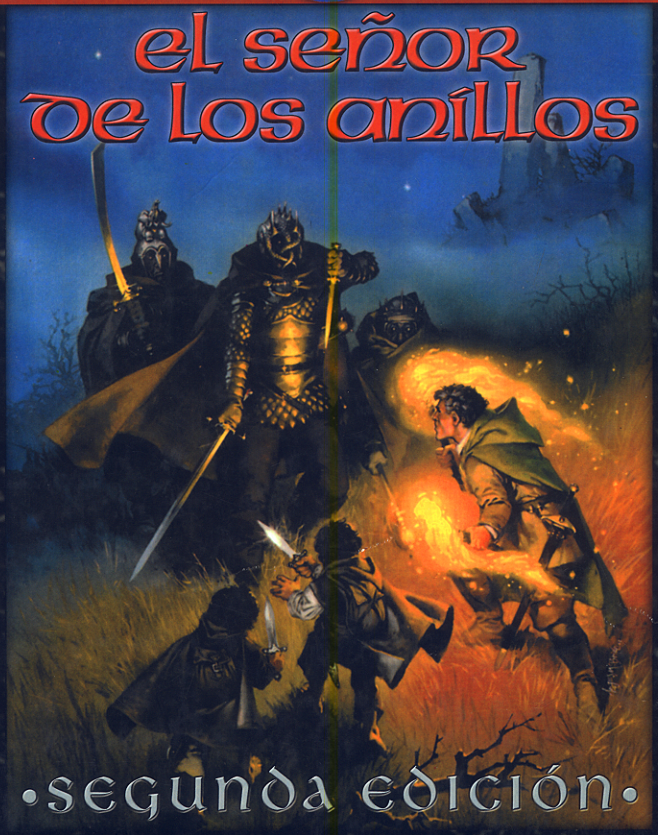
Tierra Media

El Señor de los Anillos



•Segunda Edición•

Basado en las obras de J.R.R. Tolkien
El Hobbit™ y El Señor de los Anillos™

Índice de contenidos

• PRIMERA PARTE • Introducción

1.0 Jugar a rol en el mundo de Tolkien 2-15
¿Qué es un juego de rol de fantasía? 2-3
Aventuras en la Tierra Media 4
El lugar llamado Tierra Media 5
Magia, mitos y religión 6-7
Tu personaje en El Señor de los Anillos 7
El Hobbit y *El Señor de los Anillos* 8-13
Un ejemplo de aventura de rol 14-15
2.0 Cómo se juega: Reglas y Guías 16-19
2.1 Aprender a usar *El Señor de los Anillos* 16
Pasar de *SA Básico* a *SA* 17
2.2 Tiradas de dados 18
2.3 Definiciones 19

• SEGUNDA PARTE • Tu Personaje

3.0 Seguimiento de tu personaje 21-23
3.1 Las plantillas de personaje 21
3.2 Si quieres desarrollar tu propio personaje 21
4.0 El rol de tu personaje 24-25
5.0 Los factores que definen a tu personaje 26-41
5.1 Características físicas y mentales 27
5.2 Raza y cultura 28
5.3 Profesiones 30
5.4 Habilidades 31-35
5.4.1 Bonificaciones por grado de habilidad 31
5.4.2 Habilidades primarias 31-34
5.4.3 Habilidades secundarias 35
5.5 Nivel de experiencia 35
5.6 Listas de hechizos y puntos de poder 36
5.7 Factores diversos 36-37
6.0 Experiencia y subida de nivel 38-41
6.1 Puntos de experiencia 38
6.2 Niveles de los personajes 41
6.3 Subir un nivel 41

• TERCERA PARTE • Realizar Acciones

7.0 Secuencia de acciones durante un asalto 42-43
8.0 Las acciones 44-54
8.1 Movimiento 45
8.2 Maniobras 46-49
8.2.1 Maniobras estáticas 46-47
8.2.2 Maniobras de movimiento 48-49
8.3 Ataques 50-54
8.3.1 Resultados de los ataques 50-52
8.3.2 Ataques con hechizos 52
8.3.3 Ataques con proyectiles 52
8.3.4 Ataques cuerpo a cuerpo 54
8.4 Preparar y realizar hechizos 54
9.0 Representación de la situación física 55
Encaramiento – Comunicación entre personajes
10.0 Manejar situaciones especiales 56-57
Percepción –Acciones conflictivas –Orientación –Efectos de los hechizos –Actividad restringida

