempo: 5*  
Ves que el sureño se pone en pie de un salto. Lanza un aullido y saca su arma. *Debes luchar con él, ves a 154.*
- 150 *Tiempo: 5*  
Tu intento de neutralizar la trampa parece haber funcionado. Tiras de la palanca y se abre una pequeña puerta en la superficie del risco. Ves una escalera de caracol que sube por el interior del risco.  
\* Si subes por la escalera, ves a 141.  
\* Si no, debes escalar el risco, ves a 156.
- 151 *Tiempo: 20*  
Comienzas a avanzar lenta y cautelosamente entre los arbustos hacia la torre. *Saca un número y súmale tu bonificación de astucia:*  
\* Si es 2-6, ves a 157.  
\* Si es 7-12, ves a 166.
- 152 *Tiempo: 5*  
El sureño se pone en pie de un salto, lanzando un aullido y sacando su arma. *Le has cogido por sorpresa: aumenta tu BO en 2 en tus dos primeros ataques. Debes luchar con él. Ves a 154.*
- 153 *Tiempo: 20*  
Al no encontrar nada que llame tu atención, comienzas a escalar el risco. *Ves a 156.*
- 154 *Tiempo: 5*  
El sureño tiene una cimitarra y un escudo. *Normalmente tiene una BO cuerpo a cuerpo de 1, una BD de 1 y una resistencia de 25. Mira la sección B-2 para las reglas y tabla de combates.*  
\* Si le derrotas con 3 ataques o menos, ves a 137.  
\* Si le derrotas, pero necesitas más de 3 ataques, ves a 139.  
\* Si eres derrotado, ves a 170.  
\* Si consigues escapar, ves a 174.
- 155 *Tiempo: 5*  
Comienzas a avanzar sigilosamente hacia la niña. *Saca un número y súmale tu bonificación de astucia:*  
\* Si es 2-6, haces un ligero ruido, ves a 149.  
\* Si es 7-12, ves a 159.
- 156 *Tiempo: 5*  
Comienzas a escalar el risco, avanzando con cuidado de asidero en asidero. *Saca un número y súmale tu bonificación general:*  
\* Si es 2-6, ves a 144.  
\* Si es 7-12, ves a 140.
- 157 *Tiempo: 5*  
Cuando estás a unos 9 metros de la puerta de la torre, oyes un grito que sale de su cima. Miras y ves a un sureño que te está mirando, blandiendo una cimitarra.  
\* Si huyes, ves a 174.  
\* Si corres hacia la puerta, listo para luchar, ves a 148.
- 158 *Tiempo: 5*  
Al entrar de repente en la habitación del primer piso de la torre, ves a una pequeña niña, atada y amordazada, que yace en el suelo a un lado, y un sureño sentado en una silla en el otro lado. *Ves a 152.*
- 159 *Tiempo: 5*  
Llegas a la niña sin despertar al sureño; la niña está inconsciente. Ahora viene lo más difícil; debes coger a la niña, echártela sobre los hombros y salir. *Saca un número y súmale tu bonificación de astucia:*  
\* Si el resultado es 2-8, haces un ligero ruido, ves a 149.  
\* Si el resultado es 9-12, ves a 175.
- 160 *Tiempo: 60*  
Quedas desmayado, pero te despiertas al cabo de un tiempo. *Saca un número y aumenta tu daño recibido en el doble del número obtenido. Al darte cuenta de que tienes poco tiempo, comienzas a escalar el risco. Ves a 156.*
- 161 *Tiempo: 5*  
Ves a un único sureño asomado al borde de la cima de la torre. Parece estar dormitando, apoyado en uno de los muros en ruinas. Te das cuenta que seguramente es el único de guardia. Sin quitarle la vista de encima, te deslizas entre los arbustos hacia la puerta de la torre. *Saca un número y súmale tu bonificación por astucia:*  
\* Si es 2-5, ves a 157.  
\* Si es 6-12, ves a 136.
- 162 *Tiempo: 5*  
Estás en una buena posición detrás del sureño dormido. Puedes sumar tu BO cuerpo a cuerpo y tu bonificación de astucia a tus dos primeros ataques. Además, la BD de tu enemigo es -3 en tu primer ataque. *Ves a 154.*
- 163 *Tiempo: 5*  
No ves nada anormal en la palanca.  
\* Si tiras de la palanca, ves a 135.  
\* Si no, debes escalar el risco, ves a 156.
- 164 *Tiempo: 5*  
Te das cuenta que esperar no servirá de nada, así que comienzas a deslizarte hacia la puerta de la torre. *Saca un número y súmale tu bonificación por astucia:*  
\* Si es 2-7, ves a 157.  
\* Si es 8-12, ves a 136.
- 165 *Tiempo: 20*  
En una de las muchas grietas, ves lo que parece ser una palanca. *Saca un número y súmale tu bonificación de percepción:*  
\* Si es 2-7, ves a 163.  
\* Si es 8-12, ves a 147.
- 166 *Tiempo: 5*  
Llegas hasta un punto, a 15 metros de la torre, sin ser descubierto. Desde ahí, puedes ver toda la torre; es tal y como la describió la mujer. *Saca un número y súmale tu bonificación de percepción:*  
\* Si es 2-7, ves a 145.  
\* Si es 8-12, ves a 161.
- 167 *Tiempo: 5*  
Con mucho cuidado coges el alambre conectado a la palanca y lo intentas atar a un trozo de cuerda que a su vez atas a una roca cercana. Esperas que ello mantenga tirante el alambre, y la trampa inactiva. *Saca un número y súmale tu bonificación de astucia:*  
\* Si es 2-6, ves a 135.  
\* Si es 7-12, ves a 150.
- 168 *Tiempo: 5*  
Estás inconsciente. Cuando te despiertas, ha oscurecido. *Tu misión ha terminado. Puedes volver a intentarlo.*
- 169 *Tiempo: variable*  
Tras pasar toda la tarde caminando en dirección sur, acampas para pasar la noche. Sin embargo, te despiertas a media noche con unos dolores increíbles en el estómago; la mujer no mentía. Mueres tras una hora de dolores inimaginables. *Para ti ha acabado esta misión. Puedes volver a intentarlo.*

170 *Tiempo: 5*  
Mientras caes ante la cimitarra del sureño, te das cuenta de que has fracasado y que pagarás por ello. *Tu misión ha terminado. Puedes volver a intentarlo.*

171 *Tiempo: 10*  
Las profundas aguas te arrastran y te ahogas. *Tu misión ha terminado. Puedes volver a intentarlo.*

172 *Tiempo: 5*  
Mientras caes, te das cuenta de que has fracasado. *Tu misión ha terminado. Puedes volver a intentarlo.*

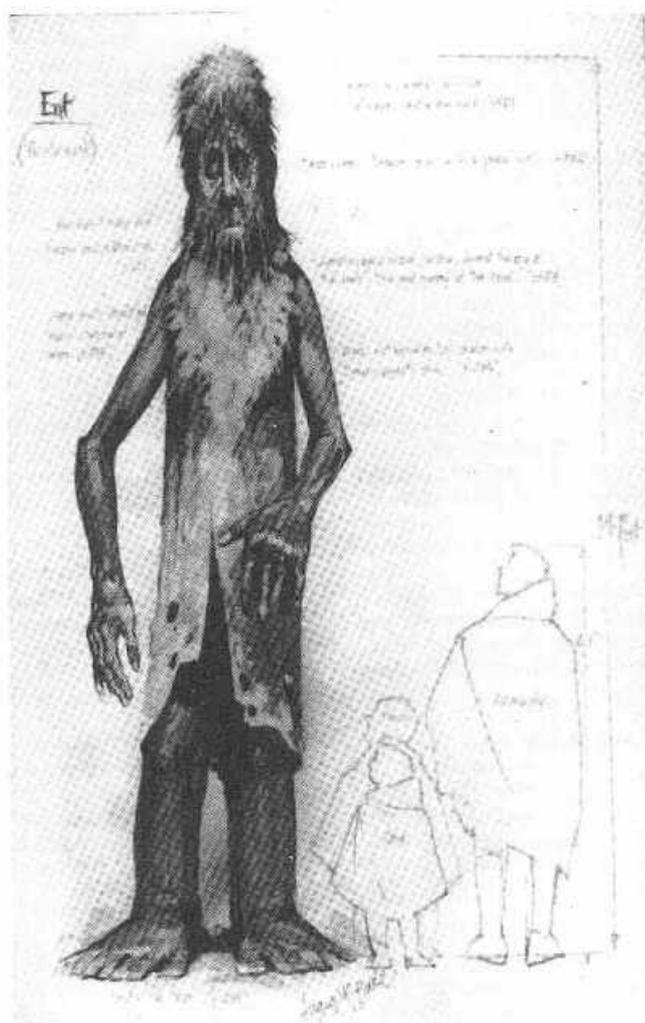
173 *Tiempo: variable*  
Tras pasar la tarde caminando en dirección sur, acampas para pasar la noche. A la mañana siguiente te despiertas sano y descansado; la mujer estaba marcándose un farol. Puedes seguir hacia el sur pero *tu misión ha terminado. Puedes volver a intentarlo.*

174 *Tiempo: 5*  
Corres hacia el camino y luego sigues hacia el sur durante un rato; te despegas de cualquier persecución. Sin embargo, cuando regresas a la torre, los sureños han huido. *Tu misión ha fracasado. Puedes volver a intentarlo.*

175 *Tiempo: 5*  
Consigues salir por la puerta y adentrarte en el bosque, has salvado a la chica y cumplido tu misión. *¡Felicidades! Lee la nota al final. Fin.*

176 *Tiempo: 5*  
Los sureños yacen vencidos a tus pies. Emocionado por el triunfo, liberas a la chica y recoges el equipo de los sureños (20 monedas de plata, 2 cimitarras, 1 escudo, un arco y 20 flechas, 15 raciones y dos mochilas). Has salvado a la chica y cumplido tu misión. *¡Felicidades! Fin.*

**NOTA:** Al acabar una aventura como ésta, el director de juego otorgaría puntos de experiencia como recompensa por la consecución de la meta/misión y por las diversas acciones y hazañas realizadas (ver las reglas de *El Señor de los Anillos*). El director de juego se ocuparía también de detalles tales como la feliz reunión de la familia, el antidoto para el veneno (si lo hubiere), qué hacer con los prisioneros y cualquier tipo de recompensa ofrecida al personaje.



# UNA AVENTURA INICIAL PARA VARIOS JUGADORES

## M-1 INICIO DE LA AVENTURA

La aventura que viene a continuación se ha diseñado para que el director de juego aprenda algunos de los aspectos más sutiles a la hora de llevar una sesión de juego para uno o más jugadores. Completa y lista para jugar, puede prepararse en unos minutos y jugarse en unas horas. Las amplias notas proporcionan comentarios al director de juego, junto con indicaciones destinadas a aclarar aspectos clave en una buena aventura de rol.

Dado que esta aventura es un instrumento de aprendizaje, está más estructurada que un guión normal de juego de rol. Las opciones de los jugadores se limitan a unas pocas, ya que van acompañadas con instrucciones detalladas para el director de juego, respecto a cómo controlar la sesión. De esta manera, el director de juego puede controlar el cómo tratar situaciones específicas, sin tener que trabajar demasiado. La aventura de prueba que figura antes que ésta, al final de los apéndices, es más típica y menos restringida.

### Las seis partes de la aventura

Esta aventura, que se titula *Los Colimbos de Páramo Largo*, tiene seis partes:

(1) *Los jugadores*: que da una muestra de personajes pre-generados, incluyendo su historia, sus rasgos físicos y peculiaridades, para que los jugadores escojan un personaje de su agrado.

(2) *La historia*: que describe la ambientación, así como los antecedentes y el argumento.

(3) *Los PNJs*: una descripción, personaje por personaje, de los personajes no jugadores más importantes.

(4) *Los lugares*: una descripción, nivel por nivel y habitación por habitación de cada lugar de aventuras, con diagramas numerados, planos en planta e ilustraciones.

(5) *La misión*: donde se discute cómo iniciar la aventura, así como las ayudas, claves, obstáculos y recompensas que esperan a los aventureros.

(6) *Los encuentros*: que cubren los encuentros posibles y típicos entre los aventureros y los personajes no jugadores.

### Inicio del juego

Revisa cada sección de la aventura antes de hablar con los jugadores. Pon especial atención en (1) la naturaleza física del punto de partida en la ambientación, (2) el argumento que se explica en la historia, (3) los principales personajes enemigos no jugadores (PNJs) y, lo más importante, (4) la misión.

Después, reúnete en privado con cada jugador. Dirige los deseos del jugador en lo concerniente a la naturaleza y antecedentes de su personaje. A continuación, asignale al jugador un personaje pre-generado de la lista que se da en la sección M-3. Revisa la historia del personaje, así como sus rasgos físicos y peculiaridades.

En ese momento, los personajes de los jugadores (PJs) están listos para la aventura. El director de juego deberá ir a la sección M-7.1 y releer el material de "Inicio para los PJs". Se reúne a todos los jugadores y se comienza a describirles la ambientación del punto de partida. (en la sección M-6.1 hay una descripción detallada). Bienvenido a Tierra Media.

## CONTENIDO

M-1 INICIO DE LA AVENTURA	137
M-2 LOS COLIMBOS DE PARAMO LARGO	138
M-3 LOS JUGADORES	138
M-3.1 PJ 1 (Mutfast Piextraño)	139
M-3.2 PJ 2 (Wilhaet Brem)	140
M-3.3 PJ 3 (Alf Mep)	141
M-3.4 PJ 4 (Neniel)	142
M-3.5 PJ 5 (Pariel)	143
M-3.6 PJ 6 (Nari)	144
M-4 LA HISTORIA	145
M-4.1 Los Bandidos del Camino Bajo.	145
M-4.2 La leyenda del Cuerno de Kinc.	146
M-4.3 El lago y el tesoro perdido.	146
M-5 LOS PNJs	148
M-5.1 Cigfa Bairg	149
M-5.2 Malm Bairg	149
M-5.3 Taim Loech	150
M-5.4 Fuilcwian	151
M-6 LOS LUGARES	152
M-6.1 La Última Posada	152
M-6.2 La casa de Fuilcwian	153
M-6.3 El lago Inferior junto a Páramo Largo	156
M-7 LA MISION	159
M-7.1 Inicio para los jugadores.	159
M-7.2 Ayudas	159
M-7.3 Obstáculos	159
M-7.4 Recompensas	160
M-8 LOS ENCUNTROS	161
M-8.1 Encuentros con Fuilcwian	161
M-8.2 Encuentros con Malm	161
M-8.3 Encuentros con Taim	161

## M-2 LOS COLIMBOS DE PARAMO LARGO

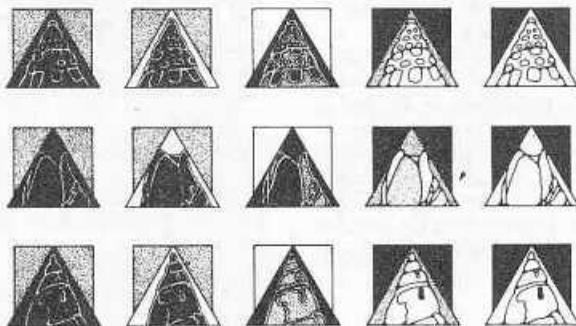
*Los Colimbos de Páramo Largo* está ambientada en el extremo suroriental de los Páramos Fríos de Eriador, junto al Bosque de los Trolls y justo al norte del río Bruinen (Sonorona). Esta situación la convierte en una introducción ideal o acompañamiento a la aventura que se encuentra en la Parte III de estas reglas. El pequeño mapa de la región, en la sección M-6, muestra la relación entre los tres lugares de aventuras en esta zona. De todos modos, si el director de juego así lo desea, puede cambiar la localización del lugar de aventuras a otra región de Tierra Media.

N. del T.: El colimbo es un género de ave palmípeda con cuatro especies: *Colymbus glacialis*, *Colymbus arcticus*, *Colymbus septentrionalis* y *Colymbus adamsi*. Suponemos que los de la Tierra Media se parecen a una de las dos últimas especies.

## M-3 LOS JUGADORES

Las páginas que siguen contienen las descripciones de seis personajes pre-generados para ser usados como personajes de jugador (PJs). Después de cada descripción se dan las hojas de personaje, lo que permite al director de juego fotocopiar la página referida a un personaje en particular. Cada jugador debe tener su hoja de personaje correspondiente antes de empezar la aventura.

Al ser una aventura introductoria, las bonificaciones de habilidades y características de las hojas de personaje ya están sumadas. Además, cada personaje tiene un nombre, corriente en la raza a la que pertenece, pero que puede ser cambiado si los jugadores así lo desean.



### M-3.1 PJ 1 (MUTFAST PIEXTRAÑO)

Mutfast Piextraño es un sensato y joven hobbit de Marjala en la Comarca. Poco se sabe de Mutfast, o "Mut", como suelen llamarle, porque es un individuo muy prudente, que nunca se mete en líos. De hecho, la mayoría le consideran muy trabajador y más bien blando.

Tranquilo, cuidadoso y con un oído aguzado, a Mút le gusta mucho escuchar chismes e intrigas. Nunca habla o actúa imprudentemente y rara vez dice lo que está pensando, pero tiene algo de ladrón y ha vivido más de una aventura soñando despierto. El brillo de sus ojos atrae a las mujeres de Marjala. Algunos de los más viejos sospechan que Mut no va del todo por el buen camino, o quizá incluso que es un granuja, pero los de la familia saben la verdad. Mut es de la clase de hobbits que se ocultan del paseante, de los que resuelven enigmas cuando nadie está mirando.

Su rasgo más característico es común a su pequeña familia. Como todos los Piextraño, tiene un pie izquierdo nada corriente que, en su caso, está ornado con pelos rubios y rizados. Esta peculiaridad dio lugar al apodo de Mut: "Pieblanco".

Hace poco que Mut dejó su hogar y fue a Bree en busca de su excéntrico tío abuelo Boffo Piextraño. Armado con una antigua maza enana (+5), una buena daga humana (+15), una honda, una daga de repuesto y el escudo de piel azul de su padre (+10) que sólo pesa 2,5 kilos, Mut se puso en camino esperando unirse a Boffo en la búsqueda del antiguo hogar de los Piextraño. Pero Boffo no estaba en Bree, por lo que Mut se dirigió hacia el Este, hacia la Última Posada, con una única pista: se suponía que el viejo Boffo estaba en algún lugar de los Páramos Fríos.

<b>NOMBRE:</b>	MUTFAST PIEXTRAÑO (APODO: "PIEBLANCO")
<b>RAZA:</b>	HOBBIT
<b>ESTATURA:</b>	110 cm.
<b>PESO:</b>	42 kilos.
<b>CABELLO:</b>	CASTAÑO
<b>OJOS:</b>	VERDES
<b>ACTITUD:</b>	CAUTELOSA, PRUDENTE.
<b>ESPECIAL:</b>	PELO RUBIO EN SU PIE IZQUIERDO
<b>PROFESION:</b>	EXPLORADOR (CHICO DE LOS RECADOS DE LA PANADERIA)
<b>NIVEL:</b>	1

#### CARACTERISTICAS

Característica	Valor	Bonificación
Fuerza (Fue):	91	-10
Agilidad (Agi):	97	+30
Constitución (Con):	90	+25
Inteligencia (Int):	79	+5
Intuición (I):	74	-5
Presencia (Pre):	69	-5
Apariencia (Apa):	63	0

#### BONIFICACIONES DE HABILIDAD

##### Movimiento y Maniobra

Sin armadura:	+35 MM
Cuero:	+20 MM
Cuero endurecido:	-25 MM
Cota de malla:	-80 MM
Coraza:	-95 MM

##### Armas

De filo:	+6 BO (+21 con la daga +15)
Contundentes:	-34 BO
A 2 manos:	-34 BO
Arrojadas:	+46 BO (+61 con la daga +15)
Proyectiles:	+46 BO
Armas de asta:	-34 BO

##### Habilidades generales

Trepar:	+41 MM
Montar:	+1 MM
Nadar:	+36 MM
Rastrear:	+11 ME

##### Habilidades de subterfugio

Emboscar:	+4 PE
Acechar/Escondarse:	+22 MM/ME
Abrir cerraduras:	+17 ME
Desactivar trampas:	+7 ME

##### Habilidades mágicas

Leer runas:	-20 ME
Usar objetos:	-30 ME
Sortilegios dirigidos:	+5 BO

##### Otras habilidades

Percepción:	+18
Desarrollo físico:	52 (pv)
Sortilegios de base:	+0 BO
Liderazgo e influencia:	-5 ME
TR Esencia:	+55 TR
TR Canalización:	+15 TR
TR contra venenos:	+55 TR
TR contra enfermedades:	+40 TR

##### Habilidades secundarias

Cocinar:	+0 ME
Forrajear:	+20 ME

##### Idiomas

Kuduk (hobbit.)	grado 5
Oestron (común)	grado 5
Sindarin	grado 1

##### Listas de sortilegios

<b>DOMINIO:</b>	ninguna
<b>PUNTOS DE PODER:</b>	CAÑALIZACION
<b>PUNTOS DE EXPERIENCIA:</b>	0 PP
<b>PENALIZACION POR CARGA:</b>	10.235
	+0

##### Factores defensivos

Bonificación defensiva:	+30 BD (+65 con el escudo +10)
-------------------------	-----------------------------------

Armadura:	Sin armadura
Escudo:	Escudo +10
Yelmo:	ninguno
Brazales:	ninguno
Grebas:	ninguno

### M-3.2 PJ 2 (WILHAET BREM)

Wilhaet Brem viene de una aldea cerca de Fornost, en Arthedain. Hijo de un curtido veterano de las guerras contra los Corsarios, se educó en la casa de un guerrero. Por lo tanto, nadie se extrañó cuando dijo que quería ser soldado.

Sin embargo, la familia de Brem tiene un pleito de antiguo con el señor local, por lo que, como su viejo padre, Wisrinc Brem, el joven Brem partió para servir en otra parte. Tomó el Gran Camino en dirección Este, hacia la Última Posada, donde los rumores indicaban que a menudo se detenían los que buscaban reclutas para el sur.

Brem es un chico alegre con un fuerte temperamento. Le encanta reír y también le agrada una buena competición. Muy inclinado a las peleas, hace de las cuestiones más simples un motivo de riña.

Brem lleva un arco largo de madera de tejo (+10) y la espada ancha mágica de su bisabuelo (+15), "Matalobos". Con adornos de plata incrustados y guardada en una vaina forrada de seda azul, es una noble arma que mata a lobos y perros (con un resultado de dados de 01-50) y que se calienta cuando se encuentra a 3 metros de rastros de lobos.



<b>NOMBRE:</b>	WILHAET BREM (APODO: "BREM")
<b>RAZA:</b>	CAMPESINO (HOMBRE DEL NORTE)
<b>ESTATURA:</b>	1,82 m.
<b>PESO:</b>	92 kilos.
<b>CABELLO:</b>	CASTAÑO ROJIZO
<b>OJOS:</b>	AZULES
<b>ACTITUD:</b>	SALVAJE, HABLADOR
<b>ESPECIAL:</b>	CICATRIZ EN LA FRENTE
<b>PROFESION:</b>	GUERRERO (GUARDIA MERCENARIO)
<b>NIVEL:</b>	1

### CARACTERISTICAS

Característica	Valor	Bonificación
Fuerza (Fue):	97	+20
Agilidad (Agi):	89	+5
Constitución (Con):	90	+10
Inteligencia (Int):	68	0
Intuición (I):	77	+5
Presencia (Pre):	53	0
Apariencia (Apa):	63	0

### BONIFICACIONES DE HABILIDAD

#### Movimiento y Maniobra

Sin armadura:	+15 MM
Cuero:	+0 MM
Cuero endurecido:	+0 MM
Cota de malla:	-20 MM
Coraza:	-65 MM

#### Armas

De filo:	+38 BO (+53 con la espada ancha +15)
Contundentes:	+28 BO
A 2 manos:	-2 BO
Arrojadizas:	+13 BO
Proyectiles:	+28 BO (+38 con el arco largo +10)
Armas de asta:	+28 BO

#### Habilidades generales

Trepar:	+11 MM
Montar:	+11 MM
Nadar:	+11 MM
Rastrear:	+6 ME

#### Habilidades de subterfugio

Emboscar:	+0 PE
Acechar/Escondarse:	+5 MM/ME
Abrir cerraduras:	+5 ME
Desactivar trampas:	+10 ME

#### Habilidades mágicas

Leer runas:	-25 ME
Usar objetos:	-20 ME
Sortilegios dirigidos:	-20 BO

#### Otras habilidades

Percepción:	+10
Desarrollo físico:	44 (pv)
Sortilegios de base:	+0 BO
Liderazgo e influencia:	+0 ME
TR Esencia:	+0 TR
TR Canalización:	+5 TR
TR contra venenos:	+10 TR
TR contra enfermedades:	+10 TR

#### Habilidades secundarias

Conocimiento de los cielos:	+5 ME
Cordelería:	+25 ME

#### Idiomas

Oestron (común)	grado 5
Nahaiduk	grado 3

#### Listas de sortilegios

DOMINIO:	ninguna
CANALIZACION	
PUNTOS DE PODER:	1 PP
PUNTOS DE EXPERIENCIA:	10.199
PENALIZACION POR CARGA:	+0

#### Factores defensivos

Bonificación defensiva:	+5 BD (+40 con escudo)
Armadura:	Cuero endurecido
Escudo:	escudo +10
Yelmo:	sí
Brazales:	no
Grebas:	no

### M-3.3 PJ 3 (ALF MEP)

Alf Mep es un tipo rápido. Nacido en una familia de pastores cerca de Fennas Drúnin en el sur de Rhudaur, aprendió lo que vale la rapidez cuando sólo tenía siete años. Cuando su rebaño se vio amenazado por merodeadores montañoses, el pequeño Alf corrió tres kilómetros para avisar a los del pueblo del ataque. Su valor salvó más de la mitad de las ovejas de Fennas Drúnin e impidió un ataque al pueblo. El chico se ganó el apodo de "Alf el veloz".

Alf se cansó de la vida de pastor, de manera que a la sabia y adulta edad de diecinueve años se dirigió hacia el norte en busca de aventuras. Su meta era el tesoro perdido de los Bandidos del Camino Bajo, un botín que se suponía fuera de un grupo, seguramente mítico, de renegados dúnedain.

Alf lleva una herencia especial, la mágica "Espada de Pastor" (+10). Esta espada a 2 manos (espadón) de 140 cm de longitud tiene tres formas: una es un bastón recto de madera de haya; la segunda es un bastón-lanza; y la tercera, una hoja dorada resplandeciente, con una empuñadura de cuero negro. Una simple orden ("cambia") resulta en la transformación inmediata de la espada, de acuerdo con la elección de quien la esgrime, de manera que Alf la usa como bastón de caminante. Además de su daga (+10) y su arco largo, es la única arma de Alf. A Alf le gusta viajar ligero y se burla de la idea de llevar armadura o cargar con un escudo.



### BONIFICACIONES DE HABILIDAD

#### Movimiento y Maniobra

Sin armadura:	+30 MM
Cuero:	+10 MM
Cuero endurecido:	-5 MM
Cota de malla:	-20 MM
Coraza:	-65 MM

#### Armas

De filo:	+38 BO (+48 con la daga +10)
Contundentes:	-7 BO
A 2 manos:	+48 BO (+58 con el espadón o bastón +10)
Arrojadizas:	+28 BO (+38 con la daga +10 o el bastón-lanza +10)
Proyectiles:	+28 BO (arco largo)
Armas de asta:	+38 BO (+48 con el bastón-lanza)

#### Habilidades generales

Trepar:	+26 MM
Montar:	+6 MM
Nadar:	+26 MM
Rastrear:	+6 ME

#### Habilidades de subterfugio

Emboscar:	+0 PE
Acechar/Escondarse:	+5 MM/ME
Abri cerraduras:	+5 ME
Desactivar trampas:	+5 ME

#### Habilidades mágicas

Leer runas:	-25 ME
Usar objetos:	-25 ME
Sortilegios dirigidos:	-5 BO

<b>NOMBRE:</b>	ALF MEP (APODO: "ALF EL VELOZ")
<b>RAZA:</b>	CAMPESINO (MESTIZO DE DUNLENDINO Y HOMBRE DEL NORTE)
<b>ESTATURA:</b>	1,75 m.
<b>PESO:</b>	80 kilos.
<b>CABELLO:</b>	CASTAÑO ALEONADO
<b>OJOS:</b>	COLOR AVELLANA
<b>ACTITUD:</b>	TRANQUILO, SERENO
<b>ESPECIAL:</b>	CAMINA CON UNA FALSA COJERA
<b>PROFESION:</b>	GUERRERO (PASTOR)
<b>NIVEL:</b>	1

### CARACTERISTICAS

Característica	Valor	Bonificación
Fuerza (Fue):	95	+20
Agilidad (Agi):	99	+20
Constitución (Con):	90	+10
Inteligencia (Int):	60	0
Intuición (I):	73	0
Presencia (Pre):	33	0
Apariencia (Apa):	70	0

#### Otras habilidades

Percepción:	+10
Desarrollo físico:	38 (pv)
Sortilegios de base:	+0 BO
Liderazgo e influencia:	+0 ME
TR Esencia:	+0 TR
TR Canalización:	+0 TR
TR contra venenos:	+10 TR
TR contra enfermedades:	+10 TR

#### Habilidades secundarias

Pastoreo	+25 ME
Forrajear	+5 ME

#### Idiomas

Oestron (común)	grado 5
Dunacl	grado 3

#### Listas de sortilegios

DOMINIO:	ninguna
PUNTOS DE PODER:	ESÉNCIA
PUNTOS DE EXPERIENCIA:	0 PP
PENALIZACION POR CARGA:	10.305
	0

#### Factores defensivos

Bonificación defensiva:	+20 BD
Armadura:	sin armadura
Escudo:	no
Yelmo:	sí
Brazales:	no
Grebas:	no

### M-3.4 PJ 4 (NENIEL)

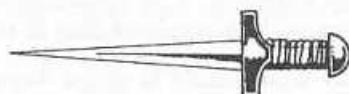
Neniel es una joven elfo Sinda, nacida en Mithlond, los "Puertos Grises". Es una animosa montaraz, de bellas facciones, cuyos padres vinieron desde las remotas tierras salvajes del Desierto del Norte hace tan solo treinta años. Tiene pues una tradición de aventuras, exploraciones e intrigas a sus espaldas.

La primavera pasada, mientras Neniel acampaba en el Valle de los Enanos, a unas sesenta leguas al norte de su casa, se encontró con un enano llamado Nari. Tras el típico encuentro embarazoso junto a una fuente (porque los enanos y los elfos son difíciles aliados) Neniel se confió al recio guerrero y le habló de sus sueños. Nari habló de historias de tesoros de dragones en las lejanas Montañas Nubladas y los dos compartieron una comida a la luz de las estrellas.

La historia de Nari fascinó a Neniel que siempre había querido viajar hacia el Este, a las tierras de sus parientes. Los tesoros de los que habló el enano le recordaron historias que había oído cuando niña. De manera que, cuando Nari se marchó, aquella misma noche Neniel decidió buscar el lugar que el guerrero llamaba la "Última Posada". Tras una breve visita al hogar, Neniel cogió algunas cosas y se puso en marcha por el Gran Camino del Este. Llegó esta mañana a la Última Posada.

Neniel lleva ropas gris-azulado y un hermoso arco largo (+15), una espada ancha y una daga. Su anillo mágico de plata, regalo de su madre, le permite realizar dos sortilegios extra cada día (es decir, es un sumando +2 de sortilegios). Está bien equipada para misiones en tierras salvajes.

<b>NOMBRE:</b>	NENIEL
<b>RAZA:</b>	ELFO SINDA (MUJER ELFO GRIS)
<b>ESTATURA:</b>	1,73 m.
<b>PESO:</b>	65 kilos.
<b>CABELLO:</b>	CASTAÑO CLARO
<b>OJOS:</b>	GRISES
<b>ACTITUD:</b>	OPTIMISTA PERO DECIDIDA
<b>ESPECIAL:</b>	TIENE UNA INCREIBLE TESITURA VOCAL MONTARAZ
<b>PROFESION:</b>	
<b>NIVEL:</b>	1



### CARACTERISTICAS

Característica	Valor	Bonificación
Fuerza (Fue):	76	+5
Agilidad (Agi):	99	+30
Constitución (Con):	83	+10
Inteligencia (Int):	72	+0
Intuición (I):	91	+15
Presencia (Pre):	96	+25
Apariencia (Apa):	100	+25

### BONIFICACIONES DE HABILIDAD

#### Movimiento y Maniobra

Sin armadura:	+40 MM
Cuero:	+20 MM
Cuero endurecido:	-25 MM
Cota de malla:	-65 MM
Coraza:	-80 MM

#### Armas

De filo:	+17 BO
Contundentes:	-18 BO
A 2 manos:	-18 BO
Arrojadizas:	+37 BO
Proyectiles:	+47 BO (+62 con el arco largo +15)
Armas de asta:	-18 BO

#### Habilidades generales

Trepar:	+43 MM
Montar:	+23 MM
Nadar:	+43 MM
Rastrear:	+8 ME

#### Habilidades de subterfugio

Emboscar:	+1 PE
Acechar/Esconderse:	+47 MM/ME
Abrir cerraduras:	-25 ME
Desactivar trampas:	-10 ME

#### Habilidades mágicas

Leer runas:	+5 ME
Usar objetos:	+20 ME
Sortilegios dirigidos:	+35 BO

#### Otras habilidades

Percepción:	+37
Desarrollo físico:	30 (pv)
Sortilegios de base:	+0 BO
Liderazgo e influencia:	+25 ME
TR Esencia:	+0 TR
TR Canalización:	+15 TR
TR contra venenos:	+20 TR
TR contra enfermedades:	+110 TR

#### Habilidades secundarias

Acrobacia	+35 MM
Hacer flechas	+35 ME

#### Idiomas

Sindarin (elfogris)	grado 5
Oestron (común)	grado 5

#### Listas de sortilegios

	Dominio de las sendas (básica de montaraz)
<b>DOMINIO:</b>	CANALIZACION
<b>PUNTOS DE PODER:</b>	1 PP (+2 sortilegios)
<b>PUNTOS DE EXPERIENCIA:</b>	10.175
<b>PENALIZACION POR CARGA:</b>	+0

#### Factores defensivos

Bonificación defensiva:	+30 BD
Armadura:	Sin armadura
Escudo:	no
Yelmo:	no
Brazales:	no
Grebas:	no

### M-3.5 PJ 5 (PARIEL)

Pariel es una maga dúnadan, la hija menor de un cónsul humano en el reino élfico de Lindon. Consentida pero compasiva, hermosa pero severa y salvaje pero muy sabia para sus años, es una chica extraordinaria.

Fueron muchos los hombres que cortejaron a Pariel, pero fue Enach, un Señor dúnadan de Gondor quien ganó su corazón. Encontró que los muchos encantos de Pariel eran desbordantes y se casó con la joven maga cuando ésta sólo tenía diecinueve años. Fue una unión gloriosa. Desafortunadamente, su maravillosa luna de miel duró menos de dos semanas. Enach fue asesinado por unos bandidos en el camino al sur de Bree, cuando el cortejo nupcial se dirigía hacia el sur, a Gondor.

La muerte de Enach dejó a la joven viuda anonadada. En lugar de volver a su hogar en los Puertos Grises, se quedó meditando tristemente en Bree más de una semana. Entonces, mientras sus compatriotas dormían, escapó de su alojamiento y cabalgó hacia el oriente por el Gran Camino del Este, siguiendo la pista de los asesinos de su esposo. Una pista que relacionaba la identidad de los ladrones con las leyendas de los Bandidos del Camino Bajo la llevó hasta la Última Posada en Rhudaur.

Pariel lleva consigo los instrumentos para conseguir su venganza. Su pequeña varita mágica, (+10) con incrustaciones de zafiro dobla su poder de realizar sortilegios (es decir tiene un x2 PP) y también le permite lanzar hasta tres Rayos de Electricidad por día sin gastar puntos de poder (ver la lista de sortilegios de *Ley de Luz* en las listas básicas de Mago). Su daga mágica (+10) puede ser arrojada hasta a 15 metros sin ninguna penalización (a la BO) y vuelve a su mano en el asalto siguiente.

<b>NOMBRE:</b>	PARIEL
<b>RAZA:</b>	DUNADAN (HOMBRES ALTOS)
<b>ESTATURA:</b>	1,70 m.
<b>PESO:</b>	62 kilos
<b>CABELLO:</b>	NEGRO
<b>OJOS:</b>	GRISES
<b>ACTITUD:</b>	ORGULLOSA
<b>ESPECIAL:</b>	SU OJO IZQUIERDO SE VUELVE DE COLOR VERDE JUSTO ANTES DE LLOVER
<b>PROFESION:</b>	MAGA
<b>NIVEL:</b>	1

### CARACTERISTICAS

Característica	Valor	Bonificación
Fuerza (Fue):	74	+5
Agilidad (Agi):	94	+10
Constitución (Con):	79	+15
Inteligencia (Int):	100	+25
Intuición (I):	76	+5
Presencia (Pre):	95	+20
Apariencia (Apa):	97	+15

### BONIFICACIONES DE HABILIDAD

#### Movimiento y Maniobra

Sin armadura:	+15 MM
Cuero:	-30 MM
Cuero endurecido:	-15 MM
Cota de malla:	-30 MM
Coraza:	-80 MM

#### Armas

De filo:	+15 BO (+25 con la daga +10)
Contundentes:	-20 BO
A 2 manos:	-10 BO
Arrojadas:	+15 BO (+25 con la daga +10 que retorna)
Proyectiles:	+15 BO
Armas de asta:	+10 BO

#### Habilidades generales

Trepar:	+15 MM
Montar:	+10 MM
Nadar:	+15 MM
Rastrear:	+30 ME

#### Habilidades de subterfugio

Emboscar:	+0 PE
Acechar/Escondarse:	-5 MM/ME
Abrir cerraduras:	+0 ME
Desactivar trampas:	-20 ME

#### Habilidades mágicas

Leer runas:	+37 ME
Usar objetos:	+17 ME
Sortilegios dirigidos:	+23 BO (+33 con los rayos de electricidad +10)

#### Otras habilidades

Percepción:	+15
Desarrollo físico:	36 (pv)
Sortilegios de base:	+2 BO
Liderazgo e influencia:	+20 ME
TR Esencia:	+25 TR
TR Canalización:	+5 TR
TR contra venenos:	+20 TR
TR contra enfermedades:	+20 TR

#### Habilidades secundarias

Ninguna

#### Idiomas

Oestron (común)	grado 5
Sindarin (elfo gris)	grado 4
Adunaico	grado 3

#### Listas de sortilegios

Puente sublime (sólo para magos)  
Ley de la tierra (sólo para magos)

<b>DOMINIO:</b>	ESENCIA
<b>PUNTOS DE PODER:</b>	3 PP (6 PP con la varita x2)

<b>PUNTOS DE EXPERIENCIA:</b>	10.166
<b>PENALIZACION POR CARGA:</b>	0

#### Factores defensivos

Bonificación defensiva:	+10 BD
Armadura:	Sin armadura
Escudo:	no
Yelmo:	no
Brazales:	no
Grebas:	no

### M-3.6 PJ 6 (NARI)

Nari es un enano de *Nan-i-Naugrim*, el "Valle de los Enanos", en las Montañas Azules orientales. Como hijo mayor del renombrado guerrero Bari, fue adiestrado en las artes de la guerra desde sus primeros años. Siempre ha sido un guerrero duro y tenaz, que disfruta con un buen combate.

Nari es también porfiado y desconfía de los motivos de todos aquellos que no son de su familia o miembros próximos de su raza. La única excepción fue una dama elfo llamada Neniél, que le recordó la descripción del elfo Arien, quien salvó la vida de su padre hace muchos años.

Nari abandonó su hogar el año pasado, en busca de oro y joyas para afirmar el patrimonio de su familia. El hundimiento de la mina de la familia se llevó la vida del hermano de Nari y les dejó con muy pocos ingresos. De manera que Nari, por ser el primogénito, se embarcó en una búsqueda para restaurar su fortuna. El joven guerrero partió hacia la Última Posada cerca de las Montañas Nubladas, esperando oír algo sobre tesoros de dragones.

Nari lleva la mágica cota de malla élfica (que le protege como si fuese una coraza) que Arien le dio a su padre. Además, lleva un recio escudo (+10), un extraordinario martillo de guerra (+15), un hacha y un par de dagas. Su capucha verde oculta su yelmo, que está coronado por una cogulla de cabeza de dragón.

