

• cuarta parte •

La labor del director de juego el sistema del mundo

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

- 1) Debe desarrollarse un marco o *escenario* en el pueda tener lugar la acción.
- 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. 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, dúnedain, 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).

AYUDAS DE JUEGO

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. Éstos módulos y reglas están pensados para ser adaptados y modificados de manera que encajen en el concepto de "sistema del mundo" que desee el DJ.

PRODUCTOS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS DE I.C.E.

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 *Reinos* 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 suplementos acerca de los *Pueblos* de la Tierra Media proporcionan gran cantidad de información acerca de los habitantes de la Tierra Media. Cada uno de dichos suplementos se centra en un grupo diferente, incluyendo a los Valar y Maiar, Elfos, Enanos, etc.

Otros productos de El Señor de los Anillos son:

- *Pantalla y Hojas de Referencia de El Señor de los Anillos* –Contiene una pantalla que el DJ puede usar durante el juego para mantener ocultas las tiradas de dados y el material que haya escrito. Además incluye hojas de referencia fáciles de usar con todas las tablas de *El Señor de los Anillos*.
- *Atlas del Noroeste de la Tierra Media* –Este suplemento proporciona tanto a DJ como a jugadores datos valiosos para sus campañas.
- *Mapas del Noroeste de la Tierra Media* –Un compendio de mapas increíblemente detallados de la Tierra Media.

COMENZAR VUESTRAS AVENTURAS

El Señor de los Anillos incluye un módulo de aventuras muy sencillo en la Sexta Parte que ha sido diseñado para que lo jueguen un DJ y un grupo de jugadores novatos.

La aventura incluye la posada junto al "último puente" en el camino de Bree a Rivendel (pág. 98-100), la región del Bosque de los Trolls (pág. 101), una guarida de trolls (pág. 102-110) y un castillo en ruinas (Pág. 111-112). 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: el suplemento *Arnor* sería perfecto para esto

Sea cual sea el método que utilice el DJ, *El Señor de los Anillos* proporciona consejos 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.



11.0 • LOS PERSONAJES NO JUGADORES (PNJs)



el juego de rol no requiere únicamente una ambientación (Apartado 12.0, pág. 62-63) sino que necesita también personajes y criaturas que habiten estos escenarios. Los personajes jugadores son los aventureros en el juego, pero depende del DJ (o de las ayudas de juego que escoja) el proporcionar el resto de la población del mundo, los personales 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 necesite para relacionarse con los personajes de los jugadores (PJs). Para una partida 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 tributos, etc.)
- Cualquier otro personaje o criatura que añada relieve y riqueza de detalle al juego.

Las ayudas de juego, como los suplementos de I.C.E., suelen proporcionar descripciones completas de una serie de personajes no jugadores, e información sobre cómo usarlos. La aventura de ejemplo de la Sexta Parte (pág. 98-100) incluye los personajes no jugadores necesarios 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 (pág. 252-254) nos proporciona las bonificaciones medias para los personajes, según su profesión y nivel. El resto del apartado describirá algunas de las clases más importantes de personajes no jugadores y criaturas.



TIRADAS DE REACCIÓN

Para decidir qué hacen o cómo reaccionan los PNJs ante una situación determinada, el DJ puede optar por hacer una "tirada de reacción" abierta. Como pauta general, si el resultado es alto el PNJs debería reaccionar favorablemente ante 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 ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), tres orcos salen de su campamento al anochecer subiendo unas escaleras hacia la planta baja de una torre en ruinas. El primer indicio de peligro que perciben es ver a su jefe caer 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, sacar sus 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 para 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 emprendido alguna acción de corte defensivo. Por supuesto, con un resultado bajo, se habría unido a su colega en la huida.

11.1 • La población 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 descripción de la población general aparece 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 el Apéndice A-2 (pág. 146-179).

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* (7ª Parte, pág. 98-112) 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 (dúnedain, hombres de los bosques, eriadorianos y dunlendinos).

La definición de la población permite al DJ visualizar la forma de vida de la región así como las motivaciones, características y hábitos obvios de los PNJs. También le ayudará a crear una trama para su partida (Apartado 13.0, pág. 65-69) y le facilita el crear historiales más ricos para los personajes de los jugadores (Apartado 22.0, pág. 84-87).

11.2 • poblaciones hostiles

Los miembros de razas o culturas que sean hostiles a los personajes de los jugadores deben definirse con más detalle que la población general, ya que es más probable que los personajes jugadores los encuentren durante el juego. Es decir, es más que probable que los PJs decidan visitar un lugar de aventuras (Apartado 12.3, pág. 62-63) 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 se compondrá habitualmente de orcos, trolls, criaturas malignas, y humanos malvados o neutrales. En las partidas de iniciación, sugerimos que los PJs no sean malvados, ya que es mucho más difícil para el DJ manejar a un grupo de personajes de alineamiento maligno.

11.3 • habitantes de los lugares de aventuras

Normalmente, los habitantes de un lugar de aventuras pertenecen a la población hostil. Sin embargo, no siempre tiene por qué ser así: los habitantes pueden mostrarse amistosos o neutrales hacia los personajes jugadores. 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.

Recuerda que los habitantes inteligentes de un lugar de aventuras necesitan ciertos elementos: una razón para estar allí, provisiones (agua y alimentos), aseos (a veces), distracciones (por ejemplo, para los orcos esto podría ser la tortura de prisioneros, o torturar a compañeros), y otras muchas cosas.

RAZAS INTELIGENTES

El enemigo más peligroso (y por lo tanto, el más interesante en las aventuras) es el personaje inteligente (o casi inteligente). Por tanto, muchos de los lugares de aventuras de la Tierra Media estarán ocupados por orcos, trolls, hombres malvados, elfos malvados, etc. En Tierra Media también hay otras muchas criaturas inteligentes a los que no se les suele considerar personajes o personas (por ejemplo, dragones, ents, etc.)

FLORA Y FAUNA

Muchos lugares de aventuras estarán habitados por animales (criaturas no especialmente inteligentes) y plantas. Los animales pueden no ser hostiles, no ser hostiles a menos que se les moleste, no ser hostiles a menos que se les ataque, ser hostiles, ser agresivamente hostiles, etc. También pueden estar controlados por habitantes inteligentes del lugar de aventuras. La tabla ST-2 (pág. 250-251) resume las capacidades de la mayoría de los animales de Tierra Media.

Las plantas de vez en cuando son peligrosas, pero en la mayoría de las ocasiones son la fuente de alimentos, curación o venenos. A veces son el objetivo que persiguen los aventureros (por ejemplo, si 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 un buen número de monstruos y criaturas inteligentes.

En las obras escritas de Tolkien abundan 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 el Apéndice A-3 (pág. 180-189) y la Tabla ST-2 (pág. 250-251).

11.4 • Descripción de las criaturas de la tierra media

Los monstruos especiales y animales del mundo de Tolkien son muy importantes para cualquier campaña. Las criaturas van desde meras molestias como los dumbledors 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 el Apéndice A-3 (pág. 180-189) se incluyen descripciones detalladas de algunos de estos monstruos; en la tabla ST-2 (pág. 250-251) sólo se tratan las características de combate. Muchos 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 incluimos una lista de criaturas especiales de Tierra Media que el DJ puede usar con 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.