• CUARTA PARTE •

La Labor Del Director De Juego: El Sistema Del Mundo

11.0 Los personajes no jugadores (PNJ) 59-61
11.1 La población general 59
11.2 Poblaciones hostiles 60
11.3 Habitantes de los lugares de aventuras 60
11.4 Descripción de las criaturas de la Tierra Media 60
11.5 Compañeros de los personajes jugadores 60-61
12.0 La ambientación 62-63
12.1 Áreas civilizadas 62
12.2 El campo 63
12.3 Lugares de aventuras 62-63
13.0 La trama 64
14.0 Aventuras y actividades en el medio estratégico 65-69
14.1 Actividad en las áreas civilizadas 65
14.2 Actividad en el campo 66-68
14.3 Exploración en el campo 68
14.4 Aventuras típicas 69
15.0 Magia y hechizos 70-73
15.1 Esencia 70
15.2 Canalización 70
15.3 Factores de riesgo 71
15.4 Corrupción 71
15.5 Objetos mágicos 72-73
16.0 Religión 74
17.0 Heridas, muerte y curación 74-75
18.0 Asuntos diversos 76-77
Economía en la Tierra Media 77

• QUINTA PARTE •

Diseñar un Personaje

19.0 Generación de las características 79
20.0 Elección de raza y cultura 80-81
21.0 Elegir una profesión 82-83
22.0 Historial y rasgos de interpretación 84-87
23.0 Desarrollo de las habs. de la adolescencia 88-89
24.0 Desarrollo de las habs. en el aprendizaje 90-91
25.0 El papel de tu personaje 92
26.0 Preparar al personaje 92-95
27.0 Seguimiento de tu personaje 96-97

• SEXTA PARTE •

Un Ejemplo de Ambientación

Áreas civilizadas – La posada junto el Último Puente .. 98-100
El campo –
Colinas y arboledas del Bosque de los Trolls 101
Lugares de aventuras –Un castillo en ruinas 102-110
Lugares de aventuras –Una guardia de Trolls 111-112

• SÉPTIMA PARTE •

Los Apéndices

A-1 Las plantillas de personaje 113-145
Guerrero Númenóreano Negro *–Indrâzor* 114-115
Guerrero Rohir *–Lóvyn* 116-117
Guerrero Enano *–Balî Yelmorrojo* 118-119
Guerrero Elfo Sinda *–Camthalion* 120-121
Explorador Dunlendino *–Belgîlwa* 122-123
Explorador Hobbit *–Baffo Nortuk* 124-125
Explorador Enano *–Dwalin* 126-127
Explorador Elfo Silvano *–Lóthiviel* 128-129
Montaraz Dúnadan *–Galadhil* 130-131
Montaraz Hombre de los Bosques *–Skutilla* 132-133
Bardo Dorwinadan *–Widonu* 134-135
Bardo Elfo Noldo *–Lólindir* 136-137
Mago Elfo Silvano *–Lanealas* 138-139
Mago Dúnadan *–Mírwen* 140-141
Animista Medioelfo *–Elbragol* 142-143
Animista Beórnida *–Beralâth* 144-145
A-2 Las razas/culturas 146-179
A-2.1 Enanos *(Enanos –Umli)* 146-148
A-2.2 Elfos *(Noldor –Sindar –Elfos silvanos –Medioelfos)* ... 149-154
A-2.3 Hobbits 155-156
A-2.4 Humanos 156-175

Índice de contenidos

• PRIMERA PARTE • Introducción

1.0 Jugar a rol en el mundo de Tolkien 2-15
¿Qué es un juego de rol de fantasía? 2-3
Aventuras en la Tierra Media 4
El lugar llamado Tierra Media 5
Magia, mitos y religión 6-7
Tu personaje en El Señor de los Anillos 7
El Hobbit y *El Señor de los Anillos* 8-13
Un ejemplo de aventura de rol 14-15
2.0 Cómo se juega: Reglas y Guías 16-19
2.1 Aprender a usar ***El Señor de los Anillos*** 16
Pasar de ***SA Básico*** a ***SA*** 17
2.2 Tiradas de dados 18
2.3 Definiciones 19

• SEGUNDA PARTE • Tu Personaje

3.0 Seguimiento de tu personaje 21-23
3.1 Las plantillas de personaje 21
3.2 Si quieres desarrollar tu propio personaje 21
4.0 El rol de tu personaje 24-25
5.0 Los factores que definen a tu personaje 26-41
5.1 Características físicas y mentales 27
5.2 Raza y cultura 28
5.3 Profesiones 30
5.4 Habilidades 31-35
5.4.1 Bonificaciones por grado de habilidad 31
5.4.2 Habilidades primarias 31-34
5.4.3 Habilidades secundarias 35
5.5 Nivel de experiencia 35
5.6 Listas de hechizos y puntos de poder 36
5.7 Factores diversos 36-37
6.0 Experiencia y subida de nivel 38-41
6.1 Puntos de experiencia 38
6.2 Niveles de los personajes 41
6.3 Subir un nivel 41