<b>NOMBRE:</b>	NARI
<b>RAZA:</b>	ENANO
<b>ESTATURA:</b>	1,48 m.
<b>PESO:</b>	75 kilos.
<b>CABELLO:</b>	CASTAÑO ROJIZO OSCURO
<b>OJOS:</b>	AZULES
<b>ACTITUD:</b>	CENUDO, DESCONFIADO
<b>ESPECIAL:</b>	TRENZA SUS CABELLOS Y BARBA
<b>PROFESION:</b>	GUERRERO
<b>NIVEL:</b>	1

### CARACTERISTICAS

Característica	Valor	Bonificación
Fuerza (Fue):	99	+25
Agilidad (Agi):	81	+0
Constitución (Con):	96	+30
Inteligencia (Int):	70	+0
Intuición (I):	90	+5
Presencia (Pre):	62	-5
Apariencia (Apa):	77	+5

### BONIFICACIONES DE HABILIDAD

#### Movimiento y Maniobra

Sin armadura:	+10 MM
Cuero:	-10 MM
Cuero endurecido:	-20 MM
Cota de malla:	+0 MM
Coraza:	-35 MM

#### Armas

De filo:	+33 BO
Contundentes:	+53 BO (+68 con el martillo de guerra +15)
A 2 manos:	+33 BO
Arrojadizas:	+8 BO
Proyectiles:	+8 BO
Armas de asta:	+33 BO

#### Habilidades generales

Trepar:	+11 MM
Montar:	+11 MM
Nadar:	+24 MM
Rastrear:	+6 ME

#### Habilidades de subterfugio

Emboscar:	+0 PE
Acechar/Escondarse:	+5 MM/ME
Abrir cerraduras:	+5 ME
Desactivar trampas:	+10 ME

#### Habilidades mágicas

Leer runas	-25 ME
Usar objetos:	-20 ME
Sortilegios dirigidos:	-25 BO

#### Otras habilidades

Percepción:	+15
Desarrollo físico:	54 (pv)
Sortilegios de base:	+0 BO
Liderazgo e influencia:	-5 ME
TR Esencia:	+40 TR
TR Canalización:	+5 TR
TR contra venenos:	+40 TR
TR contra enfermedades:	+40 TR

#### Habilidades secundarias

Herrería	+30 ME
----------	--------

#### Idiomas

Khuzdul (enano)	grado 5
Oestron (común)	grado 4
Sindarin (elfogris)	grado 3

#### Listas de sortilegios

DOMINIO:	ninguna
CANALIZACION	CANALIZACION
PUNTOS DE PODER:	1
PUNTOS DE EXPERIENCIA:	10.177
PENALIZACION POR CARGA:	0

#### Factores defensivos

Bonificación defensiva:	+0 BD (+35 con el escudo +10)
Armadura:	Cota de malla (protege como coraza)
Escudo:	sí
Yelmo:	sí
Brazales:	(sí)
Grebas:	(sí)

## M-4 LA HISTORIA

La Historia es una visión general de los antecedentes y ambientación de la aventura. Es el guión o argumento. La Historia, deliberadamente vaga en cuanto a su ubicación temporal, está pensada para un juego ambientado a mediados o finales de la Tercera Edad.

**NOTA PARA EL DJ:** Al comienzo de la aventura y al introducir a los jugadores, el director de juego (DJ) debería leer todo lo que se encuentra en las secciones M-4.1 y M-4.2, relatando la información a los personajes de los jugadores (PJs), describiendo las cosas desde el punto de vista de Cíga. Hay que omitir aquellos detalles que están marcados como secretos y tener cuidado de no divulgar la información que se encuentra en la sección M-4.3, ya que esa parte de la historia no se conoce.

### M-4.1 LOS BANDIDOS DEL CAMINO BAJO

En tiempos pasados, cuando los Hombres Altos de Arnor edificaban casas y ciudadelas en los Páramos de Rhudaur, los enanos mezquinos todavía vagaban por la región. Eran una raza despreciada, pocos en número y sin aliados o amigos.

Estos parientes pequeños y retorcidos de los robustos enanos, se escondían en las abruptas tierras altas a lo largo de las laderas noroccidentales de las Montañas Nubladas. Allí, excavaban túneles y cavernas en la roca blanda y se refugiaban de sus muchos enemigos. Los enanos mezquinos eran un pueblo atormentado.

A pesar de su aislamiento, llegó un momento en que los enanos mezquinos desaparecieron de los Páramos, dejando pocas huellas de sus trabajos. Tan sólo una cueva o mina de vez en cuando servía para recordar a sus herederos humanos su antigua presencia.

#### La llegada de Talin Loech

Hace más o menos un siglo, un montañés indeseable de Rhudaur, llamado Talin Loech, dió por casualidad con una de las mayores obras de los Enanos mezquinos, el "Camino Bajo". Este antiguo túnel estaba excavado a partir de un acueducto natural y corría de este a nordeste, desde el Bosque de los Trolls hasta los Páramos Fríos.

Talin decidió explorar esta maravilla y reunió a sus secuaces para efectuar una expedición a las profundidades de las tierras altas. La banda de forajidos pasó semanas siguiendo el estrecho cauce. Su viaje recorrió más de treinta leguas (unos 150 kilómetros), comenzando en el Manantial Viejo y acabando en el Lago Inferior, bajo el Páramo Largo. Tras descubrir la mayoría de los secretos de aquel tosco pero notable camino subterráneo, los hombres de Tallin acordaron usar el túnel como guarida desde la que atacar el comercio que discurría por los caminos principales de Rhudaur. Hicieron su campamento en el Manantial Viejo y colocaron refugios de descanso y trampas a lo largo del Camino Bajo, para poder escapar al Lago Inferior si se veían amenazados. Una vez establecidos, los Bandidos del Camino Bajo se embarcaron en una serie de incursiones que casi que acabaron con el comercio en los caminos vecinos. Los desalmados forajidos se ganaron una reputación de salvajismo, además de reunir una fortuna en monedas y gemas.

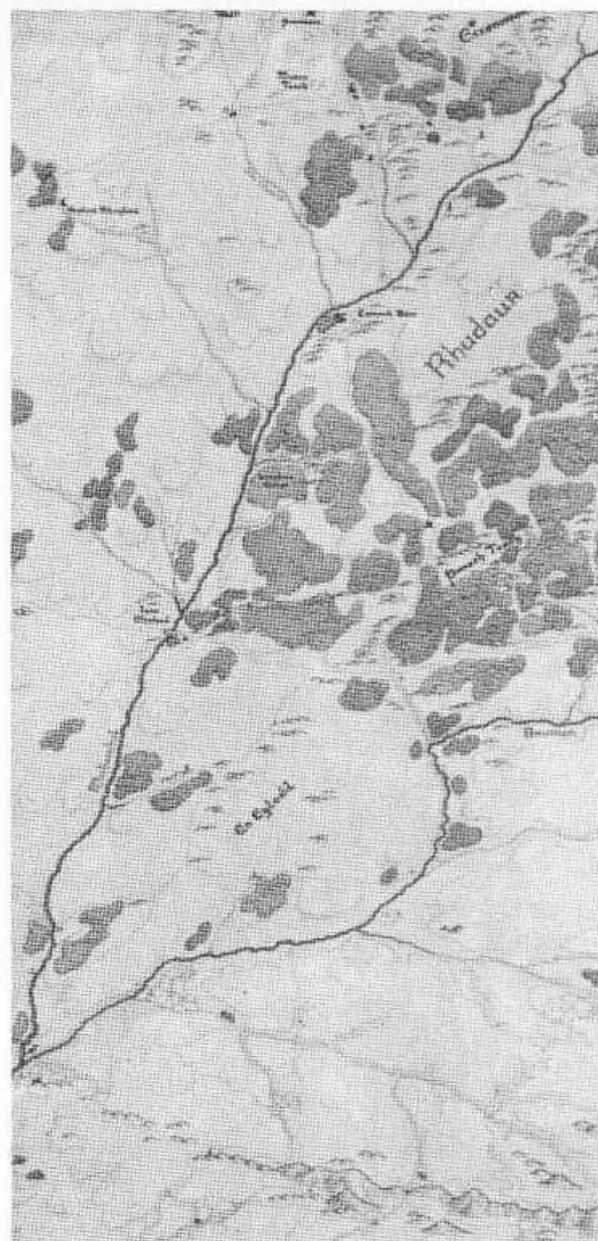
#### El fin de los Bandidos del Camino Viejo

Durante todo ese tiempo, los señores de Rhudaur fueron incapaces de encontrar a la banda de Talin, por muchos guerreros que enviaban a las tierras salvajes. Los

rastros de huellas llevaban a los perseguidores a las colinas cerca del Manantial Viejo, pero todas las pistas desaparecían en la dura superficie rocosa de los Páramos. Pasaron dos años de bandidaje sin freno.

Fue entonces cuando llegó a Rhudaur Arbragol de Tharbad. Era un gran guerrero que había terminado con algunos de los más peligrosos bandidos de Cardolan y que se había ganado una reputación de incansable cazador de hombres. Reunió una partida en la Última Posada en el Gran Camino del Este y elaboró un plan para atrapar a los Bandidos del Camino Bajo.

Una semana después, los guerreros de Arbragol emboscaron a la banda de Talin a unos quince kilómetros al norte de la Última Posada. Sólo escapó uno de los bandidos; el resto pereció bajo un diluvio de flechas, llevándose a la tumba el secreto del Camino Bajo. Nunca se recuperó el tesoro de Talin.



## El último bandido

Delin Bairg fue el único superviviente de entre los hombres de Talin. Separado de sus compañeros, evitó la trampa de Arbragol. Su falta de entrenamiento le impidió mantener el paso con el resto de la banda, pero ello resultó ser su salvación. Delin huyó hacia el norte, al Bosque de los Trolls, solo y desconcertado, en busca de refugio.

Desgraciadamente, Delin nunca aprendió el camino al Manantial Viejo, ni conocía la entrada septentrional al Camino Bajo. Llevaba muy poco tiempo con Talin. Delin vagó durante semanas sin descubrir el acceso al túnel en el que sus compañeros habían guardado su fortuna. La pena que acompañaba la pérdida de sus amigos se hacía mayor con cada día de solitaria búsqueda. Cuando las nieves heladas del final del otoño vinieron desde los Páramos Fríos y alfombraron el abrupto Bosque de los Trolls, Delin abandonó su inútil búsqueda.

Años después, Delin volvió a su búsqueda, esta vez con su primo Manawidan Bairg. Esta pareja dejó testimonio de su viaje en una serie de poemas. Es posible que descubrieran la ruta de regreso al Camino Bajo, pero casi todos sus secretos se perdieron cuando fueron muertos por unos trolls.

### M-4.2 LA LEYENDA DEL CUERNO DE KINE

No hace mucho tiempo, una descendiente de Manawidan Bairg -una anciana llamada Cigfa Bairg- dio con una historia acerca de un cuerno mágico. Se trataba de una leyenda sobre un tesoro que contenía el blanco Cuerno de Kine, un instrumento de valor inconmensurable. La llamada silenciosa o sonora del cuerno encantado se suponía que podía viajar muchas leguas, conmo-

viendo a los corazones amigos y aterrorizando las almas de los enemigos.

Lo que más le chocó a Cigfa, sin embargo, fue el hecho de que el cuerno había sido robado en Rhudaur por unos bandidos que parecían ser la banda de Talin. Cigfa llegó a la conclusión de que el Cuerno de Kine se encontraba con el tesoro oculto al final del Camino Bajo. Excitada, siguió leyendo, buscando una pista de dónde podría estar el cuerno. La única pista que encontró fue un poema:

*"Sobre un lago, junto a un páramo,  
lejos de los árboles, las aves hablan  
en las noches de verano, de un pozo.  
En el Lago Inferior descansa el cuerno,  
yace en calma hasta el día  
en que el heredero del bandido venga a quedarse."*

Cigfa maldijo sus cojas piernas, porque sabía que esas palabras eran las de su tío abuelo Manawidan. El tesoro de Talin estaba cerca, pero fuera de su alcance. Así que Cigfa buscó agentes que cumplieren su sueño y rescatasen la fortuna que había codiciado desde pequeña. Al día siguiente partió para la Última Posada en el Gran Camino del Este. Allí, estaba segura de encontrar aventureros que se ajustasen a sus propósitos.

**NOTA PARA EL DJ:** Cigfa conoce los detalles de la Historia hasta este punto y, como se indica, la contará a los PJs. (Ver la sección M-7.2 para más información sobre como introducir a los PJs en la aventura) No sabe nada de la información que viene en la siguiente sección (M-4.3)

### M-4.3 EL LAGO Y EL TESORO ESCONDIDO

El tesoro que buscaba Delin, y que ahora busca Cigfa, se encuentra en el Lago Inferior, una laguna virtualmente subterránea en la base del Páramo Largo. El lago Inferior era el extremo norte del Camino Bajo y era una fuente de suministro de agua fresca para los bandidos de Talin en las épocas en que se escondían. Allí hicieron su campamento principal y allí almacenaron su botín.

#### La escalera del páramo

Sólo se puede llegar al Lago Inferior por dos rutas. La primera, el Camino Bajo, accede a la caverna que alberga el lago desde el suroeste. Una estrecha puerta y unas escaleras conectan el túnel con la caverna en el punto en el que el Lago Inferior se vierte por una cascata creando un inaccesible río subterráneo.

**NOTA PARA EL DJ:** La entrada meridional del Camino Bajo se encuentra en el Manantial Viejo, pero el túnel se ha derrumbado en una longitud de cien metros, haciendo impracticable esta vía de acceso. Ello sólo deja una forma de llegar al Lago Inferior (ver el mapa).

**NOTA SOBRE EL DISEÑO:** Esto es una técnica de diseño conveniente que se usa para llevar a un grupo a un lugar determinado. El derrumbamiento disminuye las alternativas de los PJs, sin quitarle color a la ambientación. Se ha usado aquí dada la naturaleza limitada de la aventura.

El segundo acceso a la caverna del lago es menos enrevesado. Es una escalinata tallada en la cara del Páramo Largo. Árboles y matorjos ocultan esta ruta, ya que donde el escarpado risco del páramo se une al terreno circundante, una espesa vegetación cubre lo que parece ser la base. En realidad, sin embargo, el pie del Páramo Largo se encuentra a 60 metros por debajo de la aparente base. Los pinos y cedros ocultan una apertura de 180

Cigfa Bairg



cm. de ancho a lo largo del risco, una grieta en el terreno que es la boca de la caverna donde se encuentra el Lago Inferior. El lago se encuentra pues junto a la base del Páramo Largo, dentro de la cueva oculta bajo el risco. La llamada Escalinata del Páramo, que sólo tiene 60 cm. de ancho, baja muy inclinada por la grieta y llega hasta la orilla del lago.

### El tesoro de Talin

Los Bandidos del Camino Bajo guardaron su tesoro, incluido el Cuerno de Kine, en una cripta de piedra construida por los enanos mezuquinos en un islote en medio del Lago Inferior. Esta cripta de dos cámaras se encontraba a sólo 45 metros del final de la Escalera del Páramo, pero estaba protegida por un foso de agua. Pero no era ésta su única defensa. El interior de la cripta estaba protegido por trampas y junto a la cripta los hombres de Talin erigieron un mojón con los huesos de un antiguo animal, una tortuga gigante. La supersticiosa banda creía que aquel dispositivo poseía un poder mágico que encantaba las frescas y oscuras aguas del Lago Inferior.

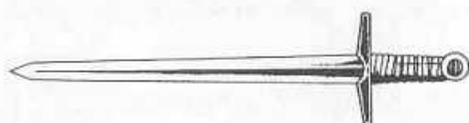
### Los colimbos

Realmente, el agua del lago tiene una cualidad especial. Cada primavera, se congregan aquí los colimbos, haciendo del lago su hogar hasta finales del otoño. Estas ágiles aves de patas membranosas y que pescan zambulléndose en el agua se sienten atraídas por las heladas

aguas y construyen sus nidos con los restos flotantes que caen desde arriba. Sus llamadas nocturnas rebotan a través de la caverna como un extraño coro y, al anochecer o al amanecer, estos gritos resuenan en el bosque cercano al Páramo Largo. Es un sonido hermoso e inquietante. Tal y como hubiese deseado Talin, sin duda, los colimbos son los únicos guardianes vivos de su tesoro.

**NOTA PARA EL DJ:** La referencia a "las aves hablan" en el poema de Manawidan se refiere a los colimbos. Siguiendo sus gritos, los PJs encontrarán la fisura a lo largo del Páramo Largo y la Escalera del Páramo que lleva al Lago Inferior.

**NOTA SOBRE EL DISEÑO:** El uso de poemas y leyendas permite al DJ presentar pistas en forma de enigmas que encierran parte del sabor de la ambientación. Los PJs tienen la oportunidad de resolver misterios, pero que conservan el encanto de la ambientación.



## M-5 LOS PNJs

El Bosque de los Trolls y los Páramos Fríos de Rhudaur son tierras altas hermosas pero inhóspitas, con una sorprendente gama de colores frescos y marcadas por hilera tras hilera de riscos grises como peldaños de una escalera. Pocas personas vagan por estas tierras desoladas. Sólo los cazadores, los renegados y los montañeses aislados tienen su hogar en la tierra de los Páramos.

Aparte de los viajeros y posaderos en la Última Posada, cuatro son los principales personajes no jugadores (PNJs) de esta aventura. Cada uno de los tres primeros es pariente de un miembro de los Bandidos del Camino Bajo y tiene un interés fundado en el tesoro de Talin. La primera es Cigfa Bairg, la responsable de empujar al grupo de aventureros a buscar el escondite del Lago Inferior. Viene luego su primo lejano Malm Bairg, un peligroso ganadero. Por último, está Taim Loech, el bisnieto de Talin. Taim ha descubierto el tesoro y protege su localización con un celo salvaje. El cuarto en discordia es Fuilcwian, el antiguo compañero de juegos de Cigfa, quien, sin saberlo, posee una de las llaves del tesoro.

**NOTA PARA EL DJ:** Normalmente, una aventura puede incluir cualquier número de PNJs, ya que los PJs disponen de muchas opciones y podrían encontrarse prácticamente con cualquier persona de la región. En ese caso, el DJ debería documentar a todos los personajes que podrían tener influencia en los PJs y su aventura. Cuanto más poderoso sea un PNJ, o cuanto más probable sea que los PJs se encuentren con él, más decisivo será que el DJ haya trazado de antemano las características y rasgos de dicho PNJ. Esta aventura es más limitada por lo que hemos reducido el número de PNJs que puede encontrarse el grupo de aventureros a cuatro individuos.

Las cuatro descripciones que vienen a continuación contienen casi todos los elementos que un DJ necesita para definir un PNJ cuando lo concibe. Se dan la apariencia, nivel, profesión, actitud, metas y equipo de cada uno de ellos.



### RESUMEN DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES

La siguiente tabla resume los principales PNJs en esta aventura.

**NOTA:** Ver la tabla general de personajes (ST-3) para las bonificaciones específicas que aquí no se indican

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	BO C.C.	BO Proyectil	MM	Notas
Cigfa Bairg	3	31	SA	20	N	35ba	30da	-5	Barda dunlendina. 18 pp; listas de sortilegios de bardo e "Ilusiones".
Malm Bairg	3	65	CE	35	S	83ec	50acp	10	Guerrero dunlendino.
Taim Loech	4	52	CM	45	S	78ha	65al	15	Montaraz dunlendino. 8 PP (+2 sortilegios); listas de montaraz.
Fuilcwian	4	55	SA	40	S	90ea	50acp	15	Explorador nórdico.
Muc el jabalí	4	115	C	40	N	65Co	-	30	Un jabalí salvaje, 'rápido', ver ST-2 para efecto de situación en la BD.

### CODIGOS Y COMENTARIOS

**PV:** puntos de vida

**BD:** bonificación defensiva del PNJ (incluye escudo si lo hay).

**CA:** clase de armadura: Sa: sin armadura, C: cuero, CE: cuero endurecido; CM: cota de malla, CO: coraza.

**BO C.C.:** Bonificación ofensiva en cuerpo a cuerpo y armas utilizadas. Las abreviaturas de las armas van a continuación de la bonificación ofensiva: ec = espada corta, ea = espada ancha, ci = cimitarra, e2 = espadón, ma = maza, ha = hacha, mt = martillo de guerra, hc = hacha de combate, az = azada de guerra, ga = garrote, ba = bastón, da = daga, la = lanza, lc = lanza a caballo, ja = jabalina, aa = arma de asta, ho = honda, acp = arco compuesto, ac = arco corto, al = arco largo, bsl = ballesta ligera, bsp = ballesta pesada, bo = boleadoras, si = siruken, co = colmillo.

**BO PROYECTIL:** Bonificación ofensiva al usar un arma de proyectil. Ver arriba para abreviaturas.

**MM:** Bonificación de movimiento y maniobra.

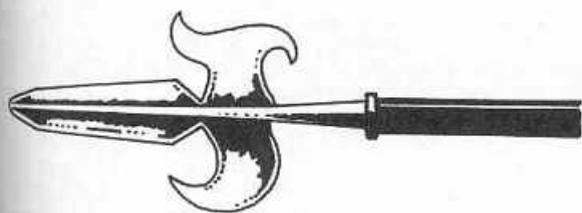
## M-5.1 CIGFA BAIRG

Cigfa Bairg es una vieja barda (tercer nivel) de sangre dunlendina que quedó coja de pequeña, por una caída cuando huía de una partida de guerra procedente de Angmar. Hasta hoy se apoya en su nudoso bastón (mágico) como si fuese un salvavidas. (Es, después de todo, un multiplicador x3 PP que suma +5 a todas sus tiradas y ataques de sortilegio). Su andar encorvado exagera su corto perfil (1,57 m.). Inquieta, amargada y algo malvada, no ama al prójimo. Cigfa comparte el desapego a la vida de todo el linaje Bairg.

La sangre Bairg también se nota en su color. Como el resto de la familia, Cigfa tiene cabellos rojo oscuro, penetrantes ojos verdes y pequeñas orejas. Su rostro ancho y arrugado, su barbilla puntiaguda, le dan un aspecto apergaminado. Tiene un semblante desconcertante. Unos atavíos poco gratos completan la imagen de una mujer que perdió hace mucho tiempo el interés por la belleza exterior.

Sin embargo, hay una cosa que le fascina, el Cuerno de Kine. Cree (con razón) que es un poderoso artefacto bárdico que le permitirá tejer encantamientos con notas mágicas. Su ansia de poseerlo no se extinguirá. De manera que Cigfa busca la manera, cualquier manera, de conseguir el cuerno.

El plan de Cigfa implica engatusar a un grupo de jóvenes aventureros para que se adentren en las tierras salvajes de Rhudaur y viajen hasta Páramo Largo en los Páramos Fríos meridionales. Usando las pistas que aparecen en el poema de su fallecido tío Manawidan, cree que el grupo podrá encontrar el Lago Inferior y conseguir el tesoro de Talin. El tesoro es su cebo porque ella lo único que quiere es el precioso Cuerno blanco de Kine. Para ello, Cigfa ha llegado a la Última Posada en busca de candidatos para su trama.



## M-5.2 MALM BAIRG

Malm Bairg es un primo lejano de Cigfa. Es un ganadero dunlendino y él, su hermano Laer y sus hijos Cles y Odoorus cuidan de un rebaño de ovejas en las ruinas de un antiguo fuerte que mira sobre el Teregnen (S. Trola-gua), un afluente del río Bruinen (S. "Sonorona") que fluye a través de la parte sur del Bosque de los Trolls. Su placida vida rutinaria se ve salpicada por el saqueo nocturno de los rebaños vecinos, en incursiones que han resultado en más de un asesinato. Malm y los suyos son un grupo peligroso. (En realidad, tanto Malm como Laer son guerreros dunlendinos de tercer nivel).

A diferencia de Cigfa, Malm no parece un Bairg. Pequeño (1,55 m.), de cabellos rubios y mirada alegre, tiene el aspecto de un duende de las colinas. Sus pantalones a cuadros de colores y justillos a rayas le dan un aire festivo que oculta el furor que domina su alma.

Malm es el descendiente directo de Manawidan Bairg y es el heredero de las leyendas orales asociadas a

la búsqueda del tesoro de Talin por parte de Manawidan. Estas vagas historias han aumentado la ya considerable codicia del ganadero. Pero Malm no tiene ninguna pista sobre la localización del Lago Inferior, por lo que se ha burlado de seguir el sueño de Manawidan, hasta ahora.

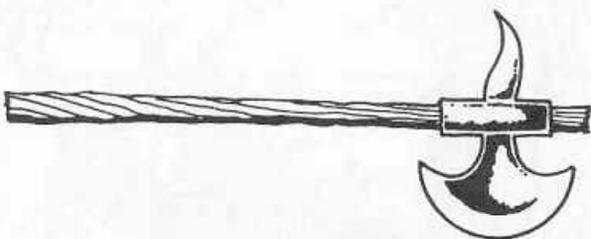
Hace poco, el hijo de Malm, Cles Bairg, volvía de un largo viaje a Bree. Cles se alojó en la Última Posada en el camino de regreso, donde conoció a Cigfa y se enteró de lo que ofrecía. El chico rechazó la oferta de la vieja sin revelar su parentesco y, pocas noches después, le contó a su padre Malm el plan de la anciana para descubrir un tesoro en los Páramos Fríos. Malm se dio cuenta de que Cigfa, de alguna manera, había descubierto el tesoro de Talin, así que elaboró un plan para seguirla. Al día siguiente, Malm partió hacia la posada. Una vez allí, comenzó a vigilar a Cigfa, con la intención de seguir a cualquier grupo que enviase en busca del tesoro que, tiempo atrás, escapó a su antepasado.

**NOTA PARA EL DJ:** De esta manera, Malm piensa seguir a los PJs en su viaje para descubrir el Lago Inferior. Una vez allí, los PJs no serán necesarios en los planes de Malm y el ganadero intentará robar el tesoro por todos los medios a su alcance -lo que incluye matar a los PJs. Pero, como los PJs, Malm ignora la presencia de Taim Loech (ver M.5-3).

Normalmente, un PNJ que siguiese a los PJs tendría que hacer continuas tiradas de dados para maniobras de rastreo o, en caso de estar a la vista, de acecho. En dicho

caso, siempre que Malm estuviese al alcance de la vista o del oído del grupo, los PJs tendrían una oportunidad de descubrirle si pasasen una tirada de percepción. (Para más información sobre estas maniobras, ver la sección 2.32 de las reglas). A efectos de esta aventura introductoria, sugerimos que el DJ deje que Malm siga con éxito al grupo.

Malm, que no ha pasado de asesinar a sus rivales, lleva las armas necesarias para arrancar el botín a un enemigo descuidado. Su espada corta mágica (+15) tiene una hoja invisible que le da a Malm una bonificación extra (+20 a la BO o a la BD) durante el primer asalto de cualquier combate cuerpo a cuerpo. Un par de botas élficas de Salto le permiten saltar instantáneamente 7,5 metros en cualquier dirección, un máximo de dos veces al día.



### M-5.3 TAIM LOECH

Taim Loech se interpone en los planes tanto de Cigfa como de Malm. Este montaraz dunlendino (cuarto nivel) es el guardián del tesoro de su bisabuelo y ahora vive en una pequeña cueva que da al inicio de la Escalinata del Páramo (el mejor acceso a la caverna del Lago Inferior). Taim espera el momento propicio para transportar eventualmente el tesoro a su casa en Pedol Brin, en Rhudaaur Oriental.

Taim mide un metro ochenta y es de complexión robusta. Sus ásperas facciones, su barba rala y su cabellera castaño rojiza son típicas de un noble dunlendino, lo que parece indicar que tanto su antepasado Talin como el mismo Taim vienen de familia con sangre real. Las ropas funcionales y prácticas del montaraz hacen poca justicia a esta, por otro lado, imponente figura.

Taim es un solitario tranquilo, reservado, que perdió a su mujer y a sus hijos en una plaga hará diez años. Su pena está muy arraigada y le lleva a considerar a los animales, y no a los hombres, como sus mejores amigos. Su constante compañero es un terrible jabalí salvaje llamado Muc, una bestia tenaz que luce fundas de cobre finamente grabadas en sus largos y afilados colmillos. Son una buena pareja: Taim el cazador y Muc el ojeador. A Muc le gusta arrancar tubérculos o morder matojos de bayas mientras que Taim toca taciturnas melodías en su flauta de madera.

La flauta de Taim es algo más que un instrumento musical. Alberga poderosa magia (y sirve como un sumando +2 de sortilegios). Cuando se toca, toda la gente que se encuentre en un radio de 7,5 metros debe resistir su poder (TR contra un sortilegio de canalización de segundo nivel) o de lo contrario caerán en la confusión y no podrán actuar (durante 1-10 asaltos). El montaraz está bien protegido contra las emboscadas cuando se ensimisma en la música.



Además de su flauta, Taim lleva un par de dagas, un hacha y un arco largo de tejo (+20). Cada una de estas armas es una herencia bien trabajada, que ha sido usada durante muchas generaciones. Además de sus sortilegios, le dan al montaraz un arsenal considerable con el que defender su supuesto legado.

**NOTA PARA EL DJ:** *Taim y su jabalí Muc son los adversarios obvios de los PJs, mientras que Malm es un enemigo menos evidente. A Malm le favorecerá sin duda la muerte de Taim y Muc, pero espera que estos dos debiliten el grupo de los PJs antes de perecer. Después de todo, ello hará la labor de Malm mucho más fácil.*

Hemos añadido a Muc el jabalí para demostrar dos factores que son decisivos en la mayoría de las buenas aventuras. El primero es que los animales conocidos pueden ser adversarios peligrosos y excitantes, cuya simple presencia hace que una ambientación parezca más real. Después de todo, son un nexo de unión con nuestro propio mundo. Un simple encuentro con un animal potencialmente difícil puede ser tan divertido como luchar con una horrible criatura. Hemos incluido a Muc para que el DJ pueda emplear este encuentro sin tener que preocuparse de los encuentros (casi siempre aleatorios) con los animales que son inherentes en casi todos los guiones.

El segundo factor es que la combinación de un PNJ con un compañero animal puede constituir un obstáculo serio. La mayoría de los animales confían en sus sentidos bien desarrollados (por ejemplo, el olfato de un perro, o en este caso de un jabalí) que les dan ciertas ventajas. Por ejemplo, Muc podría oler a un personaje que ni él ni Taim podrían ver. A su vez, los ojos de Taim pueden compensar por muchas de las limitaciones de Muc.

## M-5.4 FUILCWIAN

**NOTA PARA EL DJ:** *Al contrario que Malm y Taim, Fuilcwian podría ayudar a los PJs. Sin embargo, no es amigo de Cigfa y podría demostrar ser un peligroso enemigo. Los PJs deben tratarlo con cautela, ya que Fuilcwian es un ejemplo de un personaje no alineado o "neutral" cuyas lealtades no están claras o son impredecibles.*

Fuilcwian es un canoso pastor del Norte (y explorador de cuarto nivel). En tiempos fue un solitario que cazaba y pastoreaba en los Páramos Fríos meridionales, pero ahora es un pastor bastante próspero. Vive con su hijo, su hermano Frecwian, el hijo de Frecwian y tres mujeres dunlendinas en Benhuis, un edificio algo restaurado de un fuerte dunlendino abandonado (ver M-6.2).

Fuilcwian se crió en la misma aldea del Norte de Rhudaur que Cigfa Bairg, y los dos jugaban juntos de niños. Se separaron cuando una banda de Angmarim (hombres de Angmar) atacó el asentamiento. Mientras que Cigfa resultó herida y perdió a sus padres en la refriega, Fuilcwian escapó sin un rasguño, porque, según se supo después, fue Batis, el padre de Fuilcwian, quien traicionó la confianza de la aldea. Cigfa nunca ha perdonado a nadie de la familia de Fuilcwian por las fechorías de Batis. Por su parte, Fuilcwian y Frecwian creen que Cigfa es la culpable de la reciente muerte de Batis. (Batis fue ahorcado en Cameth Brin hace dos meses, tras ser delatado a un montaraz dúnadan local).

Fuilcwian es el típico nórdico de Eriador: tosco, físico, tranquilo y orgulloso. Sus ojos azul claro, piel blanca, largos cabellos rubios y poblada barba resaltan la imagen de un duro pero noble hombre de frontera. Con una estatura de 1,95 m. y siempre con su recia espada ancha (+15), contradice la imagen del pastor tímido. Naturalmente, gran parte del rebaño de la familia de Fuilcwian ha sido adquirido en incursiones porque, al igual que Malm, Fuilcwian es un experto ladrón de ganado.

Por sus años pasados en los Páramos Fríos, el pastor del Norte conoce bastante bien las tierras de los Páramos. Ha acampado a menudo en la pista cercana a Páramo Largo y, más de una vez, ha escuchado los gritos nocturnos de los colimbos en el Lago Inferior. Aquellos eran días de soledad, iluminados por las canciones y las historias que los bardos errantes narraban junto al fuego de campamento. Una de esas historias hablaba de un lago perdido y, incluso ahora, Fuilcwian recuerda cuando se sentaba contemplando la luna, pensando si los colimbos no habrían encontrado el lago. Fue una cuestión que nunca resolvió, ya que nunca supo nada sobre la leyenda de los Bandidos del Camino Bajo o del tesoro de Talin.



Esta es la mayor ironía en la historia del pastor. Fuilcwian hasta tiene una llave para abrir la cripta que contiene el tesoro de Talin, una llave que Cigfa recuerda de cuando eran niños (ver 6e en M-6.2). Pero siendo tan codicioso como es, Fuilcwian ignora las pistas que posee.

**NOTA PARA EL DJ:** *Si Fuilcwian descubre la relación entre el tesoro y el lago perdido, actuará sin duda para recuperar el tesoro. Reunirá a los hijos y a su hermano y saldrá, haciendo que la tarea de los PJs sea prácticamente imposible. De manera que los PJs deben ser cautelosos, sonsacándole información sin revelar sus motivos o su relación con Cigfa. No quieren ni irritar a Fuilcwian ni tener otro rival en la búsqueda del tesoro.*



## M-6 LOS LUGARES

*Los Colimbos de Páramo Largo* gira en torno a tres lugares específicos: 1) la Última Posada, 2) la casa de Fuilcwian, y 3) el conjunto del Lago Inferior junto al Páramo Largo.

**NOTA DE DISEÑO:** *Al ser ésta una aventura contenida en sí misma, hay un punto de partida y un destino definidos. Los lugares intermedios son predecibles, ya que se les permite poca flexibilidad a los PJs. En un guión más corriente, el DJ puede saber el objetivo de los PJs, pero puede ser difícil predecir qué camino van a seguir y con ello los lugares de aventuras que encontrarán. Ello obliga al DJ a esbozar una diversidad de localizaciones, con los lugares de aventuras más probables definidos en mayor detalle. Claro que el DJ puede usar diseños estandarizados para ciertos lugares o, sencillamente, improvisar sobre la marcha.*

### La ruta del grupo

Esta aventura ocurre a lo largo de una ruta que atraviesa en dirección Este y luego Noreste la zona central de Rhudaur, en Eriador. (Ver el mapa de la ruta). Comienza en la Última Posada, junto al Gran Camino del Este, cercana al Último Puente que salva el río Mittheithel (S. "Fontegrís")

Desde allí, los PJs viajan hasta la casa de Fuilcwian, a setenta y cinco kilómetros en dirección Este, siguiendo el Gran Camino del Este. Tras abandonar la casa de Fuilcwian, el grupo deja el Gran Camino y toma la vieja ruta en dirección Nordeste, que atraviesa la región del Bosque de los Trolls. Tomarán la desviación a la derecha, cuando la ruta se bifurque, a 60 kilómetros al Norte, evitando la inmensa ciudadela de Teregost.

Páramo Largo se encuentra justo al norte de la ruta y a unos 150 kilómetros al este de Teregost. Son diez días de viaje a pie desde la Última Posada. El risco propiamente dicho domina la parte alta del río Bruinen; el Lago Inferior se encuentra bajo tierra, junto a su margen meridional.

### M-6.1 LA ULTIMA POSADA

Rhudaur es una tierra pobre y peligrosa. Arrasada en el 1409 de la Tercera Edad por el Rey brujo de Angmar, sus tierras altas, abruptas y densamente arboladas quedaron casi completamente deshabitadas hace mucho tiempo. Ahora es un territorio salvaje. Quedan muy pocos vestigios del reino Dúnedain, siendo la Última Posada, junto al Último Puente, uno de los más destacables.

La Última Posada es un refugio de piedra relativamente modesto que constituye la parada más oriental del en tiempos muy transitado Gran Camino del Este. Es el refugio de los viajeros, cazadores, pastores y aventureros que viven en, o atraviesan, Rhudaur. Al no tener competencia de pueblos o aldeas, la posada sirve de núcleo para el comercio y la cultura locales.

El complejo de la posada, en forma de U, está formado por un edificio principal de dos pisos con los establos y un almacén como anexos. Los edificios se organizan en torno a un patio central con césped, en cuyo centro se encuentra el pozo, en lugar bien sombreado y tranquilo. La puerta principal mira al Gran Camino del Este.

Aparte de las dependencias, el primer piso de la posada alberga la vivienda de la familia del posadero, así como una cocina, una taberna, una sala privada, una sala

pública y dos reservados con cortinas. El segundo piso está integrado por dos grandes dormitorios comunales y cuatro habitaciones individuales con buena calefacción. Las gruesas alfombras y tapices, las grandes vigas de madera y la piedra rojiza consiguen crear un ambiente acogedor.

Siempre hay alojados en la Última Posada entre media docena y una docena de feligreses. Algunos son mercaderes o aventureros de viaje, mientras que otros son lugareños: cazadores, tramperos, pastores y demás. Todos disfrutan de la hospitalidad discreta de la alegre y sencilla familia Grumm. Junto con sus dos hijos (Leddon y Puli) y sus tres hijas (Minna, Bannie y Gleefta), Rubb Grumm y su mujer Bura llevan un establecimiento cómodo y eficiente.

**NOTA PARA EL DJ:** *Mientras que la posada cuenta normalmente con una serie muy variada de huéspedes, para este guión ya se ha hecho la mezcla. La barda cojitranca Cigfa Baigr ocupa una de las habitaciones privadas. Otra de ellas está ocupada por un cazador llamado Mathoich, que puede ayudar a los PJs con indicaciones o consejos para el viaje. Una familia de cuatro miembros reside en uno de los dormitorios comunitarios del piso de arriba. Guiados por el hijo mayor, Arald, un mercader del valle del Anduin, suelen mantenerse apartados. El otro huésped que queda es un pastor llamado Gronu. Gronu tiene también una habitación privada y pasa las tardes en la taberna, vigilando a Cigfa. Malm Baigr le paga por esta vigilancia, esperando descubrir los planes de la anciana respecto al tesoro. (Malm espera noticias en su cercano campamento).*

### Plano de la Última Posada.

**1. Establos.** Los establos incluyen nueve pesebres para caballos, un granero y una pequeña forja.

**2. Talleres.** Aquí los dos hijos de los Grumm llevan a cabo casi todas las reparaciones de la posada. Hay un taller de carpintería, un banco de zapatero, una rueda de molino, una mesa para trabajar el cuero y un almacén de herramientas.

**3. Almacén general.**

**4. Cocina.** La gran cocina puede preparar comida para hasta treinta personas.

**5. Taberna.** Este acogedor rincón es donde los lugareños van a tomar un trago y enterarse de los últimos chismes. Además de los huéspedes de la posada, cada tarde hay aquí entre uno y seis lugareños, que se quedan hasta la hora antes de medianoche (11.00 pm).

**6. Sala pública.** La puerta principal da a la sala pública, calentada por una gran chimenea de piedra (que comparte el tiro con otra similar en la cocina). Una barra de bar domina una de las paredes. Cuatro mesas pequeñas, dos cuadradas y dos redondas, permiten comer con tranquilidad. Hay una gran mesa con capacidad para doce comensales.

**7. Reservados.** Estos pequeños cuartos quedan ocultos a la sala pública por unas cortinas.

**8. Pasillo.** Este pasillo comunica la sala pública con la escalera y con la salida al patio. El cuarto privado y los alojamientos del posadero dan a este pasillo.

**9. Escaleras.**

**10. Pasillo de la planta superior.** Este pasillo accede a las cuatro habitaciones privadas, los dos dormitorios comunitarios y un balcón.

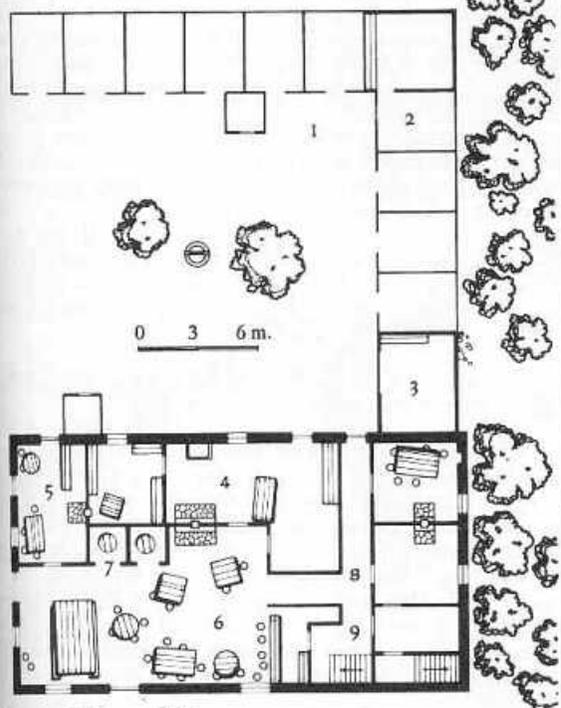
**11. Dormitorios comunitarios.** Estos dos grandes dormitorios proporcionan alojamiento para los huéspedes menos exigentes.

**12. Habitaciones privadas para huéspedes.** Cada uno de estos dormitorios puede acomodar de uno a cuatro huéspedes. Dos tienen chimenea.