Balrogs	Mearas
Crebain	Mewlips.
Dragones	Múmakil
Dumbledors	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	

11.5 • compañeros de los personajes jugadores

A menudo el DJ y los jugadores querrán tener PNJs que se asocien o acompañen al grupo de PJs. Esto suele ser necesario cuando no hay bastantes PJs para constituir un grupo lo suficientemente numeroso como para afrontar 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" del mundo del DJ influirá mucho en la forma en que dichos personajes no jugadores sean presentados y usados.

CONTRATACIÓN DE PERSONAJES 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. El número de personajes disponibles deberá restringirse en las áreas civilizadas más pequeñas. 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 menos frecuentes.

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 (pág. 245). El DJ debe establecer 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 ejemplo de la 6ª Parte (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) que se consiguen durante una aventura dividido entre el número de personajes del grupo.

Dificultad .. Oferta hecha

Rutinaria ... 1 mo al día (o más) por día y una parte

Muy Fácil ... 5-9 mp al día y media parte

Fácil ... 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 el patrón decide sus acciones en todas las situaciones

que no son ni peligrosas ni cruciales. A no ser que el patrón realice una tirada de Influencia o interacción con éxito, el DJ hará una tirada de reacción (consulta el comienzo de este apartado) por el personaje contratado en las situaciones peligrosas o desagradables para determinar sus acciones. Un resultado relativamente bajo indicaría una pobre predisposición a enfrentarse con la situación, mientras que un resultado alto mostraría su buen talante.

ALIADOS

Ciertos PNJs pueden ser aliados de los PJs y ayudarles si están embarcados en 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.

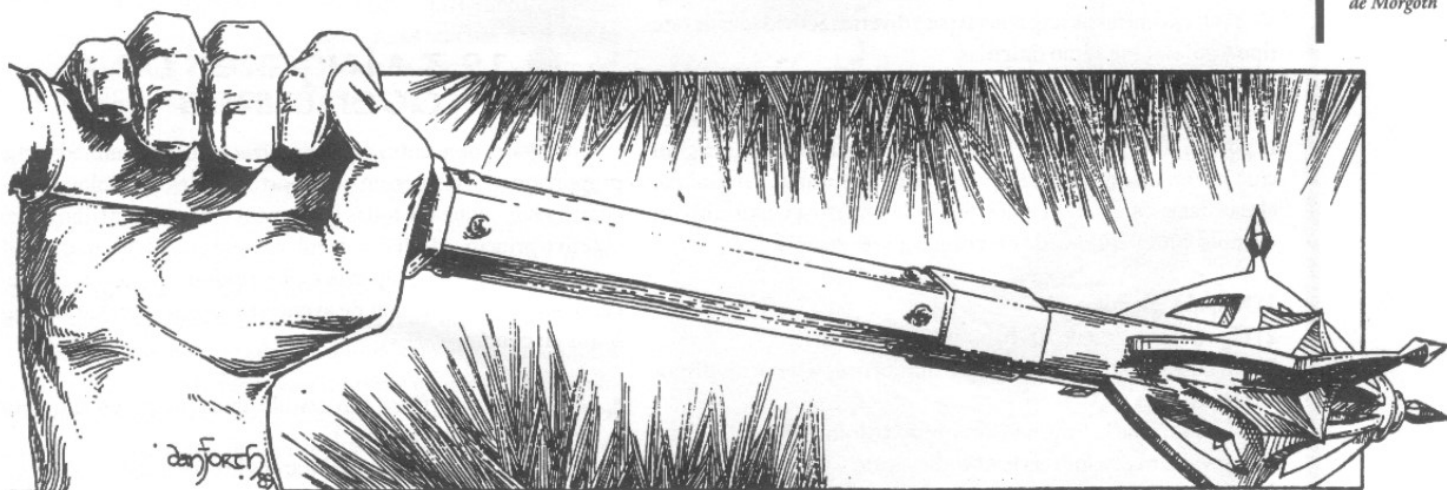
Frodo y Faramir eran "aliados" y Faramir dio a Frodo consejo, ayuda y un lugar donde descansar. El DJ puede estructurar el juego de manera que los PJs tengan aliados a quienes recurrir para curarse, recibir información o ayuda.

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 estaban a punto de perecer a manos de 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 al que se enfrentan los personajes. La eficacia y poder de los guardianes puede variar.

La Maza
de Morgoth



12.0 • LA AMBIENTACIÓN

La ambientación de una partida puede variar según la cantidad de tiempo, esfuerzo y dinero que el DJ esté dispuesto a invertir. Por fortuna, los DJ que dirijan una partida ambientada en la Tierra Media ya tienen hecha una gran parte del trabajo: lo hizo J.R.R. Tolkien.

Y hay más información en los suplementos 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 la ambientación 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.

12.1 • áreas civilizadas

Las áreas civilizadas, en el juego de rol de fantasía, proporcionan un lugar en el que los personajes 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 el Apartado 14.1 (pág. 65) y en la 6ª Parte del libro (pág. 98-100) encontraréis 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, pág. 98-100) o ser una gran ciudad con intrincada política interna y aventuras. En general, el escenario de un área civilizada (en la 4ª Parte encontrarás un ejemplo completo) puede describirse proporcionando:

- 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 pistas 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.



12.2 • el campo

El campo, en el juego de rol de fantasía, incluye todas las zonas del mundo que no son ni lugares de aventuras ni áreas. El campo es el escenario donde los personajes pueden viajar, acampar, explorar, esconderse y huir de sus perseguidores. Los personajes también pueden encontrar criaturas y otros personajes en el campo, lo que provocará emboscadas, refriegas, encuentros, avistamientos, etc. En los Apartados 14.2 y 14.3 (pág. 66-68) y en la 6ª Parte (pág. 101) 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 accidentes del terreno, la situación de las áreas civilizadas y la localización de los lugares de aventuras. Como alternativa, el campo puede incluir la totalidad de la Tierra Media en una forma muy general (tal 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 exhaustivos y descripciones de la región concreta en la que se está desarrollando la partida. El mapa y plano de terreno incluidos en este libro son buenos ejemplos de una ambientación detallada. En general, se puede decir que un escenario de campo (en la 4ª Parte encontrarás un ejemplo completo) puede describirse proporcionando:

- 1) Un mapa abocetado del mundo en general.
- 2) Mapas detallados de la zona donde tienen lugar 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).

12.3 • 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. El Apartado 14.4 (pág. 68-69) describe algunos de los tipos de aventuras que recomendamos. Los lugares de aventuras suelen tener varios atributos en común:

- Una disposición física (un castillo, unas ruinas, un conjunto de cuevas, un templo, etc.)
- Algún peligro (guardias, habitantes hostiles, trampas, etc.)
- Una 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 (Apartado 7.0-10.0, pág. 42-57).

El grado de complejidad de un lugar de aventuras varía desde una simple cueva (como ejemplo, véase la cueva de los trolls en la 6ª Parte), hasta la complejidad de ciudades en ruinas o montañas excavadas, pasando por un castillo en ruinas (ver como ejemplo el castillo en la 6ª Parte). En general, un lugar de aventuras puede describirse explicando:

- 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 objetivos.

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 6ª Parte son un ejemplo de cómo se deben diseñar los lugares de aventuras.

RIESGOS

Para que un lugar de aventuras sea interesante deben existir riesgos, bien en forma de guardias, de trampas o de habitantes hostiles como humanos, orcos, trolls y otras criaturas.