• TERCERA PARTE • Realizar Acciones

7.0 Secuencia de acciones durante un asalto 42-43
8.0 Las acciones 44-54
8.1 Movimiento 45
8.2 Maniobras 46-49
8.2.1 Maniobras estáticas 46-47
8.2.2 Maniobras de movimiento 48-49
8.3 Ataques 50-54
8.3.1 Resultados de los ataques 50-52
8.3.2 Ataques con hechizos 52
8.3.3 Ataques con proyectiles 52
8.3.4 Ataques cuerpo a cuerpo 54
8.4 Preparar y realizar hechizos 54
9.0 Representación de la situación física 55
Encaramiento – Comunicación entre personajes
10.0 Manejar situaciones especiales 56-57
Percepción –Acciones conflictivas –Orientación
–Efectos de los hechizos –Actividad restringida

• CUARTA PARTE •

La Labor Del Director De Juego: El Sistema Del Mundo

11.0 Los personajes no jugadores (PNJ) 59-61
11.1 La población general 59
11.2 Poblaciones hostiles 60
11.3 Habitantes de los lugares de aventuras 60
11.4 Descripción de las criaturas de la Tierra Media 60
11.5 Compañeros de los personajes jugadores 60-61
12.0 La ambientación 62-63
12.1 Áreas civilizadas 62
12.2 El campo 63
12.3 Lugares de aventuras 62-63
13.0 La trama 64
14.0 Aventuras y actividades en el medio estratégico 65-69
14.1 Actividad en las áreas civilizadas 65
14.2 Actividad en el campo 66-68
14.3 Exploración en el campo 68
14.4 Aventuras típicas 69
15.0 Magia y hechizos 70-73
15.1 Esencia 70
15.2 Canalización 70
15.3 Factores de riesgo 71
15.4 Corrupción 71
15.5 Objetos mágicos 72-73
16.0 Religión 74
17.0 Heridas, muerte y curación 74-75
18.0 Asuntos diversos 76-77
Economía en la Tierra Media 77

• QUINTA PARTE •
Diseñar un Personaje

19.0 Generación de las características 79
20.0 Elección de raza y cultura 80-81
21.0 Elegir una profesión 82-83
22.0 Historial y rasgos de interpretación 84-87
23.0 Desarrollo de las habs. de la adolescencia 88-89
24.0 Desarrollo de las habs. en el aprendizaje 90-91
25.0 El papel de tu personaje 92
26.0 Preparar al personaje 92-95
27.0 Seguimiento de tu personaje 96-97

• SEXTA PARTE •
Un Ejemplo de Ambientación

Áreas civilizadas – La posada junto el Último Puente .. 98-100
El campo –
Colinas y arboledas del Bosque de los Trolls 101
Lugares de aventuras –Un castillo en ruinas 102-110
Lugares de aventuras –Una guardia de Trolls 111-112

• SÉPTIMA PARTE •
Los Apéndices

A-1 Las plantillas de personaje 113-145
Guerrero Númenóreano Negro *–Indrâzor* 114-115
Guerrero Rohir *–Léowyn* 116-117
Guerrero Enano *–Balí Yelmorrojo* 118-119
Guerrero Elfo Sinda *–Camthalion* 120-121
Explorador Dunlendino *–Belefleca* 122-123
Explorador Hobbit *–Boffo Nortuk* 124-125
Explorador Enano *–Dwalin* 126-127
Explorador Elfo Silvano *–Lóthiniel* 128-129
Montaraz Dúnadan *–Galadhil* 130-131
Montaraz Hombre de los Bosques *–Skutilla* 132-133
Bardo Dorwinadan *–Widonu* 134-135
Bardo Elfo Noldo *–Lólindir* 136-137
Mago Elfo Silvano *–Lamalas* 138-139
Mago Dúnadan *–Mírwen* 140-141
Animista Medioelfo *–Elbragol* 142-143
Animista Beórnida *–Beraláth* 144-145
A-2 Las razas/culturas 146-179
A-2.1 Enanos *(Enanos –Umli)* 146-148
A-2.2 Elfos *(Noldor –Sindar –Elfos silvanos –Medioelfos)* ... 149-154
A-2.3 Hobbits 155-156
A-2.4 Humanos 156-175

• primera parte •
introducción

1.0 JUGAR A ROL EN EL MUNDO DE TOLKIEN

"Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.
Siete para los Señores Enanos en casas de piedra.
Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.
Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
un anillo par atraerlos a todos a atarlos en las tinieblas
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
—Gandalf recitando un antiguo verso a Frodo Bolsón
SdlA I

Esta evocativa cita capta la esencia de la saga de ***El Señor de los Anillos***. Las inspiradoras palabras se refieren a la lucha épica de los Hijos de Eru –Elfos, Enanos y Hombres- contra el terrorífico mal engendrado por el Señor Oscuro, Sauron de Mordor. Esta narración se encuentra entre las obras cumbres de la literatura fantástica. Su ambientación, la Tierra Media, es tan rica como cualquier otro entorno literario.