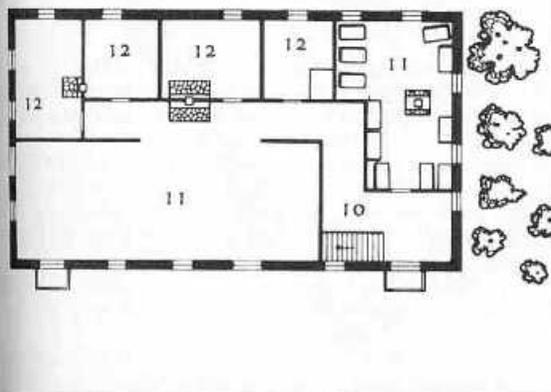
**NOTA PARA EL DJ:** Para más información sobre la Última Posada, ver la aventura en la Parte III.

## LA ULTIMA POSADA

### PLANTA BAJA



### PLANTA SUPERIOR



## M-6.2 LA CASA DE FUILCWIAN

**NOTA PARA EL DJ:** Puede que los PJs quieran viajar desde la Última Posada a Páramo Largo, pasando por la casa de Fuilcwian, el pastor. Fuilcwian fue un amigo de la infancia de Cigfa Bairg, y aunque ahora la barda y el pastor se odian, Cigfa sabe que Fuilcwian podría ayudar a los PJs. Después de todo, hubo un tiempo en que Fuilcwian vivió en los Páramos Fríos Meridionales, en la zona donde se suponía que vivían los Bandidos del Camino Bajo. Además, Fuilcwian posee, sin saberlo, una llave (ver 6e más abajo) que abre la cripta que contiene los tesoros de Talin. (Ver M-5.4 para más información sobre Fuilcwian).

Fuilcwian el Pastor vive en Benhuis, un edificio de piedra parcialmente restaurado en el centro de un fuerte dunlendino abandonado. Dos muros concéntricos de tierra rodean las partes más elevadas de la colina terraplenada, los únicos restos de lo que en tiempos fue formidable fortaleza. Los elfos llamaban a este sitio Caras na Teregnen, la "Ciudad (de la colina) junto a Trolagua", ya que estaba construida sobre una empinada elevación junto a uno de los dos mayores ríos que nacen en el Bosque de los Trolls. A tan sólo unos kilómetros al sur del Gran Camino del Este (y a sólo 6 kilómetros al norte de la torre de Malm Bairg), esta ciudadela dominaba en tiempos dos grandes rutas comerciales. Ahora, los hombres evitan la verde colina, ya que se considera un sitio encantado.

Fuilcwian y sus compatriotas se ufanan de esconderse tras el misterio que rodea su hogar. Pocos se acercan lo bastante para molestarles, y aquellos que lo hacen son fácilmente engañados o eliminados. La principal tarea de Fuilcwian es impedir que su pequeño rebaño de ovejas y ganado salga fuera de la zona cerrada en la cima de la colina. El humo de los fuegos de la cocina se minimiza usando la mezcla adecuada de madera seca, y se le añade un tinte azul para darle un tono extraterrenal.

**NOTA PARA EL DJ:** Obsérvese la preocupación de la familia por permanecer oculta. Una pista tan sencilla como el humo de una hoguera puede traicionar la presencia y situación de alguien. Esto vale para los aventureros cuando viajan, y un grupo de PJs debería cuidar cada detalle de su rutina diaria. Dado que ésta es una aventura para principiantes, el DJ no tiene por qué ser demasiado riguroso con los descuidos de los PJs; sin embargo, esto ayuda a destacar la necesidad de estar al tanto de las repercusiones de cada acción. Incluso las actividades más inócuas a primera vista pueden llevar a resultados peligrosos. Así que, si puedes, haz que los PJs establezcan una rutina diaria bien pensada, que usen siempre que no digan lo contrario.

Un día normal en Benhuis significa algo de pastoreo y también de robo, y acaba en un sencillo banquete. Los siete residentes -Fuilcwian y su hijo Arcwian, la esposa de éste, Boeda, el hermano de Fuilcwian, Frecwian, el hijo de Frecwian, Nels y su esposa Coefda, y una sirvienta llamada Cimra- llevan una vida relativamente fácil. Fuilcwian y Frecwian se turnan cuidando de las ovejas y guiando a los chicos en incursiones nocturnas, mientras que la volátil Boeda cuida de las tres vacas. Coefda se encarga de las tareas de la casa con la ayuda de la joven Cimra.

Cada cuatro semanas, (excepto en invierno) todos menos Fuilcwian llevan el pequeño rebaño río abajo, a una resguardada cañada junto al río Bruinen, el antiguo hogar familiar. Allí pescan, comen y se encuentran con

parientes cercanos. Fuilcwian, cansado hace tiempo de esas cosas, permanece en Benhuis y guarda las pertenencias de su familia.

**NOTA PARA EL DJ:** *La partida periódica de casi todo el grupo de Fuilcwian permite a los PJs viajar a Benhuis y encontrarse con un único PNJ. Con el tiempo adecuado, los PJs pueden encontrar a Fuilcwian cuando esté solo. Ello no debería representar ningún problema, ya que el comienzo de la aventura coincide con la reunión mensual de la familia de Fuilcwian. En un escenario normal, el DJ podría fijar la fecha para más adelante, de forma que los PJs tuviesen que investigar la rutina de Benhuis (o confiar en la suerte) para evitar el encontrarse con todos o la mayoría de los siete habitantes del lugar.*

## Plano de la casa de Fuilcwian

**1. Camino principal.** Este viejo camino comunica el valle de Bruinen, al sur, con el Gran Camino del Este y, al final, con la ciudad de Cameth Brin. En tiempos fue una transitada ruta comercial, pero ahora es una pista poco visitada.

**2. Vado del Teregnen (Trolagua).** Las rápidas aguas de la corriente hacen que el cruce sea traicionero. Incluso el vado es peligroso. Una caída en la pedregosa corriente significará que la víctima perderá 1-10 puntos de vida, además de un ataque +25 (grande) en la tabla de ataques de presa y desequilibrio (AT-6). Si los PJs usan el vado, se trata de una maniobra **difícil** en la Tabla de Maniobras de Movimiento (MT-1). Si los PJs intentan cruzar por cualquier otro sitio, deben realizar una maniobra **extremadamente difícil**. El vado es difícil de distinguir, así que los PJs tendrán que pasar una tirada **difícil** (-10) de percepción en la Tabla de Maniobras Estáticas (MT-2) para descubrir el punto exacto por donde deben cruzar.

**3. La colina de Fuilcwian.** Esta imponente altura está terraplenada y ocupada por las ruinas de un fuerte dunlendino. Un foso seco rodea la base de la colina. Hay otro foso que circunda la colina a medio camino ladera arriba. Un alto muro de tierra se alza entre ambos fosos. En la cima de la colina, pasado el segundo foso, se levanta otro muro de tierra. Era la última línea de defensa. Ambos muros estaban coronados en tiempos con empalizadas de madera.

**4. Laberinto de la puerta.** La puerta, orientada al sur, es la única entrada al fuerte. Aquí, la senda serpentea ladera arriba.

**5. Explanada en la cima (pasto de Fuilcwian).** Este campo oval ocupa la cima de la colina y sirve ahora de pasto para las ovejas y vacas de Fuilcwian. En tiempos fue el emplazamiento de las viviendas de los habitantes dunlendinos del fuerte.

**6. Benhuis (la casa de Fuilcwian).** Este tosco complejo de piedra fue antaño la gran residencia de un cacique dunlendino y de su séquito. Sólo ha sido restaurado parcialmente, pero sigue siendo bastante cómodo. A continuación viene la descripción de sus habitaciones:

**a. Sala principal.** Esta estancia de 6x6 metros ya no tiene techo. Fue en tiempos antesala y lugar de agasajo del cacique, pero ahora no es más que un patio donde los caballos tienen sus establos.

**b. Gran sala.** Esta cámara de 6x12 metros es la zona del comedor principal y donde se realiza la vida de día-

rio. La galería de madera que en tiempos circundaba las paredes superiores se ha podrido. Una gran puerta de roble de doble hoja guarda la entrada. Cada una de las hojas está decorada con un aldabón en forma de lobo. Son un medio de controlar a los intrusos. A menos que se tire de uno de ellos, dos piedras que cubren una superficie de 1,8x1,8 metros delante de la puerta, ceden, descubriendo un pozo de 10 metros de profundidad. Las piedras están unidas mediante goznes a un mecanismo de muelles contrapesado, por lo que vuelven a su posición original (y pueden volver a funcionar) tras hacer caer a la víctima en el pozo. Las víctimas reciben un ataque de aplastamiento/caída de +30 (medio) (ver la tabla CST-2). Para descubrir la trampa, los PJs deben pasar una tirada de dificultad **media** (+0) en la tabla de Maniobras Estáticas. Desactivar la trampa es una maniobra **difícil** (-10).

**NOTA PARA EL DJ:** *Los personajes deben usar los aldabones o desafiar la trampa antes de entrar a la Sala Principal, a menos que sea Fuilcwian quien abra la puerta desde dentro. Para pasar la trampa, los PJs deben primero descubrir su mecanismo, mediante una tirada de percepción, o bien dispararla. Después deben desactivarla o pasar sobre ella, suponiendo que no se hayan dado cuenta de que un pequeño tirón en uno de los aldabones ya serviría. Obsérvese que la trampa sólo se dispara cuando se mueve la puerta, de manera que una víctima que abre lo bastante la puerta antes de caer, permitiría a los demás pasar sin daño alguno (ya que la trampa vuelve a su sitio y la puerta no tiene por qué moverse más).*

**c. Cocina.** Un par de toscos fogones chimenea presiden esta habitación de 5x5 m. El rincón más alejado de la entrada alberga un pozo profundo, protegido por una madera y una puerta de bronce.

**d. Aseos.** Dos pozos de piedra siguen siendo usados por los habitantes.

**e. La habitación de Fuilcwian.** En tiempos fue la estancia del cacique. Ahora esta cámara de 5x5 metros alberga la cama de Fuilcwian y su botín. Fuilcwian tiene un cofre lleno de monedas (30 monedas de oro y 1000 de plata) y joyas (diez joyas que valen unas 10 monedas de oro cada una). Hay un par de cajas debajo de su gran cama de roble. Una contiene un anillo encantado de hierro negro (es un sumando de +2 para sortilegios de Canalización), la otra un arco largo de +15. Una llave oxidada se encuentra debajo de la seda que envuelve al arco.

**NOTA PARA EL DJ:** *Sin parecer importante, esta llave es una de las tres que pueden abrir la puerta de la cripta que contiene el tesoro de Talin. (ver 7 en M-6.3). Los PJs podrían recordar que, si un objeto es ligero, puede valer la pena llevarse. Taim Loech tiene otra llave igual a ésta (ver M-5.3 y M-6.3).*

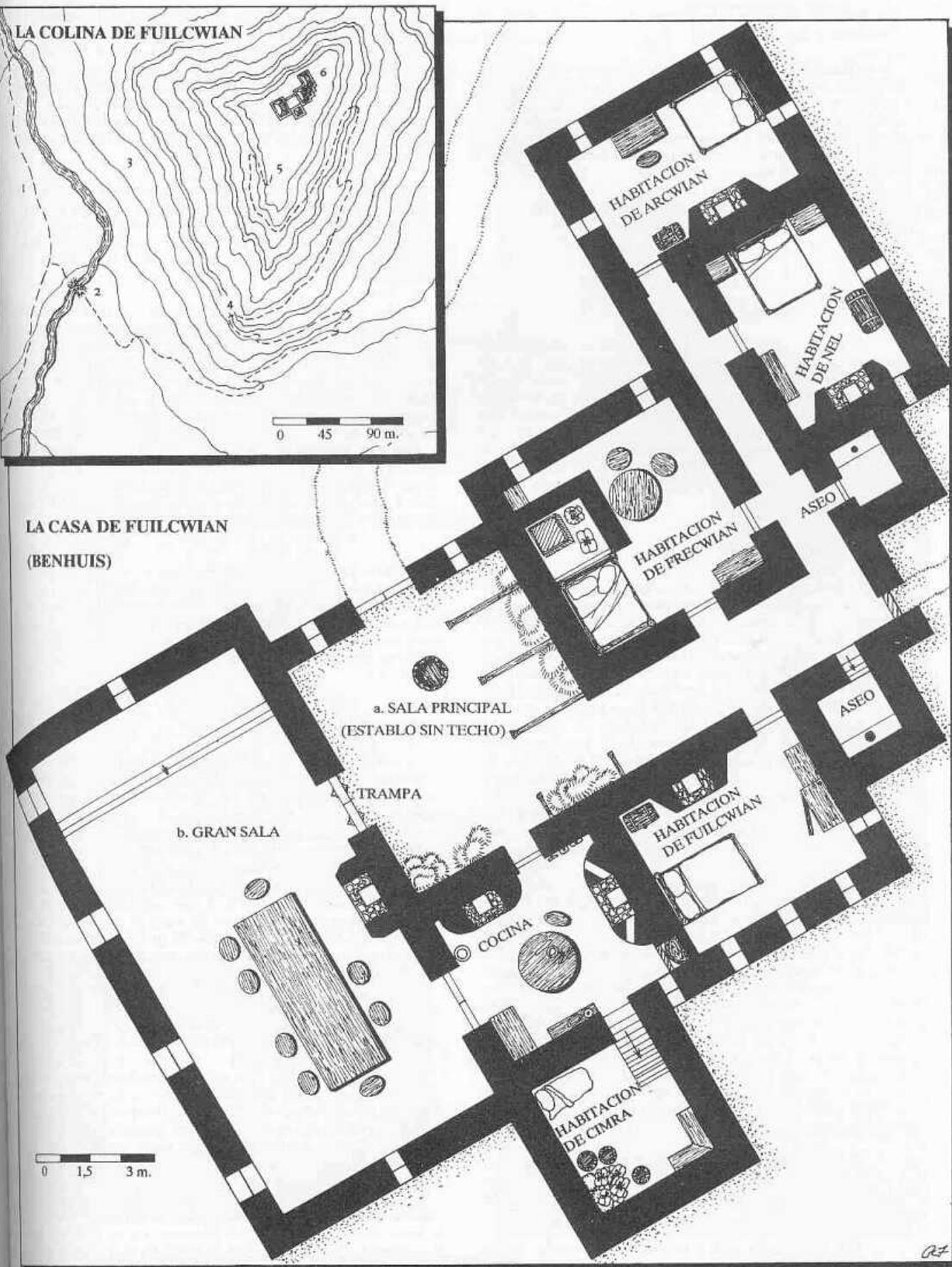
**f. Habitación de Freicwian.** Freicwian duerme en lo que fue armería en otros tiempos. La habitación de 5x5 metros tiene las paredes cubiertas por ricos tapices y es la más cómoda de toda la casa, de no ser porque carece de ventanas. El tesoro de Freicwian está almacenado en un escondrijo secreto de 1,5x1,5x1,5 metros, detrás del cabecero de la cama. Es Muy Difícil de descubrir (-20, usando la tabla MT-2) y se llega a él moviendo la cama. Dentro hay una bolsa con 25 monedas de oro, un saquito con tres gemas (cada una vale 20 monedas de oro) y un estuche con un collar que vale 50 monedas de oro.

**g. Habitación de Arcwian.** Arcwian y su mujer Boeda ocupan esta habitación de 5x3 metros. Nunca dejan en

LA COLINA DE FUILCWIAN



LA CASA DE FUILCWIAN  
(BENHUIS)



ella nada de valor, ya que incluso Arcwian desconfía de Fuilcwian y Frecwian.

**h. Habitación de Nels.** Esta es la habitación (5x3 metros) de Nels y su esposa Coedfa. Su perro Nydlanga, muerto recientemente, dormía en el hueco de la pared exterior, guardando la entrada secreta/salida de emergencia. El hueco es Fácil de ver desde el interior (+20), pero Extremadamente Difícil (-30) de descubrir desde el exterior (usar tiradas de percepción en la tabla MT-2).

**i. Habitación de Cimra.** Aquí duerme tristemente la sirvienta. Antes era una bodega.

## M-6.3 EL LAGO INFERIOR JUNTO A PARAMO LARGO

**NOTA DE DISEÑO:** *El Lago Inferior es, obviamente, la meta final de los PJs. Junto con Páramo Largo, la laguna subterránea es un lugar espectacular. Su diseño utiliza características naturales para crear un efecto de maravilla y grandeza, enfatizando el hecho de que las creaciones fantásticas más efectivas son, a menudo, simples modificaciones de los dones de la naturaleza. Ello hace que la ambientación sea "comprensible", permitiendo que los jugadores se relacionen con el sitio y cancelando con ello su incredulidad.*

### Páramo Largo

La clave para descubrir el Lago Inferior es, naturalmente, Páramo Largo, una enorme escarpadura gris que domina el río Bruinen a unos 60 km. al nordeste de Rivendel. Es una elevación imponente. Lo que parece ser un risco de cien metros de altura es, en realidad, más alto puesto que el Páramo se levanta 150 metros desde su verdadera base junto al Lago Inferior. La sección inferior de sesenta metros de pared llega hasta la caverna que se encuentra a lo largo de su ladera suroccidental y queda oculta por el terreno circundante (ver la sección de Páramo Largo). Tan sólo una apertura de 180 cm. de anchura, que corre a lo largo del acantilado, oculta por arbustos, sirve de unión entre la parte superior y la inferior del Páramo. Esta grieta es el acceso principal a la Caverna del Lago Inferior. (Para más información sobre las vías de acceso a la caverna, ver M-4.3). Los gritos de los colimbos resuenan a través de la grieta cada atardecer, revelando la presencia de las tranquilas y frescas aguas más abajo. Estos gritos pueden oírse hasta a kilómetro y medio de distancia.

Una senda corre a lo largo de la base de Páramo Largo y cruza en dirección Sur, atravesando el río Bruinen en un vado cercano. Justo antes de que la senda se dirija hacia el Sur y se aleje de la ladera del Páramo, aparece la Escalinata del Páramo, como una cicatriz en diagonal que corta la ladera del acantilado. La mayoría de los viajeros ven la Escalinata como poco más que una gran grieta en el granito gris y no le prestan atención. Sin embargo, es aquí donde los que buscan el Lago Inferior deberían dejar la senda y dirigirse hacia el punto donde la Escalinata aparece para encontrarse con la base de la escarpadura.

**1. El Páramo.** El acantilado tiene una cara de granito de 150 metros de altura, que va desde la orilla del Lago Inferior hasta culminar en la cima de un saliente llamado la Frente del Páramo.

**2. La Escalinata del Páramo.** Arrancando en la Frente del Páramo, esta Escalinata de 60 cm. de anchura

baja en diagonal a través de la ladera del acantilado. Una vez llegada a la boca de la Caverna del Lago Inferior, la Escalinata desciende en zig-zag. La base de la Escalinata se encuentra en una playa pedregosa junto a la laguna subterránea. En buenas condiciones, el permanecer en la Escalinata es una maniobra difícil (-10). Cuando hay tiempo tormentoso o hay oscuridad, el bajar sus escalones se convierte en maniobra extremadamente difícil (-30).

**3. Boca de la caverna.** Una apertura de 180 cm. de ancho corre durante unos cien metros a lo largo de la línea donde el Páramo Largo debería unirse normalmente al terreno circundante. El Páramo, naturalmente, desciende otros 60 metros por debajo de la boca de la caverna.

**4. La cueva de Taim Loech.** Taim Loech y su jabalí salvaje Muc (ver M-5.3) viven en esta cueva de 5 metros de profundidad, por 2,4 de ancho y 2,4 de alto. La boca de la cueva se encuentra justo por encima del nivel del suelo, pero está oculta por un árbol que crece en la ladera del Páramo Largo, siendo difícil (-10) de descubrir. La cueva de Taim domina el punto en el que la Escalinata del Páramo desciende a la Caverna del Lago Inferior, a través de la boca de dicha caverna. Dado que la grieta que sirve de acceso a la Caverna del Lago Inferior sólo tiene 60 cm. de anchura a la altura de la cueva de Taim, éste y Muc pueden cruzarla de un salto (la caída, desde luego, sólo sería de 60 metros).

**NOTA PARA EL DJ:** *Taim o Muc están de guardia el 75% del tiempo (resultado 01-75 con los dados). Si descubriesen la presencia de los PJs, esperarían para emboscarlos, atacándoles cuando comiencen a bajar por la Escalinata del Páramo. (Ver 8.2 para más información sobre encuentros con Taim).*

### El Lago Inferior

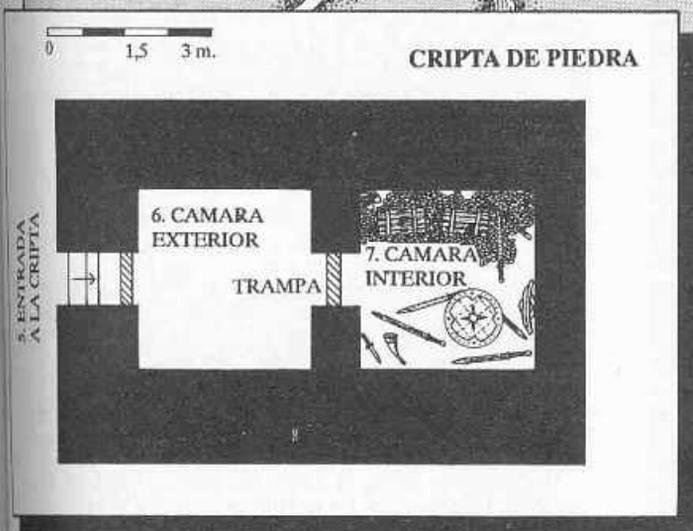
Cualquier descenso a la Caverna del Lago Inferior es traicionero. La Escalinata del Páramo es inclinada y con una anchura media de 60 cm., lo que la hacen una construcción peligrosa. No debería tomarse a la ligera, pero es el único camino hacia abajo, a menos que se quiera saltar una cuerda, o dar un salto en el vacío.

El Lago Inferior es una laguna profunda y clara, con forma de estrella de siete puntas. El lago ocupa toda la caverna que lleva su nombre, a excepción del islote en su centro y las rocas que sirven de base a las Escalinatas que llegan a la caverna. Cientos de gráciles colimbos se mueven en sus aguas y, de noche, convierten la caverna en una coral.

La caverna tiene el techo a una altura de 60 metros, y mide unos 120 metros en su parte más ancha. Los ricos depósitos de minerales de vívidos colores y las rocas que contienen cobre le dan un aire encantado.

**1. El Lago Inferior.** Con una profundidad entre 120 y 200 metros, el Lago Inferior es una vieja laguna. Sus aguas se ven constantemente reforzadas por un gran manantial y por las aguas pluviales que discurren por el Páramo Largo. Sus aguas son frías y ricas en minerales y, por su constante movimiento, buenas para beber.

**2. Trampa de los enanos.** Esta trampa, construida hace mucho tiempo por los enanos mezuquinos, protege la base de la Escalinata del Páramo. Es muy difícil de descubrir (-20) y difícil (-10) de desactivar. (Consultar la tabla MT-2 de las reglas).



**La trampa.** El mecanismo consiste en un muelle de acero que dispara un grupo de catorce pinchos. Quien coloque más de 25 kilos de peso en un cualquiera de los siete últimos escalones de la Escalinata del Páramo, activará la trampa. El escalón retrocederá 7,5 cm. y un panel de pared se deslizará hacia abajo, dejando salir los pinchos. Las víctimas atrapadas en la Escalinata reciben de uno a tres ataques de lanza + 70.

El muelle de la trampa vuelve a ajustarse tras ser disparado, ya que el acto de activar la trampa abre un conducto de agua. Cuando el agua entra en el conducto a presión, mueve una rueda que a su vez mueve una serie de ruedas dentadas que vuelven a colocar el mecanismo del muelle en su posición de preparado.

**NOTA DE DISEÑO:** *La trampa se basa en un mecanismo práctico que funciona. Al pensar y luego describir la manera en la que funciona una trampa, das a los PJs un sentimiento de realismo y al mismo tiempo un problema a resolver (suponiendo que primero pasen la tirada necesaria). Por ejemplo, en este caso, los personajes jugadores pueden colocar una cuerda que permita evitar los últimos siete escalones, o pueden intentar atrancar los escalones o el panel de la pared. Semejante prueba enriquece el juego considerablemente. Recuerda que la complejidad de una trampa debe reflejar la habilidad de quienes la construyeron y la importancia de su misión. Las trampas que protegen los grandes tesoros suelen ser las más duras. Observa también que las trampas que siempre están preparadas, deben poder volver a situarse en posición de funcionamiento.*

**3. El paso sumergido.** Esta cresta plana de piedra, de 15 metros de largo sirve como vía de acceso al islote en el que se alza la cripta de piedra que contiene el tesoro. Dado que se encuentra a unos cuantos centímetros por debajo de la superficie, es difícil (-10) de descubrir y requiere una maniobra de dificultad media para cruzarla.

**4. Islote.** Gran parte del islote de 12 metros de diámetro está ocupada por la cripta de piedra, de 10 metros de largo, 6 de ancho y 3 de alto. Aparte del mojón hecho con huesos de tortuga gigante, es la única cosa que hay en el islote.

**5. Entrada de la cripta.** La entrada de la cripta está cerrada por una puerta de acero. Dos escalones bajan hasta la puerta, una apertura de tan sólo 150 cm. de alto y 90 de ancho. La puerta está cerrada y es difícil (-10) de abrir. (Usar la tabla MT-2). Claro que una llave conseguida de Fulcwian o de Taim Loech la abrirá. La puerta se levanta usando un asa que se encuentra cerca de su base. Una palanca conectada al extremo superior de la puerta, pero oculta en la pared, conecta la puerta con el mecanismo de la trampa en la cámara exterior (ver 6 más abajo). Es imposible quitar esta palanca, a menos que se taladre la pared. Más allá de la puerta hay una escalera de piedra que desciende a una habitación de 3x3 metros, la Cámara Exterior de la cripta.

**6. Cámara exterior.** Las paredes de esta habitación de 3x3 metros están adornadas por hileras de agujeros. Aparte de la entrada de la escalera, la única salida es una puerta de acero en la pared opuesta. Esta puerta también se abre hacia arriba y accede a la Cámara Interior. Aunque no está cerrada, la puerta tiene una trampa.

**La trampa:** La trampa es de dificultad media (+0) de percibir, pero extremadamente difícil (-30) de desactivar (usar nuevamente la tabla MT-2). Si se alza la puerta más de 90 cm. sin desarmar la trampa, una serie de palancas colocadas en la pared abrirán unas compuertas

que permiten a las aguas del Lago Inferior verterse a través de los agujeros en las paredes de la Cámara Exterior. La presión del agua hará que la puerta caiga y se cierre (haría falta un abrir cerraduras esta vez para levantarla), y también hace caer y cierra la puerta de acceso a la cripta (abrir cerraduras nuevamente, ver 5). Las víctimas atrapadas en la habitación verán que la cámara se inunda completamente en tan solo 12 asaltos (2 minutos). Si no escapan pronto, se ahogarán. Para escapar hay que abrir cualquiera de las dos puertas que tiene la cámara, estando ambas cerradas y siendo muy difíciles de abrir (-20) desde el interior. (Abrir una puerta mientras se nada es una maniobra modificada por -100 + la bonificación de nadar del personaje). Tal y como se ha dicho antes, si se tiene una de las llaves de Fulcwian o de Taim Loech se puede abrir la puerta de entrada.

**7. Cámara interior.** La cámara interior es una habitación de 3x3 metros con un altura de techos de 3 metros. Dentro, esparcido por el suelo, está el tesoro de Talin. Es el legado de los Bandidos del Camino Bajo.

#### El tesoro de Talin:

- 1000 monedas de plata, en montones, entre los restos de dos cofres podridos.
- 50 monedas de oro esparcidas por los suelos.
- Un colgante que vale 10 monedas de oro, en una bolsa de seda negra adornada con una estrella de siete puntas bordada en plata.
- 10 gemas, cada una de las cuales vale 2 monedas de oro.
- Seis espadas anchas de +5.
- Dos escudos de +10.
- Una daga mágica de +5 que vuelve a su dueño en el asalto siguiente a ser lanzada.
- Un bastón multiplicador x3 PP de sortilegios.
- Un par de Botas de Paso (aptas a cualquier medida de pie) que no dejan huella.
- Una coraza +10.
- Una cota de malla +10 que es +20 contra ataques de proyectiles.
- Un Yelmo de Visión Nocturna (apto a cualquier medida de cabeza) que permite a quien se lo pone ver a la luz de la luna (es decir, al aire libre y cuando hay luna) como si se tratase de un día nublado.
- El Cuerno de Kine, un cuerno blanco y mágico de buey, incrustado en plata. Es un multiplicador de Esencia x4 PP que proporciona a su usuario una bonificación de +20 al usar sortilegios de bardo. El cuerno tiene dos bocas, cada una afinada a uno de los dos poderes del cuerno. Desgraciadamente, sólo se puede soplar el cuerno dos veces al día. Cuando se sopla por la boca de la izquierda, todos los amigos en un radio de 30 metros suman +25 a su BO y a su BD durante los siguientes seis asaltos. Cuando se sopla por la boca izquierda, el cuerno no produce ningún sonido, pero convocará a una persona que se encuentre dentro de un radio de 15 kilómetros y de la que el usuario sabe que se encuentra dentro de dicho radio.

**8. El Camino Bajo.** Estas escaleras llevan a una puerta y a un pasadizo de salida, el extremo norte del Camino Bajo. El Camino Bajo recorre casi ciento cincuenta kilómetros bajo tierra, pero su extremo sur se ha derrumbado. (A elección del DJ puede estar bloqueado en otros puntos también). Aquellos que entren por este camino se llevarán una desagradable sorpresa.

**9. Cascada.** Aquí, el Lago Inferior se vacía en una corriente subterránea. La corriente se une al río Bruinen tras recorrer unos tres kilómetros en dirección sur.

## M-7 LA MISIÓN

La aventura de *Los Colimbo de Páramo Largo* gira en torno a una búsqueda: descubrir la situación del Lago Inferior y recuperar el Tesoro de Talin, especialmente el Cuerno de Kine. No es una misión fácil, pero ya se darán cuenta los PJs de que pocas cosas que valgan la pena se consiguen fácilmente.

### M-7.1 INICIO PARA LOS JUGADORES

La aventura comienza con la llegada por separado de los PJs a la Última Posada. Allí se hospedarán antes de conocer a la que les propondrá la aventura, la barda Cigfa Bairg. Cigfa se encontrará por separado con cada uno de los PJs en uno de los reservados junto a la Sala Pública de la posada (ver 7 en M-6.1). Tras hablar con ellos individualmente, asegurándose de su lealtad relativa a la causa, les reunirá a todos junto a la chimenea en su habitación privada en el piso de arriba. Les ofrecerá entonces 5 monedas de oro a cada uno para que se comprometan y además puedan equiparse para el viaje que les espera.

Los PJs deberán presentarse unos a otros, si no se han conocido antes. Cigfa se preocupará de que haya un mínimo de cohesión. Su plan implica embaucar al grupo, pero necesita -de todas maneras- peones competentes y capaces. Cualquier desunión echará a perder su estrategia.

#### La primera etapa: el viaje a Benhuis

Cigfa hará traer vino caliente y especiado, te y pastetes antes de dar a conocer su plan durante este pequeño festín. Sugerirá que el grupo vaya en busca de su enemigo Fuilcwian en Benhuis, consiguiendo la llave del pastor. (Cigfa también quiere obtener información sobre la casa de Fuilcwian y sus incursiones, pero no lo dirá a los PJs por miedo a que éstos se den cuenta de lo mucho que le preocupa su enemigo).

Así que, primero, los PJs viajarán a Benhuis y verán al pastor Fuilcwian. Su misión es averiguar todo lo posible sobre las tierras de los Páramos Fríos Meridionales, sacando las conclusiones que puedan sobre las pistas acerca de la situación del Camino Bajo y del refugio de Talin en el Lago Inferior. Además, si compran o roban la llave sin despertar sospechas, los PJs tendrán una ventaja considerable. Pero deben cumplir con esta misión secundaria sin mencionar a Cigfa o levantar las sospechas de Fuilcwian.

#### La segunda etapa: el viaje al Lago Inferior

Desde Benhuis, los PJs se dirigirán hacia los Páramos Fríos. Cigfa les habrá contado todo lo que sabe de la historia (ver M-4.1 y M-4.2) y les dará una copia del poema, así como algo que parece un mapa exacto. Pero aparte de esto, la barda será de poca ayuda. Depende de los PJs el descubrir dónde se encuentra exactamente su destino y el conseguir su objetivo.

#### La tercera etapa: el regreso

Cigfa hará notar que se ha derrumbado el extremo sur del Camino Bajo y que, en el mejor de los casos, el regreso por el túnel bajo tierra será más que precario. Esta es una advertencia importante, porque dice la ver-

dad y, si los PJs la ignoran, puede que queden atrapados en las bóvedas de la antigua estancia excavada por los enanos mezquinos. Puede que a Cigfa le importen muy poco los PJs, pero le preocupa sobremanera el destino del Cuerno de Kine.

### M-7.2 LAS AYUDAS

Aparte del poema y las leyendas, el tosco mapa de la región que dibuja Cigfa es una ayuda principal (ver el "Mapa de Cigfa"). Muestra la ruta en dirección Este, a la casa de Fuilcwian en Benhuis, así como las sendas principales en el Bosque de los Trolls y en los Páramos Fríos al Norte.

Fuilcwian puede dar información más detallada. Si los PJs consiguen que se muestre amistoso, puede que incluso les dibuje un mapa (ver el "Mapa de Fuilcwian") pero será mejor que el grupo tenga una buena excusa para pedir su ayuda, algo que no despierte la tendencia codiciosa de Fuilcwian. Podrían, por ejemplo, estar buscando a un amigo desaparecido, o decir que piensan abrir una mina.

Conseguir la llave de Fuilcwian es más difícil. El robo es una posibilidad, pero no debe ser descubierto, porque ello alertaría al peligroso pastor y a su familia. Como alternativa, los PJs pueden comprar la llave; de nuevo, el grupo debe tener una historia convincente que respalde su plan. Una excusa sería que están buscando una llave que responda a una descripción determinada (por ejemplo: "una llave oxidada, de unos 15 cm. de longitud, con un símbolo enano grabado"), una llave que abra el acceso a una mina. Los PJs podrían a continuación ofrecer algunas monedas de plata -con cuidado de no ofrecer demasiado o demasiado poco- por ver un objeto de esas características, o una o dos monedas de oro por la posesión de la llave en cuestión.

Hay pocas ayudas más. La mayoría están en poder de los enemigos del grupo -Malm y Taim- ninguno de los cuales ayudará al grupo bajo ninguna circunstancia. El conseguir estos objetos, como la llave y el plano de Taim, depende de la capacidad de los PJs de derrotar a sus enemigos.

### M-7.3 LOS OBSTACULOS

Los obstáculos a los que se deben enfrentar los PJs son importantes, pero no invencibles. Al no aparecer los animales activos y peligrosos del Bosque de los Trolls y de los Páramos Fríos en Rhudaur, los principales problemas giran en torno al terreno, las trampas y dos PNJs.

#### El terreno

Rhudaur es una tierra agreste, en especial la zona al Norte del Gran Camino del Este. El paisaje está lleno de riscos y colinas rocosas; bosques y pantanos llenan casi cada ladera y cada hondonada. Incluso los planes más sencillos de viaje pueden liarse en este salvaje paisaje.

A efectos de esta aventura, se sugiere que sólo se hagan tiradas de maniobra cuando los PJs desafíen activamente un riesgo o una corriente, como es el caso del vado de Trolagua cerca de la casa de Fuilcwian, o la Escalinata del Páramo en Páramo Largo. Estas pruebas ya son un desafío bastante interesante para los PJs principiantes e incluso pueden ser demasiado para alguno de ellos. Las maniobras adicionales respecto al terreno se recomiendan sólo cuando los PJs se las ven activamente con un obstáculo significativo (por ejemplo, dejan la senda para preparar a una aguja rocosa porque "parece sospechosa").

## Las trampas

Las trampas pueden ser los obstáculos más duros a los que se enfrenten los PNJs. La puerta que da al gran salón en la casa de Fuilcwian (ver M-6.2, 6b) es el primero de estos mecanismos mortales, pero puede ser evitado por un grupo que decida, simplemente, llamar a la puerta.

Las trampas en Páramo Largo (ver M-6.3, 2) y en la cripta del Lago Inferior (M-6.3, 6) son más peligrosas. Ambas pueden resultar mortales. La primera, sin embargo, puede ser evitada si se la descubre a tiempo, evitando los últimos escalones de la Escalinata, una operación relativamente sencilla. La segunda trampa puede superarse con una buena tirada de desactivar o, incluso si se dispara, con una de las llaves de la cripta, obtenidas de Fuilcwian o de Taim.

## Los PNJs

Los PJs, generalmente, tienen menos control sobre los PNJs que sobre el terreno o las trampas. Como el clima, los PNJs son caprichosos. A diferencia del clima, que ha sido omitido como factor en este guión para principiantes, los PNJs son una problema real para el grupo. Malm espera seguirles sin ser visto y atacarles cuando hayan penetrado en la cripta y sean más vulnerables. Taim emboscará a cualquier intruso. El jabalí Muc de

Taim le hace aun más peligroso, especialmente en los precarios escalones de la Escalinata del Páramo.

Luego está Fuilcwian (ver M-5.4), el único PNJ a quien pueden influenciar los PJs. El y su familia pueden derrotar fácilmente a los PJs si se les alerta y deja tiempo para prepararse, aunque, como cualquier PNJ, puede ser derrotado si está sólo y se enfrenta a un grupo coordinado. La fuerza de Fuilcwian es tal que, incluso si se le mata, puede debilitar de forma significativa al grupo de aventureros. Sean cuales sean las decisiones tomadas, siempre hay una posibilidad de daño para los PJs.

## M-7.4 LAS RECOMPENSAS

Cigfa ofrece a los PJs todo el tesoro de Talin, con la excepción del Cuerno de Kine (ver M-6.3, 7). Se trata de una fortuna considerable para unos aventureros jóvenes. Además, la barda está dispuesta a adelantar 5 monedas de oro por personaje para gastos. Es una oferta generosa.

Hay más tesoros en Benhuis (ver M-6.2, 6e y 6f). Si vencen o roban a Fuilcwian y a su hermano Frecwian, los PJs pueden conseguir más botín. Algunos PJs podrían intentar, incluso, engañar a Cigfa y quedarse con el Cuerno de Kine, arriesgando enfrentarse a la venganza en el futuro. La cuestión de codicia contra riesgo determinará el éxito o fracaso del grupo.

## M-8 LOS ENCUENTROS

**NOTA PARA EL DJ:** En un guión típico, el DJ tiraría los dados para determinar los encuentros aleatorios, usando una tabla preparada para la situación particular o la tabla de encuentros ST-10 de las reglas. En dicho caso, los PJs harían una tirada (la "tirada de evitación") mientras que el DJ realiza la "tirada de actividad". Sumando los modificadores correspondientes y comparando la diferencia entre ambos resultados, el DJ determina si los PJs se encuentran con animales o con PNJs.

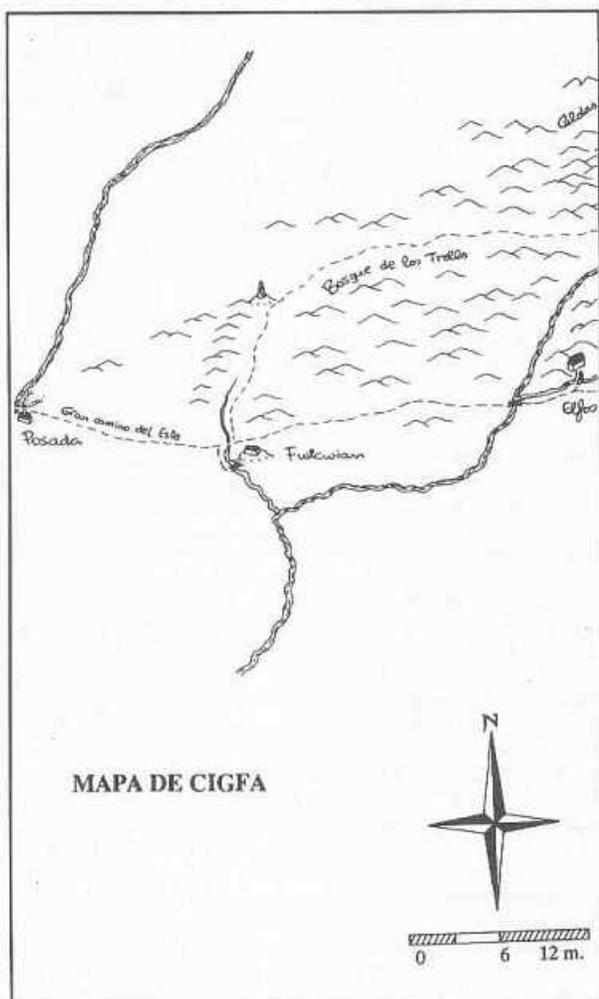
Sólo hay tres encuentros que afecten esta aventura y todos ellos implican que los PJs se encuentran con uno de los PNJs. Las siguientes notas muestran cómo reaccionarían los PNJs bajo ciertas circunstancias específicas.

### M-8.1 ENCUENTROS CON FUILCWIAN

Como ya se ha dicho, Fuilcwian el pastor es un tipo bastante mercenario. Oportunista y experto en las artes del robo, no le importa llegar al crimen o al asesinato. Lo mejor es encontrarse con él cuando está solo.