Los riesgos pueden incluir obstáculos naturales como muros, abismos, derrumbamientos, etc. Su ubicación debe estar marcada en el plano de la disposición física del lugar de aventuras. Los lugares de aventuras en la 6ª Parte incluyen 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 (rescatar un prisionero, explorar el lugar, asesinar a alguien, robar algo, y otras muchas cosas que se os puedan ocurrir). Muchas veces se tratará exclusivamente del deseo de luchar, saquear y obtener un botín.

TESORO

La tabla ST-6 (pág. 258-259) 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, hechizos en pergaminos, hechizos en pociones y pistas para otros objetivos (mapas, libros, inscripciones, etc.).

El tesoro no debe limitarse a dicha tabla; la única limitación a los hechizos y objetos mágicos es la propia imaginación. Los objetos muy poderosos se llaman artefactos y generalmente poseen un detallado historial, propósito y alineamiento (es decir, son buenos o malos).

En el Apartado 15.5 (pág. 72-73) 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.



*Gandalf
invoca el
fuego de los
árboles de
Hollin*

La trama en un juego de rol de fantasía se compone de 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 6ª Parte proporciona una trama de este estilo, con un castillo que encierra la posibilidad de una aventura y tesoro.

POLÍTICA

La definición de la política general de un juego ayuda al DJ a tomar decisiones acerca de 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 una enfrentamiento directo (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 esperan derrotarle. En medio encontramos fuerzas neutrales que se ven influenciadas por ambos extremos. Además, 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 transcurre la partida. 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 persiguen sus propios objetivos) pueden cobrar la forma de restos de los ejércitos de Sauron, piratas, forajidos, etc.

POLÍTICA REGIONAL

La política de la región en la que ocurren las aventuras debe detallarse más que la del resto del mundo. Deberían responderse las siguientes preguntas, entre otras: ¿hay fuerzas de Sauron actuando en la zona? ¿corrompe Sauron a los líderes locales? ¿son ya malignos los regentes de la zona? ¿Están enfrentados 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.

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 prefieren recaudar impuestos y mantener la paz, etc. Los personajes más peculiares pueden tener objetivos personales que choquen o coincidan con los de los PJs. Estos objetivos deberían pensarse con cuidado.

METAS E INCENTIVOS DE LOS PJS

Los personajes jugadores deben fijar los objetivos de sus personajes (a veces con la ayuda del DJ gracias a los detalles de su historial). Sin embargo, para que la partida sea divertida, 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 tengan que transcurrir varias aventuras antes de lograrlo.

Gandalf
hace
aparecer
las Puertas
de Durin





14.0 • AVENTURAS Y ACTIVIDADES EN EL MEDIO ESTRATÉGICO



e

l medio estratégico se compone de las áreas civilizadas y el campo (Apartado 12.0, pág. 62). Un medio táctico (Apartados 7.0-10.0, pág. 42-57), puede estar en cualquier lugar, aunque suele encontrarse en los lugares de aventuras. La acción que se desarrolla en un medio estratégico suele ser menos peligrosa y requiere menos tiempo y grado de detalle para ser descrita y resuelta. Dicha acción suele poderse resolver en muy poco tiempo real (distinto del tiempo dentro de la estructura del juego).

14.1 • actividad en las áreas civilizadas

La actividad en las áreas civilizadas puede ser tan sencilla como regresar después de cada aventura, curarse, re-equiparse, recopilar información y volver a salir de aventuras. 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.

COMPRAR Y VENDER

Cada personaje puede resolver por sí mismo la compra y venta de mercancías corrientes (provisiones y objetos). Este proceso y el sistema monetario se encuentran descritos en el Apartado 18.0 (pág. 76-77), y los precios están disponibles en las tablas ST-4, ST-5 y ST-7 (pág. 255-260).

Sin embargo, en ciertas partes menos corrientes del proceso quizá haga falta 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.

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Cada área civilizada debe proporcionar comida y alojamiento, aunque sólo se trate de bazofia, sobras y un granero. En la tabla ST-4 (pág. 255) se incluyen 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.

RECOGER INFORMACIÓN

A menudo, un área civilizada es el lugar donde conseguir información acerca de lugares de aventuras, misiones y otros escenarios descritos en el Apartado 14.4 (pág. 68-69). 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 los pasquines 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 descartadas.

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 (Apartado 18.0, pág. 76-77).

El DJ puede hacer que los personajes hagan tiradas de "leyendas de historial" sobre un asunto 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 (pág. 243) para resolver estas tiradas por leyendas.

CURACIÓN Y RECUPERACIÓN

La curación y recuperación de las heridas se trata en el Apartado 17.0 (pág. 74-75).

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. Cuando un personaje tenga que recuperarse de heridas graves, necesitará comida, alojamiento y posiblemente una enfermera.

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 tenga lugar un encuentro.

El tipo de área civilizada y la situación de los personajes nos dirá lo alto que debe ser el resultado de los dados para que se produzca un encuentro. La tabla de encuentros ST-10 (pág. 262) puede ayudar al DJ a determinar cuando tienen lugar los encuentros.

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.

ST-9 TABLA DE VELOCIDADES DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

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**

Nota: el resultado son los kilómetros recorridos cada 4 horas

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

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

14.2 • actividad en el campo

Mientras estén al aire libre, los grupos intentarán normalmente viajar de un sitio a otro —véase el Apartado 14.3 (pág. 68) en el que se explican 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 discurre normalmente en 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.

EL MOVIMIENTO

El movimiento normal en una situación estratégica se resuelve en intervalos de 4 horas. Este tipo de movimiento difiere del movimiento táctico. 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 que cuenten con visión nocturna sean menos de la mitad.

CAMPAMENTOS PARA DESCANSAR Y DORMIR

Durante el viaje 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 aparecen 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 que sea 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 6 turnos es lo corriente), pero el DJ no lo debe sugerir o recordar. Si tiene lugar un encuentro, 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.

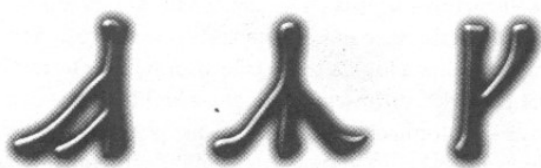
ENCUENTROS

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. A estas dos tiradas se le han de sumar las modificaciones aplicables de la tabla ST-10.

Si el resultado de la tirada de evitación modificada es mayor que la tirada de actividad modificada, no sucede nada. Si no, la diferencia entre estas dos tiradas modificadas se cruza con la referencia de 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.