Construida sin fisuras y absolutamente creíble, la Tierra Media "vive" en la mente de todos aquellos que han tenido la suerte de adentrarse en los magníficos relatos de J.R.R. Tolkien. Es un mundo repleto de textos evocadores, tanto en prosa como en verso, de situaciones y personajes pintorescos, de idiomas y culturas fabulosos, y (quizá lo mejor de todo) de mensajes y lecciones sinceras y de corazón acerca de la naturaleza del bien y del mal. En ella, Elfos inmortales, Enanos fieles, Hombres apasionados y Hobbits sencillos presentan batalla con todo en contra. Combatiendo a los prejuicios, la avaricia, el miedo y la tentación, luchan en medio de las sombrías corrientes de un mundo hecho pedazos.



La Comunidad del Anillo

El juego de rol de ***El Señor de los Anillos*** te permite adentrarte en el maravilloso mundo de J.R.R. Tolkien. Si te gusta la aventura, el drama, la fantasía, los cuentos de hadas o simplemente investigar misterios insondables, te encantará el juego. Puedes jugar a rol en la Tierra Media, encontrándote con los mismos desafíos y compartiendo las mismas alegrías y terrores experimentadas por Trancos, Gimli, Legolas y Frodo.

El juego de rol de ***El Señor de los Anillos*** es un sistema de juego de rol completo, en el que proporcionamos pautas que contemplan todos los aspectos de un juego de aventuras. Es todo lo que necesitas para comenzar una misión sencilla o una campaña grandiosa. Además de incluir reglas acerca del desarrollo e interpretación de los personajes, maniobras y combate, magia y curación, encuentros y aventuras (y demás), proporcionamos multitud de ayudas de juego y mucha información acerca de la región a la que los Elfos llaman Endor: la Tierra Media. Esperamos que leas todo el libro, reúnas a unos cuantos amigos y disfrutéis juntos de un maravilloso viaje en la mejor ambientación de fantasía jamás publicada.

¿Qué es un juego de rol de fantasía?

Como probablemente ya sepas, jugar a rol es parecido al teatro. El árbitro, o director de juego, hace las veces de actor/director, mientras que los jugadores representan a los protagonistas. Todos combinan su talento e imaginación para concebir una historia espontánea que nunca carece de acción, intriga y aventura.

La manera más sencilla de entender un juego de rol es pensar que se trata de una obra de ficción similar a una novela (o a una obra de teatro, o a una película). En una novela, el autor determina la ambientación, así como las acciones de todos los personajes y con ello el argumento; sin embargo, en un juego de rol, el autor (a quien llamaremos Director de Juego) sólo establece la situación y algunos de los elementos básicos del argumento. Los jugadores y el DJ dictan las acciones de los personajes (y con ello el argumento) durante el juego. Cada uno de los "jugadores" con-

trola las acciones de sus "personajes jugadores", mientras que el DJ dirige las acciones de todos los demás personajes (que se llaman personajes no jugadores). De esta manera, cada jugador asume el papel de su personaje y el DJ interpreta los papeles de los PNJs En otras palabras, un juego de rol de fantasía es una novela "viva" en la que la interacción entre los actores (personajes) crea un argumento que cambia constantemente.

El DJ también se asegura que todos los personajes realicen acciones que son posibles es dentro del marco de la situación que él ha desarrollado (su mundo fantástico). Es aquí donde el componente fantástico y el "lúdico" se unen para definir lo que es un juego de rol de fantasía. Un DJ crea una ambientación que no está limitada por las realidades de nuestro mundo, de manera que se podría encuadrar dentro del género de ficción conocido como "fantasía". Sin embargo, el director de juego emplea un conjunto de reglas que definen y controlan las realidades físicas de su mundo fantástico. El uso de estas reglas sirve para llevara cabo el proceso de convertir la "novela" del juego de rol" en una partida.

La Ambientación

Así, un juego de rol de fantasía (JRF) tiene lugar en un mundo cuya realidad no es la nuestra, sino que viene definida por un conjunto de reglas. La creación del argumento en un juego de rol es un proceso continuo que puede verse afectado tanto por el DJ como por los jugadores, pero que ninguno de ellos controla totalmente. El argumento se genera gracias a la interacción entre los diferentes personajes y la ambientación del juego.

Como un rol de fantasía es, al fin y al cabo, un juego, debe ser interesante, emocionante y lleno de retos. Uno de los principales objetivos en un juego de rol es que cada jugador asuma la personalidad de su personaje, reaccionando ante los acontecimientos como lo haría aquél. Esta es la diferencia fundamental entre el rol y otros juegos como el ajedrez o el bridge. El personaje de un jugador no es un naipe o una ficha; en un buen juego de rol el jugador se pone en el lugar de su personaje. El director de juego usa descripciones detalladas, dibujos y mapas para ayudar a que los jugadores visualicen lo que les rodea y a los otros personajes. Además, cada jugador debería reaccionar y hablar a los demás personajes como lo haría su personaje. Todo ello crea un ambiente de complicidad, emoción y realismo (en una ambientación fantástica, naturalmente).