Cualquier encuentro con el pastor será embarazoso. Fuilcwian siempre lleva su mortal espada ancha y la tendrá desenvainada y lista hasta que se confíe. Si alguien realiza un movimiento que parezca peligroso, Fuilcwian dará ejemplo con el pobre estúpido. Incluso si nadie hace nada sospechoso, seguirá desconfiando de los motivos de los PJs, por lo que hay que ser muy cauteloso.

Si Fuilcwian sobrevive a un combate con los PJs o descubre que le falta algo cuando se hayan ido, buscará la venganza. Ello significará reunir a su hermano y sus hijos para emprender la persecución o, si éstos no están, dejarles un mensaje antes de marchar a seguir la pista de los PJs.



## M-8.2 ENCUNTROS CON MALM

Los encuentros con Malm ocurrirán de dos formas; bien los PJs descubrirán al guerrero dunlendino mientras éste les acecha, o bien Malm les sorprenderá cuando hayan conseguido el tesoro de Talin.

Si Malm es descubierto, juzgará la situación. Puede mostrarse impasible e intentar salir de la situación "actuando". Por ejemplo, Malm puede afirmar que los robos recientes ocurridos cerca de su casa le han llevado a vigilar al grupo mientras viaja por la zona, o puede decir que es un guardián que busca cazadores furtivos. Malm sólo huirá si ve que su treta falla, y no luchará a menos que se vea acorralado.

En la rara opción en que tenga que huir, Malm utilizará sus Botas de Salto para conseguir una ventaja inicial. Puede saltar de manera rápida e impredecible, despidiendo a la mayoría de los perseguidores. Desgraciadamente, sólo puede usar ese poder dos veces al día, por lo que el guerrero siempre se mostrará juicioso a la hora de utilizar dicha táctica.

A Malm también le gusta usar la sorpresa en el cuerpo a cuerpo. Aunque su arco compuesto es más seguro, su espada corta invisible le permite a menudo golpear a un enemigo antes de que se de cuenta de que va armado. Una vez que esgrime el arma, ésta se vuelve visible, por lo que Malm tiene mucho cuidado de que el primer golpe sea decisivo. Si Malm puede emboscar o hacer caer en una trampa a un enemigo, puede que use el arco, pero por lo general prefiere su espada.

## M-8.3 ENCUNTROS CON TAIM

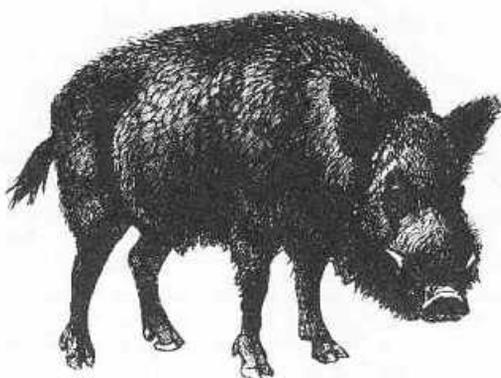
Taim tiene el lujo de controlar su situación en gran medida. Acompañado por su jabalí Muc, puede vigilar el acceso a la Caverna del Lago Inferior casi todo el tiempo. Sus habilidades de montaraz le convierten en un enemigo alerta y formidable.

Taim prefiere permanecer escondido hasta que su presa se muestre vulnerable, idealmente en algún lugar de la Escalinata del Páramo. Ello le da un blanco fijo que no puede huir fácilmente. El montaraz sabe que la huida hacia abajo está obstruida por la trampa de pinchos de los enanos, y que huir hacia arriba es prácticamente una locura. Usando a Muc para vigilar el extremo superior de la Escalinata, él usa su extraordinario arco largo para lanzar flechas sobre sus desgraciados enemigos.

Dado que Taim toca su flauta a menudo (10% del tiempo, tirar 01-100), los PJs metódicos pueden descubrir su presencia. Esto será más probable en un grupo que espere y observe la zona de Páramo Largo antes de intentar un descenso a la caverna. Si descubren a Taim, los PJs tienen una gran oportunidad de evitar una peligrosa y seguramente fatal emboscada.

Si se le ataca, Taim recurrirá a su hacha, retirándose a su cueva o subiendo la Escalinata. Muc cubrirá su retirada y, si Taim resulta herido o muerto, el jabalí salvaje se lanzará sobre los enemigos de su amo con una furia terrorífica. Muc corneará a cualquiera que sienta es un peligro para el montaraz.

Recuerda que Taim lo sabe todo sobre la Caverna del Lago Inferior y la cripta. Usando su conocimiento de las trampas y los caminos seguros, así como su llave, puede superar a los PJs más listos, convirtiéndose en un importante reto para el grupo.



## LECTURAS RECOMENDADAS

Este trabajo está basado en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, y particularmente en los Apéndices de esta última obra. Se ha tenido sumo cuidado en no entrar en contradicción con cualquier otra fuente principal de material. Dado que el material de la colección de I.C.E. procede de las historias de la Tercera Edad, *El Señor de los Anillos* es la fuente más útil.

El *Silmarillion* y los *Cuentos Inconclusos* pueden suministrar datos esenciales para las campañas que se ambienten en la Primera y Segunda Edades de la Tierra Media. La primera de estas obras es clave desde luego para cualquier visión desde el punto de vista cosmogógico. La colección de I.C.E. está pensada para ambientaciones más tardías, pero también será útil para aquellos interesados en los primeros tiempos.

### Bibliografía en castellano:

**Tolkien, J.R.R.**

*El Señor de los Anillos*. 3 volúmenes: I. La Comunidad del Anillo. II. Las dos torres. III El retorno del rey. Ediciones Minotauro.

*El Señor de los Anillos. Apéndices*. Ediciones Minotauro.

*El Hobbit*. Ediciones Minotauro.

*El Silmarillion*. Ediciones Minotauro.

*Egidio, el granjero de Ham; Hoja de Niggle; El Herreo de Wootton Mayor*. Ediciones Minotauro.

*Cuentos Inconclusos*, 3 volúmenes. Ediciones Minotauro.



# 10. TABLAS Y HOJAS DE INFORMACION Y REGISTRO

## 10.1 TABLAS TACTICAS Y DE COMBATE

Estas tablas están ordenadas para facilitar su utilización durante el juego. La mayoría de las tablas que se necesitan para resolver el combate se encuentran en esta sección.

### CST-2 TABLA DE CARACTERISTICAS DE LOS ANIMALES

<i>Tipo de ataque</i>	<i>(Abreviatura)</i>	<i>Tabla de ataque</i>	<i>Crítico principal</i>	<i>Crítico secundario</i>
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)*
Cuerno/colmillo/aguijón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Apresar/agarrar/fagocitar/tragar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Embustida/topetazo/golpe/porrazo	(Em) o (To)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	-
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caída/aplastar**	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/patada***	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	-
Lucha libre/blocar***	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	-

AP: Crítico de aplastamiento.  
TA: Crítico de tajo.

PE: Crítico de perforación.  
DE: Crítico de desequilibrio.

PR: Crítico de presa

**CRITICO PRINCIPAL:** el tipo de crítico que inflige el arma, una letra entre paréntesis indica el máximo crítico que puede obtenerse (si no se da un máximo, es que se trata de un "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo.

**CRITICO SECUNDARIO:** si se obtiene un crítico más alto que un "A", entonces se inflige un crítico de este tipo además del crítico principal. Este crítico secundario es un paso menos grave que lo indicado por el resultado del ataque (por ejemplo, un resultado "E" da un crítico secundario "D", uno "C", daría un "B", etc.). Se tiran los dados por separado para cada crítico. Una letra entre paréntesis indica el máximo nivel de crítico que es posible obtener (si no hay letra, el máximo será "D").

\* Sólo los ataques de animales "grandes" y "enormes" obtienen el crítico secundario que se lista para estos ataques.

\*\* Si un personaje cae, se tira por este ataque, sumando a la tirada el número de metros que cae y restando (sólo) la agilidad del personaje. El "tamaño" del ataque se basa en la distancia de la caída: 1 a 3 m. (pequeño), 3,1 a 15 m. (mediano), 15,1 a 30 m. (grande), más de 30 m. (enorme).

\*\*\* Estos tipos de ataque son para ataques cuerpo a cuerpo. La BO del atacante es la suma de sus bonificaciones de fuerza y agilidad.

**AT-1 TABLA DE ATAQUE  
CON ARMAS DE FILO**

<i>Tirada</i>	<i>Coraza</i>	<i>C. de Cuero</i>		<i>Sin</i>	
		<i>malla</i>	<i>end.</i>	<i>Cuero</i>	<i>armad.</i>
SM* 01-08		-----Posible pifia-----			
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	11B	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

\* Tirada sin modificar

**AT-2 TABLA DE ATAQUE  
CON ARMAS CONTUNDENTES**

<i>Tirada</i>	<i>Coraza</i>	<i>C. de Cuero</i>		<i>Sin</i>	
		<i>malla</i>	<i>end.</i>	<i>Cuero</i>	<i>armad.</i>
SM* 01-08		-----Posible pifia-----			
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

\* Tirada sin modificar

**AT-3 TABLA DE ATAQUE  
CON ARMAS A 2 MANOS**

<i>Tirada</i>	<i>Coraza</i>	<i>C. de Cuero</i>		<i>Sin</i>	
		<i>malla</i>	<i>end.</i>	<i>Cuero</i>	<i>armad.</i>
SM* 01-08		-----Posible pifia-----			
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20C	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

\* Tirada sin modificar

**AT-4 TABLA DE ATAQUE CON PROYECTILES**

<i>Tirada</i>	<i>Coraza</i>	<i>C. de Cuero</i>		<i>Sin</i>	
		<i>malla</i>	<i>end.</i>	<i>Cuero</i>	<i>armad.</i>
SM* 01-08		-----Posible pifia-----			
09-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

\* Tirada sin modificar

### AT-5 ATAQUES DE GARRAS Y DIENTES

Tirada	Coraza	C. de malla	Cuero end.	Sin Cuero armad.
SM* 01-02	-----Ataque fallido-----			
03-45	0	0	0	0
46-50	0	0	0	1
51-55	0	0	0	2
56-60	1	0	0	4
61-65	1	1	1	5T
66-70	2	2	2	6T
71-75	3	3	3	8T
76-80	4	4	5	7T 9A
81-85	5	5	7T	9T 10A
86-90	6	6T	8T	10A 12A
91-95	6T	7T	9A	11A 13B
96-100	7T	8A	10A	12A 14B
101-105	7A	9A	11A	13B 15B

-----Max. resultados Ataques animales pequeños-----

106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D

-----Max. resultados Ataques animales medianos-----

121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E

-----Max. resultados Ataques animales grandes-----

136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E

-----Max. resultados Ataques animales enormes-----

\* Tirada sin modificar

### AT-6 ATAQUES DE AGARRAR Y DESEQUILIBRAR

Tirada	Coraza	C. de malla	Cuero end.	Sin Cuero armad.
SM* 01-02	-----Ataque fallido-----			
03-45	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0
61-65	1	0	0	0
66-70	2T	1	0	1
71-75	2A	2T	1	3
76-80	3A	3T	2	4T
81-85	3A	4A	4T	6T
86-90	4A	4A	5T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A
96-100	5B	6A	7A	9A
101-105	5B	7A	8A	10A

-----Max. resultados Ataques animales pequeños-----

106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B

-----Max. resultados Ataques animales medianos-----

121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C

-----Max. resultados Ataques animales grandes-----

136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D

-----Max. resultados Ataques animales enormes-----

\* Tirada sin modificar

### CRITICOS

- T: La tirada del crítico se modifica en -50
- A: La tirada del crítico se modifica en -20
- B: La tirada del crítico se modifica en -10
- C: La tirada del crítico se modifica en 0
- D: La tirada del crítico se modifica en +10
- E: La tirada del crítico se modifica en +20

El tipo de crítico lo determina el arma o ataque animal que se usa en cada caso (ver las tablas CST-1 y CST-2)

### Modificadores

- + la bonificación ofensiva del atacante - la bonificación defensiva del defensor.
- +15: ataque por el flanco.\*
- +20: ataque por la espalda (además de la bonificación de ataque por el flanco).\*
- +20: defensor sorprendido.\*
- +20: defensor caído o aturdido.\*
- 10: por cada 3 metros que se haya movido el atacante.
- 30: si el atacante desenvaina o cambia de sitio armas, o si embraza un escudo.
- 20: si el atacante ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida.
- variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar (ver 6.62)

\* no aplicable a proyectiles o armas arrojadas.

**FT-1: TABLA DE PIFIAS  
ARMAS EMPUÑADAS**

- 49-05 Pierdes el control.  
No haces nada más este asalto.
- 06-20 Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.
- 21-35 Mala continuación.  
Pierdes tu oportunidad y 2 puntos de vida.
- 36-50 Se te cae el arma. Tardarás 1 asalto en desenvainar otra o 2 asaltos en recuperar la que ha caído.
- 51-65 Pierdes el "hilo" y te das cuenta de que deberías relajarte. -40 a la actividad durante dos asaltos
- 66-79 Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturdido durante 2 asaltos. Con suerte, sobrevivirás.
- 80 Movimiento increíblemente inepto. Te haces a ti mismo un crítico "B". (Tira en la tabla correspondiente). Si el oponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.
- 81-86 Con los nervios te muerdes la lengua. Aturdido durante 2 asaltos.
- 87-89 Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturdido durante 3 asaltos.
- 90 Mal gusto y peor ejecución. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un tajo crítico "C" (tira en la tabla correspondiente).
- 91-96 Increíble tu forma de esgrimir el arma. Cualquiera combatiente de tu bando que se encuentre cerca, recibe un crítico "B" de aplastamiento.
- 97-99 Tropiezas con una imaginaria, e invisible, tortuga fenecida. Lo cual te confunde bastante. Aturdido 3 asaltos.
- 100 El peor movimiento visto en muchos años. -60 a la actividad por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturdido 2 asaltos, muerto de risa.
- 101-106 Te tambaleas y caes, en un aparente intento de suicidio. Quedas aturdido 3 asaltos. Si usas un arma de asta, se rompe su mango.
- 107-109 Rompes tu arma por inepto. Quedas aturdido 4 asaltos.
- 110 Tropiezas y clavas la punta de tu arma en el suelo. Aturdido 5 asaltos. Si estás montado, tu arma de asta te hace saltar 9 metros y recibes un crítico "C" de aplastamiento al tomar tierra.
- 111-116 Tu montura retrocede súbitamente. Aturdido 3 asaltos recuperándote.
- 117-119 No coordinas tus movimientos con los de tu montura. -90 a la actividad durante los siguientes 3 asaltos mientras intentas seguir siendo el jinete.
- 120 Te caes de tu montura. Te haces un crítico "D" de aplastamiento. (Tira en la tabla correspondiente).

**Modificadores:**

- 20: Armas contundentes.  
-10: Armas de filo.  
0: Armas a 2 manos.  
+10: Armas de asta.  
+20: Montado.

**FT-2 TABLA DE PIFIAS  
ARMAS DE PROYECTIL**

- Pierdes el control.  
No haces nada más durante este asalto.  
Eres tan manazas que no aciertas a recargar.  
Pierdes este asalto.  
Pifia con la munición. Pierdes este asalto y -50 a la actividad en el siguiente.  
Se te rompe la munición y pierdes la serenidad.  
Te encuentras con un -30 a la actividad durante 3 asaltos.  
Se te cae la munición. Quedas aturdido este asalto y el siguiente, intentando decidir si debes recogerla o no.
- Realmente te estás haciendo un lío con el arma. Aturdido durante 2 asaltos.
- Falta de criterio. Pierdes 5 puntos de vida adicionales. Si no estás usando una ballesta, se te escapa una flecha, te arrancas una oreja y pierdes 2 pv. por asalto.
- Se rompe la cuerda de tu arma. Tardarás 2 asaltos en sacar una nueva arma o 6 en volver a poner una cuerda. Pifia con la munición cuando recargabas. Esparces tu munición en una superficie de 3 metros de radio.  
Tu arma se hace añicos. Quedas aturdido durante 4 asaltos de combate. Que tengas suerte, chaval.
- Disparas tu flecha demasiado pronto. Se queda 6 metros corta en su trayectoria. Estás a -30 de actividad durante los siguientes 3 asaltos.  
Pareces pensar que tu arco es una batuta. Se te resbala y al intentar recogerlo, va a parar a un metro y medio delante tuyo.  
Se te resbala la munición al ir a disparar. El proyectil te atraviesa la mano. La mano queda inutilizada.  
Pierdes 8 puntos de vida adicionales de golpe y luego 2 puntos de vida por asalto.  
Resbalas y caes al suelo. Tu disparo se pierde. Aturdido durante 5 asaltos.
- Las plumas del proyectil te arañan el ojo al disparar. Pierdes 5 puntos de vida adicionales. -20 a la actividad. Aturdido 2 asaltos.  
La punta del arma se engancha en el objeto más próximo y se rompe. Si es aplicable, el objeto recibe un crítico "A" de perforación.
- Se dispara el seguro cuando está salzando tu arma. Haz un ataque sin modificadores sobre el combatiente más próximo.  
Mientras soñabas despierto, pusiste la mano delante del pivote en el momento del disparo. Pierdes un dedo y 4 puntos de vida adicionales. Luego sigues perdiendo 2 puntos de vida por asalto.  
Resbalas y te clavas un pie al suelo con un pivote. Pierdes 10 puntos de vida adicionales. Luego 2 puntos de vida más por cada asalto. -30 a la actividad y aturdido 3 asaltos.

**Modificadores:**

- 20: Honda.  
-10: Arco corto.  
0: Arco compuesto.  
+10: Arco largo.  
+20: Ballesta.

**FT-3 TABLA DE FALLOS  
DE SORTILEGIOS**

**FT-4 TABLA DE FALLOS  
DE MANIOBRAS DE MOVIMIENTO**

49-05	Pérdida de concentración debido a la tensión. Se pierde el sortilegio, pero no los puntos de poder.	Dudas y no aciertas a actuar.
06-20	La cabeza en otro sitio. No podrá realizarse ni prepararse ningún sortilegio en el siguiente asalto.	Tienes segundas intenciones y decides esperar un asalto.
21-35	Indecisión debido a un ligero lapsus mental. El sortilegio se retrasa un asalto.	Resbalas. 30% de probabilidad de que caigas. -20 a cualquier maniobra durante 2 asaltos.
36-50	Serio lapsus mental. Se pierde el sortilegio, pero no los puntos de poder. -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Tropiezas. 45% de probabilidad de que caigas. -30 a cualquier maniobra durante 2 asaltos.
51-65	Agotamiento moderado pero serio. Se pierde el sortilegio así como los puntos de poder. Aturdido durante 1 asalto.	Tropiezas con tu dedo gordo. 60% de probabilidad de que caigas. -3 pv. -10 a la actividad.
66-79	Miedo en el subconsciente. Se pierde el sortilegio, así como los puntos de poder. Aturdido durante 2 asaltos.	Resbalas. 75% de probabilidad de que caigas. Aturdido 2 asaltos.
80	El sortilegio se interioriza. Pierdes 15 pv. Caes al suelo. Aturdido durante 1 hora.	Te tuerces el tobillo. -5 pv. -10 a la actividad.
81-86	Serio agotamiento. Se pierde el sortilegio pero no los puntos de poder. Aturdido 3 asaltos.	Te caes. -3 pv. -20 a la actividad durante 3 asaltos.
87-89	Interiorización; sobrecarga de los sentidos. -20 pv. Ciego y sordo durante 10 minutos.	Te tuerces el tobillo, desgarrándote algunos tendones. -7 pv. -20 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
90	La tensión causa una apoplejía leve. -20 pv. Inconsciente durante 12 horas.	Te rompes una pierna al caer. -8 pv. -30 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
91-96	La severa tensión ocasiona un fallo. 5 pv. Aturdido durante 3 asaltos.	Te rompes la muñeca al caer. -12 pv. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
97-99	La Esencia del blanco hace que el sortilegio rebote. Se invierten los papeles del atacante y el blanco a la hora de aplicar los efectos del sortilegio.	Tu brazo se rompe al aterrizar sobre él con todo tu peso. -14 pv. -30 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.
100	Crisis de identidad. Pierdes la capacidad de realizar sortilegios durante dos semanas.	En un intento de frenar tu caída, te rompes ambos brazos; quedan inútiles. -30 pv. Aturdido durante 6 asaltos.
101-106	La extrema presión mental produce un rebote. Caes derribado al suelo. -10 pv. Aturdido durante 6 asaltos.	Al caer, la pierna se te tuerce y se rompe. -15 pv. -50 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
107-109	Interiorización del sortilegio. Pierdes toda capacidad de realizar sortilegios durante 3 semanas. -25 pv. Inconsciente durante 3 horas.	Tu rodilla, al caer choca con un objeto duro y se hace añicos. -10 pv. -80 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.
110	La tensión produce una grave apoplejía. Paralizado de cintura para abajo.	Caes y la conmoción resultante te produce un estado de coma que durará un año.
111-116	El sortilegio se pierde y viaja a un lugar a 6 metros a la derecha del blanco. Cualquiera que se encuentre en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos.	Caes y aterrizas sobre la parte baja de tu espina dorsal. Quedas paralizado de cintura para abajo. -30 pv.
117-119	El sortilegio se pierde y viaja a un lugar a 6 metros a la izquierda del blanco. Cualquiera que se encuentre en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos.	Caes y quedas paralizado del cuello para abajo. -20 pv.
120	Colapso mental. El sortilegio se lanza en la dirección opuesta a la que pretendías. Pierdes toda capacidad de realizar sortilegios durante 3 meses.	Tu caída se convierte en un picado. Te abres el cráneo y mueres.

**Modificadores:**

-20	para sortilegios de clase "I".
-10	para sortilegios de clase "U".
0	para sortilegios de clase "P".
+10	para sortilegios de clase "F".
+20	para sortilegios de clase "E".

**Modificadores:**

-50:	rutina	+ 5:	muy difícil
-35:	fácil	+ 10:	extremadamente difícil
-20:	poca dificultad	+ 15:	completa locura
-10:	dificultad media	+ 20:	absurdo
0:	difícil		

## CST-1 TABLA DE CARACTERISTICAS DE LAS ARMAS

Arma	Pifia	Crítico princip.	Crítico sec.	Alcance básico@	Modificaciones especiales
<b>DE FILO (pueden usarse con escudo)</b>					
Espada ancha	3	TA	-	-	
Daga	1	PE(C)	-	5	-15 BO contra cota de malla/coraza
Hacha	4	TA	-	5	+ 5 BO contra cota de malla y coraza.
Cimitarra	4	TA	-	-	-5 BO contra cota de malla/coraza, + 5 BO contra las demás
Espada corta	2	TA	-	1	-10 BO contra cota de malla/coraza, + 10 BO contra las demás
Látigo	6	PR(C)	TA(A)	-	-10 BO, se puede usar a partir de 3 m. de distancia

### CONTUNDENTES (pueden usarse con escudo)

Garrote	4	AP(D)	-	0,6	-10 BO
Maza	2	AP	-	1,5	
Maza de combate	8	AP	PE(A)	-	+ 10 BO. Se recibe un crítico "B" si hay pifia
Red	6	PR	-	3	Se usa la tabla AT-6, ataques medios.
Martillo de guerra	4	AP	-	3	+ 5 BO

### ARMAS DE ASTA 1 MANO

(se usa la tabla de armas de filo con un escudo, O la tabla de armas a 2 manos con un +10 a la BO)

Jabalina	4	PE	-	9	-10 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Lanza	5	PE	TA(A)	6	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia

### ARMAS DE ASTA A 2 MANOS (Se usa la tabla de ataques a 2 manos)

Lanza de caballería	7	PE	DE	-	+ 15 BO, se recibe un crítico "B" si hay pifia
Alabarda	7	TA	PE	-	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia

### ARMAS A 2 MANOS (no se pueden usar con escudo)

Hacha de combate	5	TA	AP	-	+ 5 BO contra cota de malla/coraza, -5 contra las demás
Mayal	8	AP	PE	-	+ 10 BO, se recibe un crítico "C" si hay pifia
Bastón	3	AP	-	-	-10 BO
Espadón (espada a 2 manos)	5	TA	AP	-	

### ARMAS DE PROYECTIL (no pueden usarse en cuerpo a cuerpo)

Boleadoras	7	PR	AP(A)	12	-5 BO, se recibe un crítico "B" si hay pifia
Arco compuesto	4	PE	-	22,5*	Carga(1), o recarga(0) con -25 a la BO
Arco corto	4	PE	-	18*	Carga(1), o recarga(0) con -10 a la BO
Arco largo	5	PE	-	30*	Carga(1), o recarga(0) con -35 a la BO
Ballesta	5	PE	-	27	Carga(2), + 20 BO hasta a 15 m. de distancia
Honda	6	AP(D)	-	15*	Carga(1), puede usarse con escudo

\* Uno no puede moverse con estas armas cargadas y listas para disparar. Pueden llevarse en las manos y ser disparadas como si se hubiese recargado en el mismo asalto (se aplica la penalización)

Pifia: alcance de la pifia: si la tirada de ataque, previa a modificadores, es menor o igual que este número, el ataque falla y debe hacerse una tirada en la tabla de pifias correspondiente.

AP: Crítico de aplastamiento  
TA: Crítico de tajo

PE: Crítico de perforación  
DE: Crítico de desequilibrio

PR: Crítico de presa

@: Todas las armas que no son de proyectil y que tienen un alcance básico son tratadas como "armas arrojadas" (a efectos de habilidades) cuando se usan como proyectiles.

**CRITICO PRINCIPAL:** El tipo de crítico que inflige el arma; una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no figura ninguna, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo (si el máximo es "B" y sale un "C", se aplica un "B").

**CRITICO SECUNDARIO:** Si se obtiene un crítico mayor que "B", entonces se inflige un segundo crítico del tipo indicado, además del primario. Este crítico secundario es dos niveles menos severo que el indicado por el resultado del ataque. (Por ejemplo, un resultado "E", da un crítico secundario "C", uno "C", da un crítico secundario "A"). Se hacen tiradas separadas para cada crítico.

**ALCANCE BASICO:** Es el alcance básico en metros del arma que debe ser arrojada o disparada. El corto alcance va desde 0,3 m. hasta el alcance básico, y no hay modificación a la BO. El alcance medio va desde el alcance básico hasta el doble de dicho alcance básico, con una modificación de -25 a la BO. El largo alcance va desde el doble hasta el triple del alcance básico y la modificación a la BO es de -50. El alcance máximo está entre el triple y cuatro veces el alcance base y la modificación a la BO es de -75. Las armas de proyectil no pueden ser empleadas si quien las esgrime está envuelto en combate cuerpo a cuerpo. La tabla que viene a continuación resume los diferentes alcances.

ALCANCE BASICO	CORTO ALCANCE (+0 a la BO)	MEDIO ALCANCE (-25 a la BO)	LARGO ALCANCE (-50 a la BO)	MAXIMO ALCANCE (-75 a la BO)
0,6	0,3-0,6	0,7-1,2	1,3-1,8	1,9-2,4
1	0,3-1	1,1-2	2,1-3	3,1-4
1,5	0,3-1,5	1,6-3	3,1-4,5	4,6-6
3	0,3-3	3,1-6	6,1-9	9,1-12
4,5	0,3-4,5	4,6-9	9,1-13,5	13,6-18
6	0,3-6	6,1-12	12,1-18	18,1-24
9	0,3-9	9,1-18	18,1-27	27,1-36
12	0,3-12	12,1-24	24,1-36	36,1-48
15	0,3-15	15,1-30	30,1-45	45,1-60
18	0,3-18	18,1-36	36,1-54	54,1-72
22,5	0,3-22,5	22,6-45	45,1-67,5	67,6-90
27	0,3-27	27,1-54	54,1-81	81,1-108

#### TTR. TABLA DE TIRADAS DE RESISTENCIA

Nivel del blanco	Nivel del atacante*															**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5				10							15

\* Para los sortilegios el nivel del atacante es el nivel de quien realiza el sortilegio.

\*\* Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del blanco lo reduce en 1.

Para resistir, la tirada de resistencia (TR) del blanco debe ser mayor o igual que el número dado aquí arriba.

#### MODIFICADORES A LA TIRADA DE RESISTENCIA:

+ la bonificación apropiada del blanco a la TR.

-90 a +70 modificación resultante de la tirada de ataque básico de sortilegio.

-50 blanco voluntario

OTRAS: Decisión del DJ u objeto, sortilegio, o capacidad especial.

**CT-1 TABLA DE CRITICOS DE APLASTAMIENTO**

- 49-05 Poco dominio. No hay daño extra. +0.  
 06-20 Fractura leve en las costillas. -5 pv.  
 -5 a la actividad.  
 21-35 Golpe en un costado. -4 pv. -40 a la actividad durante 1 asalto.  
 36-50 Golpe en el antebrazo. -5 pv. Aturdido durante 1 asalto.  
 51-65 Un golpe al hombro del lado del escudo, rompe el escudo. Si no hay escudo, el hombro se rompe y el brazo queda inutilizado.  
 66-79 El golpe rompe un hueso de la pierna. -12 pv. -40 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.  
 80 Golpe en la frente. -30 pv. Un ojo destruido. Aturdido durante 24 asaltos. Si no se lleva yelmo puesto, estado de coma durante 1 mes.  
 81-86 El golpe rompe el brazo que esgrime el arma. El brazo inutilizado. Daño en los tendones. -8 pv. Aturdido durante 2 asaltos.  
 87-89 Rodilla hecha trizas. -9 pv. -60 a la actividad. Derribado y aturdido durante 3 asaltos.  
 90 Un golpe en la base del cuello deja paralizado de los hombros hacia abajo. -25 pv. El enemigo queda bastante desconcertado.  
 91-96 Inconsciente durante 4 horas debido a un golpe en un lado de la cabeza. Si no se lleva yelmo, el cráneo queda aplastado. -20 pv.  
 97-99 Un golpe tremendo en el pecho hace que las costillas perforen los pulmones. Cae y muere en 6 asaltos. Perverso.  
 100 Golpe en la mandíbula, hace que el hueso penetre en el cerebro. Muerte instantánea.  
 101-106 Un golpe rompe la cadera. -15 pv. -75 a la actividad. Cae al suelo y queda aturdido durante 3 asaltos.  
 107-109 Un golpe en el cuello aplasta la garganta. No puede respirar y queda aturdido durante 12 asaltos. Después, el pobre infeliz muere.  
 110 Cadera aplastada. -35 pv. Aturdido durante 2 asaltos. Activo los siguientes cuatro asaltos, pero luego muere debido a un fallo del sistema nervioso.  
 111-116 Destrozado el codo del brazo que sostenía el arma. El brazo queda inutilizado. Aturdido durante 5 asaltos.  
 117-119 Un golpe en el costado aplasta la cavidad torácica. Cae y muere en 3 asaltos.  
 120 Golpe tremendo en la zona del pecho. El corazón queda destruido y el sujeto muere instantáneamente. -25 pv. Un buen trabajo.

**Modificaciones:**

- 50: crítico "T"  
 -20: crítico "A"  
 -10: crítico "B"  
 +0: crítico "C"  
 +10: crítico "D"  
 +20: crítico "E"

**CT-2 TABLA DE CRITICOS DE TAJO**

- Un golpe débil que no produce daño extra. +0.  
 Herida leve en la pantorrilla.  
 1 punto de vida por asalto.  
 Golpe en la parte superior de la pierna. -5 pv. Si no se llevan grebas, 2 puntos de vida más por asalto.  
 Herida leve en el pecho. -3 pv. 1 pv. por asalto.  
 -5 a la actividad.  
 Herida leve en el antebrazo. -4 pv. 2 pv. más por asalto.  
 Aturdido durante 1 asalto.  
 Herida menos grave en el muslo. -6 pv. 1 pv. por asalto.  
 -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.  
 Un golpe en el cuello secciona la arteria carótida.  
 Cuello roto. Muerte tras 1 asalto de intensa agonía.  
 Tajo en los músculos y tendones del brazo que esgrime el arma. El brazo queda inutilizado -10 pv. y 1 pv. más cada asalto.  
 Un ojo destruido. -10 pv. Aturdido durante 30 asaltos.  
 Destripado, muere instantáneamente. 25% de probabilidad de que tu arma se quede atascada en el contrincante durante 2 asaltos.  
 Inconsciente durante 6 horas debido a un tajo en el lado de la cabeza. -15 pv. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.  
 Extremo inferior de la pierna seccionado. -20 pv. por asalto. Cae y se desmaya.  
 Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y muere en 3 asaltos debido a daños masivos en los órganos internos.  
 Grave herida en el abdomen. -10 pv. Pierde 8 pv. más cada asalto. -10 a la actividad.  
 Aturdido durante 4 asaltos.  
 El brazo que esgrimía el arma queda cercenado. -15 pv. por asalto.  
 Cae inconsciente inmediatamente.  
 Empalado el corazón. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de probabilidad de que el arma se quede atascada en el enemigo durante 3 asaltos.  
 Mano cercenada. 12 puntos de vida por asalto.  
 Cae al suelo y queda aturdido durante 6 asaltos.  
 Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato.  
 Paralizado desde el cuello para abajo, permanente. -20 pv. adicionales.  
 Un tajo en la cabeza destruye el cerebro, lo que hace difícil que el pobre infeliz siga con vida.  
 Expira "en un suspiro".

**Modificaciones:**

- 50: crítico "T"  
 -20: crítico "A"  
 -10: crítico "B"  
 +0: crítico "C"  
 +10: crítico "D"  
 +20: crítico "E"

**CT-3 TABLA DE CRITICOS DE PERFORACION**

- 49-05 Golpe oblicuo. No hay daño extra.
- 06-20 Golpe oblicuo en un costado. -3 pv.
- 21-35 Impacto en el muslo, -3 pv. Si no se lleva armadura en las piernas, -3 pv. más por asalto.
- 36-50 Herida leve en el antebrazo. -2 pv. Aturdido durante 1 asalto.
- 51-65 Impacto en un lado del pecho. Pérdida de 1 punto de vida por asalto. Aturdido durante 1 asalto.
- 66-79 Impacto en la parte inferior de la pierna. Tendones desgarrados y -3 pv. -25 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
- 80 Impacto en el cuello. Nervios y vasos sanguíneos seccionados. Muerte por fallo del corazón.
- 81-86 Golpe en el brazo que sostiene el arma. Hueso roto. -10 pv. Aturdido durante 3 asaltos.
- 87-89 Golpe que perfora la parte inferior de la pierna. Músculo seccionado. -50 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.
- 90 Golpe a través de ambos pulmones. Caído e inconsciente. Muere en 6 asaltos.
- 91-96 Impacto en un lado de la cabeza. Inconsciente durante 6 horas. -10 pv. Si no lleva yelmo, muerte inmediata.
- 97-99 Un golpe que atraviesa el cuello rompe el espinazo y secciona la espina dorsal. Paralizado permanentemente del cuello para abajo.
- 100 Estocada en el ojo. Muerte instantánea, una auténtica diana.
- 101-106 Herida grave en el abdomen. -10 pv. Pérdida de 6 puntos de vida por asalto. -20 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.
- 107-109 Clavado en la parte inferior de la espalda. Cae derribado e inconsciente. Muerte por hemorragia y shock interno en 6 asaltos.
- 110 Estocada que atraviesa el corazón. Retrocede girando sobre sí mismo unos 3 metros hasta encontrar un lugar adecuado en el que fallecer. El arma queda clavada en la víctima que gira durante 3 asaltos como mínimo.
- 111-116 Estocada a la pierna. Arteria seccionada. Derribado e inconsciente. -12pv.
- 117-119 Impacto en los riñones. -9 pv. Derribado, muerte tras 6 asaltos de intensa agonía.
- 120 Atravesado de oreja a oreja. No podrá oír y muere inmediatamente. Vaya puntería.

**Modificaciones:**

- 50: crítico "T"
- 20: crítico "A"
- 10: crítico "B"
- +0: crítico "C"
- +10: crítico "D"
- +20: crítico "E"

**CT-4 TABLA DE CRITICOS DE DESEQUILIBRIO**

- Demasiado débil. 0 puntos de vida adicionales.
- Golpe en el brazo. -2 pv. -5 a la actividad durante 2 asaltos.
- Golpe en la pierna. -4 pv. Si no se lleva armadura en las piernas, pérdida de 7 puntos, en lugar de 4 y aturdido durante 1 asalto.
- Golpe en el pecho. Recula 1 metro. -5 pv. -10 a la actividad durante 2 asaltos.
- Golpe en el brazo que sostiene el escudo. -5pv. El escudo es arrancado. Si no se usa escudo, -8 pv. y aturdido durante 2 asaltos.
- Golpe en el codo. El brazo queda dormido. -8 pv. Se cae el arma. -10 a la actividad durante 10 asaltos.
- Brutal golpe en la cadera. Blanco derribado. Tendones desgarrados y juntas aplastadas. Pierna inutilizada y -80 a la actividad.
- Golpe en el costado. Desplazado lateralmente metro y medio. Se le cae cualquier cosa que lleve en las manos. Aturdido durante 3 asaltos.
- Golpe en el costado. Tropicieza torpemente para acabar en una embarazosa posición de "decúbito supino". Aturdido durante 6 asaltos.
- Golpe en la espalda. Vuela m. y cae de cara. Daño grave en los nervios. Paralizado de cintura para abajo. Duro golpe en la cabeza. Retrocede 3 metros por el impacto y queda aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, queda inconsciente durante 24 horas.
- Golpe terrible. La víctima cae de rodillas. Si usa un arma de filo o contundente, ésta sale despedida a 3 metros a sus espaldas. Aturdido durante 15 asaltos.
- Golpe en la parte superior del pecho. Desplazado 3 metros lateralmente. Cae y se rompe ambos brazos. Como resultado de todo ello, estado de coma durante 2 meses.
- Golpe que rompe una pierna. -12 pv. -50 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
- Golpe a la cabeza. Despedido hacia atrás 3 metros. -9 pv. Aturdido durante 6 asaltos. Si no lleva yelmo, estado de coma durante 4 semanas.
- Golpe salvaje a la cabeza. Cae al suelo. Muerte en 12 asaltos debido a una vena seccionada.
- Tremendo golpe lateral. Derribado y desplazado metro y medio lateralmente. Rota la parte inferior de una pierna. Aturdido durante 7 asaltos. -40 a la actividad.
- Golpe en el hombro del lado del escudo. Aturdido durante 9 asaltos. -20 a la actividad. Si no se lleva escudo, inconsciente y el brazo hecho trizas.
- Horrible golpe en la sien. Desplazado hacia atrás 6 metros. Muere inmediatamente. Nada bonito.

**Modificaciones:**

- 50: crítico "T"
- 20: crítico "A"
- 10: crítico "B"
- +0: crítico "C"
- +10: crítico "D"
- +20: crítico "E"

**CT-5 TABLA DE CRITICOS DE PRESA**

- 49-05 Una oportunidad desaprovechada
- 06-20 Golpe superficial. -2 pv.
- 21-35 Ataque rechazado. -3 pv. Si se lleva armadura en los brazos, aturdido 1 asalto.
- 36-50 Ataque a la parte superior de la pierna. Hay presa, pero la víctima consigue soltarse. Aturdido durante 1 asalto.
- 51-65 El brazo del escudo queda atrapado. Si se lleva escudo, -50 a la actividad hasta que se deje caer el escudo. Si no se lleva escudo, -50 a la actividad.
- 66-79 Atrapado el brazo del arma. Desarmado y muñeca torcida. Aturdido 2 asaltos. -25 a la actividad.
- 80 Ambas piernas trabadas. Derribado e inconsciente. -9 pv.
- 81-86 El brazo que sostiene el arma queda inmovilizado. Rotura de ligamentos y tirón muscular. Desarmado y aturdido durante 3 asaltos. -40 a la actividad.
- 87-89 Completamente atrapado e inmovilizado. Derribado pero todavía consciente. No hay actividad posible.
- 90 Peligrosa presa en el cuello. Inconsciente. Cuello torcido, -60 a la actividad.
- 91-96 Presa en la cabeza. Aturdido durante 9 asaltos. Si no lleva yelmo se produce estado de coma debido a una fractura en el cráneo.
- 97-99 Ambos brazos atrapados y pegados al pecho. No podrá mover los brazos hasta que se retire la presa. -75 a la actividad.
- 100 Presa en el cuello. Si hay armadura en el cuello, -60 a la actividad debido a una torcedura en el cuello y aturdido durante 3 asaltos. Si no hay armadura, muerto con el cuello roto.
- 101-106 Presa en el pecho. Costillas rotas. Aturdido durante 5 asaltos. -10 a la actividad.
- 107-109 Piernas enredadas y completamente inmovilizadas. Cae y se rompe el brazo que sostenía el arma. Desarmado e inconsciente. -20 pv.
- 110 Presa en el cuello. Si lleva armadura en el cuello: desarmado y aturdido durante 5 asaltos. Si no, muere en 6 asaltos.
- 111-116 Pie trabado. Tropicieza, cae y se rompe el arma con el impacto, y el sujeto queda aturdido durante 2 asaltos. Si no lleva armadura en el pecho, recibe un crítico "D" de aplastamiento.
- 117-119 Ambas piernas liadas. Tropicieza y cae al suelo quedando inconsciente. -80 a la actividad debido a un brazo y un tobillo rotos. -20 pv.
- 120 La tráquea aplastada. Muere inmediatamente debido al traumatismo total y a la asfixia.

**Modificadores:**

- 50: crítico "I".
- 20: crítico "A".
- 10: crítico "B".
- +0: crítico "C".
- +10: crítico "D".
- +20: crítico "E".