ST-10 TABLA DE ENCUENTROS

Tirada de encuentros	Densidad de Población				
	Denso	Moderado	Escaso	Deshabitado	Desolado
1-30	v/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-50	b/-	v/-	-/v	-/v	-/-
51-60	b/-	v/-	v/v	-/v	-/-
61-70	b/-	b/-	v/v	-/v	-/v
71-80	b/-	b/v	v/v	-/v	-/v
81-90	b/-	b/v	b/v	-/v	-/h
91-100	h/v	b/v	b/v	-/h	-/h
101-120	h/h	b/v	b/h	v/h	-/h
121-140	a/h	h/h	h/h	b/h	v/a
141-160	a/a	a/h	h/h	b/h	b/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

Nota: Esta tabla está pensada para cubrir las pautas habituales de encuentros entre personajes jugadores y habitantes de la zona o bestias salvajes. Las categorías de "Densidad de Población" (o sea, cada columna) representan la densidad relativa de seres sociables o habitantes. La Tirada de Encuentros es la diferencia entre la *Tirada de Actividad* del DJ y la *Tirada de Evitación del grupo viajero* (véase Apartado 14.2, pág. 66-68)

Resultados: Los códigos de letras situados antes de la barra inclinada representa la interacción con seres sociables; las que van detrás de la barra contemplan la interacción con bestias salvajes. Si hay una letra en ambas categorías, el DJ debería volver a tirar: si saca un resultado bajo (01-50) se produce un encuentro con bestias salvajes; si es alto (51-00) se encuentran con seres sociables

Códigos de encuentro:

- t = trampa, emboscada o ataque sorpresa.
- a = grupo atacante.
- h = grupo hostil.
- b = encuentro básico.
- v = avistamiento 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 camino
- +20 despejado
- 10 bosque
- 15 abrupto
- 30 bosque y abrupto
- 40 montañoso

Actividad de los habitantes:

- +25 hostiles
- +50 zona vigilada
- +100 alarma general (Apartado 14.2, pág. 66-68)
- +30 habitantes nocturnos (orcos, por ejemplo) de noche
- 30 habitantes nocturnos de día

General:

- 50 viajando de noche*
- 10 Percepción
- variable hechizos usados para detectar grupos.

Modificaciones a la Tirada de Evitación:

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 hechizos usados por el grupo
- 20 si se ha acampado tras viajar 12 horas
- 40 si se ha acampado tras viajar 16 horas.

* — Puede ser menor debido a la luz (por ejemplo, la luna o las estrellas en una noche despejada).

** — Los montaraces, hobbits y elfos cuentan como 1/2





ESCAPAR Y ESCONDERSE

A veces un grupo se verá perseguido en el campo por fuerzas hostiles. Puede que otro grupo les siga (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 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 trata como si fuera 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, a la que se suma la bonificación de Rastrear de uno de los personajes que persiguen y se resta la bonificación de Rastrear de uno de los personajes perseguidos (si el grupo perseguido se percata que le están siguiendo). Si no es así y no intenta cubrir su rastro, a este resultado se suma un + 40 adicional.
- 3) Si la maniobra de rastrear es un "éxito" o un "éxito absoluto" (en la tabla MT-2, pág. 243) 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.

Si los perseguidores avistan al grupo perseguido, la acción debe resolverse como una situación táctica (3ª Parte, pág. 42-57). 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).

Un flet
en Lórien



Apartado

14.2

14.3

14.4

14.3 • exploración 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 provoquen encuentros.

BÚSQUEDA DE LUGARES DE AVENTURAS

La búsqueda de lugares de aventuras se divide en dos categorías:

- La búsqueda de un lugar en particular
- 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 (Apartado 14.1, pág. 65). 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.

BÚSQUEDA 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 (pág. 256-257) 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 (pág. 256-257), 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;
 - + 2 por cada personaje del grupo que busque.
- 3) El éxito o fracaso se calcula a partir de la columna "Percepción y Rastrear" de la Tabla MT-2 (pág. 243):
 - "Éxito absoluto" indica que los buscadores han encontrado entre 1 y 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 "Fallo" significa que no se encuentran las hierbas.
 - "Fallo absoluto" o "Error garrafal" significa que no se encontrarán más dosis durante el resto de la jornada y el DJ quizá haga que el grupo encuentre un veneno o planta irritante y la confundan con una hierba curativa..

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.

14.4 • aventuras típicas

En este apartado se abocetan algunas aventuras típicas que el DJ puede usar. Son sugerencias genéricas y deben ser adaptadas a una región y circunstancia específica.

ESCENARIOS

Estos escenarios 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, esperando 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 lograr 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 motivos ocultos por los que está dispuesto a pagar los servicios de los PJs.

A veces los PJs tienen misiones que ellos mismos han escogido como por ejemplo 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 en el 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 desembocan en combates, a causa de encuentros con guardias o patrullas hostiles.

INCURSIÓN

La incursión es una aventura en la que se combate y se procede al saqueo y pillaje de algún lugar. No tiene por qué estar ubicada en un lugar de aventuras determinado. Los PJs salen en busca de cualquier pelea que les proporcione una buena recompensa (tesoro y puntos de experiencia).

SAQUEO

Un saqueo 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 a primera sangre usando sólo críticos tipo "A", hasta el duelo a muerte.

ENCUENTROS GENERALES

Además de los escenarios, las aventuras suelen tener lugar 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. En el Apartado 14.1 (pág. 65) hay una técnica recomendada para determinar cuándo tiene lugar un encuentro y de qué clase es.



15.0 • LA MAGIA Y LOS HECHIZOS

Tierra Media tenía vínculos especiales con las Tierras Inmortales que generaron el potencial para 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 importante, en la Segunda Edad. Al llegar a finales de la Tercera Edad era muy sutil, excepto en el caso de los dragones, los balgros, 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 hechizos 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.

USO DE LA MAGIA EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Este apartado trata de la magia y el uso de hechizos en el sistema de *El Señor de los Anillos*. El uso de hechizos se divide en dos reinos 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 hechizo. Este sistema de hechizos se limita a hechizos de nivel 1 a nivel 10 y a dos reinos de la magia, para proporcionar un marco de trabajo manejable en aventuras de niveles bajos. En el Apartado 5.6 (pág. 36) y en el Apartado 8.4 (pág. 54) se encuentran las reglas para aprender listas de hechizos y lanzarlos.

Para aventuras de niveles más altos y con un marco más detallado, el *Manual de Hechizos* de I.C.E. proporciona un sistema ampliado de hechizos con tres reinos de la magia, unos 2.500 hechizos y unas 150 listas de hechizos.

LOS PELIGROS DEL USO DE LA MAGIA

Hay dos peligros principales que ayudan a refrenar el uso de la magia durante la Tercera Edad. El primero, y más obvio, es la Sombra de Sauron de Mordor –atraer la atención del Ojo Sin Párpado ha llevado a la perdición a más de un hechicero. Los Directores de Juego que quieran restringir la magia en sus partidas encontrarán en el Apartado 15.3 (pág. 71) un mecanismo para reflejar este peligro.

El otro peligro es la influencia corruptora del uso de la magia para lograr objetivos “impuros”. A menos que se realice un hechizo para combatir a la “Oscuridad” o mantener el “Equilibrio”, existe una posibilidad de que el hechicero se corrompa y sea “atraído hacia las tinieblas”. Esto es lo que le sucedió a Saruman –usó muchas veces hechizos demasiado potentes. En el Apartado 15.4 (pág. 71) hay un método para expresar esa corrupción.

ESTABLECER RESTRICCIONES AL USO DE LA MAGIA

Al crear la ambientación de un juego de rol basado en la Tierra Media, el 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 aun más escasas. Desde luego que los elfos emplean la magia en la vida diaria, y que los enanos usan hechizos por diversas razones, incluso para fabricar juguetes maravillosos; sin embargo, estas habilidades no son necesariamente 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 del Apéndice A-2 (pág. 146-179) incluyen más información para cada raza en particular.

15.1 • La esencia

El reino de la Esencia utiliza el poder que reside en todo lo que existe en Arda, y en particular en Tierra Media. La Esencia, en Tierra Media, tiene su origen en La Canción (La Ainulindalé) que creó Arda y el orden de las cosas. Un personaje que realiza hechizos de la Esencia, contacta con este poder, lo moldea y lo dirige a sus hechizos. La mayor parte de los hechizos 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 hechizos de Esencia, más difícil resulta manipular la Esencia. Por tanto, al realizar o usar un hechizo de Esencia, NO se pueden llevar ni armadura, ni brazales, grebas o yelmos.