El Director de Juego

Se ha descrito al director de juego como el "autor" limitado del juego de rol, aunque en realidad es algo más. El director de juego no sólo describe todo lo que sucede en el juego como si realmente les estuviese ocurriendo a los personajes jugadores, sino que actúa también como árbitro y juez cuando deben resolverse las acciones que los jugadores intentan.

El director de juego debe hacer muchos preparativos antes de comenzar la sesión de juego. Debe inventarse la situación y los escenarios que aparecerán en el juego, usando las reglas del juego, y material de su invención o comercializado. El director de juego es el único que conoce gran parte de la información relacionada con la ambientación hasta que los jugadores se encuentren con ciertas situaciones en el transcurso del juego. Además, él interpreta a todos los personajes y criaturas que no son personajes controlados por los jugadores, pero que se mueven y actúan en el marco del juego.



Gandalf

Los Jugadores

Cada uno de los jugadores crea y desarrolla un personaje usando las reglas del juego y la ayuda del DJ (para la historia y antecedentes del personaje).

Cada personaje jugador tiene unas puntuaciones numéricas de sus atributos, capacidades y habilidades. Estas puntuaciones dependen de cómo desarrolla el jugador a su personaje usando las reglas del juego, y sirven para averiguar qué probabilidad tiene el personaje de realizar ciertas acciones.

Muchas de las acciones que los personajes intentan durante el juego tienen una probabilidad de éxito y una probabilidad de fracaso.

Por tanto, aunque son el director de juego y los jugadores los que inician las acciones durante la partida, el éxito o fracaso de estas acciones viene determinado por las reglas, las puntuaciones de los personajes y el factor aleatorio de una tirada de dados.

Por último, un juego de rol de fantasía trata sobre aventuras, magia, acción, peligros, combates, tesoros, héroes, villanos, vida y muerte.

En resumen, en el rol, los jugadores dejan atrás el mundo real y entran en un mundo donde lo fantástico es real y la realidad está limitada únicamente por la imaginación del director de juego y los propios jugadores.

Aventuras en la Tierra Media

"¿Dónde están ahora los Dúnedain, Elessar, Elessar?
¿Por qué tus gentes andan errantes allá lejos?
Cercana está la hora en que volverán los Perdidos,
y del Norte descienda la Compañía Gris.
Pero sombría es la senda que te fue reservada:
los Muertos vigilan el camino que lleva al Mar."
—La Reina Galadriel, dirigiéndose al Montaraz Aragorn (Elessar)
SdlA II

El Señor de los Anillos excita tu imaginación y te deja con el ansia de correr aventuras. ***El juego de rol de El Señor de los Anillos*** te ayuda a transformar tus sueños en realidad. Sales de este mundo y te adentras valientemente en la Tierra Media, donde puedes ser un elfo, un hobbit, un hombre, o incluso un orco en ***El Señor de los Anillos***. Puedes comer pasteles en la Comarca, hojear libros en Rivendel, escalar las escarpadas Montañas Nubladas o luchar con los dragones en el *Brezal Seco*. En lugar de limitarte a leer sobre los servidores del Maligno, puedes hacer algo para detenerlos. Lucha contra los sicarios de la Mano Blanca, combate a los Jinetes Negros o espía a los hombres de Mordor. Ve a donde te lleve tu misión, y tu coraje.

La Tierra Media presenta oportunidades ilimitadas para correr aventuras. Es una región turbulenta, desgarrada por una contienda de enormes proporciones en la que están implicados multitud de razas y pueblos, objetivos y alianzas, monstruos y artefactos, sueños y anhelos, héroes y villanos. Las fuerzas del orden combaten a las del caos, mientras los profetas de la esperanza se alzan contra los apóstoles de la condenación. Los campeones de la causa del bien son locos bondadosos, optimistas valientes, guerreros sombríos y soñadores geniales que defienden la libertad ante los cobardes, cínicos y opresores que sirven a la causa de las tinieblas. En Endor hay sitio para casi cualquier tipo de aventurero, o para cualquier clase de aventura, expedición o campaña.