**CT-10 TABLA DE CRITICOS FISICOS PARA GRANDES CRIATURAS**

- 10 pv. Tu arma se parte por la mitad, lo cual te hace sentir molesto.
- 6 pv.
- 12 pv.
- 18 pv.
- Asombrado por un fuerte golpe. -20 pv.
- 10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
- Buen golpe a la pierna. -18 pv. -5 pv. por asalto. -20 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.
- Un golpe bien colocado al cuello secciona la vena yugular. -15 pv. Muere en 6 asaltos, pero hasta entonces puede actuar con -60 a la actividad.
- Duro golpe. -25 pv. Pérdida de 3 puntos de vida por asalto debido a una herida ligera. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
- El golpe secciona una arteria en una pierna (o pata). Puede actuar con -30 a la actividad durante 4 asaltos, después caerá y morirá en 6 asaltos más.
- Seccionada una vena en la juntura de una extremidad. -20 pv. Aturdido durante 6 asaltos, después cae muerto.
- Golpe en una pierna. -15 pv. -20 a la actividad. Pérdida de 2 puntos de vida por asalto. Aturdido 3 asaltos.
- Golpe en la cabeza. Fractura del cráneo. -30 pv. Inconsciente. Un buen golpe.
- Golpe al corazón. Muerte instantánea. El arma queda clavada y atrapada bajo el cuerpo. La probabilidad de que el arma se rompa es de 60% menos la bonificación del arma.
- El hombro del brazo que sostiene el arma hecho añicos. -15 pv. Aturdido durante 3 asaltos. El brazo (o la pata) queda inutilizado.
- Peligroso golpe cruzado. Ciego y enfadado. Aturdido durante 2 asaltos, pero luego, la pobre bestia podrá moverse a tientas.
- Golpe que perfora la mejilla. Muere inmediatamente. Por desgracia, el arma se queda clavada en el hueso durante 2 asaltos.
- Golpe en la barbilla. La mandíbula destrozada. Inconsciente. -60 pv. Resulta un estado de coma durante 1 mes.
- Golpe que atraviesa un ojo. Muere inmediatamente y cae sobre el atacante quien pierde 20 puntos de vida y queda atrapado durante 6 asaltos.
- Un golpe que atraviesa un oído destruye el cerebro. El desgraciado bobo muere inmediatamente, eso sí, con una oreja completamente limpia de cera.

**Modificadores:**

- 20: arma normal.
- 10: arma mágica.
- +0: arma de mithril.
- +10: arma sagrada.
- +20: arma exter.

## CT-11 TABLA DE CRITICOS DE SORTILEGIOS PARA GRANDES CRIATURAS

-49-05	El tamaño de la criatura te impresiona. 0 puntos de vida adicionales.
06-20	Pérdida de 5 puntos de vida adicionales.
21-35	Pérdida de 8 puntos de vida adicionales.
36-50	Pérdida de 10 puntos de vida adicionales.
51-65	Pérdida de 12 puntos de vida adicionales.
66-79	Pérdida de 15 puntos de vida adicionales.
80	Desequilibrado por el impacto. Pérdida de 15 puntos de vida adicionales. Aturdido durante 2 asaltos.
81-86	Estupefacto por el fuerte impacto. Pérdida de 20 puntos de vida adicionales. Aturdido durante 1 asalto.
87-89	Impacto en una pierna. Pérdida de 15 puntos de vida adicionales. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
90	Impacto en la boca. Derribado al suelo. Estado de coma durante un mes. Pérdida de 30 puntos de vida adicionales.
91-96	El impacto le hace girar sobre sí mismo. Desequilibrado. Pérdida de 18 puntos de vida adicionales. -10 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
97-99	Impacto en un costado. Pérdida de 25 puntos de vida adicionales. -20 a la actividad debido a las costillas rotas. Aturdido durante 3 asaltos.
100	Impacto en la sección media. La vejiga destrozada. Muere en 4 asaltos pero hasta entonces está plenamente activo.
101-106	Impacto en la cabeza. Momentáneamente confuso. Pérdida de 20 puntos de vida adicionales. Aturdido durante 2 asaltos.
107-109	El impacto comba una pierna. Grave herida en el muslo. Pérdida de 25 puntos de vida adicionales. Muere en 5 asaltos debido a lesiones nerviosas, pero hasta entonces está plenamente activo.
110	Tremendo impacto. El cuello roto y la espina dorsal quebrada. Cae y muere en 3 asaltos.
111-116	Impacto en los ojos. Cegado durante 2 asaltos. Pérdida de 15 puntos de vida adicionales. -20 a la actividad.
117-119	El impacto en el cuerpo destruye una serie de órganos. Muerte en 3 asaltos pero el ignorante bruto permanece completamente activo hasta ese momento.
120	Un impacto soberbio hace que una costilla atraviere el corazón. Cae y muere en seis agonizantes asaltos.

### Modificadores:

-20:	crítico "A".
-10:	crítico "B".
+0:	crítico "C".
+10:	crítico "D".
+20:	crítico "E".

## CST-3 TABLA DE CARACTERISTICAS DE LOS SORTILEGIOS

Sortilegios	<i>Crítico principal</i>	<i>Crítico secundario</i>	<i>Modificadores especiales</i>
Rayo de descarga	EL	-	+10 a la BO contra cota de malla y coraza.
Rayo de agua	IM	-	-10 a la BO contra coraza y cuero endurecido.
Rayo de hielo	IM	FR	-5 a la BO contra coraza y cuero endurecido.
Rayo ígneo	CA	-	
Relámpago	EL	IM	+10 a la BO contra cota de malla y coraza.
Bola de frío	FR	-	
Bola de fuego	CA	-	

**CRITICO PRINCIPAL:** El tipo de crítico producido por el sortilegio, una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no hay dicha letra, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo se resuelven como si fuesen el máximo (es decir, si el máximo es "C" y se obtiene un "E", se resuelve como "C").

CA: Calor. EL: Electricidad. FR: Frío. IM: Impacto

**CRITICO SECUNDARIO:** Si se obtiene un crítico más alto que "B", entonces se produce un segundo crítico de este tipo, además del principal. Este crítico secundario será de dos niveles menos que el indicado en el resultado del ataque. (Por ejemplo, un crítico "E" produce un crítico secundario "C", un "C" produce un "A"). Sólo se hace una tirada de críticos.

**AT-7 TABLA DE ATAQUES DE SORTILEGIOS DE RAYO**

<i>Tirada</i>	<i>Coraza</i>	<i>Cota de malla</i>	<i>Cuero endurecido</i>	<i>Cuero</i>	<i>Sin armadura</i>	<i>Tirada</i>
01-02	SM	F	F	F	F	01-02
03-10	F	F	F	F	F	03-10
11-20	F	F	0	0	0	11-20
21-35	0	0	0	0	0	21-35
36-40	1	0	0	0	0	36-40
41-45	2	1	0	0	0	41-45
46-50	3	1	0	1	0	46-50
51-55	4	2	1	1	0	51-55
56-60	5	2	2	2	0	56-60
61-65	6	3	4	3	8A	61-65
66-70	7A	4	5	4A	10A	66-70
71-75	7A	5A	6	5A	11B	71-75
76-80	8A	6A	7A	6B	12B	76-80
81-85	8A	7A	8A	7B	13B	81-85
86-90	9A	8A	9B	8B	14B	86-90

**- RESULTADOS MAXIMOS PARA RAYOS DE DESCARGA -**

91-95	9A	9B	10B	10B	15C	91-95
96-100	10A	10B	11B	12C	16C	96-100
101-105	10B	11B	12C	14C	18C	101-105
106-110	11B	12C	13C	16C	20C	106-110

**- RESULTADOS MAXIMOS PARA RAYOS DE AGUA -**

111-115	12B	13C	14C	18C	22D	111-115
116-120	12C	14C	15C	20D	24D	116-120
121-125	13C	15C	16D	22D	26E	121-125
126-130	14C	16D	17D	24E	28E	126-130

**- RESULTADOS MAXIMOS PARA RAYOS DE HIELO -**

131-135	15C	17D	18E	26E	30E	131-135
136-140	16D	18D	19E	28E	32E	136-140
141-145	17D	20E	20E	30E	34E	141-145
146-150	18E	22E	22E	31E	36E	146-150

**- RESULTADOS MAXIMOS PARA RELAMPAGOS Y RAYOS IGNEOS -**

**MODIFICACIONES DEL BLANCO:**

menos la bonificación por agilidad.

-10 a -60 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).

-20 si el blanco tiene un escudo que se encara al ataque.



**AT-8 TABLA DE ATAQUES DE SORTILEGIOS DE BOLA**

<i>Tirada</i>	<i>Coraza</i>	<i>Cota de malla</i>	<i>Cuero endurecido</i>	<i>Sin Cuero armadura</i>	<i>Tirada</i>	
01-04 SM	F	F	F	F	F	01-04
05-08	F	F	F	F	F	05-08
09-12	0	0	0	0	1	09-12
13-16	0	0	0	0	2	13-16
17-20	1	0	0	0	3	17-20
21-24	2	1	0	0	4	21-24
25-28	3	2	1	0	5A	25-28
29-32	4	3	2	0	6A	29-32
33-36	5A	4	3	1	7A	33-36
37-40	6A	5A	4	2	8A	37-40
41-44	7A	6A	5A	3	9A	41-44
45-48	8A	7A	6A	4	10B	45-48
49-52	9A	8A	7A	5	11B	49-52
53-56	10B	9A	8A	6A	12B	53-56
57-60	11B	10B	9A	7A	13B	57-60
61-64	12B	11B	10B	8A	14B	61-64
65-68	12B	11B	10B	9A	15C	65-68
69-72	13B	12B	11B	10A	16C	69-72
73-76	13C	12B	11B	10A	17C	73-76
77-80	14C	13C	12B	11B	18C	77-80
81-84	14C	13C	12C	11B	19C	81-84
85-88	15C	14C	13C	12B	20C	85-88
89-92	15C	14C	13C	12B	21C	89-92
93-96	16C	15C	14C	13C	22C	93-96
97-99 SM	19D	18D	17D	16D	28D	97-99
100 SM	22E	21E	20E	19E	34E	100

**MODIFICADORES DEL BLANCO:**

menos la bonificación por agilidad si se da cuenta de que el sortilegio está a punto de surtir efecto

O

-10 a -80 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).

NOTA: Una F significa un fallo en el sortilegio y requiere una tirada de fallo de sortilegio (ver tabla FT-3)

**MODIFICADORES DEL ATACANTE:**

- + bonificación ofensiva de sortilegios de base del atacante.
- + bonificación ofensiva de sortilegios dirigidos (sólo para sortilegios de rayo).
- menos el nivel del sortilegio.
- + 20 si el blanco se encuentra en el punto central de la zona en la que tiene efecto el sortilegio.
- + 20 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 4 asaltos.
- + 10 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 3 asaltos.
- + 0 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 2 asaltos.
- 15 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 1 asalto.
- 30 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 0 asaltos.

**OTROS MODIFICADORES:** Decisión del DJ u objeto, sortilegio o capacidad especial.

SM: tirada sin modificar.

**MODIFICADORES SEGUN DISTANCIA:**

- +35 de 0 a 3 m.
- 0 de 3,1 a 15 m.
- 25 de 15,1 a 30 m.
- 40 de 30,1 a 60 m.
- 55 de 60,1 a 100 m.
- 75 de 100,1 m. en adelante.

**CT-6 TABLA DE CRITICOS DE CALOR**

- 49-05 Aire caliente. No hay pérdida adicional de pv.
- 06-20 Fuerte calor con pocos efectos. -3 pv.
- 21-35 Quemaduras leves. -8pv. Pérdida de 1 punto de vida más por asalto.
- 36-50 Cegado por un humo ardiente. -12 pv. Aturdido durante 1 asalto.
- 51-65 La ropa se enciende. -12pv. El fuego dura 2 asaltos. 8 pv. por cada asalto encendido.
- 66-79 Derribado por un tremendo impacto. Todos los recubrimientos y protecciones orgánicos de pies y pantorrillas destruidos. -10 pv.
- 80 Impacto en la cabeza. El rostro horriblemente quemado. Inconsciente. -15 pv. Pérdida de 5 pv. más por asalto. Si no se lleva yelmo, un mes en estado de coma.
- 81-86 El fuego se apodera de la espalda. Derribado. Toda la materia orgánica en la espalda queda destruida (se entiende lo que se transporta a la espalda). Pérdida de 2 pv. por asalto. Aturdido durante 1 asalto.
- 87-89 Impacto en la cabeza. Cegado durante 6 asaltos. Cualquier protección orgánica de la cabeza (sombbrero, casco, yelmo) destruida. Si no se lleva yelmo, toda la cabellera quemada.
- 90 La cabeza convertida en un fragmento carbonizado. Tristemente, se muere de inmediato debido a este inaceptable estado.
- 91-96 El brazo que sostiene el escudo frito. Cualquier escudo queda destruido, junto con la mano. Aturdido durante 5 asaltos. Si no se lleva escudo, pérdida del brazo e inconsciente.
- 97-99 Quemadura en la parte superior de la pierna. Pierna inutilizada debido a la destrucción de tejido muscular. Pérdida de 3 pv. por asalto. -60 a la actividad. Aturdido durante 6 asaltos.
- 100 Impacto en el cuello que funde las vértebras y pega la piel a la ropa. Parálisis permanente y -25 pv.
- 101-106 Impacto en una pierna. Pérdida de 2 pv. por asalto. -20 a la actividad. Si no se lleva armadura en las piernas: lesiones masivas en el tejido muscular, -70 a la actividad.
- 107-109 Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo, cegado durante 2 semanas. Si no, muerte en 6 asaltos.
- 110 Cintura volatilizada. Partido por la mitad, el sujeto muere. Destruídos todos los objetos.
- 111-116 Impacto en el pecho. Destruída cualquier armadura de esta zona. -12 pv. Aturdido durante 3 asaltos. Si no se lleva armadura, derribado y pérdida de 6 pv. más por asalto.
- 117-119 El fuego se apodera del cuerpo. Toda la materia orgánica sobre el cuerpo queda destruida. Muerte en 6 asaltos debido al trauma y a las lesiones del sistema nervioso. -25 pv.
- 120 Todo lo que queda son fragmentos carbonizados de huesos y dientes.

**Modificadores:**

- 20: crítico "A"
- 10: crítico "B"
- +0: crítico "C"
- +10: crítico "D"
- +20: crítico "E"

**CT-7 TABLA DE CRITICOS DE FRIO**

- Fresca brisa. No hay pérdida adicional de pv.
- Golpe frío. -3 pv. Si no se lleva puesta una capa o armadura, aturdido durante 1 asalto.
- Congelación leve. -7pv. Pérdida de 1 pv. más por asalto.
- Congelación. -5 pv. Pérdida de 2 pv. más por asalto y -10 a la actividad.
- Golpe frío en la espalda. -2 pv. por asalto. Todo objeto de madera en la espalda queda inservible y quebradizo.
- Golpe bajo. Aturdido durante 1 asalto. Destruído cualquier tipo de calzado y protección de los pies. Si se va descalzo, congelación, -30 a la actividad.
- Impacto helado en la cabeza. Como resultado, estado de coma durante un mes (y gran resfriado de cabeza). Pérdida de la nariz a consecuencia de congelación grave y trauma.
- Impacto en una pierna. Derribado. Aturdido durante 3 asaltos. Si no se llevan protecciones en las piernas (grebas), congelación, la parte inferior de la pierna inútil y -40 a la actividad.
- Impacto en la zona del cuello. Inconsciente. Pérdida de la oreja (oído externo). Si no se lleva armadura en el cuello, congelación de éste y muerte tras 9 asaltos de inactividad.
- Un impacto congela y seca la cabeza. Muerte en 2 asaltos. El cerebro y el cráneo quebradizos y sin vida.
- Muslo congelado. Aparte de la congelación, hueso roto. Pérdida de 5 pv. por asalto. -30 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.
- Un impacto lateral congela y hace astillas la pelvis. Muerte en 12 asaltos debido al trauma y las lesiones del sistema nervioso.
- Impacto en la cabeza. Ojos congelados. Estado de coma durante 3 semanas. Parálisis del cuello para abajo.
- Un impacto congela ambas manos. Pérdida del uso de los brazos durante 1 hora. Pérdida de 6 pv. por asalto. Aturdido durante 5 asaltos.
- Corazón y pulmones congelados de repente. Muerte en 6 asaltos de inactividad, debido al shock y a la asfixia.
- Un golpe tremendo hace añicos el pecho y congela los preciosos fluidos corporales. Muerte en 3 asaltos. Gélido golpe a la parte superior del pecho. Inconsciente y derribado. Si no lleva armadura en el pecho, muerte en 10 asaltos por tener un corazón de hielo.
- Congelado y convertido en una estatua sin vida, muy bien conservada, pero el personaje ha muerto.
- Congelación repentina y luego estalla en mil pedazos.

**Modificadores:**

- 20: crítico "A"
- 10: crítico "B"
- +0: crítico "C"
- +10: crítico "D"
- +20: crítico "E"

**CT-8 TABLA DE CRITICOS DE ELECTRICIDAD**

- 49-05 Pelos de punta. -0 pv.
- 06-20 Pequeña descarga. 3 pv. Si se lleva armadura de metal, aturrido durante 1 asalto.
- 21-35 Explosión de luz. Aturrido durante 1 asalto.
- 36-50 Descarga moderada. -6 pv. -5 a la actividad. Si se lleva armadura de metal, aturrido durante 2 asaltos.
- 51-65 Descarga potente. -9 pv. -10 a la actividad. Aturrido durante 1 asalto. Si se lleva armadura de metal, aturrido durante 3 asaltos.
- 66-79 Impacto en el brazo que sostiene el escudo. -12 pv. -20 a la actividad. Si se lleva armadura metálica y no se tiene escudo, inconsciente durante 1 día entero.
- 80 Un impacto en el costado devasta el sistema nervioso. Graves resultados traumáticos. La víctima será un vegetal durante 1 mes.
- 81-86 Golpe en el brazo que sostiene el arma. Músculos y cartílagos destrozados. El brazo inútil, pérdida de 2 pv. por asalto. Aturrido durante 6 asaltos.
- 87-89 Completamente cubierto por la electricidad. Todo el sistema nervioso reorganizado. Cae y yace en estado de shock durante 12 asaltos antes de morir.
- 90 Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo de cuero, éste queda destruido y se produce un coma de 2 semanas. Si no, muerte instantánea.
- 91-96 Impacto en el pecho. Si se lleva armadura metálica no se podrá quitar. Blanco inmobilizado. Si no, inconsciente durante 6 horas.
- 97-99 Electrificante experiencia. Colapso cerebro debido a un shock general y quemaduras de superficie. Desmayado y muere en 6 asaltos.
- 100 El sistema nervioso actúa como superconductor. La inmediata muerte proporciona a los presentes un inesperado espectáculo de luces.
- 101-106 Impacto en la cara. Pérdida de la nariz. Aturrido durante 8 asaltos. Ciego durante 2 semanas. Si no se lleva yelmo, también derribado.
- \*107-109 Impacto en el pecho que destruye el corazón y los pulmones. Si se lleva armadura metálica, ésta se funde y se muere en 6 asaltos. Si no, la muerte es inmediata.
- 110 La cabeza ya no está disponible para su uso. Humo y ozono rodean el cuerpo sin vida.
- 111-116 Impacto en el abdomen. Aturrido durante 7 asaltos. Pérdida de 6 puntos de vida por asalto. Si no se lleva armadura protegiendo el abdomen, muerte por trauma y hemorragia en 12 asaltos.
- 117-119 Un impacto en el pecho destroza ambos pulmones. Partido por la mitad. La descarga se extiende 3 metros infligiendo un crítico "A" a todos los que estén en medio.
- 120 La descarga deshace la estructura celular. Todo el cuerpo se convierte en polvo.

**Modificadores:**

- 20: crítico "A"
- 10: crítico "B"
- +0: crítico "C"
- +10: crítico "D"
- +20: crítico "E"

**CT-9 TABLA DE CRITICOS DE IMPACTO**

- Ni un rasguño. -0 puntos de vida.
- Un golpe sesgado. -5 pv.
- Tambaleante debido a un golpe en el costado. -10 pv. Aturrido durante 1 asalto.
- Golpe en el hombro. La víctima gira sobre sí misma y retrocede 3 metros como una peonza. -12 pv. Si no se lleva armadura, aturrido durante 2 asaltos.
- Golpe en la pierna. Derribado, pérdida de 8 pv. Si no lleva armadura en la pierna, aturrido durante 2 asaltos.
- Porrazo en el brazo del escudo. -10 pv. Escudo aplastado e inútil. Si no se lleva escudo, brazo roto y aturrido durante 3 asaltos.
- Golpe en la cabeza. -12 pv. El yelmo destrozado. Derribado e inconsciente durante 1 día. Sin yelmo, cráneo fracturado y muerte en 3 asaltos.
- Golpe a la parte superior de la pierna. Músculos desgarrados. -15 pv. -10 a la actividad. Sin armadura en la pierna, -20 a la actividad y aturrido en 3 asaltos.
- Impacto en la zona del cuello. Pérdida de 12 pv. Aturrido durante 5 asaltos. Pérdida del habla durante 1 semana. Si no se lleva armadura en el cuello la pérdida del habla es permanente.
- Golpe en el cuello. Paralizado de los hombros hacia abajo. Pérdida adicional de 20 pv. La víctima se pone melancólica.
- Golpe en una rodilla. La rodilla dislocada. Cartílagos y tendones desgarrados. -15 pv. -50 a la actividad. Aturrido durante 9 asaltos.
- Impacto en el abdomen. -18 pv. Aturrido durante 12 asaltos. Sin armadura en el abdomen muere en 6 asaltos por órganos destruidos.
- Un impacto en la cabeza fractura el cráneo. Estado de coma durante 3 semanas. Si no lleva yelmo, muerte instantánea.
- Golpe en la mandíbula, que se rompe. No podrá ni hablar ni comer nada sólido hasta ser curado. -15 pv. -10 a la actividad. Aturrido en 7 asaltos.
- Golpe en un lado. Un hueso se clava en los riñones, muerte en 6 asaltos.
- Pecho destrozado. Los pulmones y el corazón estallan. Muerte instantánea que lo pone todo hecho un asco. Gira sobre sí mismo por el impacto, cae al suelo. Se rompe los dos brazos. -60 a la actividad. Aturrido durante 3 asaltos.
- Un porrazo que destroza el cráneo en miles de partículas. Muerte instantánea. Impacto directo, buen puñetazo.
- El porrazo aniquila todo el esqueleto. El blanco queda reducido a una pulpa gelatinosa.

**Modificadores:**

- 20: crítico "A"
- 10: crítico "B"
- +0: crítico "C"
- +10: crítico "D"
- +20: crítico "E"

**AT-9 TABLA DE ATAQUES DE SORTILEGIOS BASICOS**

	<i>Tirada</i>	<i>Coraza y cota de malla</i>	<i>Cuero</i>	<i>Sin armadura</i>	<i>Tirada</i>	
<b>SM</b>	01-02	F	F	F	01-02	
	03-04	F	F	F	03-04	
	05-08	F	F	+70	05-08	
	09-12	F	F	+65	09-12	
	13-16	F	+45	+60	13-16	
	17-20	+45	+40	+50	17-20	
	21-24	+40	+35	+45	21-24	
	25-28	+35	+30	+35	25-28	
	29-32	+30	+25	+30	29-32	
	33-36	+25	+20	+20	33-36	
	37-40	+20	+15	+15	37-40	
	41-44	+15	+10	+5	41-44	
	45-48	+10	+5	0	45-48	
	49-52	+5	0	0	49-52	
	53-56	0	0	-5	53-56	
	57-60	0	-5	-10	57-60	
	61-64	-5	-5	-15	61-64	
	65-68	-5	-10	-20	65-68	
	69-72	-10	-15	-25	69-72	
	73-76	-25	-20	-30	73-76	
	77-80	-30	-25	-35	77-80	
	81-84	-35	-30	-40	81-84	
	85-88	-40	-35	-45	85-88	
	89-92	-45	-40	-50	89-92	
	93-96	-50	-45	-55	93-96	
	<b>SM</b>	97-99	-65	-65	-65	97-99
	<b>SM</b>	100	-90	-90	-90	100

**NOTA:** Los resultados numéricos de esta tabla son modificadores a la tirada de resistencia que debe realizar el blanco (ver la tabla TTR). Una F significa fallo del sortilegio y deberá hacerse una tirada de fallo de sortilegio (ver la tabla FT-3)

**PARA SORTILEGIOS DE CANALIZACION:** Si el blanco lleva armadura de cuero, se usa la columna "Sin armadura"; si el blanco lleva cota de malla o coraza, se modifica la tirada de ataque en -10

**MODIFICADORES SEGUN DISTANCIA:**

+30 contacto                      +10 de 0 a 3 m.                      -20 de 30,1 a 100 m. 0 de 3,1 a 15 m.  
 -10 de 15,1 a 30 m.                      -30 de 100,1 m. en adelante.

**MODIFICADORES DEL ATACANTE:**

+ bonificación ofensiva de sortilegios de base del atacante.  
 menos el nivel del sortilegio.  
 +20 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 4 asaltos.  
 +10 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 3 asaltos.  
 +0 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 2 asaltos.  
 -15 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 1 asalto.  
 -30 si quien realiza el sortilegio lo prepara durante 0 asaltos.

**MODIFICADORES DEL BLANCO:**

-10 a -30 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ)  
 +10 si el blanco está estático (sin moverse en absoluto).

**OTROS MODIFICADORES:** Decisión del DJ u objeto, sortilegio o capacidad especial.

## MT-1 TABLA DE MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

TIRADA ABIERTA	Rutina	Fácil	Escasa dificultad	Dificultad Media	difícil	Muy difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absdo
(-151) y abajo	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150)-(-101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100)-(-51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50)-(-26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25)-0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

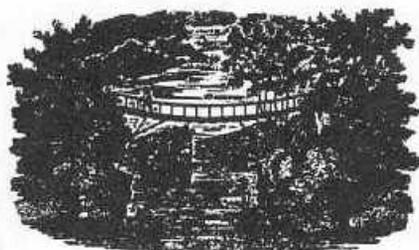
### RESULTADOS:

F: Fracaso, hacer una tirada en la Tabla de Fallos de Maniobras de Movimiento, FT-4.

#: Un resultado numérico es 1) el porcentaje de la maniobra intentada que se consigue realizar. Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra Y que el personaje que realiza dicha maniobra conserva todavía un % de su actividad normal, igual al #-100, para dicho asalto, o 2) la probabilidad de éxito completo, o 3) se reduce la actividad en 100-# (N. del T.: # significa número)

### MODIFICADORES:

+ la bonificación de la habilidad que corresponda, -50 si se está aturdido, -70 si ha sido derribado, -30 con una extremidad inutilizada.



## MT-2 TABLA DE MANIOBRAS ESTATICAS

### GENERAL

(Incluye cualquier acción estática que no se trate en las otras columnas)

-26 y hacia abajo

**ERROR GARRAFAL:** Fracasas espectacularmente. Si es posible, tu acción estática tiene el efecto contrario al que te proponías.

-25-04

**FRACASO ABSOLUTO:** Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes diez minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 más abajo).

05-75

**FRACASO:** Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.

76-90

**EXITO PARCIAL:** Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante 1 hora.

91-110

**CASI EXITO:** Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.

111-175

**EXITO:** Tu maniobra estática ha sido un éxito.

176+

**EXITO ABSOLUTO:** Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de +20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).

### MODIFICADORES:

- \* Dificultad
- +30 Rutina
- +20 Fácil
- +10 Escasa dificultad.
- +0 Dificultad media
- 10 Difícil
- 20 Muy difícil
- 30 Extremadamente difícil
- 50 Locura completa
- 70 Absurdo

### INFLUENCIA E INTERACCION

**ERROR GARRAFAL:** Tu descarado intento de coerción alucina a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.

**FRACASO ABSOLUTO:** Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tus aires de autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora (360 asaltos) resultará en fracaso (ver 05-75 más abajo).

**FRACASO:** Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.

**EXITO PARCIAL:** Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarles.

**CASI EXITO:** Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en +20.

**EXITO:** Has influenciado a tu audiencia.

**EXITO ABSOLUTO:** No sólo has influenciado a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de +50 cada vez que quieras volverles a influenciar, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.

### MODIFICADORES:

Para dificultad ver \* en la columna General +50 si la audiencia es leal personalmente o devota del personaje.  
+20 La audiencia está a sueldo del personaje (contratada).  
+ bonificación de habilidad de Influencia e Interacción.  
**NOTA:** La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.



## MT-2 TABLA DE MANIOBRAS ESTATICAS

### LEER RUNAS Y USAR OBJETOS

-26 y hacia

**abajo** **ERROR GARRAFAL:** Las capacidades o sortilegios que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan y se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los sortilegios o capacidades contenidas en el objeto.

**-25-04** **FRACASO ABSOLUTO:** Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasará automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un sortilegio se active.

**05-75** **FRACASO:** En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre cómo leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto.

**76-90** **EXITO PARCIAL:** Averiguas cuántos sortilegios y capacidades contiene y qué son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.

**91-110** **CASI EXITO:** Averiguas cuántos sortilegios y capacidades contiene y qué son. Si esperas 24 horas, podrás volver a intentarlo con una bonificación extra de +10.

**111-175** **EXITO:** Aprendes uno de los sortilegios o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino rúnico, y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o el papel (las runas sólo se pueden usar una vez).

**176+** **EXITO ABSOLUTO:** Aprendes todos los sortilegios y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).

### MODIFICADORES:

menos el nivel del sortilegio.

-30 si el dominio mágico del sortilegio es distinto del que tiene el personaje.

-10 si el personaje no sabe cuál es el sortilegio o la capacidad.

+20 si el personaje sabe qué sortilegio o capacidad es.

+30 si el personaje puede realizar el sortilegio intrínsecamente (es decir, pertenece a una lista que ha aprendido y tiene un nivel igual o menor que el del personaje).

+ la bonificación de habilidad de Leer Runas O de Usar Objetos.

### PERCEPCION Y RASTREAR

**ERROR GARRAFAL:** No sólo no consigues ninguna información válida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.

**FRACASO ABSOLUTO:** La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultarán en fracaso (ver 05-75 más abajo).

**FRACASO:** No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez, sobre el mismo tema y en la misma zona, durante 1 día.

**EXITO PARCIAL:** Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.

**CASI EXITO:** Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.

**EXITO:** Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.

**EXITO ABSOLUTO:** Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción.

**NOTA:** La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente, tus sentidos).

**NOTA:** Al rastrear, se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).

### MODIFICADORES:

Dificultad: ver \* en la columna de General.

+20 Si el jugador afirma que su personaje pasa tiempo buscando información específica.

El número de asaltos así empleado afecta la dificultad.

+ la bonificación de habilidad de Percepción O de rastrear.

## MT-2 TABLA DE MANIOBRAS ESTATICAS

### DESACTIVAR TRAMPAS Y ABRIR CERRADURAS

- 26 y hacia abajo** **ERROR GARRAFAL:** Si estás abriendo una cerradura, se te rompe la ganzúa, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.
- 25-04** **FRACASO ABSOLUTO:** Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasarás automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe una probabilidad del 50% de que las trampas se disparen.
- FRACASO:** Has fallado. En estos momentos no se te ocurre ninguna idea más sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez.
- 76-90** **EXITO PARCIAL:** Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.
- 91-110** **CASI EXITO:** Casi lo consigues. si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volverlo a intentar con una bonificación extra de +5.
- 111-175** **EXITO:** La cerradura/trampa está abierta/desactivada. +50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.
- 176+** **EXITO ABSOLUTO:** En el futuro podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica. Bonificación de +10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.

#### MODIFICADORES:

Para dificultad ver \* en la columna General

+ bonificación de habilidad de Abrir Cerraduras O Desactivar Trampas.



## 10.2 TABLAS GENERALES Y HOJAS DE INFORMACION

Las tablas generales sirven para diferentes propósitos durante la creación del personaje (Sección 3) y el desarrollo del mismo (secciones 2 y 3). Las demás tablas de este apartado son usadas por el director de juego para crear, controlar y resolver situaciones en el medio estratégico. Las hojas de información y registro son accesorios de juego y pueden ser fotocopiadas para usos no comerciales. Algunas de las tablas generales se incluyen en esta sección, otras se han incluido dentro de las secciones con las que deben ser utilizadas. El índice al comienzo de estas reglas indica las páginas en las que se encuentran las diferentes tablas.

### ST-3 TABLA GENERAL DE PERSONAJES

La Tabla General de Personajes resume las diversas bonificaciones para cada una de las seis profesiones. Se trata de bonificaciones promedio basadas en el nivel de los personajes. Estos resúmenes son útiles a la hora de determinar las capacidades de los personajes no jugadores. El director de juego también puede usarlas, si lo desea, para personajes de jugadores si éstos quieren saltarse el proceso de desarrollo de habilidades.

**GUERRERO** [Bonificaciones por características: FUE(+15), AGI(+10), CON(+5), las demás(+0)]

**EXPLORADOR** [Bonificaciones por características: FUE(+10), AGI(+15), CON(+5), las demás(+0)]

**MONTARAZ** [Bonificaciones por características: FUE(+10), AGI(+5), CON(+10), I(+5), las demás(+0)]

**BARDO** [Bonificaciones por características: AGI(+5), INT(+10), I(+5), PRE(+10), las demás(+0)]

**MAGO** [Bonificaciones por características: AGI(+5), INT(+15), I(+5), PRE(+5), las demás(+0)]

**ANIMISTA** [Bonificaciones por características: FUE(+5), AGI(+5), INT(+5), I(+15), las demás(+0)]

**SUPOSICIONES:** Las bonificaciones que vienen a continuación se han obtenido siguiendo el proceso normal de desarrollo del personaje y se basan en las siguientes suposiciones. Los guerreros, exploradores, montaraces y animistas son campesinos (humanos); los bardos y magos son burgueses (humanos). Las bonificaciones totales por características son las que figuran arriba para cada profesión. Las opciones de historial para guerreros, exploradores y montaraces son:

- 1) Se ha conseguido un arma principal +10.
- 2) Se ha elegido la habilidad especial de "Reflejos rápidos".
- 3) Se han obtenido 30 mo.
- 4) Se ha desarrollado una habilidad secundaria hasta grado de habilidad 5.
- 5) Se ha incrementado una característica en 2.

Las opciones de historial para magos, animistas y bardos son:

- 1) Se ha conseguido un sumando de sortilegios +2.
- 2) Se ha aprendido una lista de sortilegios adicional.
- 3) Se han conseguido 30 mo.
- 4) Se ha desarrollado una habilidad secundaria hasta grado de habilidad 5.
- 5) Se ha incrementado una característica en 2.

Recuérdese que el proceso de desarrollo es muy flexible y que para cada una de las profesiones las bonificaciones que vienen a continuación reflejan tan solo una de las formas de desarrollar las habilidades. **NOTA:** Las bonificaciones de habilidad que no aparecen tienen un valor de cero (0).

	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
<b>ANIMISTA</b>										
Sin										
armadura	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Cuero	-5	-5	-5	-5	-5	0	5	5	5	5
Cuero end.	-20	-15	-10	-5	0	0	0	0	0	0
Cota malla	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Coraza	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80	-80
Bonificación defensiva	+5									
Arma princ.	15	20	25	30	35	40	45	50	55	57
Arma sec.	15	20	25	30	35	40	45	50	55	57
Arma terc.	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Otras	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Trepar	11	12	18	24	25	31	37	38	44	50
Montar	21	27	28	34	40	41	47	53	59	65
Nadar	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Rastrear	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Acechar/										
Esconderse	5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
Abrir cerraduras	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Desactivar trampas	-10	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Leer Runas	11	12	18	24	30	36	42	48	54	60
Usar objetos	21	27	28	34	40	46	52	58	64	70
Sortilegios dirigidos	-18	14	21	23	25	27	29	31	33	35
Percepción	21	27	33	34	40	46	47	53	59	65
Desarrollo físico(pv)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Sortilegios de base	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Nº idiomas	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Nº listas de sortilegios	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Nota: Las bonificaciones que no llevan (-) son positivas (+).

	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
<b>BARDO</b>										
Sin										
armadura	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Cuero	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cuero end.	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cota de malla	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Coraza	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bonificación defensiva	+5									
Arma princ.	11	17	23	29	35	41	47	53	59	62
Arma sec.	16	22	28	34	40	46	52	58	64	67
Arma terc.	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Otras	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Trepar	6	7	13	19	25	31	37	43	49	55
Montar	6	12	13	19	25	31	37	43	49	55
Nadar	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rastrear	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Acechar/										
Esconderse	16	17	23	29	30	36	42	43	49	55
Abrir cerraduras	16	22	23	29	30	36	42	43	49	55
Desactivar trampas	-19	12	18	19	25	31	32	38	44	45
Leer Runas	21	27	33	39	45	51	57	63	69	72
Usar objetos	16	22	28	34	40	46	52	58	64	67
Sortilegios dirigidos	-19	-18	13	14	15	16	17	18	19	20
Percepción	16	22	28	34	40	46	52	58	64	67
Desarrollo físico(pv)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Sortilegios de base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nº idiomas	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
Nº listas de sortilegios	1	2	3	3	4	5	5	6	7	8

Nota: Las bonificaciones que no llevan (-) son positivas (+).

**EXPLORADOR**      **NIVEL**  
 1º 2º 3º 4º 5º 6º 7º 8º 9º 10º

Sin armadura	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Cuero	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Cuero end.	-10	-5	0	5	10	10	10	10	10	10
Cota de malla	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Bonificación defensiva	20									
Arma princ.	41	52	63	74	80	83	86	89	92	95
Arma sec.	31	37	43	49	55	61	67	73	79	82
Arma terc.	21	22	23	24	30	36	42	48	54	60
Otras	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Trepar	21	27	33	39	45	51	57	63	69	75
Montar	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
Nadar	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Rastrear	6	12	18	24	25	26	27	33	39	45
Emboscar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acechar/Esconderse	12	19	26	28	35	42	49	56	63	70
Abrir cerraduras	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
Desactivar trampas	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
Leer Runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5
Sortilegios dirigidos	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Percepción	13	21	29	37	45	48	51	59	67	75
Desarrollo físico(pv)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
Nº idiomas	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Nº listas de sortilegios	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

**Nota:** Las bonificaciones que no llevan (-) son positivas (+).



**GUERRERO**      **NIVEL**  
 1º 2º 3º 4º 5º 6º 7º 8º 9º 10º

Sin armadura	15	15	15	15	15	15	15	20	20	20
Cuero	0	0	0	0	0	0	0	0	5	10
Cuero end.	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Cota de malla	-25	-15	0	5	5	5	5	5	5	5
Coraza	-70	-70	-70	-35	-20	-5	0	0	0	0
Bonificación defensiva	15									
Arma princ.	43	56	69	82	95	100	105	110	115	120
Arma sec.	28	36	44	52	60	73	86	91	96	101
Arma terc.	33	41	49	57	65	73	81	94	97	100
Otras	28	31	34	37	40	43	46	49	57	65
Trepar	16	22	23	24	25	31	32	33	34	40
Montar	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
Nadar	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Rastrear	6	7	13	14	20	21	27	28	34	35
Emboscar	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
Acechar/Esconderse	5	10	10	15	15	20	20	25	25	30
Abrir cerraduras	5	5	10	10	15	15	20	20	25	25
Desactivar trampas	5	5	10	10	15	15	20	20	25	25
Leer Runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	5	5	10	10
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	5	5	10
Sortilegios dirigidos	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Percepción	5	10	10	15	15	20	20	25	25	30
Desarrollo físico(pv)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
Nº idiomas	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Nº listas de sortilegios	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

**Nota:** Las bonificaciones que no llevan (-) son positivas (+).



MAGO	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin										
armadura	10	10	10	10	10	10	10	10	15	15
Cuero	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cuero end.	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cota de malla	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Coraza	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bonificación defensiva	+5									
Arma princ.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Arma sec.	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Arma terc.	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Otras	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Trepar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Montar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Nadar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Rastrear	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Acechar/Escondese	-20	-20	10	10	10	10	10	10	10	10
Abrir cerraduras	-10	-10	-10	-10	20	20	20	20	20	20
Desactivar trampas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	10	10	10	10
Leer										
Runas	27	34	41	48	55	62	69	81	87	91
Usar objetos	17	24	31	38	45	57	69	73	77	81
Sortilegios dirigidos	18	31	44	57	70	75	80	85	90	95
Percepción	15	15	15	15	15	15	15	15	15	20
Desarrollo físico(pv)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Sortilegios de base	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Nº idiomas	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
Nº listas de sortilegios	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14

**Nota:** Las bonificaciones que no llevan (-) son positivas (+).

MONTARAZ	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin										
armadura	10	10	15	15	15	15	15	15	15	15
Cuero	-5	-5	0	5	5	5	5	5	5	5
Cuero end.	-10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cota de malla	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-5	0	0	0
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-45	-35	-25
Bonificación defensiva	+10									
Arma princ.	42	54	66	78	85	89	93	97	101	105
Arma sec.	22	29	36	43	50	57	64	71	78	82
Arma terc.	17	19	21	23	30	37	44	51	58	65
Otras	-8	-6	-4	-2	0	2	4	6	8	10
Trepar	13	21	29	37	45	53	61	69	77	85
Montar	18	26	34	42	50	58	66	74	82	87
Nadar	13	16	19	22	25	28	31	34	37	40
Rastrear	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
Emboscarse	0	0	1	2	2	2	3	4	5	6
Acechar/Escondese	12	19	26	33	40	47	54	61	68	72
Abrir cerraduras	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Desactivar trampas	-20	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Leer										
Runas	-25	-25	-25	-25	5	5	5	5	5	5
Usar objetos	-20	-20	-20	-20	-20	10	10	10	10	10
Sortilegios dirigidos	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Percepción	12	19	26	33	40	47	54	61	68	72
Desarrollo físico(pv)	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
Nº idiomas	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
Nº listas de sortilegios	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5

**Nota:** Las bonificaciones que no llevan (-) son positivas (+).

## ST-4 TABLA DE PRECIOS Y EQUIPO

### EQUIPO PROTECTOR

Equipo	Precio	Peso*
Escudo	55mb	7,5 k.
Brazales de cuero	2mp	1 k.
Grebas de cuero	2mp	1 k.
Brazales metálicos	4mp	1,5 k.
Grebas metálicas	4mp	1,5 k.
Yelmo de cuero	25mb	1 k.
Yelmo de metal	4mp	1,5 k.
Armadura de cuero	3mp	6 k.
Armadura de cuero endurecido	10mp	7 k.
Cota de malla	35mp	10 k.
Coraza	50mp	12,5 k.