15.2 • La canalización

Los Valar son los vástagos de Eru (Dios) que vinieron a Arda para que se cumpliera La Canción. El reino de la Canalización utiliza el poder de los Valar canalizado a través de los personajes que realizan los hechizos. 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 hechizos de Canalización obtiene poder directamente de uno o más Valar, aunque ello no suela implicar la cooperación consciente del Vala en cuestión. De esta manera, los hechizos de este reino no reflejan necesariamente la naturaleza de los Valar, siempre y cuando los hechizos sean relativamente sutiles y de bajo nivel (por ejemplo, curación, dirección, etc.).

Hay hechizos 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 hechizos 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 hechizo de Canalización no se pueden llevar ni armadura, ni yelmos ni brazales o grebas de metal.

15.3 • factores de riesgo

Una de las principales razones del uso sutil y secreto de la magia y los hechizos es la presencia de Sauron en Mordor durante la Tercera Edad. Sauron no es de los que se contienen cuando cree necesario actuar con gran autoridad. Interviene de forma cauta y silenciosa, especialmente cuando se está recuperando tras una gran derrota, pero es capaz de explotar de forma inesperada.

Quienes viven bajo su vigilancia se muestran particularmente cuidadosos a la hora llamar su atención. Puede que esto contribuya a la discreción habitual en quienes poseen la habilidad de realizar hechizos. Para asegurarse, hay quienes temen o se preocupan por una posible perturbación en el Equilibrio de las Cosas, pero hay quienes están doblemente asustados, ya que podrían atraer la atención del Señor Oscuro o sus sicarios. Y otros han muerto a manos de Sauron u otros sujetos poderosos, ya que los valientes con poder a veces se atreven a enfrentarse a los más peligrosos.

El peligro que Sauron y sus sirvientes presentan para los lanzadores de hechizos se refleja en SA mediante los "factores de riesgo", que refleja la posibilidad que tiene de atraer la atención de Sauron o sus sirvientes. Cada Director de Juego deberá decidir si utiliza o no los factores de riesgo en sus partidas.

USO DE LOS FACTORES DE RIESGO

Cada vez que un personaje lanza un hechizo, el Director de Juego debería hacer una tirada abierta y añadir el factor de riesgo del hechizo. La tirada también debe modificarse con un factor que depende del periodo temporal.

Tirada de Riesgo = tirada abierta + factor de riesgo + modificador temporal

Principios de la Tercera Edad	-15
Mediados de la Tercera Edad	+0
Finales de la Tercera Edad	+25
Cuarta Edad	-25

Si el resultado modificado es superior a 100, algún tipo de "fuerza oscura" ha detectado el lanzamiento del hechizo. Se debe hacer a continuación una segunda tirada en la Tabla de Riesgo en el Uso de Hechizos ST-12 (pág. 264). En cuanto a lo demás, no sucede nada extraño.

Los resultados de la Tabla ST-12 no son más que notas que pueden ayudar a un Director de Juego a determinar las consecuencias del hechizo detectado. El DJ debería modificar los resultados para que reflejaran determinadas circunstancias específicas en zonas apropiadas.



15.4 • corrupción

Siempre que tiene lugar una pifia con hechizos existe una posibilidad de que el lanzador del hechizo quede parcialmente corrompido y un poco "atraído hacia las tinieblas". Ciertos resultados de la Tabla FT-3 (pág. 240) indican que quien ha lanzado el hechizo recibe una cantidad determinada de *Puntos de Corrupción* (PCs). Cuando esto sucede, el lanzador del hechizo debe hacer una Tirada de Resistencia contra un ataque de Esencia (el nivel de ataque es el nivel del hechizo que ha lanzado). Si logra pasar la TR, sólo obtiene la mitad de PCs (redondeando hacia abajo); de lo contrario, recibe todos los PCs.

El Director de Juego no debería aplicar los Puntos de Corrupción si fue lanzado un hechizo *adecuado* por motivos "puros" (es decir, con intención manifiesta de luchar o actuar contra el mal, para proteger a los débiles y a los desamparados, para proteger a los enfermos y heridos, etc.). La palabra clave es "adecuado". Es decir, no es muy apropiado lanzar una *Bola de Fuego* sobre un gamberro o un ladrón, pero sí lo es lanzarle un hechizo de *Sueño*.

Un DJ puede decidir también que los objetos "malvados" hagan ganar Puntos de Corrupción a quien los utilice. El origen de cualquier objeto es muy importante, aunque el objeto sólo sea un inocente sumando o multiplicador de hechizos; si un objeto fue creado por Sauron o uno de sus sicarios, su uso afectará al usuario de forma negativa aunque sólo sea de forma menor. En este caso, cada vez que un personaje utilice un objeto malvado, deberá hacer una Tirada de Resistencia (el nivel de ataque es 10). Si logra pasar la TR, no gana ningún PC; si no consigue pasarla, gana un PC. Ciertos artefactos malvados muy poderosos pueden hacer ganar más de un PC en el caso de fallar la TR.

Nota: Quizá un Director de Juego que desee arbitrar en un mundo en el que la magia sea muy frecuente prefiera ignorar por completo los *Puntos de Corrupción*.

El Director de Juego debería ir anotando los PCs que van obteniendo los personajes a medida que el juego avanza. El total de PCs de cada personaje *suele empezar a cero, y va aumentando* a medida que falla hechizos y utiliza objetos malvados (por ejemplo, el Anillo único corrompía a su portador rápidamente). Puede que un DJ también quiera otorgar más PCs por actos particularmente malvados. Asimismo, un DJ también debería permitir que ciertos rituales en ciertos lugares "purifiquen" (eliminen) los PCs de los personajes.

En general, los PCs de los personajes reflejan su tendencia hacia el mal. A esa escala, un total de cero indica un personaje "inocente" y un total de 100+ indica un personaje totalmente malvado. Los efectos concretos de los PCs dependen del criterio del DJ y el jugador que lleve al personaje corrupto, pero a continuación incluimos unas cuantas sugerencias:

- Si el personaje debe enfrentarse a una tentación, el DJ puede hacer una tirada abierta, añadir el total de PCs del personaje y restar su bonificación por PRE. Un resultado de 100+ indica que el personaje sucumbe ante la tentación.
- Si el Pj se encuentra ante un "ser malvado" que ordena al Pj llevar a cabo alguna acción, el Pj debe hacer una TR contra un ataque de Esencia, restándole su total de PCs y sumándole su bono por PRE (utilizar el nivel del ser malvado como nivel de ataque). En caso de que el Pj falle la TR, debe obedecer la orden del ser malvado.

Se debería hacer una TR por cada orden. Cada TR que se haga en un mismo día será modificada con un +5 por cada TR que el personaje haya intentado ese mismo día (es decir, la sexta TR contra las órdenes de alguien malvado en un mismo día proporciona una bonificación +25 a la TR).

15.5 • OBJETOS MÁGICOS

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

OBJETOS CON BONIFICACIONES DE HECHIZOS

Existen dos tipos de objetos mágicos, llamados objetos con bonificaciones de hechizos, que permiten a un personaje realizar más hechizos de los que podría realizar normalmente: son los sumandos de hechizos y los multiplicadores de hechizos. Los objetos con bonificaciones de hechizos 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 hechizos entre periodos de descanso de 8 horas. Los objetos con bonificaciones deben llevarse o portarse.