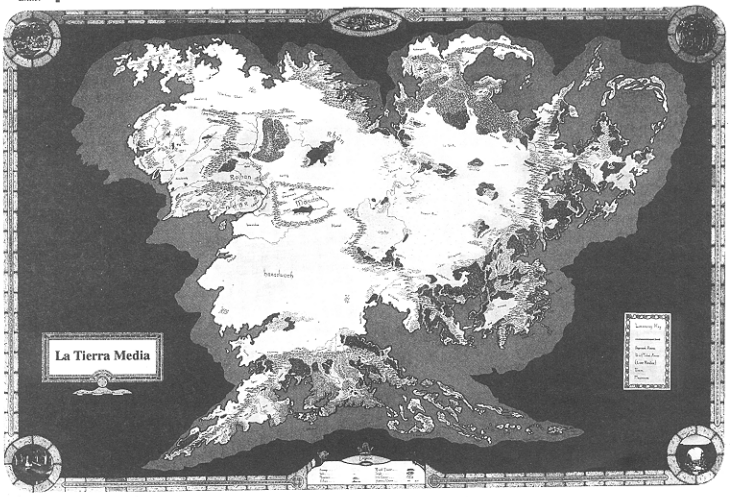
Y la base de todo ellos son las cuestiones grandiosas que proporcionan una sólida base a las maravillosas historias y a las irresistibles aventuras.

Dos de estas cuestiones dan color a la vida en la Tierra Media durante la Guerra del Anillo. La primera es la disputa entre los "protectores" justos –aquellos que veneran y guardan los dones de Eru, la Gran Música de la Creación, el Fuego Imperecedero, y el Equilibrio de las Cosas- y los "ultrajadores" egoístas, de los cuales muchos comparten el terrible punto de vista del Oscuro. La segunda es la marcha culminante hacia una transformación permanente del mundo, el supuesto fin de los Años Malditos. Como dijo Saruman en una ocasión: *"Los Días Antiguos han terminado. Los Días Medios ya están pasando. Los Días Jóvenes comienzan ahora."* (**SdlA I**).

Ambos temas abordan la naturaleza del cambio fundamental, ya sea bueno, malo o indiferente, y ambos nos desafían a entender cómo se puede convertir la Tierra Media en un mundo mejor.

Te invitamos a aceptar esos desafíos, crear un personaje y salir de aventuras. Por tanto, sigue leyendo.

Endor



El Lugar Llamado Tierra Media

Aun detrás del recodo quizá todavía esperen
un camino nuevo o una puerta secreta;
y aunque a menudo pasé sin detenerme,
al fin llegará un día en que iré caminando
por esos senderos escondidos que corren
al oeste de la Luna, al este del Sol.
—De una antigua canción de camino, **Sdla III**

Antes de salir de aventuras por toda la Tierra Media, sería bueno que supieras algunas características del lugar. Después de todo, va a ser el hogar de tu personaje. Así que vamos a proporcionarte un poco de información sobre el mundo, su historia y sus gentes. Comenzaremos con un poco de geografía.

Las Tierras del Mundo de Tolkien

La Tierra Media no es un mundo; es un continente. Es Endor, la "Tierra del Medio", en el mundo que los elfos llaman Arda (Q. "El Lugar"). En Arda existen tres continentes:

- **Endor**, o la Tierra Media;
- **Aman**, o el Reino Bienaventurado; y
- **Mórenorë**, la Tierra Oscura.

La **Tierra Media** se encuentra muy al este de Aman y unas cuantas leguas al norte de Mórenorë. Los cronistas de Endor se refieren a veces a Aman como la "Tierra del Este", y a Mórenorë como la "Tierra del Sur". Creada por Eru –el Único- como una tierra para que vivieran sus Hijos (los Eruhíni), la Tierra Media es la más antigua de las tres masas continentales. Es un lugar mágico poblado por todo tipo de criaturas, una tierra cada vez más dominada por los hombres.

Mórenorë, o "Tierra Oscura", es el más pequeño de los tres continentes de Arda. (La isla-continente de Númenor, que era más pequeña, se hundió en el Belegaer durante los últimos años de la Segunda Edad). Es un lugar cálido y sombrío, y permanece prácticamente inexplorado. Las leyendas dicen que está maldito y repleto de monstruos, y poblado sólo por un puñado de razas salvajes. Durante los Días Antiguos, **Mórenorë** estaba casi conectada con Endor por sus extremos nororiental y noroccidental. Hoy en día, las dos tierras siguen bastante cercanas la una de la otra, separadas únicamente por las inquietas aguas del pequeño océano que los eldar llaman Haragaer. De ahí que la Tierra Oscura sea también llamada "Hyarmenorë", la Tierra del Sur.