\* Cuenta para la carga si se transporta y no se lleva puesto. Estos pesos se basan en el equipo para un humano normal (de una estatura de 1,75 m. y peso de 75 kilos.)



**ST-4 TABLA DE PRECIOS Y EQUIPO**
**ARMAS**

Arma	Abrev.	Precio	Peso	Tipo
Alabarda	(ab)	14mp	3,5 k.	arma de asta a 2 manos
Arco compuesto	(acp)	17mp	1,5 k.	Proyectil
Arco corto	(ac)	6mp	1 k.	Proyectil
Arco largo	(al)	10mp	1,5 k.	Proyectil
Ballesta	(bs)	25mp	4 k.	Proyectil
Bastón	(ba)	5mc	2 k.	a 2 manos
Boleadoras	(bo)	5mp	1,5 k.	Proyectil
Cimitarra	(ci)	10mp	2 k.	De filo
Daga	(da)	3mp	0,5 k.	De filo
Espada ancha	(ea)	10mp	2 k.	De filo
Espada corta	(ec)	7mp	1,5 k.	De filo
Espadón	(e2)	20mp	4 k.	a 2 manos
Garrote	(ga)	1mc	2,5 k.	Contundente
Hacha	(ha)	5mp	2,5 k.	De filo
Hacha de combate	(hc)	13mp	3,5 k.	a 2 manos
Honda	(ho)	9mb	0,5 k.	Proyectil
Jabalina	(ja)	3mp	2 k.	Arma de asta
Lanza	(la)	23mb	2,5 k.	Arma de asta
Lanza de caballería	(lc)	5mp	5 k.	Arma de asta a 2 manos
Látigo	(lt)	2mp	1,5 k.	De filo
Martillo de guerra	(mt)	15mp	2,5 k.	Contundente
Mayal	(my)	19mp	3 k.	a 2 manos
Maza	(ma)	6mp	2,5 k.	Contundente
Maza de guerra	(mg)	16mp	2,5 k.	Contundente
Red	(re)	7mp	1,5 k.	Contundente

**ACCESORIOS**

Bienes	Precio	Peso*	Nota
Antorcha	3me	0,5 k.	Ilumina un diámetro de 6 m.
Arco para encender fuego	8me	0,25 k.	Tarda 5 minutos.
Botas	1mp	1,5 k.	-
Camisa	3mb	0,5 k.	-
Cantimplora(0,5 litros)	1mc	0 k.	Pesa 0,5 k. llena.
Capa	9mb	1 k.	-
Carcaj(capacidad 20)	1mb	0,25 k.	Contiene flechas o pivotes.
Cinto	5mb	0,5 k.	-
Cuerda	4mb	3 k.	15 m.
Cuerda (superior)	12 mb	1,5 k.	15 m.
Chaqueta	15mb	3 k.	-
Escarpas(10)	2mb	1,5 k.	de hierro.
Estacas(10)	9mc	1 k.	de madera.
Flechas(20)	4mb	1,5 k.	40% de rotura al usarlos.
Frasco de aceite	3mb	0,5 k.	Recarga para 6 horas.
Juego de ganzúas	1mp	0,25 k.	bonificación +5
Linterna	12mb	1 k.	Ilumina diámetro de 15 m.
Lona embreada (1,5x2,4 m.)	1mb	2 k.	-
Mochila	2mb	1 k.	10 kilos, 30 dm cúbicos
Pantalones	25mc	0,5 k.	-
Petate	33mc	1,5 k.	22,5 kilos, 60 dm cúbicos.
Pivotes de ballesta(20)	11mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos.
Saco(25 kilos)	8mc	1 k.	Capacidad 25 kilos, 90 dm <sup>3</sup>
Saco de dormir(lana)	2mb	2,5 k.	Manta
Sobretudo	9mb	0,5 k.	-
Tienda	2mp	4,5 k.	Caben dos.
Vaina	25mb	0,5 k.	-
Vara(3 m.)	5mc	4 k.	de madera.
Yesca y pedernal	1mb	0,25 k.	Tarda 3 minutos.

\* el peso sólo cuenta cuando se transporta el objeto, no cuando se lleva puesto.

**TRANSPORTE**

Transporte	Precio	Velocidad* (m./asalto)	Capacidad	Bonif. de montar**
Cab.ligero	45mp	60	100 k.	+0
Caballo	60mp	48	150 k.	+0
Cab.pesado	80mp	36	200 k.	+0
Cab. guerra	20mo	54	175 k.	+15
Cab. g. gran	75mo***	45	185 k.	+30
Camello	12mo***	30	112,5 k.	-15
Elefante	50mo***	24	500 k.	-10
Mula/burro	32mp	36	125 k.	-10
Poney	40mp	42	90 k.	+5
Transbordador	2mc/1,5 km	varía	-	-
Servicio de diligencia	1mc/1,5 km	varía	-	-
Carreta	6mo	15	750 k.	-
Barca p. (3m)	7mo	varía	500 k.	-
Barca m. (6m)	11mo	varía	1500 k.	-
Barca g. (9m)	40mo	varía	2500 k.	-

\* Esta es la capacidad normal de movimiento en una situación táctica, puede ser doblada si el jinete decide ir al galope (ver la sección 6.42).

\*\* Un animal especialmente inteligente tendría una bonificación adicional de +10, pero su precio sería mayor.

\*\*\* Raramente disponible, a no ser que se compre de un rico comerciante o noble señor en regiones especiales.

**COMIDA Y ALOJAMIENTO**

Bienes o servicios	Precio	Nota
Brandy	10me	1/4 litro
Cerveza	2me	1/2 litro
Hidromiel	5me	1/2 litro
Sidra	1me	1/2 litro
Vino	6me	1/2 litro
Comida ligera	6me	-
Comida normal	1mc	-
Comida abundante	12me	-
Raciones normales (1 semana)	5mc	Caducidad normal. Peso 9 k.
Raciones de viaje (1 semana)	1mb	Conservadas. Peso 7 k.
Gran pan (1 semana)	3mo	Conservado. Peso 2 k.
Pan de viaje (1 mes)	15mo	Conservado. Peso 2 k.
Alojamiento pobre	1mc	Dormitorio comunal.
Alojamiento normal	2mc	Camas individuales.
Buen alojamiento	22me	Habitaciones privadas.
Establo	2me	Incluye pienso para el animal.

**ST-5 TABLA DE HIERBAS, ENFERMEDADES Y VENENOS**

<i>Nombre</i>	<i>Codigos</i>	<i>Forma/prep.</i>	<i>Precio</i>	<i>Efecto</i>
<b>ALIVIO DE ATURDIMIENTO:</b>				
Suranic	t-F-3	baya/ingestión	2mo	Quita el aturdimiento (1 asalto).
Vinuk	s-S-4	raíz/infusión	12mp	Se conserva 10 días. Quita el aturdimiento (1-10 asaltos)
Witan	h-J-6	hoja/ingestión	12mo	Quita los efectos de 2 asaltos de aturdimiento.
<b>ALIVIO DE CONMOCIONES</b>				
Arlan	t-T-2	hoja/aplicación	13mp	Recupera entre 4-9 puntos de vida.
Darsurion	c-M-3	hoja/aplicación	3mp	Recupera entre 1-6 puntos de vida.
Draaf	s-O-2	hoja/ingestión	5mp	Recupera entre 1-10 puntos de vida.
Gariig	a-Z-3	cactus/ingestión	55mo	Recupera 30 puntos de vida.
Gefnul	e-V-5	liquen/ingestión	90mo	Recupera 100 puntos de vida.
Mirenna	c-M-3	baya/ingestión	10mo	Recupera 10 puntos de vida.
Rewk	t-D-3	nódulo/infusión	9mp	Recupera entre 2-20 puntos de vida.
Thurl	t-D-1	especia/infusión	1mp	Recupera entre 1-4 puntos de vida.
Winclamit	c-C-7	fruto/ingestión	100mo	Recupera entre 3-300 puntos de vida.
Yavethalion	m-O-5	fruto/ingestión	45mo	Recupera entre 5-50 puntos de vida.
<b>ALIVIO DE QUEMADURAS Y CONGELACIONES</b>				
Aloc	t-H-4	hoja/aplicación	5mb	Dobla la velocidad de curación de las quemadura y cortes leves
Culkas	a-Z-4	hoja/aplicación	35mo	Cura 1 m <sup>2</sup> de quemaduras.
Jojojopo	f-M-4	hoja/aplicación	9mp	Cura las congelaciones. Recupera 2-20 pv. perdidos por causa del frío.
Kelventari	t-T-3	baya/aplicación	19mo	Cura quemaduras de primero y segundo grado, se recuperan 1-10 pv. perdidos por quemadura o calor.
<b>ALTERACION Y ENALTECIMIENTO FISICO:</b>				
Atigax	f-H-4	raíz/infusión	40mo	Protege los ojos de la luz intensa o los resplandores
Breldiar	m-V-4	flor/ingestión	25mo	Permite la visión a pesar de las luces cegadoras o repentinas. Dura 9 horas.
Gylvir	m-O-5	algas/ingestión	45mo	Resta 30 a la maniobra y el cuerpo a cuerpo
Kathkusa	f-W-3	hoja/ingestión	50mo	Suma 50 a los ataques con sortilegios y proyectiles. Euforia. Dura 1 hora.
Kilmakur	h-S-5	raíz/infusión	65mo	Permite respirar bajo el agua (sólo) durante 4 horas.
Klagul	s-S-3	capullo/infusión	27mo	Dobla la fuerza (1-10 asaltos). +10 a la BO, dobla el número de pv. que se hace perder a los enemigos.
Megillos	c-M-3	hoja/ingestión	12mp	Protege contra las llamas y el calor durante 1-10 horas.
Yaran	t-S-2	polen/ingestión	9mp	Da la misma visión que tienen los elfos (6 horas)
Zulsendura	a-U-4	seta/infusión	70mo	Aumenta la percepción visual (alcance y potencia) durante 10 minutos.
Zur	c-U-4	hongo/infusión	12mo	Agudiza el olfato y el gusto (durante 1 hora).
<b>HIERBAS DE EFECTOS GENERALES</b>				
Arkasu	m-T-4	savia/aplicación	12mo	Agudiza el olfato y el oído (durante 1 hora).
Arlan	c-M-2	raíz/ingestión	5mb	Recupera entre 2-12 pv. Dobla la velocidad de curación de las heridas graves.
Athelas	t-C-5	hoja/infusión	200mo	Descongestivo. Suma +20 a la resistencia contra los resfriados. Acclera la recuperación de enfermedades respiratorias en x5.
Attanar	t-F-4	musgo/aplicación	8mo	Capaz de curar cualquier cosa mientras el paciente siga vivo, pero sólo es lo efectiva que lo sea quien la aplica. El efecto total sólo se produce en las manos de un rey "ungido".
Delrean	c-C-2	corteza/aplicación	3mp	Cura la fiebre.
Felmather	m-O-5	hoja/ingestión	105mo	Ahuyenta a los insectos, pero huele muy mal. Permite convocar mentalmente a un "amigo". El alcance es 100 metros por el nivel de quien la usa. Cura el estado de coma.
Melandar	c-F-3	musgo/infusión	12mp	Suma +10 a las tiradas e resistencia contra enfermedad durante 1-10 días.
Ur	f-H-3	nuez/ingestión	3mo	Alimento para un día.

**MODIFICADORES DE LAS CARACTERISTICAS:**

Lestagii	a-Z-9	capullo/ingestión	520mo	Restaura pérdidas en las características que no hayan sido causadas por el envejecimiento. Sólo afecta a una. Su uso diario incrementa la PRE y la APA en 5. Los efectos se producen tras usarla 10 días y la adición tras dos semanas. Su interrupción significa -10 de CON, 5 de INT, y 5 de PRE y de APA.
Merrig	s-S-5	espino/infusión	2mo	

**PRESERVACION DE LA VIDA (ver la sección 4.7)**

Degük	h-O-5	hoja/ingestión	100mo	Vida suspendida (1 día)
Oiolosse	f-F-8	especie/ingestión	600mo	Resucita a los elfos, si es administrada en los siete días siguientes a la muerte.
Olvar	f-O-6	flor/ingestión	200mo	Vida suspendida (2-20 días)
Pargen	h-J-8	baya/ingestión	800mo	Resucita si se administra a los cuatro días de la muerte.

**REPARACION HEMORRAGIAS**

Anserke	h-O-6	raíz/aplicación	75mo	Acaba con la hemorragia mediante coagulación y cierre de las heridas. Tarda 3 asaltos en surtir efecto. El paciente deberá permanecer inmóvil 5 minutos si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Belan	h-O-5	nuez/ingestión	40mo	Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Harfy	s-S-6	resina/aplicación	150mo	Detiene inmediatamente cualquier tipo de hemorragia.

**REPARACION DE HUESOS:**

Arfandas	c-F-5	tallo/aplicación	2mp	Dobla la velocidad de curación de las fracturas.
Bursthelas	t-S-7	troncho/infusión	110mo	Repara los huesos y articulaciones destrozados.
Edram	c-F-6	musgo/ingestión	31mo	Arregla huesos

**REPARACION DE TENDONES, CARTILAGOS Y MUSCULOS:**

Arnuminas	m-S-2	hoja/aplicación	6mb	Dobla la velocidad de curación para las lesiones de ligamentos, cartílagos y músculos.
Arpsusar	t-F-5	troncho/infusión	30mo	Repara las lesiones musculares.
Dagmather	s-S-5	espinas/infusión	28mo	Repara las lesiones de cartílagos.
Ebur	m-O-4	flor/ingestión	22mo	Repara torceduras.

**REPARACION SISTEMA NERVIOSO:**

Belramba	s-C-6	liquen/infusión	60mo	Repara lesiones del sistema nervioso.
Terbas	m-D-3	hoja/aplicación	2mo	Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosas.

**PRESERVACION Y REPARACION DE ORGANOS:**

Aldaka	c-M-5	raíz/infusión	102mo	Restaura la vista.
Berterin	m-D-3	musgo/infusión	19mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 día.
Febfendu	c-F-4	raíz/infusión	90mo	Restaura el oído.
Siran	s-S-6	especia/ingestión	80mo	Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal).
Siriena	s-S-5	hierba/aplicación	70mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 semana.
Tarnas	h-J-6	nódulo/infusión	220mo	Repara lesiones en un órgano.

**ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque)**

Angurth	-	pulgas	-	(nivel 2) Muerte lenta y dolorosa.
Bukandas	-	ciertos lobos	-	(nivel 4) Asma grave.
Grelnixar	-	planta Vrel	-	(nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir).
Igturfas	-	ciertas serpientes	-	(nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia -20.
Jadaras	-	hierba Janar	-	(nivel 2) La agilidad disminuye en 5.
Shutinis	-	chinche Hultif	-	(nivel 3) Locura.
Venaak	-	ciertos abejorros	-	(nivel 7) Pérdida del oído.

**VENENOS (el nivel es el nivel del ataque)**

Acaana	f-M-7	flor/pasta	600mo	(nivel 10) Mata instantáneamente.
Dynalica	h-F-3	hoja/pasta	14mo	(nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 pv.
Galenaana	c-A-6	hoja/polvo	179mo	(nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma.
Jegga	m-U-5	murciélagos/pasta	92mo	(nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida.
Jitsu	m-O-4	almejas/líquido	34mo	(nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida.
Juth	a-Z-5	escorpión/líquido	41mo	(nivel 2) Causa la locura gradualmente.
Karfar	h-J-4	hoja/pasta	142mo	(nivel 7) Mata en 2-12 asaltos.
Kly	s-H-5	baya/pasta	154mo	(nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida.
Klytun	s-B-4	raíz/pasta	53mo	(nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días.
Silmaana	m-T-2	troncho/polvo	4mo	(nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 pv.
Slota	t-D-7	araña/pasta	36mo	(nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte.
Taynaga	c-C-5	corteza/polvo	27mo	(nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 pv.
Uraana	t-S-3	hoja/pasta	12mo	(nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida.
Veneno de áspid	m-T-3	áspid/pasta	23mo	(nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada.
Zaganzar	t-M-6	raíz/líquido	139 mo	(nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de vida.

**CODIGOS:** Los códigos nos dan el clima en el que normalmente se encuentra la hierba (o veneno) con una letra minúscula; el tipo de lugar en el que se encuentra viene indicado por una mayúscula, mientras que el número nos dice la dificultad de encontrar una dosis de dicha hierba (ver la sección 4.733).

**CODIGOS CLIMATICOS:**

a:	árido
c:	frío
e:	fríos eternos
f:	frío intenso (helado)
h:	caliente y húmedo
m:	clima templado
s:	semi-árido
t:	clima fresco

**CODIGOS DE LOCALIZACION:**

A:	alpino
B:	cañadas/uadis
C:	bosque de coníferas (hoja perenne)
D:	bosque mixto de hoja caduca
F:	costas y riberas de agua dulce
G:	glaciares y campos nevados
H:	brezal/maleza
J:	jungla/bosque pluvial
M:	montaña
O:	costas oceánicas, de agua salada
S:	hierba corta
T:	hierba alta
U:	bajo tierra (cavernas, etc.)
V:	volcánico
W:	tierras baldías
Z:	desierto

**DIFICULTAD DE ENCONTRAR:**

Código	Dificultad	Modificador
1	= Rutina	(+30)
2	= Fácil	(+20)
3	= Escasa dif.	(+10)
4	= Dif. media	(+0)
5	= Difícil	(-10)
6	= Muy difícil	(-20)
7	= Extremadamente difícil	(-30)
8	= Locura completa	(-50)
9	= Absurdo	(-70)

**FORMA/PREP. (Forma y preparación que se necesita)**

**Infusión:** Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, entonces puede beberse.

**Ingestión:** Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado.

**Aplicación:** Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona de la herida.

**Pasta:** Se convierte el veneno en una pasta que puede ser aplicada a armas de filo o puntiagudas. Permanecerá efectivo durante semana, o hasta que se golpee a un enemigo. Si se consigue un crítico, el contrincante debe realizar una tirada de resistencia y pasarla o sufrirá los efectos del envenenamiento. Si el resultado del ataque es únicamente puntos de vida, el veneno se habrá perdido. También puede ponerse este tipo de venenos en la comida o bebida.

**Líquido:** Igual que la pasta, pero sólo conserva su efectividad durante 1 hora.

**Polvo:** No puede aplicarse a las armas, debe colocarse en la comida o bebida.

**PRECIO:** El precio corriente si la hierba o veneno está disponible.

**EFFECTO:** Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pese 15 g.

**ADICCION:** El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumir la hierba para funcionar a pleno rendimiento (ver Merrig en Modificadores a las Características como ejemplo).

## ST-6 TABLA DE TESOROS

**GEMAS Y JOYAS:** Las gemas y las joyas son riquezas que son más fáciles de llevar que el dinero. También son más fáciles de identificar, pero más difíciles de tasar.

**DINERO:** El director de juego debe tener en cuenta que la mayor parte del dinero en el mundo tiene la forma de monedas de estaño (mc) y monedas de cobre (mc), seguidas, en frecuencia decreciente por las monedas de bronce (mb), las monedas de plata (mp), las monedas de oro (mo) y las monedas de mithril (mm). A menudo, el peso del dinero que se encuentre en un tesoro determinará cuánto dinero se pueden llevar los personajes.

**EQUIPO NORMAL:** Muchos tesoros pueden incluir lotes de equipo normal (es decir, armas, cuerdas, herramientas, vestidos, libros y manuscritos, etc.)

**EQUIPO LIGERO:** El peso del equipo (armas, armaduras, escudos, comida, etc.) es a menudo un gran inconveniente para el personaje. Una pieza de equipo que pese menos de lo normal puede ser algo muy valioso para un personaje.

**OBJETOS CON BONIFICACION A LOS SORTILEGIOS:** Ver la sección 4.56.

**OBJETOS MAGICOS CON BONIFICACIONES:** Ver la sección 4.56.

**OBJETOS MAGICOS QUE CONTIENEN SORTILEGIOS:** Ver la sección 4.56.

**OBJETOS ESPECIALES:** El director de juego puede crear (inventar) cualquier objeto mágico que quiera. A menudo, estos objetos no encajan con las categorías arriba descritas. Un buen ejemplo de este tipo de objetos es un arma "exterminadora", que resultará especialmente mortífera contra cierto tipo de criaturas. Por ejemplo, una espada "mataorcos" se tratará como un arma normal contra todos los enemigos que no sean orcos; sin embargo, si se usa para infligir un crítico a un orco, el crítico se resolverá dos veces (dos tiradas de dados) y ambos resultados se aplicarán al orco.

**ARTEFACTOS:** Los artefactos son objetos especiales muy poderosos y que suelen tener múltiples capacidades y poderes. El Anillo Único y los anillos élficos de poder son ejemplos de artefactos. Normalmente, estos objetos tienen una historia y una significación cultural y política.

### DETERMINAR LA COMPOSICION

**DE UN TESORO:** La mayoría de las veces, el director de juego escogerá un tesoro que resulte apropiado para un determinado lugar de aventuras. Sin embargo, resulta útil a menudo el poder generar rápidamente un tesoro aleatorio, o parte de un tesoro.

Las tablas que vienen a continuación se han incluido para ayudar al director de juego en esta labor. El director de juego debe asignar una riqueza relativa al tesoro (muy pobre, pobre, normal, rico o muy rico) y su contenido (dinero, gemas y joyas), así como si incluye objetos mágicos. La riqueza de cada uno de estos factores puede diferir. Por ejemplo, un tesoro puede ser muy rico en términos de dinero y riquezas pero pobre en objetos mágicos. Cada tabla incluye una sección para determinar el tamaño del tesoro; como alternativa, puede ser el DJ quien decida su tamaño. El tamaño del tesoro se refleja en el número de tiradas que se pueden hacer en la sección de composición de cada tabla. Estas tablas sólo se incluyen como ayuda al DJ, quien puede usarlas según le convenga.

## TABLA DE JOYAS, GEMAS Y DINERO

Primero, tirar los dados para determinar el tamaño del tesoro (número de tiradas que se podrán realizar), luego realizar dicho número de tiradas para determinar su composición.

### TAMAÑO:

Primera tirada	nº de tiradas de composición
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-90	4
91-00	5

### COMPOSICION:

#### RIQUEZA RELATIVA

Tirada	muy pobre	pobre	normal	rico	muy rico
01-10	50mc	500mc	1000mc	5000mc	10000mc
11-20	100mc	1500mc	3000mc	7500mc	5000ep
21-30	500mc	2500mc	5000mc	1000mc	10000mc
31-35	1000mc	500mc	1000mc	1750mc	1500mb
36-40	2000mc	750mc	1500mc	2500mc	2000mb
41-45	300mc	1000mc	2000mc	400mb	250mp
46-50	400mc	1250mc	250mb	500mb	300mp
51-55	500mc	150mb	300mb	600mb	400mp
56-60	600mc	200mb	350mb	70mp	60mo
61-65	70mb	250mb	40mp	90mp	80mo
66-70	80mb	30mp	50mp	110mp	100mo
71-75	90mb	35mp	60mp	15mo	125mo
76-80	100mb	40mp	70mp	25mo	150mo
81-85	12mp	50mp	8mo	35mo	2mm
86-90	15mp	60mp	10mo	45mo	gema(250)
91-94	20mp	7mo	15mo	gema(60)	gema(300)
95-97	3mo	8mo	gema(20)	gema(80)	joyas(400)
98-99	5mo	gema(10)	gema(50)	1mm	joyas(600)
00	gema(10)	joyas(25)	joyas(100)	joyas(500)	joyas(1000)



## TABLA DE OBJETOS MAGICOS

Primero tirar los dados para determinar el tamaño del tesoro (el número de tiradas permitidas), después realizar dicho número de tiradas para determinar la composición. Si se obtiene un resultado de "sortilegio", harán falta nuevas tiradas para determinar qué es el objeto de sortilegios y qué sortilegio o sortilegios contiene.

### TAMAÑO:

Primera tirada	RIQUEZA RELATIVA					Muy rico
	Muy pobre	Pobre	Normal	Rico		
01-20	0	0	0	0	0	2
21-40	0	0	0	0	1	2
41-55	0	0	1	1	2	2
56-70	0	1	1	1	2	2
71-80	0	1	2	2	2	3
81-90	1	1	2	2	3	4
91-95	1	2	3	3	3	4
96-98	2	3	4	4	4	5
99-00	3	3	4	5	5	6

### COMPOSICION:

#### RIQUEZA RELATIVA

Tirada	Muy pobre	Pobre	Normal	Rico	Muy rico
01-10	Normal	Normal	Normal	80% ligero	60% ligero
11-20	Normal	Normal	80% ligero	60% ligero	40% ligero
21-30	Normal	80% ligero	60% ligero	40% ligero	Sortilegio
31-40	80% ligero	60% ligero	40% ligero	Bonificación +5	Sortilegio
41-50	80% ligero	60% ligero	Bonificación +5	Bonificación +10	Sortilegio
51-55	60% ligero	Bonificación +5	Bonificación +5	Bonificación +10	Bonificación +5
56-60	60% ligero	Bonificación +5	Bonificación +10	Bonificación +15	Bonificación +10
61-65	Bonificación +5	Bonificación +5	Bonificación +10	Bonificación +15	Bonificación +10
66-70	Bonificación +5	Bonificación +5	Bonificación +10	Sortilegio	Bonificación +15
71-75	Bonificación +5	Bonificación +10	Bonificación +15	Sortilegio	Bonificación +20
76-80	Bonificación +5	Bonificación +10	Sortilegio	Sortilegio	Sumando +1
81-85	Bonificación +10	Bonificación +15	Sortilegio	Sortilegio	Sumando +2
91-94	Sortilegio	Sortilegio	Sumando +1	Sumando +2	Sumando +3
95-97	Sortilegio	Sumando +1	Sumando +2	Multiplicador x2	Multiplicador x3
98-99	Sumando +1	Sumando +2	Multiplicador x2	Sumando +3	Especial
00	Especial	Especial	Especial	Especial	Artefacto

### CLAVE:

Normal: un objeto normal, no mágico.

# % ligero: Equipo que pesa ese % de lo normal.

Bonificación + #: Objeto con una bonificación.

Sortilegio: uno objeto que contiene un sortilegio (tirar en la tabla que viene a continuación).

Sumando + #: Un objeto con bonificación de sortilegio, un "sumando de sortilegios".

Multiplicador x#: un objeto con bonificación de sortilegios, un "multiplicador de sortilegios (de puntos de poder, en realidad)".

Especial: el director de juego debería escoger un objeto mágico especial.

Artefacto: Puede que en el tesoro se encuentre un artefacto.

NOTA: Ver las descripciones de los objetos mágicos para determinar el tipo de objetos. Los objetos que sugerimos incluyen armas, armaduras, yelmos, brazales, grebas, escudos, herramientas, sillas de montar, capas, botas, guantes, lentes, etc. El director de juego debería decidir el tipo de objeto teniendo en cuenta la situación y el lugar de aventuras del que se trata.



### ELECCION DE UN SORTILEGIO Y DE UN OBJETO CON SORTILEGIOS

La Tabla de Objetos Mágicos puede indicar que hay un objeto con sortilegios en el tesoro, o el director de juego puede querer asignar aleatoriamente un sortilegio que se encuentra en un objeto. Las dos tablas que vienen a continuación proporcionan un mecanismo para elegir un sortilegio y un objeto con sortilegios. Usando la Tabla de Listas de Sortilegios, (pag. 193), se tiran los dados para determinar a qué tipo de lista per-

tenece el sortilegio, y luego se vuelven a tirar los dados para determinar la lista en cuestión. Después puede usarse la Tabla de Niveles de Sortilegios y de Objetos (si es que el director de juego no ha tomado ya una decisión) para determinar el tipo de objeto y el nivel del sortilegio. Si el sortilegio que se obtiene resulta inadecuado, basta con repetir el proceso o parte del mismo, según sea necesario.

### TABLA DE NIVELES DE SORTILEGIO Y DE OBJETOS

La primera tirada (si es necesario) determina el tipo de objeto

	01-40	41-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-94	95-98	99-00
Segunda tirada	Papel de runas	Poción	Diario I	Diario II	Diario III	Diario IV	Varita	Vara	Bastón
01-20	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º
21-25	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
26-30	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
31-35	2º	2º	1º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
36-40	2º	2º	2º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
41-45	3º	2º	2º	2º	1º	1º	1º	2º	4º
46-50	3º	2º	2º	2º	2º	1º	1º	2º	4º
51-55	3º	2º	3º	2º	2º	1º	1º	2º	5º
56-60	4º	3º	3º	2º	2º	2º	2º	3º	5º
61-65	4º	3º	3º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
66-70	4º	3º	4º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
71-75	5º	4º	4º	3º	3º	2º	2º	3º	7º
76-80	5º	4º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	7º
81-85	6º	5º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	8º
86-90	7º	6º	6º	5º	3º	3º	2º	4º	8º
91-94	8º	7º	7º	5º	4º	3º	2º	5º	9º
95-97	9º	8º	8º	6º	4º	3º	2º	5º	9º
98-99	10º	9º	9º	7º	5º	3º	2º	5º	10º
00	10º	10º	10º	7º	5º	3º	2º	5º	10º

NOTA: El director de juego debería determinar el número de cargas que queda en una varita (máximo 10), en una vara (máximo 30) o en un bastón (máximo 100). Una tirada de 1-100 puede ser de ayuda; los resultados bajos indicarían pocas cargas y los altos muchas. También se pueden incluir cargas múltiples (o dosis) en los papeles de runas y pociones especiales. Un objeto de Diario # puede usarse para realizar un sortilegio el número de veces al día que indica el objeto (de 1 a 4). Por ejemplo, un objeto de Diario III podría ser usado 3 veces al día. Estos objetos pueden tener la forma que al director de juego le parezca bien (por ejemplo, anillos, armas, brazaletes, pendientes, varas, etc.)

## TABLA DE LISTAS DE SORTILEGIOS

### LA PRIMERA TIRADA DETERMINA EL TIPO DE LISTA DE SORTILEGIOS

<i>Segunda tirada</i>	<i>01-30 Listas abiertas de esencia</i>	<i>31-60 Listas de mago</i>	<i>61-75 Listas de canalización</i>	<i>76-90 Listas de animista</i>	<i>91-100 Listas de bardo y montaraz</i>
01-02	Maldición	Maldición	Maldición	Maldición	Maldición
03-14	Enaltecimiento físico	Ley del fuego	Sabiduría naturaleza	Canalización directa	Conocimiento
15-26	Vías de la Esencia	Ley del hielo	Mov. naturaleza	Vías de la sangre	Canciones de control
27-38	Vías de apertura	Ley de la tierra	Defensa sortilegios	Vías músculos y huesos	Control del sonido
39-50	Mano de Esencia	Ley de la luz	Vías de la superficie	Vías de los órganos	Conocimiento de los objetos
51-62	Vías de los sortilegios	Ley del viento	Protecciones	Dominio de animales	Dominio de las sendas
63-74	Percepciones de la Esencia	Ley del agua	Maestría en detección	Dominio de plantas	Vías del Movimiento
75-86	Ilusiones	Puente sublime	Vías de la luz y sonido	Purificaciones	Maneras de la naturaleza
87-98	Dominio espiritual	Cambio vital	Serenar espíritus	Creaciones	Vías de la naturaleza
99-100	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

**Maldición:** El sortilegio está maldito de alguna manera; puede atacar a un personaje o afectarle de alguna otra manera negativa (por ejemplo, enfermedad, un veneno, una reducción de las características, una fobia, etc.). El director de juego tiene mucha libertad en este asunto.

**Especial:** El director de juego puede inventarse el sortilegio, o hacer un sortilegio de mayor nivel basado en los sortilegios ya existentes (por ejemplo, un rayo de fuego con mayor alcance, un sortilegio de Rapidez V, etc.)

## ST-2 TABLA RESUMEN DE CRIATURAS

Ningún mundo puede considerarse completo sin la inclusión de la fauna y molestias indígenas de cada región. Para facilitar la explicación, y por conveniencia del juego, hemos separado la fauna "normal" de la Tierra Media de aquellos animales y monstruos, espectaculares y mortíferos, que comprenden una gran parte de la atmósfera de cualquier juego basado en Tolkien.

Las capacidades de combate de aquellos animales que es más probable encontrar al ir de aventuras en la Tierra Media se resumen en la primera parte de la tabla ST-2. Todas estas criaturas deberían ser conocidas por los jugadores y por ello no son descritas en detalle. Los nombres son genéricos, como "perro grande" o "felino pequeño". Cada vez que se produce un encuentro con un animal deberían usarse las características más compatibles. Así, un tigre que ataca, usaría la hilera de estadísticas de "felino grande", mientras que un búfalo de agua usaría la hilera correspondiente a "toro". Una cosa que hay que tener en cuenta es que la mayoría de los animales no atacarán a los hombres voluntariamente. Los encuentros con animales deben tener un motivo, como que el animal haya sido convocado, o que luche para proteger a sus crías. Normalmente, no hay escuadrones de alces vagando por los bosques en busca de un grupo de personajes al que embestir.

### CLAVE:

**Tipo:** El tipo es el nombre y tamaño de la amplia categoría genérica que se describe en el resto de la hilera.

**Nivel:** La columna de nivel indica el nivel del animal promedio a efectos de tiradas de resistencia y puntos de experiencia. Obsérvese que un animal con un cero en esta columna cuenta como nivel 0 a efectos de puntos de experiencia y nivel 1 para tiradas de resistencia.

**Nº que aparece:** Se indica el promedio de animales que aparecerán en un encuentro con un grupo de 4 a 6 personajes. Se trata de una cifra totalmente sugerida y la decisión final depende completamente del director de juego.

**Velocidad:** La velocidad relativa del monstruo o animal. Ver la tabla más abajo.

**PV:** La cantidad de puntos de vida que posee el ejemplar promedio de dicha variedad animal y que puede perder antes de caer inconsciente. Puede variar en 20% o más en cualquier dirección para un animal en concreto.

**CA:** La clase de armadura equivalente al animal. SA: sin armadura. C: cuero. CE: cuero endurecido. CM: cota de malla, CO: coraza.

**BD:** La sustracción defensiva básica del animal. Debería ser alterada por el director de juego de acuerdo con las circunstancias, y debería variar siempre en hasta un 20% (arriba o abajo) para dar a cada animal una presencia individual.

**Ataque:** Aquí se indica el tipo de ataque del animal y la bonificación ofensiva básica de dicho ataque. Ver la tabla CST-2 para más información sobre los ataques de animales.

**Tamaño:** Aquí se indica el límite en cuanto al tamaño máximo de los ataques del animal. D: diminuto, P: pequeño, M: mediano, G: grande, E: enorme.

**Crit:** El nombre de la tabla de críticos en la que tira el animal cuando es herido. Reg: normal, Gde: grandes criaturas, Enc: enormes criaturas (menos 10).

		Movimiento@	Modificadores defensivos#		
		Mov. básico	Bonif. mov.	Carga emb.	Huida evasión
AR	Arrastrarse	6 m.	0	0	0
ML	Muy lento	12 m.	0	0	0
L	Lento	15 m.	10	0	5
N	Normal	20 m.	15	-5	10
MdR	Mod. rápido	24 m.	20	-10	15
R	Rápido	33 m.	30	-15	20
MR	Muy rápido	42 m.	40	-20	30
RS	Rapidísimo	51 m.	50	-20	40

@: Ver 6.4 donde se explica cómo usar estas cifras de movimiento.

#: Estos modificadores se aplican la bonificación defensiva del animal o monstruo cuando ocurre la situación apropiada. Una carga/embestida ocurre cuando el animal ataca a un personaje sin sorpresa. Sólo el blanco del animal, o alguien que se encuentre a no más de metro y medio del blanco, tiene derecho a dicho modificador cuando ataca al animal que embiste. La columna de huida/evasión se da cuando el animal se encuentra como mínimo a 15 metros de distancia y se aleja o pasa por delante de la línea de visión del personaje que quiere dispararle, o atacarle, a gran velocidad.

\*: este monstruo posee ataques o poderes especiales. Para más detalles, ver las descripciones individuales.



### ANIMALES COMUNES DE TIERRA MEDIA

Tipo	Nivel	nº apa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Crit.	
Alce	4	1-15	MdR	230	C	35	75To	E	Gde	
Antilope	2	1-10	MdR	200	SA	30	45To	M	Reg	
Araña,	pequeña	0	1-100	N	1	SA	10	10Co	D	Reg
	mediana	0	1-50	N	5	SA	5	10Co	P	Reg
	grande	1	1-50	N	10	SA	0	20Co	P	Reg
Ave,	pequeña	0	1-100	MR	5	SA	40	25Pi	D	Reg
	grande	1	1-4	R	30	SA	30	40Pi	M	Reg
Ballena	10	1-20	MdR	450	C	60	90To	E	Ene	
Caballo,	pequeño	2	1-50	R	90	SA	30	30To	M	Reg
	grande	3	1-50	R	140	SA	30	45To	G	Reg
Delfin	3	1-30	MR	70	SA	40	50To	M	Reg	
Felino,	pequeño	1	1-3	MR	20	SA	25	40Ga	P	Reg
	mediano	2	1-6	MR	50	SA	35	60Ga	P	Reg
	grande	3	1-10	MR	100	C	35	80Ga	M	Reg
Jabalí	3	1-6	R	110	C	40	55Co	G	Reg	
Lagarto,	pequeño	0	1	MR	5	SA	50	20Pi	D	Reg
	mediano	1	1	R	15	SA	40	25Pi	P	Reg
	grande	2	1	MR	35	SA	30	45Pi	P	Reg
Murciélago	pequeño	0	1-100	MR	5	SA	60	35Mo	D	Reg
	gigante	2	1-20	MR	60	SA	50	50Mo	P	Reg
Oso,	grande	3	1-5	R	150	C	30	70To	G	Reg
	gigante	7	1-3	R	250	C	40	95To	E	Gde
Perro,	pequeño	1	1-10	R	30	SA	20	40Mo	P	Reg
	mediano	2	1-20	R	70	SA	25	50Mo	M	Reg
	grande	3	1-20	R	110	C	25	70Mo	G	Reg
Poney	2	1-50	MdR	65	SA	25	30To	P	Reg	
Serpiente,	pequeña	0	1+	MR	5	SA	40	30Co	D	Reg
	mediana	1	1+	MR	20	SA	30	35Co	P	Reg
	grande	2	1+	R	35	C	20	50Co	P	Reg
Simio,	pequeño	1	1-25	R	45	SA	25	35Mo	P	Reg
	grande	2	1-15	R	100	SA	20	60Mo	M	Reg
	enorme	3	1-10	R	140	C	20	90Pr	G	Gde
Tiburón,	3	1-30	R	120	C	30	75Mo	E	Reg	
Toro	3	1	MdR	190	SA	25	50To	G	Reg	
Venado,	hembra	1	1-15	MR	50	SA	25	15To	P	Reg
	macho	2	1	MR	70	SA	25	50Co	G	Reg



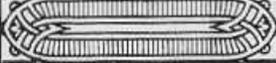
## MONSTRUOS Y ANIMALES ESPECIALES DE TOLKIEN

Tipo	Nivel	nº apa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Crit.	
Aguilas, grandes	30	1-10	MR	250	CE	60	110Pi*	E	Ene	
Arañas gigantes	5	1-20	N	50	CM	20	60Pi*	M	Reg	
Balrogs	60	1	MR	400	CO	60	240Ar*	-	Ene	
Bestias malignas	20	1-2	R	210	CM	35	95Mo*	E	Ene	
Crebain	2	1-100	MR	10	SA	50	25Pi	P	Reg	
Dragones	25	1	MdR	260	CO	40	175Mo*	E	Ene	
Dumbledors	1	1-100	MR	3	SA	40	10Mo	D	Reg	
Ents-Onodrim	35	1+	R	400	CO	30	170Ap*	E	Ene	
Faistitycelyn	15	1	N	250	CO	35	120Pi	E	Ene	
Gigantes	20	1-3	L	350	CE	30	140To*	E	Ene	
Huargos	8	4-20	MR	150	SA	55	90Mo	G	Reg	
Hummerhorns	3	1-20	MR	35	SA	50	50Co	M	Reg	
Kraken,	pequeño	1	MdR	150	SA	50	75Pr*	M	Gde	
	mediano	1	N	300	C	40	125Pr*	G	Gde	
	grande	1	N	400	CE	40	150Pr*	E	Ene	
Licántropos	10	1-5	MR	250	CE	65	120Mo*	E	Gde	
Mearas	10	1-15	MR	200	SA	40	75Pu	G	Reg	
Mewlips	4	2-20	N	60	SA	35	55Ar	-	Reg	
Moscas de Mordor	1	1-100	MR	2	SA	35	15Mo	D	Reg	
Múmakil	7	1-10	MdR	300	CE	25	85To	E	Gde	
Nazgûl	20	1-9	MR	200	CM	75	175Ar*	-	Ene	
Olog-hai	15	1+	R	150	CO	45	160Ar	-	Gde	
Orcos,	débiles	1	1+	MdR	35	SA	25	35Ar	-	Reg
	medios	3	1+	MdR	60	CE	30	60Ar	-	Reg
	fuertes	5	1+	MdR	85	CM	30	75Ar	-	Reg
Trolls	12	1-10	N	180	CE	35	150Ga	E	Gde	
Tumularios menores	10	1	N	100	SA	40	95Ar*	-	Gde	
	medios	15	1	N	125	SA	50	115Ar*	-	Gde
	mayores	25	1	N	175	SA	60	170Ar*	-	Ene
Úcornos	20	1-20	ML	350	CM	20	75Pu	G	Ene	
Vampiros	15	1	MR	150	SA	65	100Ga*	E	Gde	

Nota: Ar: arma. Para las demás abreviaturas ver la tabla CST-2.