- Un **sumando de hechizos** de + 1 permite al personaje realizar un hechizo extra entre periodos de descanso de 8 horas además de los que puede realizar normalmente usando sus puntos de poder; un sumando de hechizos de + 2 permitirá realizar 2 hechizos extra; un sumando de hechizos de + 3, 3 hechizos extra, etc.
- Un **multiplicador de hechizos** de x2, dobla el número de puntos de poder de un personaje entre periodos de descanso de 8 horas; un multiplicador de hechizos de x3 los triplica, etc.

OBJETOS MÁGICOS 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 (Apartado 5.4.2, pág. 33). Sus bonificaciones se aplican a las tiradas apropiadas del personaje que esté utilizando los objetos.

OBJETOS MÁGICOS QUE CONTIENEN HECHIZOS

Algunos objetos mágicos contienen hechizos que un personaje puede lanzar. Dichos hechizos no necesitan puntos de poder y el personaje que realiza el Hechizo no tiene por qué haber aprendido la lista de donde viene el hechizo. Los hechizos de este tipo de objetos están englobados dentro de una de las siguientes categorías:

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 (pág. 243). Los objetos especiales con los que comienza el juego un personaje no necesitan esta tirada por parte del personaje para el que fueron ajustados. Un DJ puede incluir otros objetos que no necesiten de tiradas de Leer Runas o Usar Objetos, o que realicen el hechizo sin modificadores por preparación (instantáneos).

Los hechizos de este tipo de objetos pueden pertenecer a una de las siguientes categorías:

Pergamino con runas: Un pergamino con un hechizo escrito en él, que sólo puede ser realizado una vez antes de desaparecer. Se puede volver a usar un pergamino, escribiendo una nueva runa en él, usando un hechizo de la lista Vías de los Hechizos (Apéndice A-4.1, pág. 194).

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

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

Objeto de carga de hechizos: Un objeto mágico que contiene un hechizo que sólo puede realizarse un cierto número de veces (a lo que nos referimos como su número de cargas). Después, el objeto se gasta (pierde sus cargas) y no puede realizarse el hechizo. El tamaño del objeto determina el máximo número de cargas y el nivel máximo del hechizo:

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

VALORES RELATIVOS DE LOS OBJETOS MÁGICOS

El uso y disponibilidad de objetos mágicos en la Tierra Media es muy escaso. De hecho, algún Director de Juego quizá prefiera prohibir la compra y venta de objetos mágicos, permitiendo únicamente su intercambio limitado. Como mínimo, sugerimos que sólo se puedan comprar o vender objetos mágicos en grandes ciudades o en áreas civilizadas especiales. Y aun así, las transacciones deben llevarse a cabo de manera discreta. Normalmente, al vender un objeto mágico sólo se podrá obtener el 50% del valor relativo del objeto.

Frodo
contempla
el Ojo de
Sauron en el
Espejo de
Galadriel



Nota: Muchos compradores no creerán en un arma "mágica", y preferirán escuchar sus virtudes y probar el arma ellos mismos. Por ejemplo: esta espada está muy afilada, penetrará en las cotas de maila como si fueran mantequilla.

Para determinar el valor relativo (o sea, el precio) de un objeto mágico, hay que mirar primero en la tabla ST-4 (pág. 255) de Precios y Equipo, para determinar el precio base del objeto. Los precios base de objetos que contienen hechizos (sin incluir el precio del hechizo en sí) se incluyen en la tabla ST-7 (pág. 260). Si un objeto mágico contiene un hechizo, hay un coste adicional que se suma al precio base.

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.

Ejemplo: A continuación tenéis unos cuantos 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 hechizo 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 hechizo 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 hechizo de segundo nivel.

Varita de Calmar II: 70 mo + 1 mc

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

Daga con hechizo 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 hechizo de cuarto nivel, 75

mo ya que es dos veces al día en lugar de una.

Anillo con hechizo 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 hechizo de sexto nivel.

Hacha mágica + 15: 1250 mp = 125 mo

5 mp, precio de una hacha normal + 0x250, multiplicador debido a la bonificación de + 15

ST-7 TABLA DE TASACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

PRECIO =

(precio base + coste adicional) x factores multiplicadores.

FACTOR MULTIPLICADOR:

Por Bonificación del Objeto

Por el Peso del Objeto

10x . bonificación + 5

1x .. 100% del peso dado

50x . bonificación + 10

10x .. 80%-99% del peso dado

250x . bonificación + 15

50x .. 60%-79% del peso dado

1000x . bonificación + 20

100x .. 40%-59% del peso dado

5000x . bonificación + 25

PRECIOS BASE

• Un trozo de pergamino (contiene un hechizo): 1 mo.

• Una redoma de poción (contiene un hechizo): 10 mo.

• Un objeto diario: 20 mo. + el precio normal del objeto.

• Un objeto de cargas:

Varita: 10 mo. + coste normal del objeto

Vara: 20 mo. + coste normal del objeto

Bastón: 100 mo. + coste normal del objeto

• Sumando de hechizos + 1: 50 mo.

• Sumando de hechizos + 2: 100 mo.

• Sumando de hechizos + 3: 200 mo.

• Sumando de hechizos + 4: 400 mo.

• Multiplicador de hechizos x2: 200 mo.

• Multiplicador de hechizos x3: 400 mo.

• Un objeto con bonificación: el precio del objeto.

COSTE ADICIONAL (en monedas de oro) POR HECHIZOS INCLUIDOS:

Tipo de objeto
o bonificación

Nivel del hechizo 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

Nota: Recargar una varita, vara o bastón una vez ha quedado exhausto cuesta la mitad del precio del hechizo implantado aunque puede ser difícil encontrar a alguien con la disposición y capacidad necesarias.

* — Los hechizos de Canalización cuestan el doble que estos precios.

† — Una vez al día; se suma la mitad del precio por cada vez adicional al día.



16.0 • LA RELIGIÓN



La Tierra Media es un vasto continente que acoge a numerosas razas y culturas. La mayoría tienen su propio panteón de dioses y los rituales y preceptos correspondientes. 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 iluminados conocen la verdadera naturaleza de los seres 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. Aunque decidieron no volver a intervenir en la 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 está justificada, 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 *Maia*.

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 la 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 horribles formas.

Los quince Valar principales son denominados a menudo los *Poderes de Arda o Ainur*. Podéis encontrar su descripción completa en el Apartado 1.0 (pág 6-7). Ellos son los más reverenciados por los habitantes de Tierra Media. Dentro de este grupo, se destacan los ocho *Aratar* (Ensalzados): Manwé, Varda, Ulmo, Aulé, Yavanna, Námo, Nienna, Oromé y Morgoth. Los otros seis Valar principales son: Vána, Nessa, Irmo, Esté, Vairé, y Tulkas.

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



17.0 • HERIDAS, MUERTE Y CURACIÓN



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
- 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.

HERIDAS

Las heridas pueden ocurrir como resultado de ataques, pifias, fallos y hechizos. 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 el Apartado 8.3.1 (pág. 50-52).