Aman, el "Reino Bienaventurado", es también conocido como las Tierras Inmortales y las Tierras Imperecederas. Se trata de un joven continente situado en el Extremo Oeste, al otro lado del Mar Separador, muy al oeste de Mórenorë y de la Tierra Media. Las dimensiones exactas de Aman son un verdadero enigma, ya que el tiempo y la distancia significan poco en un lugar como ése, aunque parece claro que es mucho más largo que ancho. Se extiende a ambos lados del Cinturón de Arda (el Ecuador), y casi llega a los polos por cada uno de los extremos. En Aman se encuentra Valinor, la morada de los valar, los maiar y muchos de los quendi. Hay otros elfos viviendo en el reino costero de Eldamar y en la isla de Tol Eressëa, en la zona más oriental del continente. En el oeste de Aman se encuentran las Estancias de Espera, el lugar de los muertos donde van a descansar los espíritus élficos.

Los Mares del Mundo de Tolkien

La mayor parte de Arda está cubierta de agua, y hay tres mares que dominan el mundo. Son los siguientes:

- El **Belegaer**, o Mar Separador;
- El **Haragaer**, o Mar del Sur; y
- El **Ekkaia**, o Mar Circundante.

El **Belegaer**, o "Gran Mar", separa las "Tierras Jóvenes" de Aman en el Oeste de las "Tierras Antiguas" de Mórenorë y Endor en el este. Es el "Mar Separador" de las tradiciones élficas. Sus aguas occidentales, situadas al otro lado de la Gran Falla, se conocen como los "Mares Curvos", ya que los marineros que naveguen hacia Aman nunca llegarán allí a menos que Eru se lo permita.

El **Ekkaia**, o "Mar Circundante", es en realidad un océano de gran tamaño. Se extiende por ambos polos, bañando tanto las congeladas orillas septentrionales de Aman y Endor como las frescas costas meridionales de Mórenorë. El Ekkaia baña también las costas orientales de las dos Tierras Antiguas. Hay numerosos mares de menor tamaño comprendidos dentro de esta enorme masa de agua.

El **Haragaer**, o "Mar del Sur", se encuentra al sur de la Tierra Media. Separa Endor de las tierras del Extremo Sur. Como tal, su antiguo nombre sinda es el que mejor le define: el "Mar Central", o Enegaer. Sus aguas se unen a las del Belegaer por el oeste en Metham (Hyarnúmente). Como es un océano pequeño, muchos geógrafos consideran que forma parte del Ekkaia.



Baya de Oro

Magia, mitos y Religión

"Los Días Antiguos han terminado. Los Días Medios ya están pasando. Los Días Jóvenes comienzan ahora. El tiempo de los Elfos ha quedado atrás, pero el nuestro está ya muy cerca: el mundo de los Hombres, que hemos de gobernar. Pero antes necesitamos poder, para ordenarlo todo como a nosotros nos parezca, y alcanzar ese bien que sólo los Sabios entienden"

—Saruman el Blanco hablando con Gandalf el Gris,
SdlA I

Ahora que has aprendido algo de geografía, pasemos a la naturaleza fundamental de Arda.

Mitos y Religión

Eru el Único –la única deidad verdadera- , creó Arda. Sin embargo, primero concibió a los ainur, o los "Poderes". Los ainur fueron los primeros seres que habitaron el mundo de Tolkien, y dieron forma a Arda según el esquema de Eru.

Los ainur son espíritus todopoderosos e inmortales. Entre ellos se incluyen los exaltados valar, como Manwë y Varda, así como los maiar, entre los que se encuentran Sauron y los cinco Magos. La mayoría de los ainur (incluyendo a todos los valar salvo uno) se mantienen fieles a su creador. Otros, como Sauron y los balrogs, han caído en desgracia.

Aunque su influencia directa sobre Endor va menguando a medida que pasan las Edades, los Poderes siguen siendo los seres más poderosos de toda la Existencia. Las gentes de la Tierra Media siguen adorando sus diferentes encarnaciones, que adoptan incontables formas. Después de todo, representan el Pensamiento de Eru, sus grandes Temas.

- **Manwë (Súlimo):** Señor del Aire; Rey de los Valar.
- **Varda (Elbereth):** Señora de las Estrellas; Reina de los Valar.
- **Ulmo:** Señor de las Aguas; Rey del Mar.
- **Aulë (Mahal):** Señor de la Tierra (no viva o elemental).
- **Yavanna (Kementári):** Señora de la Tierra (viva).
- **Námo (Mandos):** Señor del Destino o del Sino (muerte, fallecimiento, etc.)
- **Nienna:** Señora de la Conciencia (duelo, pena, sufrimiento).
- **Oromë (Béma):** Señor de la Naturaleza; el Cazador de los Valar.
- **Vána:** Señora de la Juventud (de lo salvaje, del nacimiento, de la renovación, del fuego, de las flores, de las canciones).
- **Tulkas (apellidado Astaldo):** Señor del Valor y Campeón de los Valar.
- **Nessa:** Señora del Gozo.
- **Irmo (Lórien):** Señor de los Espíritus (sueños, deseos, amor, visión, paz).
- **Estë:** Señora de la Renovación (curación, descanso, paz).
- **Vairë:** Señora del Tiempo (destino, historias, recuerdos).
- **Melkor (Morgoth):** El Enemigo Negro; El Mal Encarnado.