NOMBRE: _____ RAZA: _____ ESTATURA: _____ PESO: _____ PELO: _____ OJOS: _____ ACITTUD: _____ ESPECIAL: _____ PROFESION: _____ NIVEL: _____	<b>RS-1 - HOJA DE PERSONAJE</b>		<b>LISTAS DE SORTILEGIOS</b>	PROB.
	IDIOMAS	GRADO	1) _____ ( )	
	2) _____	_____	2) _____ ( )	
	3) _____	_____	3) _____ ( )	
	4) _____	_____	4) _____ ( )	
	5) _____	_____	5) _____ ( )	
	6) _____	_____	6) _____ ( )	
	7) _____	_____	7) _____ ( )	
	8) _____	_____	8) _____ ( )	
			9) _____ ( )	
			10) _____ ( )	
			11) _____ ( )	
			12) _____ ( )	
			13) _____ ( )	
			14) _____ ( )	

CARACTERISTICAS	----- BONIFICACIONES -----			
	Abr.	Valor	Normal Raza	Total
Fuerza	FUE	___	___	___
Agilidad	AGI	___	___	___
Constitución	CON	___	___	___
Inteligencia	INT	___	___	___
Intuición	I	___	___	___
Presencia	PRE	___	___	___
Apariencia	APA	___	___	___


DOMINIO: _____
PUNTOS DE PODER: _____
PUNTOS DE EXPERIENCIA: _____
PENALIZACION POR CARGA: FUE ___ + ___ = ___

HABILIDADES	GRADOS DE HABILIDAD																													
	GRADOS 5%	GRADOS 2%																												
<b>MOVIMIENTO Y MANIOBRA</b>																														
Sin armadura	□□-----	máximo																												
Cuero	□□□-----	número																												
Cuero endurecido	□□□□□-----	de																												
Cota de malla	□□□□□□□□-----	grados																												
Coraza	□□□□□□□□□□-----																													
<b>HABILIDADES CON ARMAS (Bonificaciones ofensivas)</b>																														
De filo	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Contundentes	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
A 2 manos	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Arrojadizas	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Proyectiles	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Armas de asta	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
<b>HABILIDADES GENERALES</b>																														
Tregar	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Montar	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Nadar	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Rastrear	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
<b>HABILIDADES DE SUBTERFUGIO</b>																														
Emboscar	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Acechar/escondese	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Abrir cerraduras	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Desactivar trampas	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
<b>HABILIDADES MAGICAS</b>																														
Leer Runas	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Usar objetos	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Sortilegios dirigidos	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
<b>OTRAS HABILIDADES Y BONIFICACIONES</b>																														
Percepción	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
Desarrollo físico	□□□□□□□□□□	□□□□□																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Armadura</td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">_____</td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Sortilegios de base</td> <td style="width: 20%; padding: 2px;">xx</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Escudo</td> <td style="padding: 2px;">_____</td> <td style="padding: 2px;">Liderazgo e influencia</td> <td style="padding: 2px;">xx</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Yelmo</td> <td style="padding: 2px;">_____</td> <td style="padding: 2px;">Bonificación defensiva</td> <td style="padding: 2px;">xx</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Brazales</td> <td style="padding: 2px;">_____</td> <td style="padding: 2px;">TR Esencia</td> <td style="padding: 2px;">xx</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Grebas</td> <td style="padding: 2px;">_____</td> <td style="padding: 2px;">TR Canalización</td> <td style="padding: 2px;">xx</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="padding: 2px;">TR Venenos</td> <td style="padding: 2px;">xx</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="padding: 2px;">TR Enfermedad</td> <td style="padding: 2px;">xx</td> </tr> </table>			Armadura	_____	Sortilegios de base	xx	Escudo	_____	Liderazgo e influencia	xx	Yelmo	_____	Bonificación defensiva	xx	Brazales	_____	TR Esencia	xx	Grebas	_____	TR Canalización	xx			TR Venenos	xx			TR Enfermedad	xx
Armadura	_____	Sortilegios de base	xx																											
Escudo	_____	Liderazgo e influencia	xx																											
Yelmo	_____	Bonificación defensiva	xx																											
Brazales	_____	TR Esencia	xx																											
Grebas	_____	TR Canalización	xx																											
		TR Venenos	xx																											
		TR Enfermedad	xx																											
<b>HABILIDADES SECUNDARIAS</b>																														
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	_____																											
_____	□□□□□□□□□□	□□□□□	_____																											

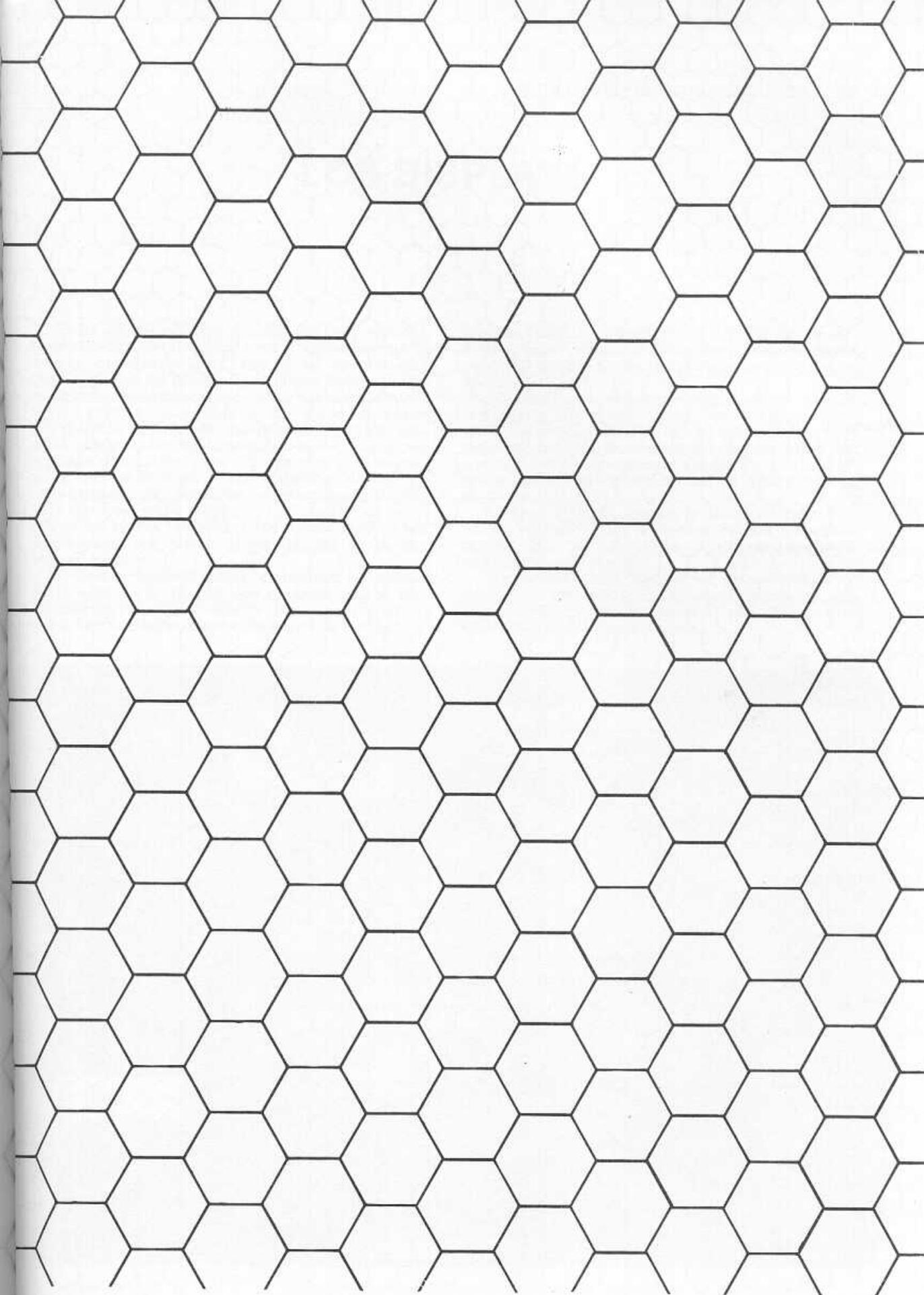
BONIFICACIONES HABILIDADES						
Grado	Carac.	Profesión	Objeto	Especial	Especial	Total
---	AGI	xx	---	---	+0	MM
---	AGI	xx	---	---	-15	MM
---	AGI	xx	---	---	-30	MM
---	FUE	xx	---	---	-45	MM
---	FUE	xx	---	---	-60	MM
---	FUE	---	---	---	---	BO
---	FUE	---	---	---	---	BO
---	FUE	---	---	---	---	BO
---	AGI	---	---	---	---	BO
---	AGI	---	---	---	---	BO
---	FUE	---	---	---	---	BO
---	AGI	---	---	---	---	MM
---	I	---	---	---	---	MM
---	AGI	---	---	---	---	MM
---	INT	---	---	---	---	ME
---	xxx	xx	xx	---	---	PE
---	PRE	---	---	---	---	PE
---	INT	---	---	---	---	ME
---	I	---	---	---	---	ME
---	INT	---	---	---	---	ME
---	I	---	---	---	---	ME
---	AGI	---	---	---	---	BO
---	I	---	---	---	---	ME
---	CON	---	---	---	+5	PE
xx	xxx	---	---	---	---	BO
xx	PRE	xx	---	---	---	ME
xx	AGI	xx	---	---	---	BD
xx	INT	xx	---	---	---	TR
xx	I	xx	---	---	---	TR
xx	CON	xx	---	---	---	TR
xx	CON	xx	---	---	---	TR
---	---	xx	---	---	---	---
---	---	xx	---	---	---	---

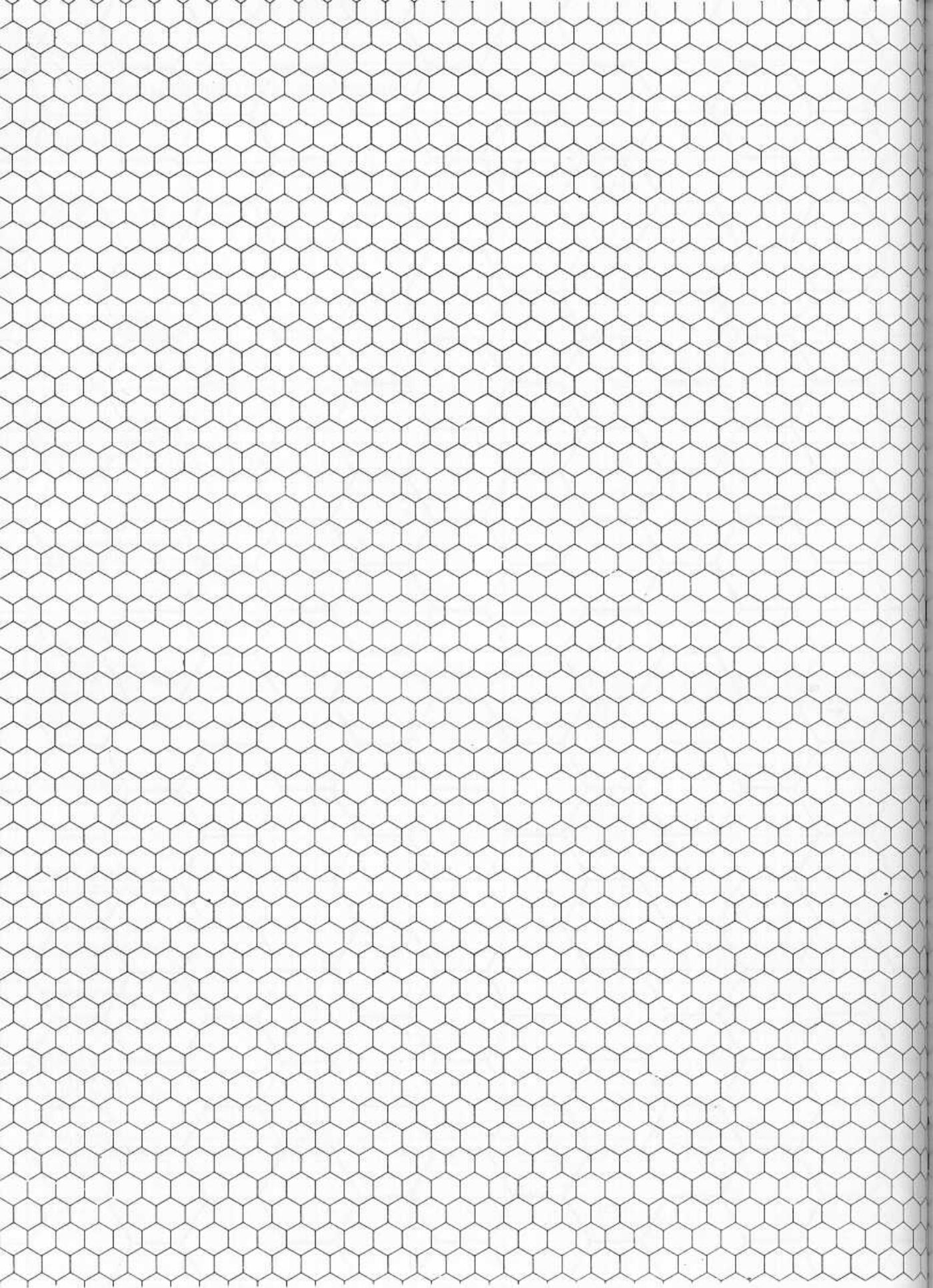
**RS-2 - HOJA DE DAÑOS**

<b>COMBATIENTE/ PERSONAJE</b>	<b>pv. perdidos</b>	<b>pv. perdidos por asalto</b>	<b>resta a las bonificaciones</b>	<b>nº asaltos caído o inconsciente</b>	<b>nº asaltos hasta la muerte</b>	<b>ESPECIAL</b>

**RS-3 - HOJA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA**

<b>PERSONAJE</b>			
<b>Puntos de vida</b> (total pv. perdidos)			
<b>Puntos por crítico</b> (nivel del contrincante y gravedad de crítico)			
<b>Puntos por "pieza"</b> (niveles del oponente y del personaje)			
<b>Puntos por maniobra</b> (dificultad de la maniobra)			
<b>Puntos por sortilegios</b> (niveles del personaje y del sortilegio)			
<b>Otros puntos</b>			
<b>Puntos de viaje</b> (nº de Km. viajados)			
<b>Total parcial</b>			
<b>Puntos por ideas</b> (la mitad del total de puntos del grupo)			
<b>TOTAL</b>			





# LOS DISPLAYS

En las páginas siguientes figuran versiones ampliadas (llamadas displays) de los planos correspondientes a la aventura que aparece en la Parte III, así como dos displays genéricos del campo. Cada display tiene una red hexagonal sobrepuesta para ayudar a resolver el movimiento, pero no incluye ni la información ni las marcas que aparecen en los planos más pequeños. Así, los jugadores pueden mover sus personajes en los displays sin averiguar demasiadas cosas de los detalles de la aventura. El director de juego puede consultar las descripciones y los planos más pequeños para ir revelando detalles a los jugadores según transcurre la aventura. Por ejemplo, en los planos pequeños están marcados todos los pasadizos secretos y puertas, mientras que en los displays no aparecen.

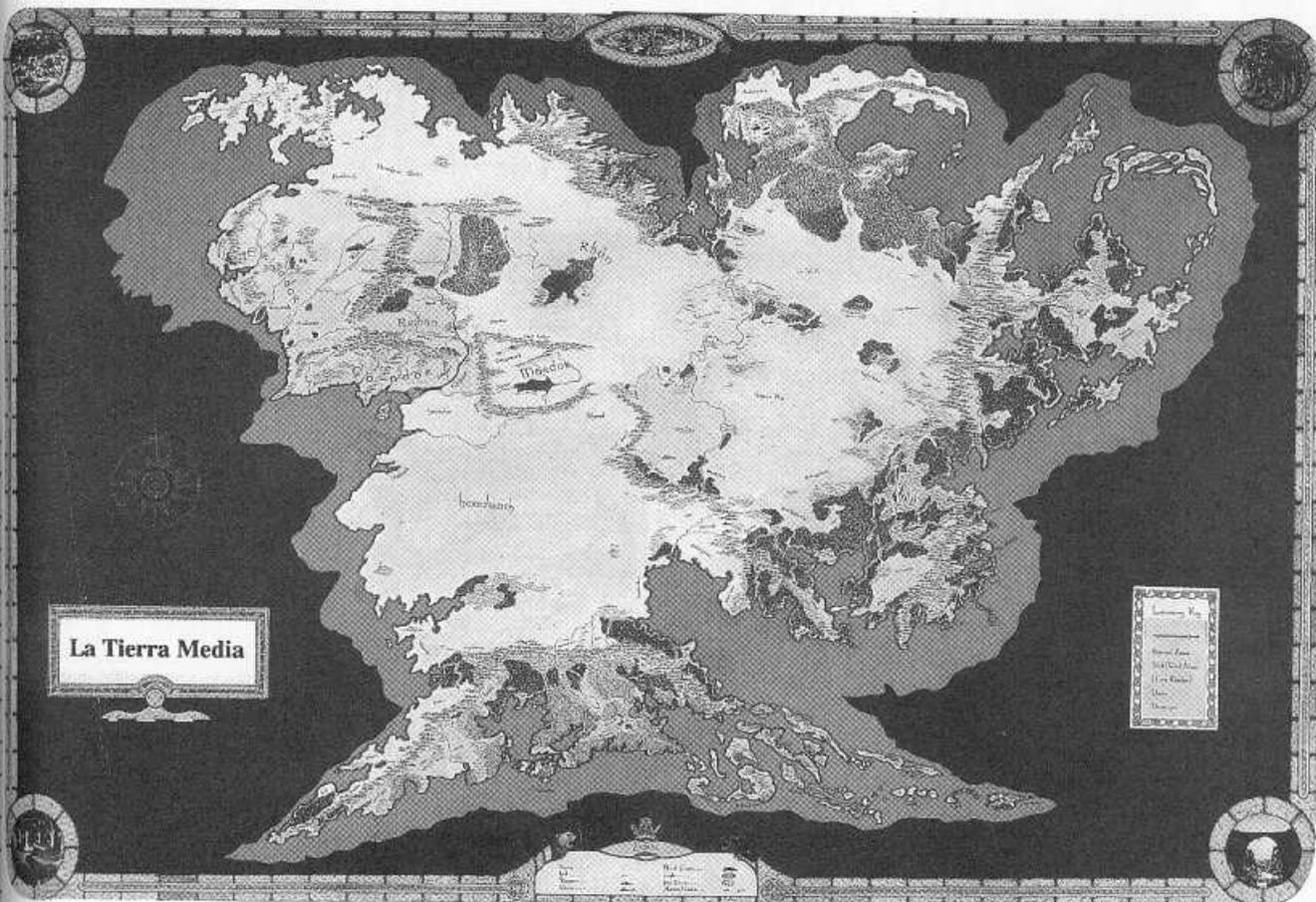
El director de juego sólo debe mostrar a los jugadores la parte de los displays que sus personajes ya han descubierto. Para ello, el director de juego puede cubrir y descubrir con hojas de papel las partes de los displays,

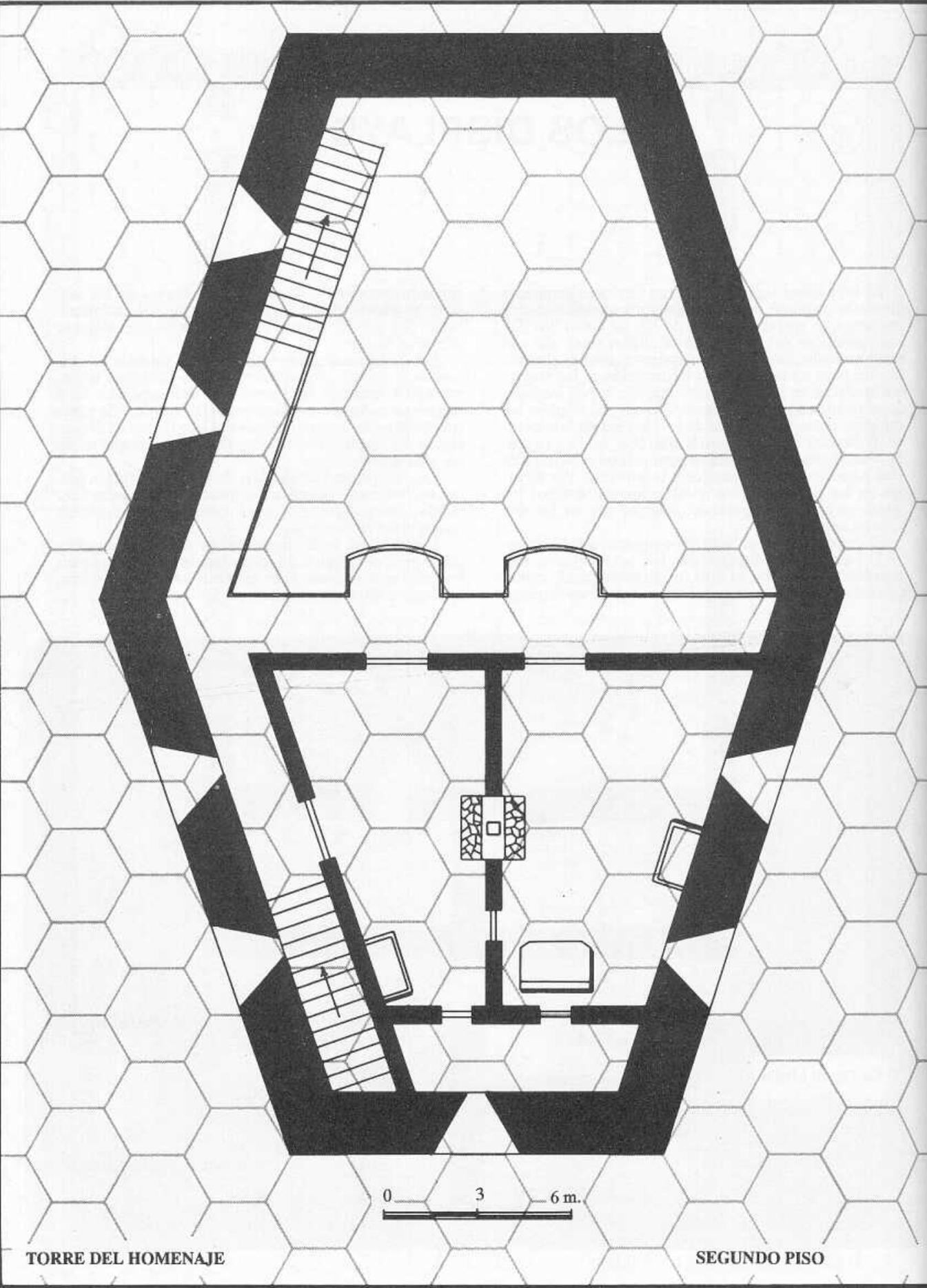
o puede recortar los displays (o fotocopias de los mismos) en piezas separadas (generalmente habitaciones o estancias) uniendo nuevas partes según los personajes se adentran en ellas.

Los hexágonos pueden usarse para calcular las distancias y resolver el movimiento. Cada hexágono representa una distancia de 3 metros (o una superficie de 3 metros de radio) en los displays de interiores, y de 6 metros en aquellos que representan el aire libre. Las distancias en los displays son un poco más del doble que las de los planos pequeños.

Las dos páginas de displays de campo no tienen planos correspondientes en la aventura. Pueden usarse para montar campamentos, o para encuentros y combates que ocurran en el campo.

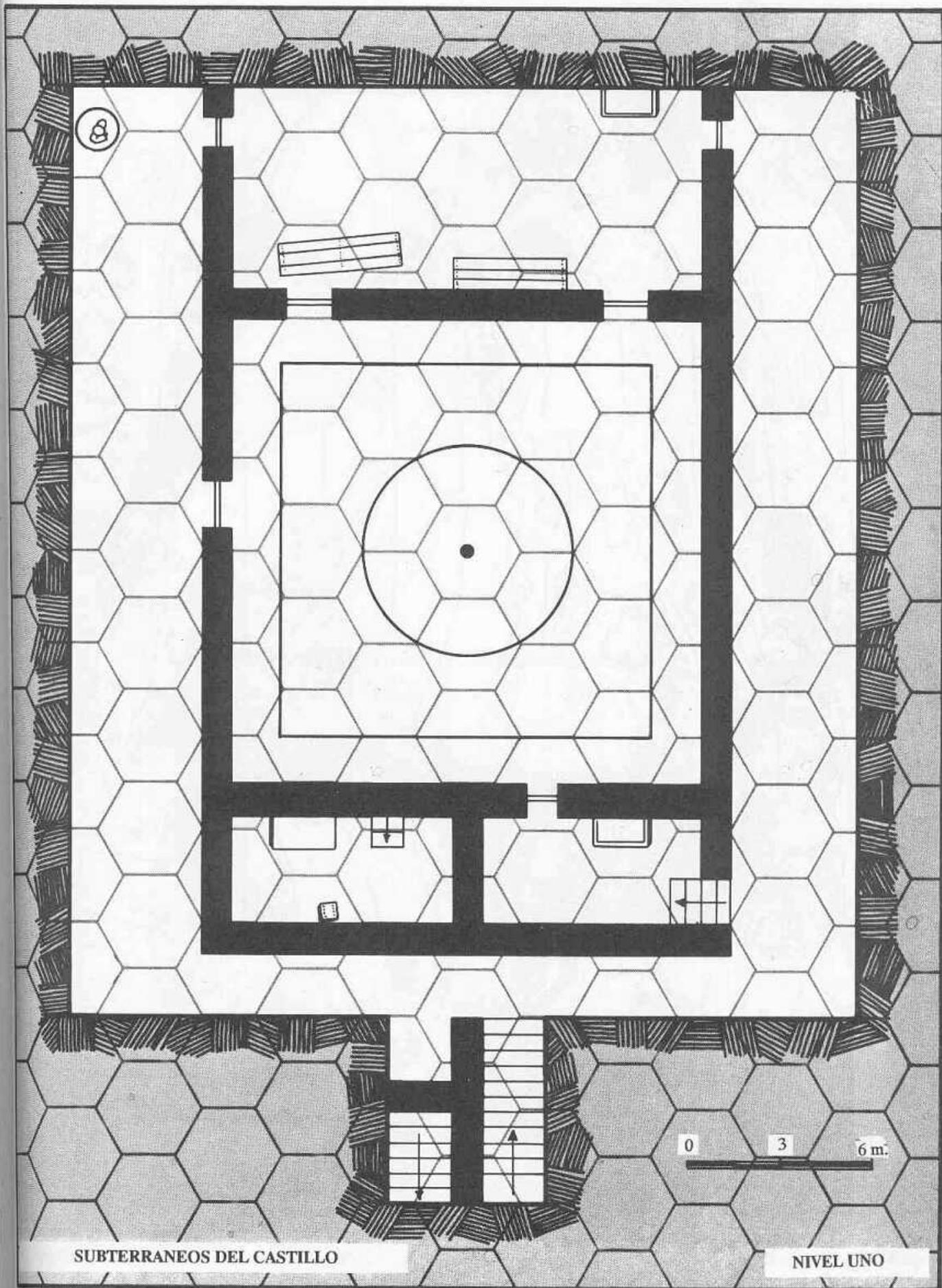
Los displays están impresos en blanco y negro (y gris), pero el director de juego puede colorearlos para hacerlos más realistas (por ejemplo, azul para los ríos, verde para árboles y arbustos, etc.).