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 (Apartado 5.4.2, pág. 34) 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 una herida determina que el Pj 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 Pj no morirá debido a dicha herida.
- 4) Especial: Algunos hechizos especiales o sucesos pueden llevar directamente a la muerte (por ejemplo, Gollum murió al caer a la Grieta del Destino).

DETERIORO DE CARACTERÍSTICAS

Si un cuerpo muerto sigue lo bastante herido como para morir, comenzará a deteriorarse normalmente. 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. El hechizo de Vida Suspendida no afectará a este tipo de deterioro.

Cuando una característica alcanza 0 o un resultado menor, el alma del Pj no volverá al cuerpo por medios normales (hechizos o hierbas).

Si se han curado todas las heridas recibidas por el cuerpo (o se ha empleado un hechizo de Preservación o alguna hierba), el personaje permanecerá en coma hasta que su alma regrese. En este caso, el deterioro se seguirá produciendo, pero mucho más lentamente. 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.

CURACIÓN

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.

CURACIÓN NATURAL Y PRIMEROS AUXILIOS

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 o 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.

CURACIÓN MEDIANTE HECHIZOS

Los animistas tienen ciertas listas de hechizos que les permiten curar heridas, conservar el cuerpo e impedir que el alma se separe del cuerpo (Apéndice A-4.6, pág. 206-209).

- El hechizo de *Preservación* de la lista de Canalización Directa (pág. 206) impide la descomposición del cuerpo de manera que no se produzca el deterioro de características tal y como se explica anteriormente.
- El hechizo *Vida Suspendida* de la misma lista evitará que el alma abandone un cuerpo moribundo (véase anteriormente). Una vez el alma ha abandonado el cuerpo, la *Vida Suspendida* no le hará volver.
- Para devolver un alma a su cuerpo haría falta un hechizo de *Resucitar*. *Resucitar* es un hechizo de, como mínimo, 12º nivel, y por tanto, no lo puede realizar un personaje jugador de El Señor de los Anillos. Quizá el DJ quiera que haya personajes no jugadores de alto nivel con este hechizo (por ejemplo, Elrond, Galadriel, Radagast, etc).

La eficacia del hechizo *Resucitar* variará según el nivel de quien lo realiza tal y como figura en la tabla IHT-3. Por cada "muerte" se puede intentar realizar un hechizo de *Resucitar* cinco veces –una con nivel 12 de eficacia, otra con nivel 15, otra con 17, otra con 20 y una última con nivel 25.

También hay una lista abierta de hechizos de Canalización, las Vías de la Superficie, que permiten la curación de golpes, quemaduras y congelaciones (Apéndice A-4.5, pág. 203).

Si los personajes están dispuestos a pagar hechizos de curación, el DJ debe determinar si hay un animista del nivel requerido disponible (esto forma parte del desarrollo de un área civilizada, Apartado 12.1, pág. 62). El precio recomendado es, como mínimo, el nivel del hechizo 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).

CURACIÓN CON HIERBAS

Las hierbas curativas son otra alternativa de curación. La tabla ST-5 (pág. 256-257) proporciona la siguiente información acerca de las hierbas

- Una lista de hierbas
- Sus precios en una ciudad
- Sus formas naturales
- Cómo prepararlas
- Dónde se las puede encontrar en las tierras salvajes.

En el Apartado 14.3 (pág. 68) da consejos sobre cómo llevar a cabo búsquedas de hierbas en áreas salvajes. Las hierbas de *Resucitar* son tratadas como hechizos de *Resucitar* de 20º nivel a efectos de fracaso, recuperación y limitaciones al realizar la curación.

IHT-1 TABLA DE DETERIORO DE CARACTERÍSTICAS

Tirada	Asalto tras la muerte		
	1º-6º	7º-18º	tras el 18º
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

IHT-2 TABLA DE RECUPERACIÓN

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

IHT-3 TABLA DE EFECTO Y PRECIOS DE RESUCITAR

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



18.0 • ASUNTOS DIVERSOS



hay muchos y diversos elementos de un juegos de rol de fantasía que añaden detalle, color y realismo. Muchos los elementos de un mundo real no pueden contemplarse, aunque en este apartado hablaremos de algunos de los temas más importantes.

VENENOS

Los venenos son una interesante ayuda de juego porque aportan peligro y tensión incluso al ataque o trampa más sencilla. La tabla ST-5 (pág. 256-257) proporciona una selección de venenos útiles, junto con sus precios, efectos, origen y forma.

ENFERMEDADES

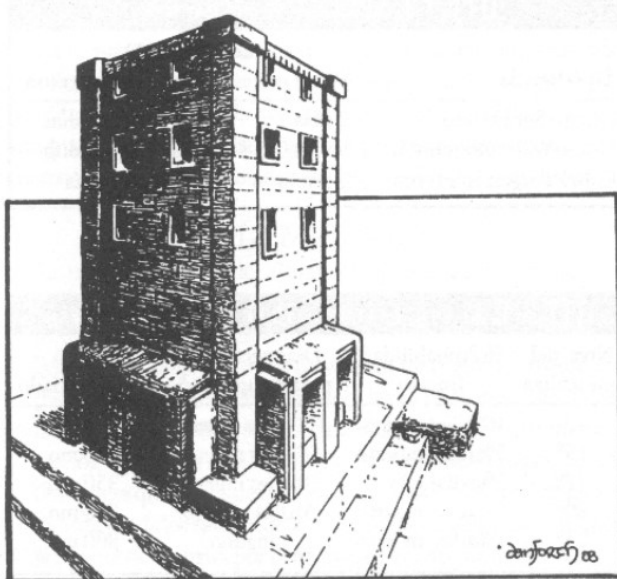
Las enfermedades también son interesantes y añaden realismo al juego. Pueden ir desde un resfriado corriente a una plaga creada por el Señor Oscuro para diezmar la población de ciertas regiones. La tabla ST-5 (pág. 256-257) nos resume la causa y efecto de ciertas enfermedades.

COMPRAR

Muchas zonas de Tierra Media funcionarán con un sistema de trueque (véase el texto de la página siguiente). Esto es, se cambian mercancías del mismo valor aproximado. Los valores en dinero pueden ser una referencia para los que usan el trueque. La tabla ST-4 (pág. 255) puede usarse para saber más o menos el valor de trueque de algunas mercancías. Sin embargo, a menudo es más sencillo manejar la compra y venta con dinero.

VENDER

Los precios incluidos en la tabla ST-4 son los que encontrarán los personajes cuando compran mercancías. Los precios para objetos mágicos se fijan según lo descrito en el Apartado 15.5 (pág. 72-73). 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).

Torre de
vigilanciaApartado
18.0

Un personaje puede intentar sacar algo más del 50% realizando una maniobra estática en la sección de Influencia e Interacción de la tabla de Maniobras Estáticas MT-2 (pág. 243). Esta tirada puede modificarse mediante la bonificación de habilidad de Comerciar (Apéndice A-5, pág. 212-213). 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)
- Sus técnicas comerciales (por ejemplo, si intenta vender al 80%, 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 tiempo cada día es importante cuando se va de aventuras. La tabla ST-8 (pág. 261) nos proporciona un método para determinar la temperatura y precipitaciones de un día determinado. El DJ deberá:

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

Sólo en las mayores ciudades de la Tierra Media (como Minas Tirith, Minas Ithil, Tharbad, Annúminas o Fornost) es común el intercambio de monedas por mercancías. En las tierras rurales de Arnor y Gondor, entre culturas diferentes (entre hombres del bosque y woses, por mencionar sólo dos) y en los refugios de los inmortales eldar, se utilizan diferentes métodos para distribuir la riqueza.

Nota: En la Tierra Media, una moneda es una medida específica de un metal precioso y no un símbolo de la promesa de un gobierno de reembolsar la moneda (ya que su valor material suele ser bastante escaso con algo de valor (a menudo oro o plata). Por lo tanto, las monedas de los reinos desaparecidos hace tiempo (como Númenor) siguen teniendo valor a pesar de haber pasado siglos o incluso milenios desde que las autoridades que las acuñaron desaparecieron.

El trueque es el sistema comercial más extendido en la Tierra Media. Las mercancías se intercambian por otras mercancías. Un herbolario de los hombres de los bosques puede cambiar sus cataplasmas curativas por una capa de lana. Un pastor eridoriano puede intercambiar su bala de lana por un saco de trigo. Un cazador lossoth puede cambiar un pellejo de oso polar por un reno entrenado para tirar de su trineo.

Incluso en las zonas en las que se suelen utilizar las monedas, la gente a menudo realiza intercambios basados en el trueque. Sin embargo, la circunstancia contraria —la circulación de monedas en zonas donde lo más común es el trueque— no es siempre posible. El grado de aislamiento es el elemento clave que marca esta circunstancia.

Las sociedades aisladas que no utilizan las monedas no tienen demasiados usos para las mismas. Piensa en un jinete Oriental que recibe una oferta en monedas de oro a cambio de sus hermosos caballos. El caballo puede cabalgar junto a él cuando lleve a cabo sus desplazamientos nómadas, pero el oro es pesado y debería transportarlo. El caballo, como parte de un rebaño, puede proporcionarle una esposa, o incluso podría ser intercambiado por una tienda de campaña digna de un rey. El oro no podría cambiarse por nada que poseyeran los demás miembros de la tribu. Y un Oriental suele encontrarse con un gondoriano o con un dorwinadan (que probablemente poseen pocas cosas que desee adquirir) una vez cada década. ¡Por lo tanto, no aceptará las monedas de un viajero aventurero!

Nota: No todas las comunidades nómadas rechazan el cambio con monedas. Los Hombres del este, exploradores que miden la riqueza según la cantidad de caballos que poseen, sí que lo hacen. Sin embargo, los mercados nómadas, como los haradrim, consideran que las monedas, las gemas y las joyas son la forma más compacta de transportar las riquezas.

El otro método predominante de distribuir la riqueza se basa en los vínculos de parentesco o de obligaciones de soberanía. En este sistema, un señor está obligado por la ley o por la tradición a proporcionar a sus vasallos ciertos bienes —normalmente comida, refugio, ropas, herramientas y armas— para sus familias y protegidos. A su vez, el vasallo proporciona una parte de estos bienes a sus siervos y sus familias, que le han jurado fidelidad a ellos y a su señor.

Normalmente, dentro de este “sistema jerárquico”, un siervo o un vasallo que lleva a cabo una hazaña de gran coraje (o celebra una fiesta con buenos augurios) puede recibir varios regalos por parte del señor en conmemoración de ello. Estos regalos pueden ser gemas, joyas, hermosos vestidos o muebles, tierras, una mansión, una poderosa montura o el derecho de tomar bajo su protección a más siervos.

La mayoría de sociedades y culturas de la Tierra Media utilizan una mezcla única de los tres principales sistemas de intercambio. Los eldar utilizan el sistema jerárquico en su forma más pura. Los dúnedain, enormemente influidos por los elfos, mezclan este sistema con los mercados libres basados en las monedas. Los woses dependen exclusivamente del trueque para efectuar sus intercambios. La siguiente lista especifica las particularidades de cada cultura.

Enanos: Intercambio jerárquico limitado (del rey con sus vasallos); están bastante extendidos los mercados libres basados en las monedas; el trueque es bastante raro.

Umli: Intercambio jerárquico limitado; en los demás casos, exclusivamente trueque.

Eldar: Intercambio exclusivamente jerárquico (del señor con sus vasallos y de éstos con sus siervos); los huéspedes procedentes de otras culturas deben ser mantenidos con regalos, hasta que se marchan o bien (raramente) se les permite jurar fidelidad a su señor feudal.

Avári: Varía desde el intercambio jerárquico hasta el trueque, los mercados libres basados en las monedas son muy raros.

Hobbits: Intercambio jerárquico limitado (del rey de Arnor con el Thain); grandes mercados libres basados en las monedas; algo de trueque.

Beórñidas: Principalmente, intercambio jerárquico; algo de trueque; en la Tercera Edad, tras la Búsqueda de Erebor, los señores beórñidas comenzaron a aceptar las monedas de los viajeros.

Corsarios: Predomina el intercambio jerárquico; además, hay bastantes mercados libres basados en las monedas; algo de trueque.

Dorwinrim: Mercados libres basados en las monedas y bastante trueque.

Dúnedain: Predomina el intercambio jerárquico; grandes mercados libres basados en las monedas; bastantes trueques.

Dunlendinos: Intercambio jerárquico limitado (normalmente sólo refugio y comida); trueque bastante extendido; todos (salvo las tribus más aisladas) suelen aceptar una limitada cantidad de monedas por parte de los extranjeros.

Eridorianos: Trueque bastante extendido; intercambio jerárquico bastante extendido (de los vasallos arnorianos con sus siervos); en algunos pueblos se utilizan monedas.

Gondorianos: El mercado libre basado en las monedas está bastante extendido; intercambio jerárquico limitado (de los vasallos gondorianos con sus siervos); algo de trueque.

Haradrim: Intercambio jerárquico limitado (división del botín tras los ataques); está bastante extendido el mercado libre basado en las joyas de oro; se aceptan las monedas.

Hombres de los bosques: Exclusivamente trueque; se aceptan algunas monedas.

Lossoth: Exclusivamente trueque.

Númenóreanos negros: Intercambio jerárquico muy limitado y simbólico (sólo entre los nobles de más alta alcurnia); el mercado libre basado en monedas está bastante extendido; algo de trueque.

Hombres del este: Varía según la tribu; en general, exclusivamente trueque; no se aceptan monedas.

Rohirrim: Intercambio jerárquico limitado (del patriarca con su familia; el rey entrega a sus mariscales y tropas todo tipo de armas y material de guerra); está bastante extendido el mercado libre basado en monedas de plata; el trueque está bastante extendido.

Variags: Exclusivamente trueque; no se aceptan monedas; intercambio jerárquico limitado (división de los beneficios tras los ataques).

Woses: Exclusivamente trueque; no se aceptan monedas.

Orcos: Predomina el intercambio jerárquico (del señor orco o de Sauron con sus sirvientes); también se intercambia la riqueza mediante robos usando la violencia o el sigilo; se aceptan las monedas.

Trolls salvajes: No hay ningún sistema de intercambio voluntario; todo se consigue mediante robos, sea con violencia o con sigilo.

Trolls negros: Predomina el intercambio jerárquico (de Sauron con sus servidores); también se intercambia la riqueza mediante robos usando la violencia o el sigilo; se aceptan las monedas, pero no se las entiende completamente.

Mediotrolls: Predomina el intercambio jerárquico (de Sauron con sus servidores); también se intercambia la riqueza mediante robos usando la violencia o el sigilo; se aceptan las monedas, y se las valora como en la mayoría de culturas humanas civilizadas.