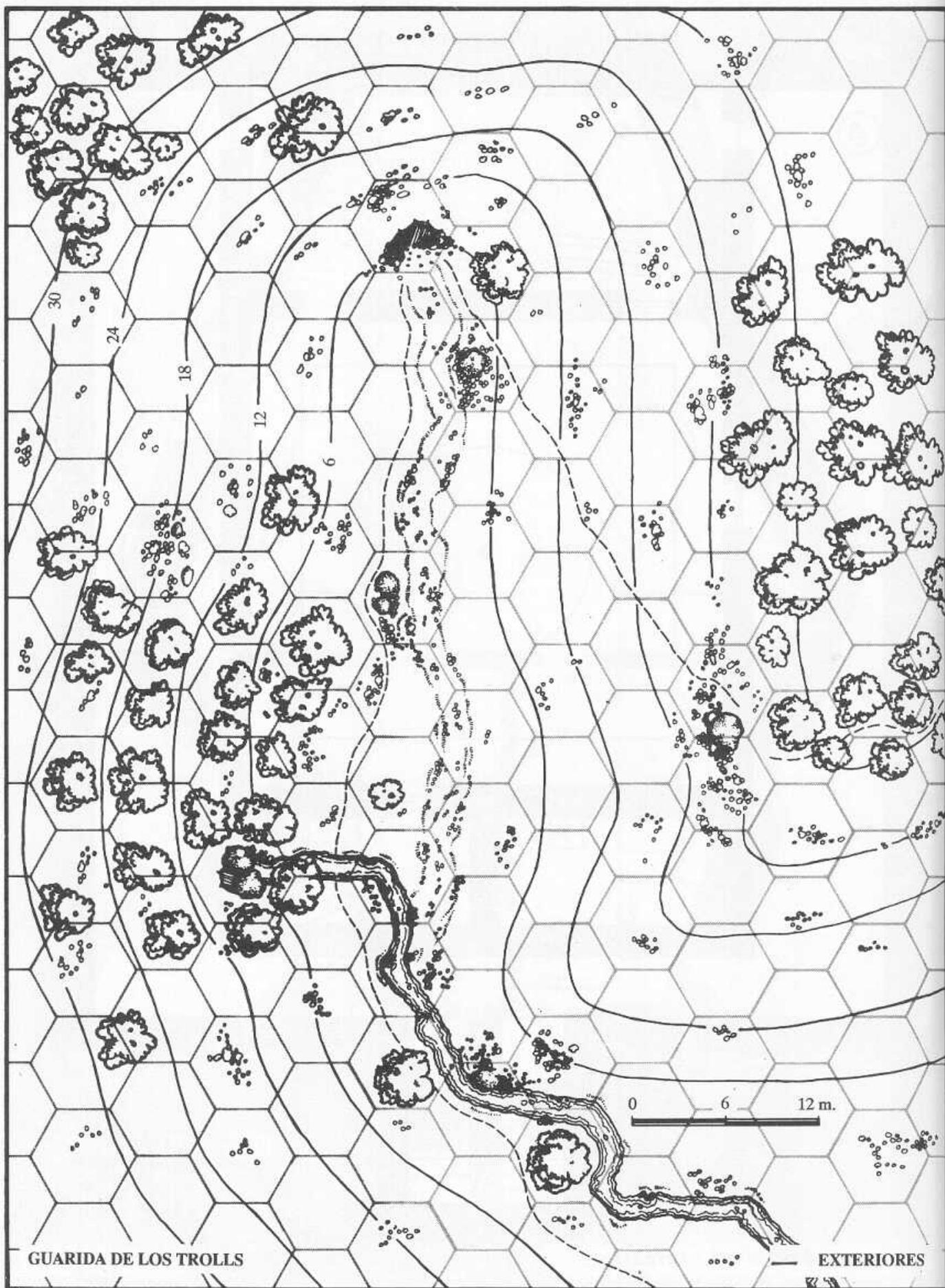
TORRE DEL HOMENAJE

SEGUNDO PISO



SUBTERRANEOS DEL CASTILLO

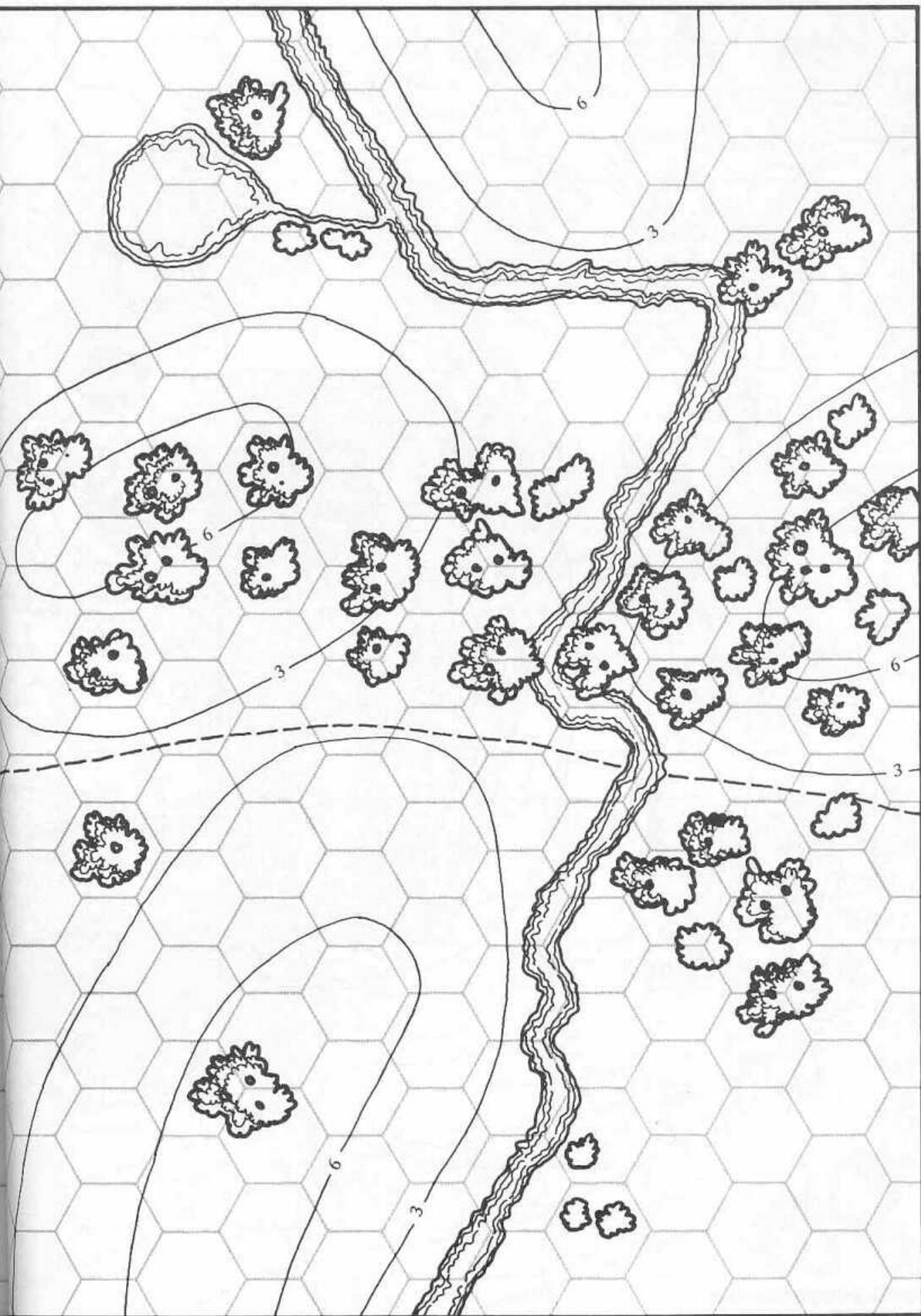
NIVEL UNO

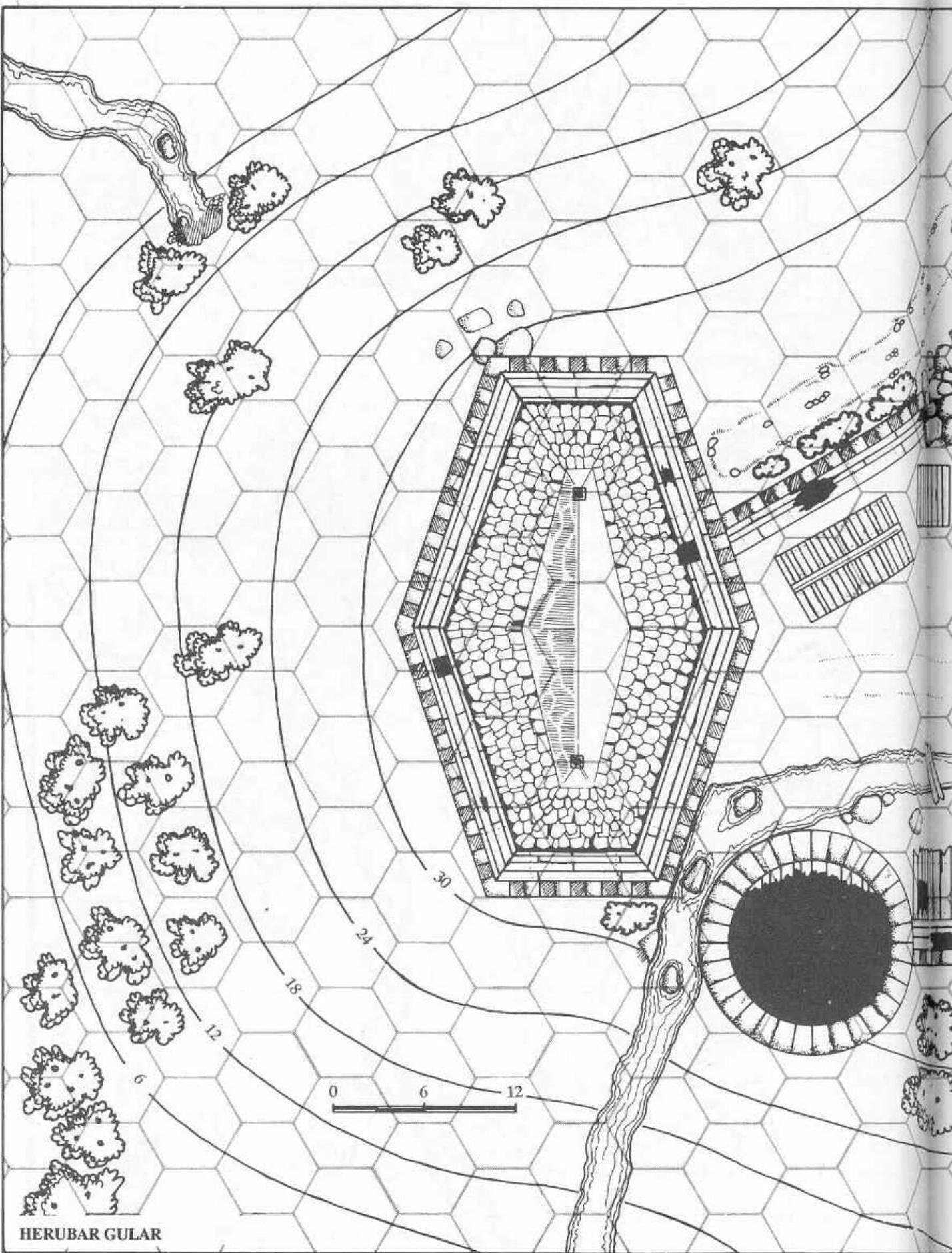




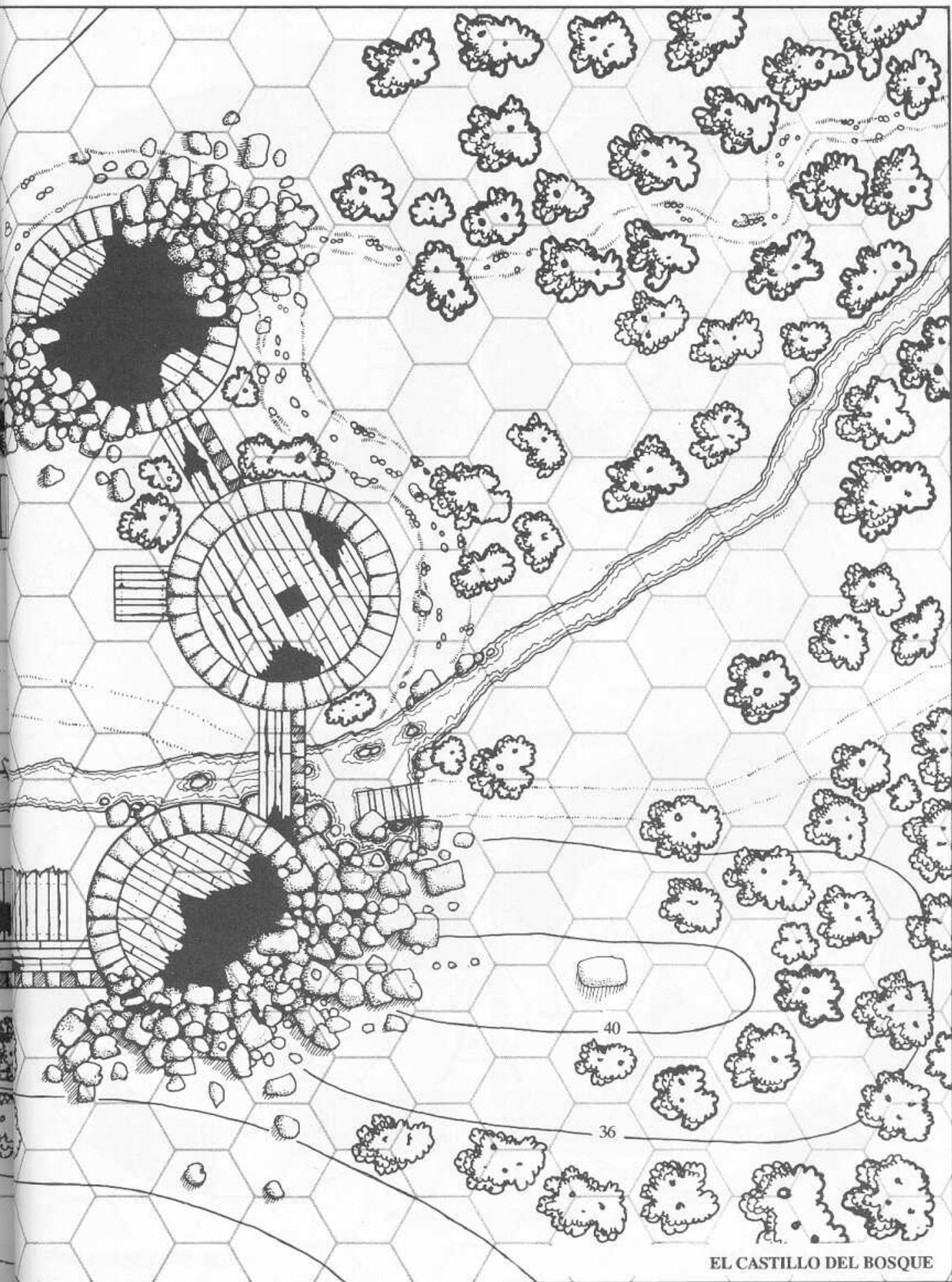


UN LUGAR DE ACAMPADA EN EL BOSQUE DE LOS TROLLS



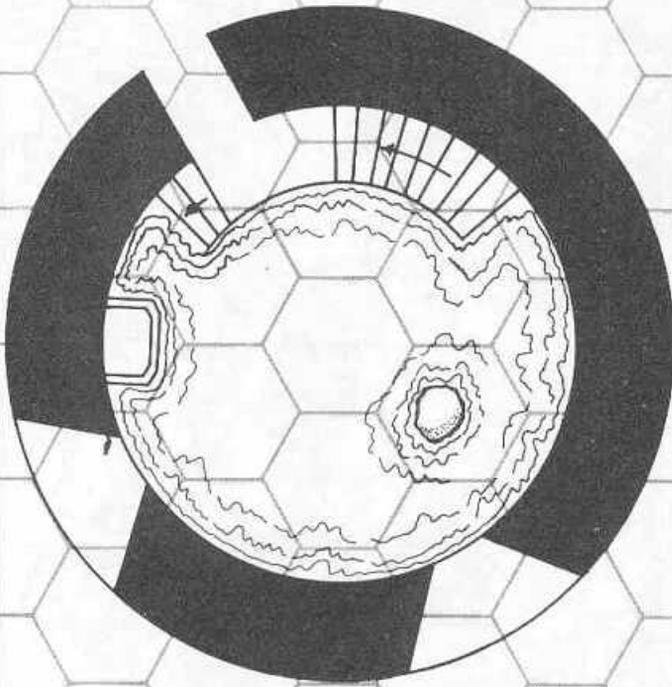


HERUBAR GULAR

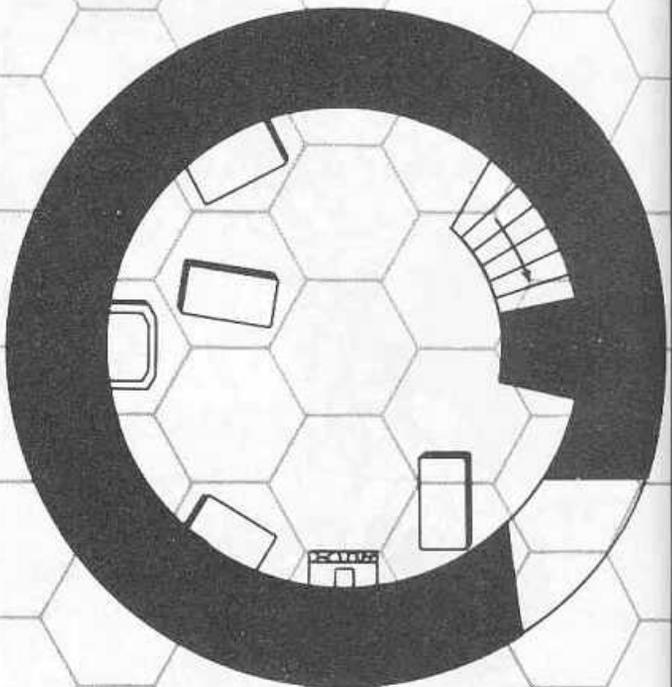


EL CASTILLO DEL BOSQUE

TORRE DEL CASTILLO 1



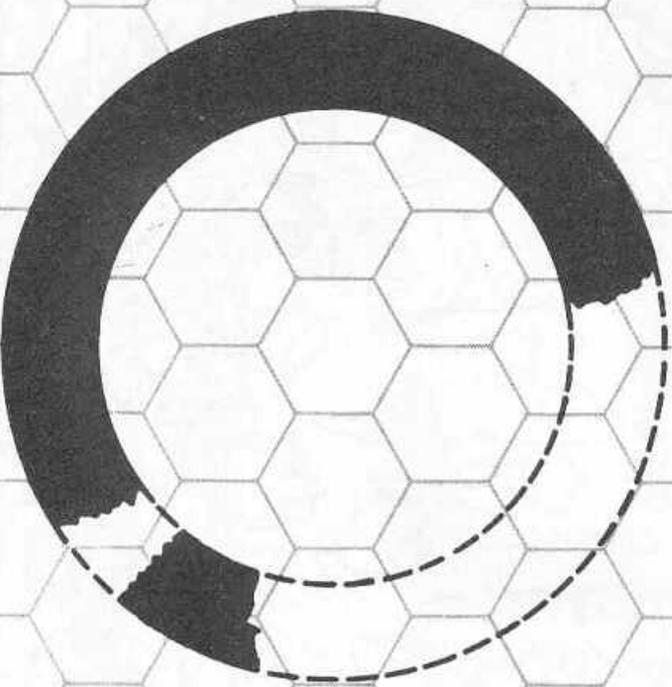
TORRE DEL CASTILLO 3



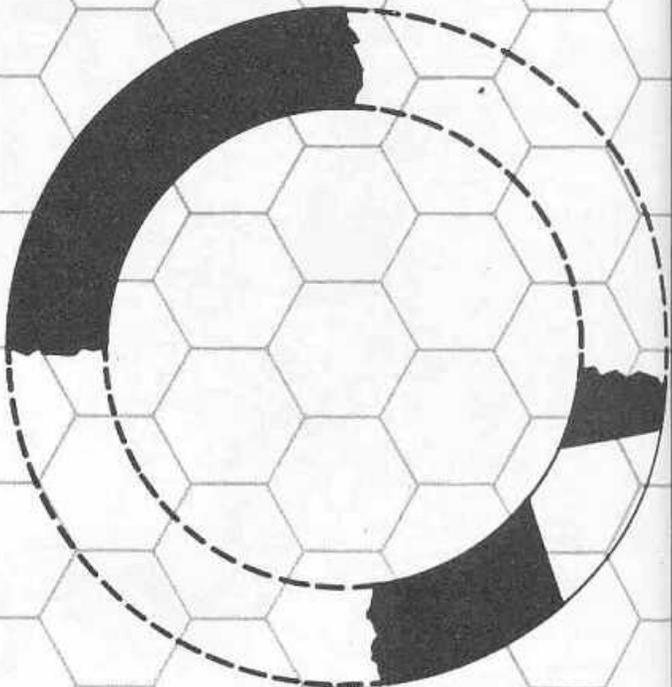
0 3 6 m.

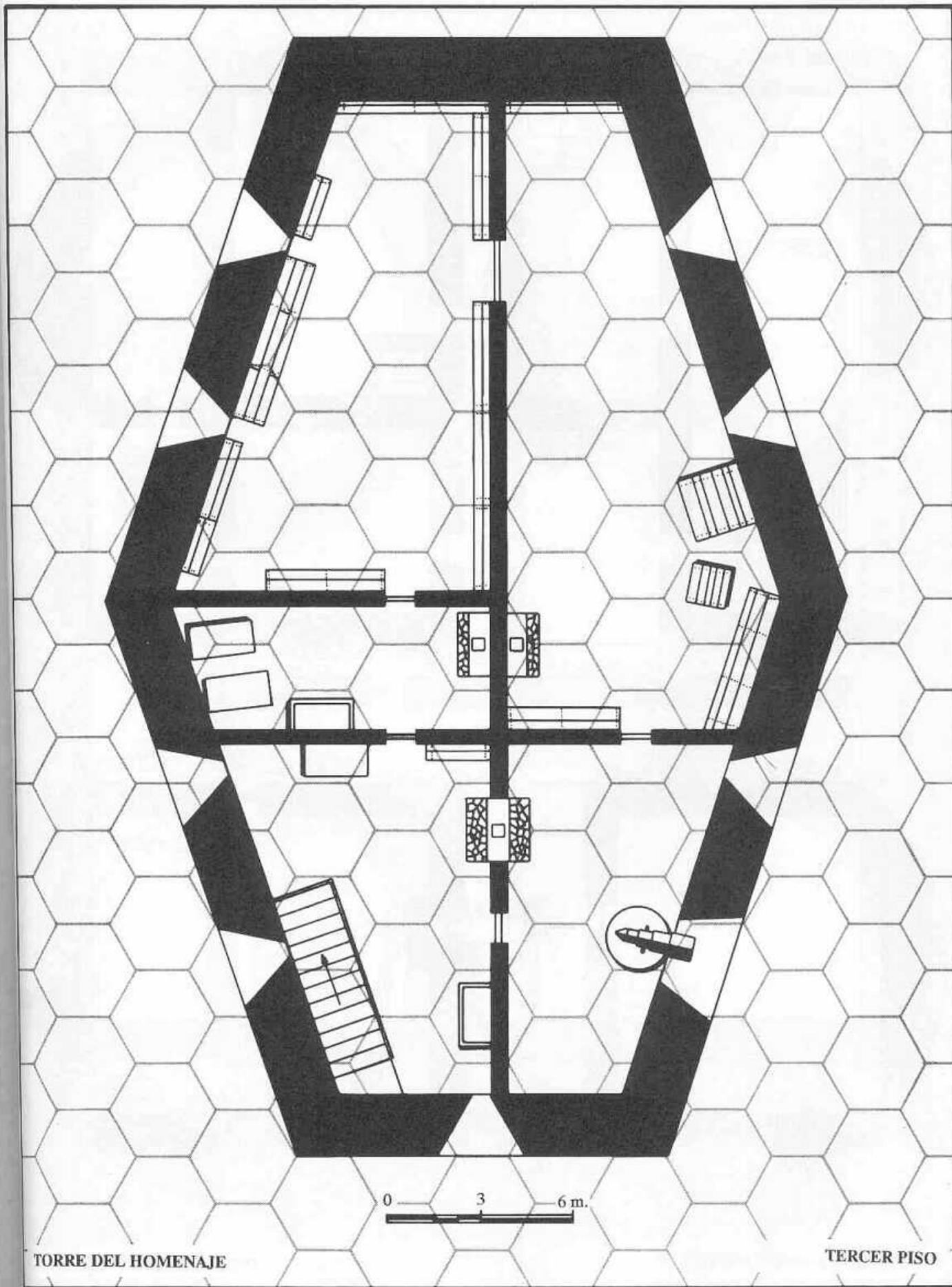
A horizontal scale bar with three segments. The first segment is labeled '0', the second '3', and the third '6 m.'.

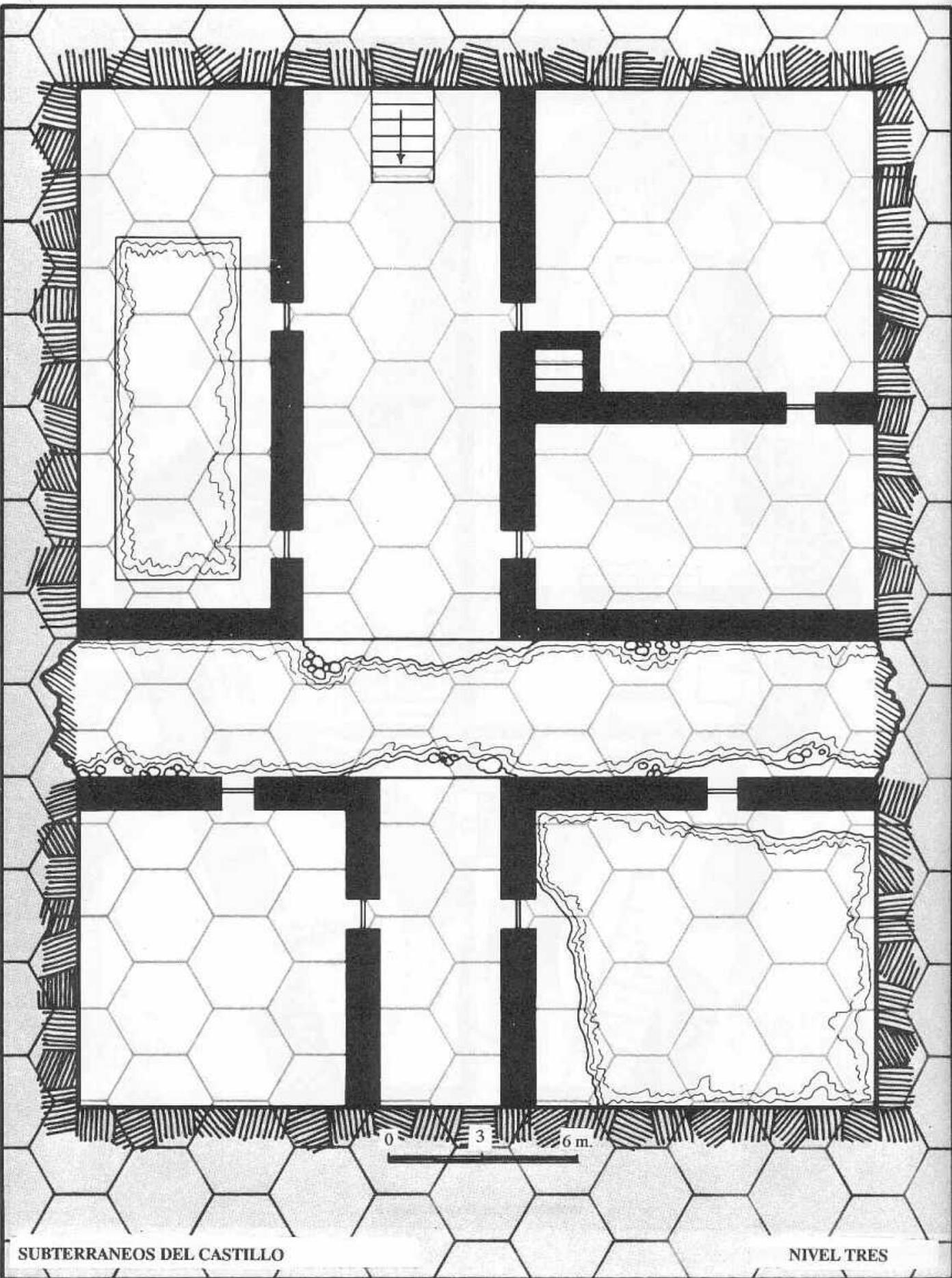
TORRE DEL CASTILLO 4



TORRE DEL CASTILLO 2

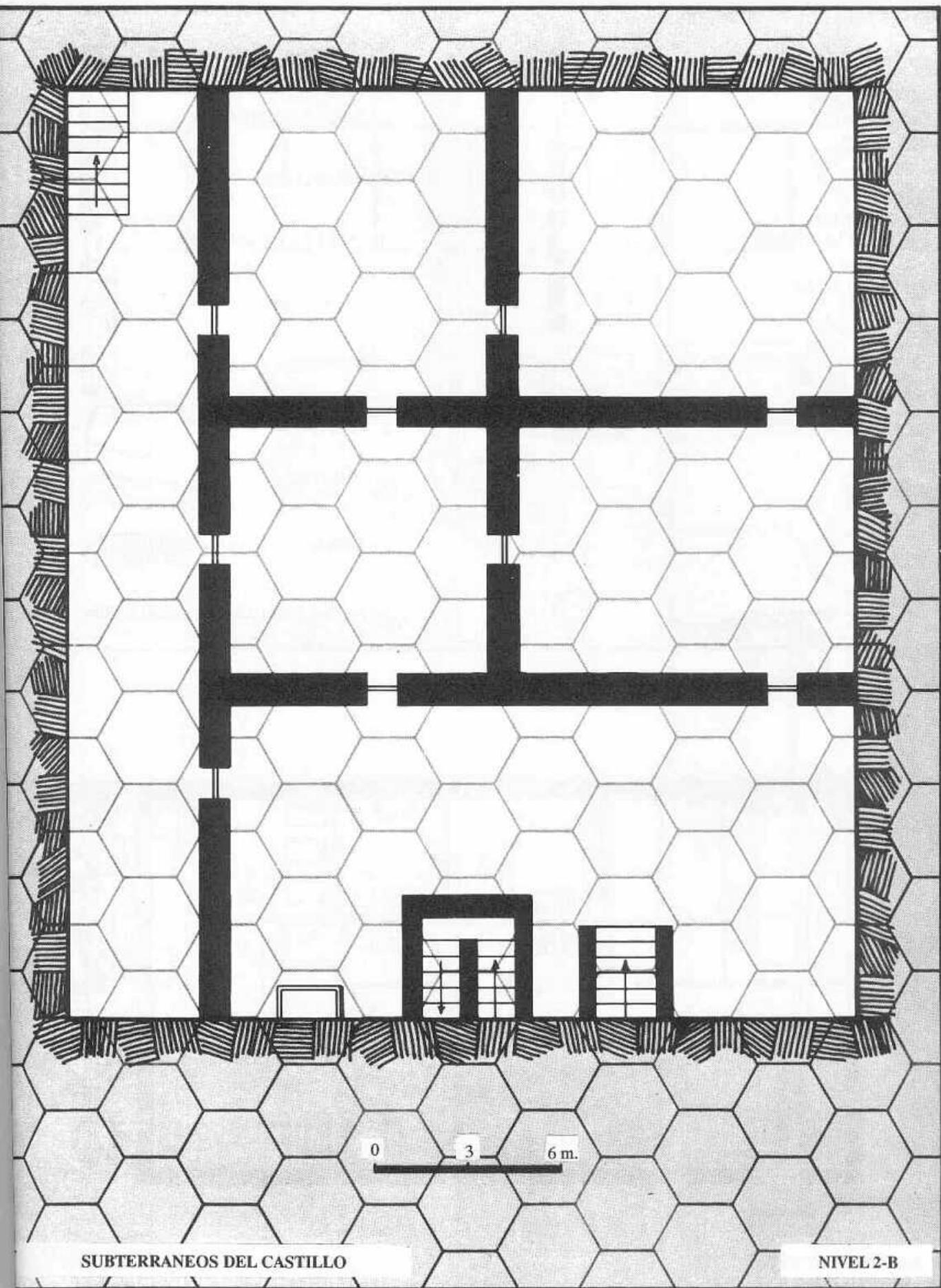






SUBTERRANEOS DEL CASTILLO

NIVEL TRES



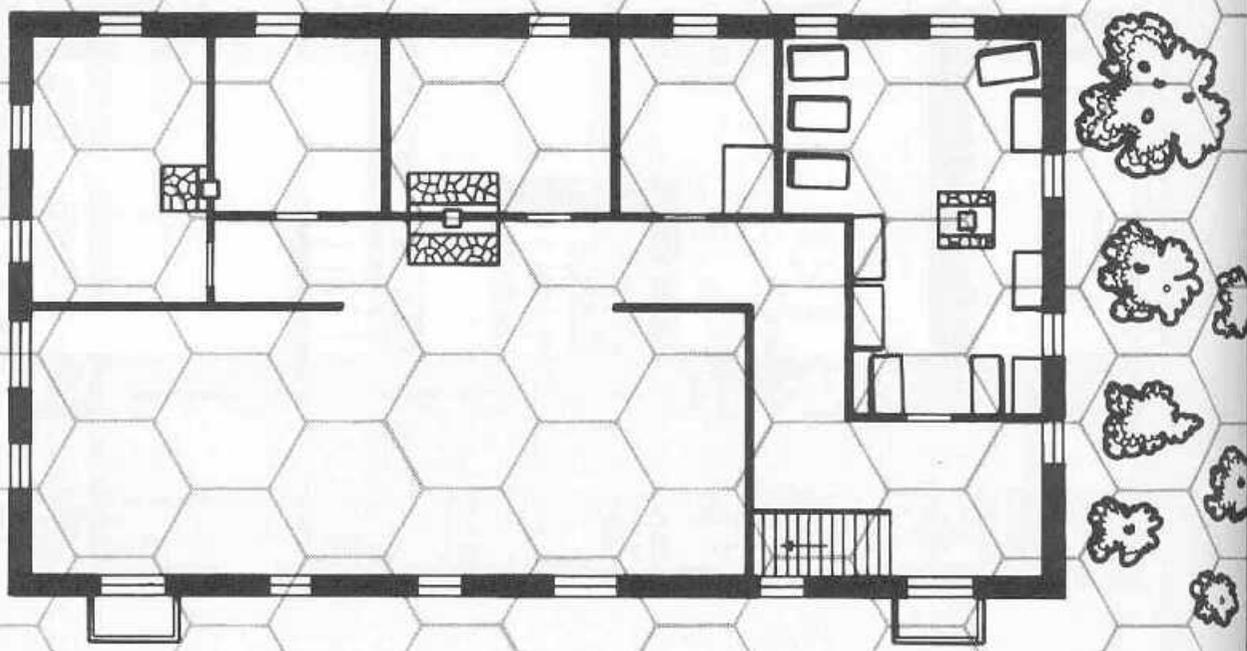
SUBTERRANEOS DEL CASTILLO

NIVEL 2-B

**CLAVE PARA LOS PLANOS Y DISPLAYS:**

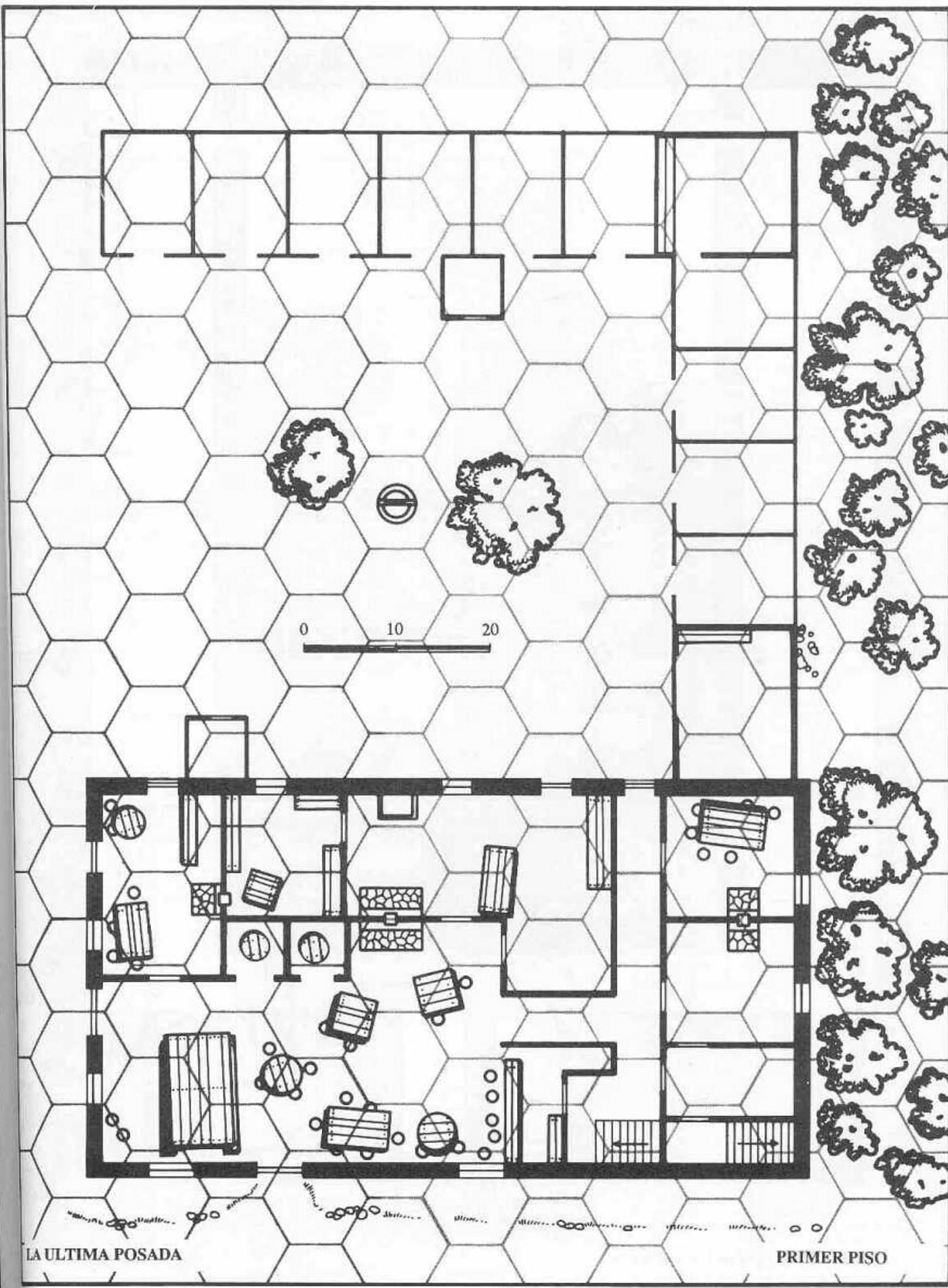
- |                                      |   |                      |   |
|--------------------------------------|---|----------------------|---|
| 1. ARBOL                             |  | 11. ALMENAS          |  |
| 2. ARBUSTO                           |  | 12. MESAS O JERGONES |  |
| 3. CISTERNA                          |  | 13. ESTANTERIA       |  |
| 4. PASADIZO<br>O PUERTA SECRETA      |  | 14. PUERTA DE MADERA |  |
| 5. ESCALERAS<br>QUE BAJAN            |  | 15. CHIMENEA         |  |
| 6. LECHO DE RIACHUELO<br>O FOSO SECO |  | 16. VENTANA          |  |
| 7. BOCA DE CUEVA                     |  | 17. CAMA             |  |
| 8. SENDA                             |  | 18. ARROYO           |  |
| 9. CAMINO                            |  | 19. TIERRA           |  |
| 10. ROCA MOVIBLE                     |  | 20. MURO DE PIEDRAS  |  |

0 3 6 m.



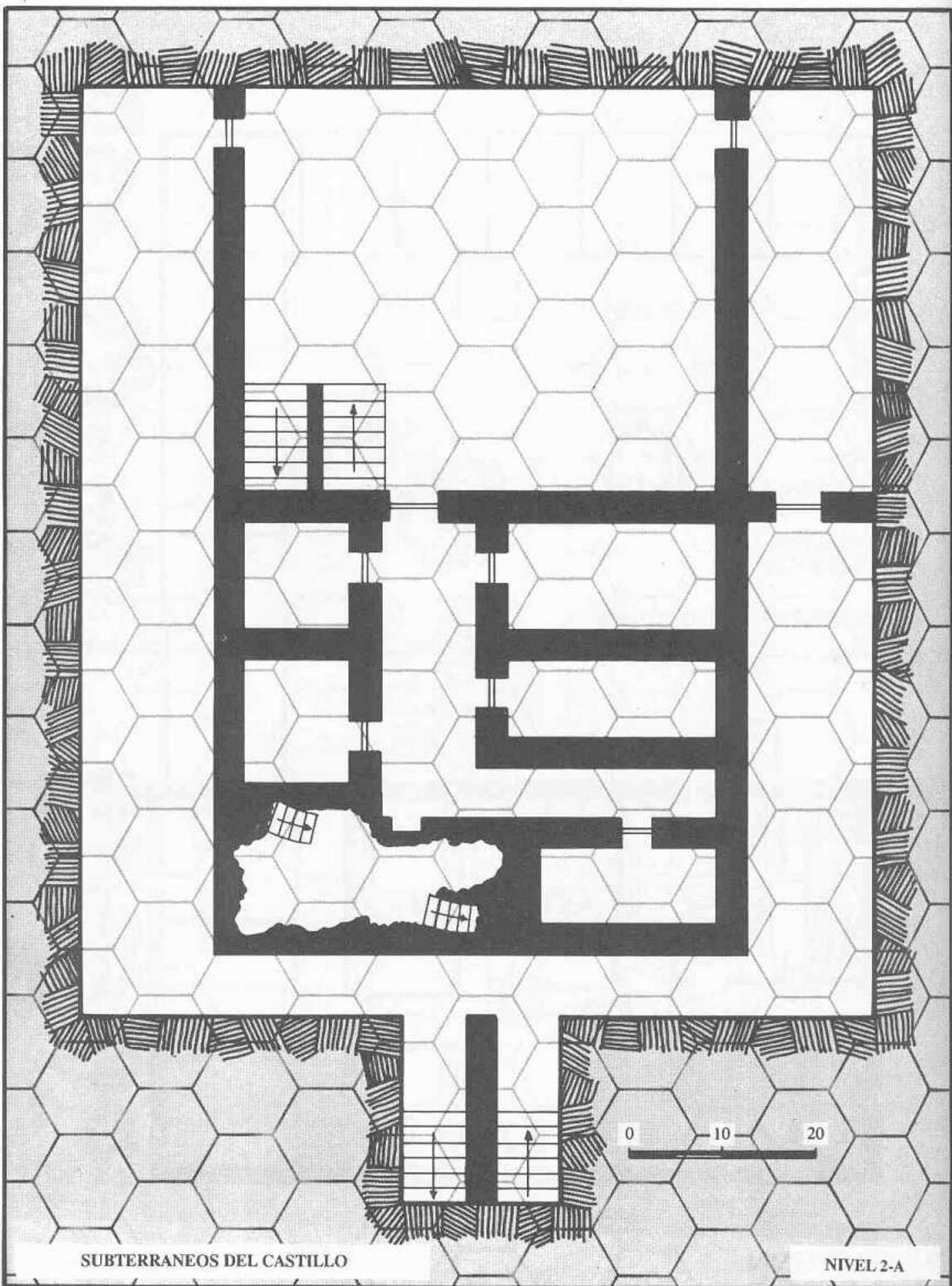
LA ULTIMA POSADA

SEGUNDO PISO



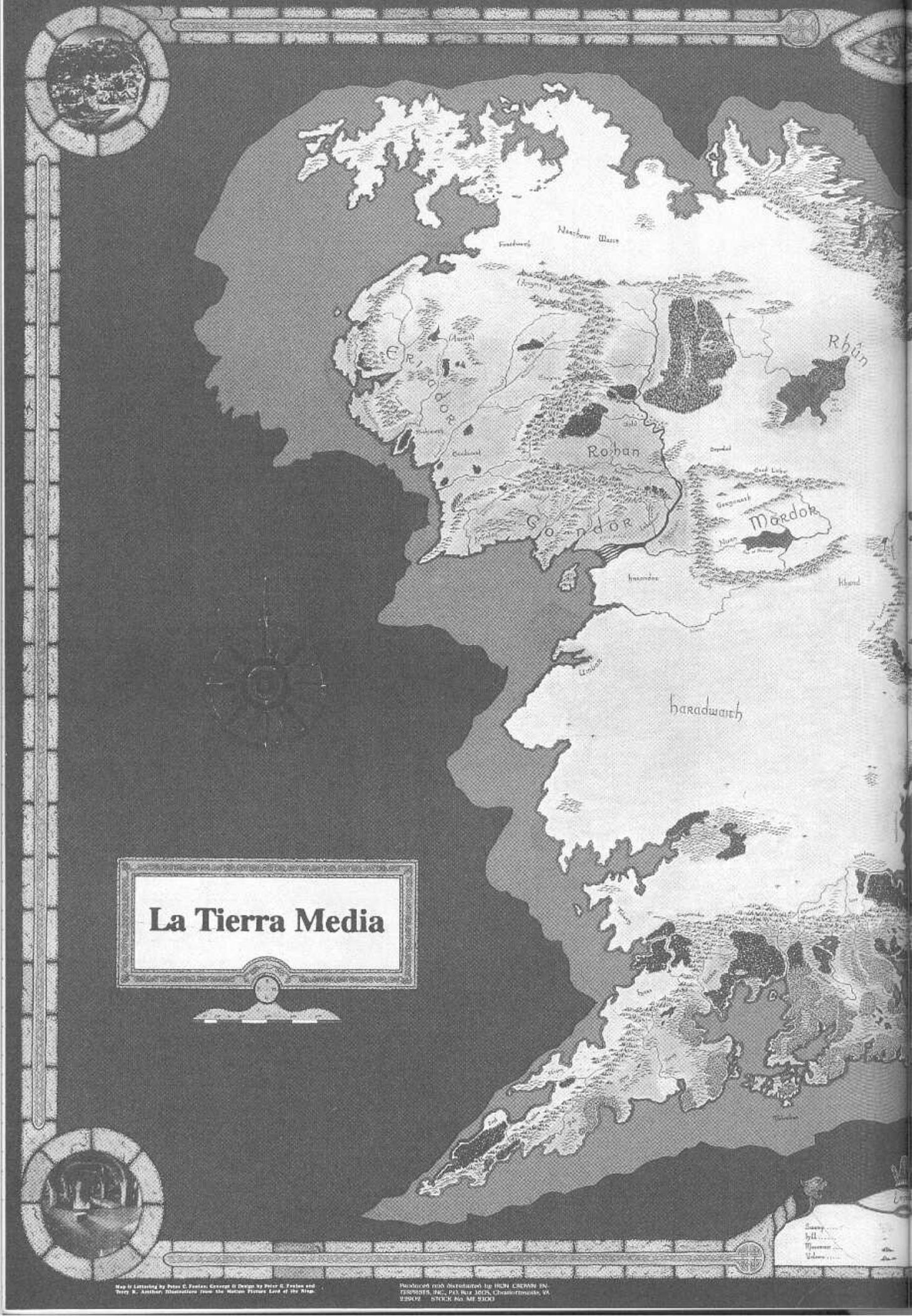
LA ULTIMA POSADA

PRIMER PISO

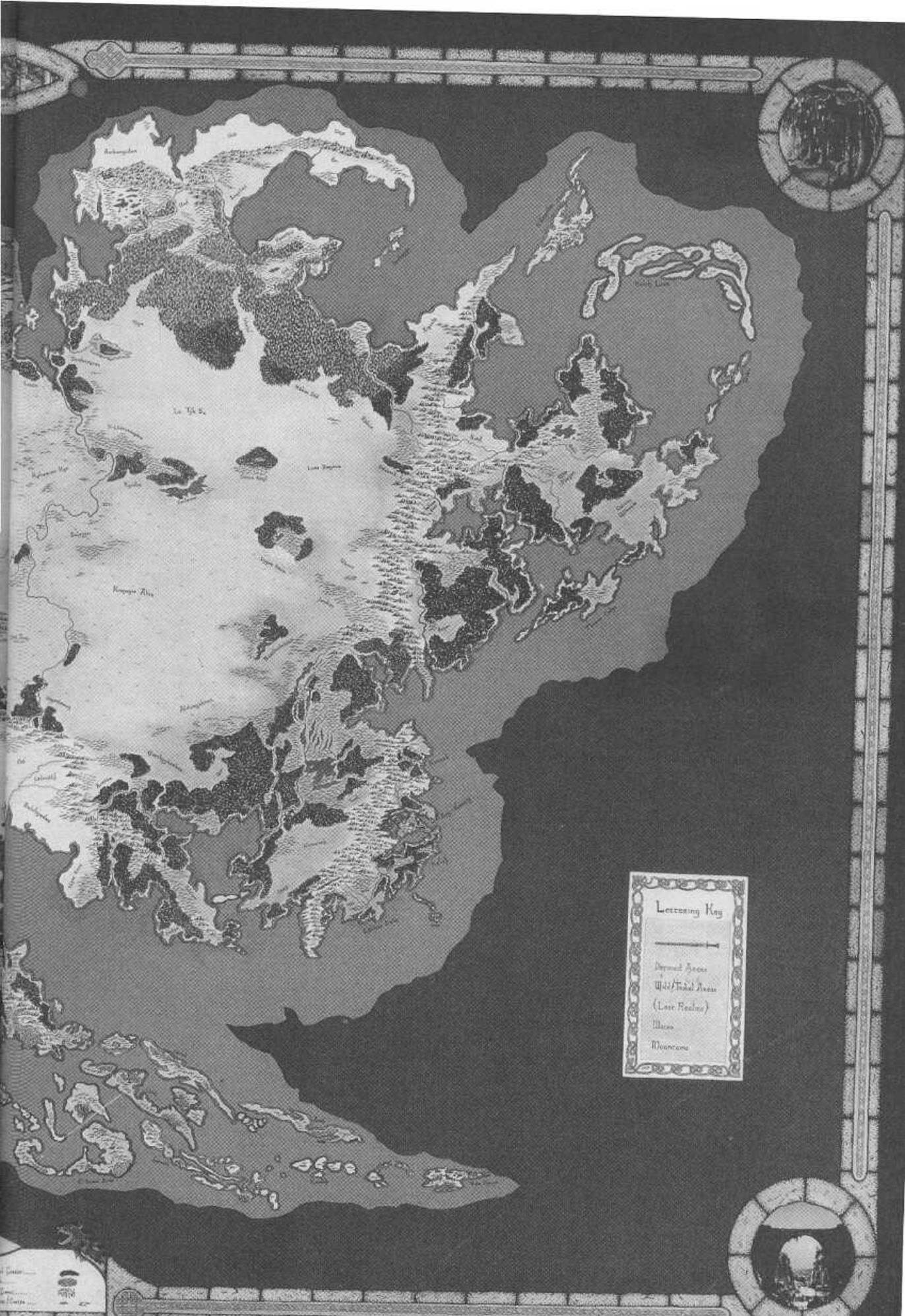


SUBTERRANEOS DEL CASTILLO

NIVEL 2-A



# La Tierra Media



**Lettering Key**

—————

Dotted Area

Washed Area

(Low Fields)

Blaze

Moorland

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

El juego de rol permite que uno asuma el papel de un personaje en una novela "en directo". El juego de rol EL SEÑOR DE LOS ANILLOS proporciona la estructura y el marco para jugar a rol en la mayor creación fantástica de todos los tiempos...

LA TIERRA MEDIA DE J. R. R. TOLKIEN.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS incluye todos los componentes necesarios para un juego de rol de fantasía:

- SISTEMA DE CREACIÓN DE PERSONAJES –que incluye hobbits, elfos, enanos, orcos, trolls, etc.
- SISTEMA DE MAGIA –reglas sencillas pero completas para hechizos.
- SISTEMA DE COMBATE –realista y divertido, rápido y fácil de jugar.
- GUÍAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO –material que versa sobre viajes, encuentros, clima, acontecimientos casuales, curaciones, venenos y objetos mágicos.
- CRIATURAS Y RAZAS –un detallado apéndice en que se habla de las principales razas humanas y humanoídes, monstruos y animales.
- UNA AVENTURA DE PRUEBA –una aventura para iniciarse, ambientada en el Bosque de los trolls, con mapas y planos incluidos.

Necesario 2D10 para el juego

Número de jugadores: 2 o más

Edad: de 12 años en adelante



*IRON CROWN ENTERPRISES, Inc posee la licencia mundial exclusiva para los JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA y JUEGOS DE TABLERO PARA ADULTOS basados en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™ y EL HOBBIT™ de J. R. R. Tolkien.*

ISBN 84-7831-008-8



9 788478 310081

© 1989 TOLKIEN ENTERPRISES, EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y todos los personajes y lugares que en ellos aparecen son propiedades registradas de TOLKIEN ENTERPRISES una división de ELAN MERCHANDISING INC, Berkeley CA. No se permite su uso sin autorización.



Ref.: 301

ISBN: 84-7831-008-8