Las relaciones entre los valar reflejan las que tienen los Hijos de Ilúvatar. Unos son más ancianos que otros. La mayoría están casados y también tienen hermanos. Por ejemplo, la mujer de Manwë, Varda, es la Reina. Su palabra es ley para todos los Poderes, salvo para su marido.

Magia y Poder

Las obras de J.R.R. Tolkien incluyen muchos temas evocadores, como la influencia corruptora del poder y la magia ilegítima. Conceptos como el Equilibrio de las Cosas y los tres temas del orden divino de Eru están reflejados en la lucha contra la Oscuridad.

Ni Morgoth ni Sauron respetan la naturaleza o el Pensamiento de Eru, ni se sienten restringidos a la hora de poseer y utilizar la magia. Conjuran, crean y modifican las cosas de acuerdo con sus lascivos deseos. Otros, como Saruman, pierden también su visión del Equilibrio a medida que avanzan en su búsqueda de poder y conocimiento mágicos. El Mago Blanco comienza utilizando su magia legítima en aspectos que no tienen que ver nada con su misión, y con el tiempo llega a buscar otras fuentes perversas –y más tarde maléficas- de fuerza y poder. Por lo tanto, también cae en desgracia. En la Tierra Media, el uso o posesión ilícita de la magia siempre acaba provocando tragedias y locura. Tales abusos suelen provocar la caída de magos aparentemente omnipotentes.

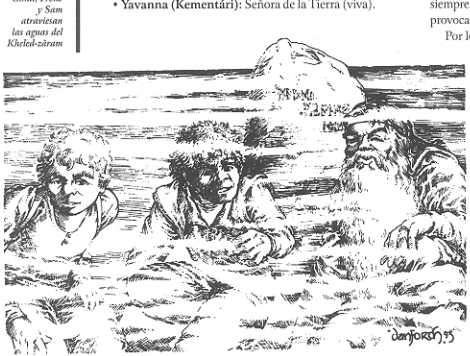
Por lo tanto, es importante tener en cuenta que en Endor, el ansia por el poder "antinatural" es peligrosa porque no está "permitida". No está "bendecida" y es contraria al Equilibrio de las Cosas. A menos que la magia propia esté bendecida o "permitida" de alguna forma, cuando menos es una magia equivocada, y probablemente sea maléfica. Cualquier mago que posea este tipo de poder no permitido se arriesga constantemente a volverse loco y/o malvado. Los que llegan a utilizar esta magia se arriesgan más todavía. En otras palabras, cualquier individuo que posea o emplee poderes no bendecidos se arriesga a la perdición.

Este es un principio que tanto directores de juego como jugadores deberían tener en cuenta a la hora de tratar con personajes u objetos mágicos en la Tierra Media. Deberían seguir dos pasos:

• Primero, averiguar la naturaleza de la magia. ¿Está bendecida de alguna forma? Si no lo está, es peligrosa y probablemente maligna.

• Segundo, y suponiendo que la magia esté bendecida,

Gimli, Frodo y Sam atraviesan las aguas del Kheled-zâram



determinar si hay algún límite o restricción al respecto de su uso.

Como la posesión y uso de artefactos, habilidades para lanzar hechizos, etc., son básicas para desarrollar una campaña ambientada fielmente en la Tierra Media, los Directores de Juego deberían aplicar este proceso cuidadosamente.

Los jugadores deben tener en cuenta lo peligroso que es meter demasiado las narices en las artes mágicas. A menos que esté en armonía con la naturaleza (como un wose realizando magia Pûkel), imbuida de poder legítimo (por ejemplo, un vidente arnoriano que realiza predicciones para su rey) o recibida como un regalo legítimo (por ejemplo, una espada encantada recibida como recompensa por ayudar a un herrero élfico), puede que el personaje jugador comience a sentir una especie de codicia semejante a la que provocó la Caída de Númenor.

El Director de Juego debería crear o descubrir una historia para cada objeto mágico, encantamiento, fórmula, etc. Dicha historia determinará si su poder está permitido por la naturaleza –por el Equilibrio de las Cosas- o si, por el contrario, está destinado a sucumbir ante una tragedia provocada por la locura y la oscuridad. En este último caso, puede que seáis testigos de una historia emocionante pero terrible.



Baya de Oro



tu personaje en el señor de los anillos

"Los caminos siguen avanzando
bajo las nubes, y las estrellas
pero los pies que han echado a andar
regresan por fin al hogar lejano.
Los ojos que fuego y espadas han visto,
y horrores en salones de piedra,
miran al fin las praderas verdes,
colinas y árboles conocidos".

—Bilbo Bolsón, ***El Hobbit.***

Gandalf invita a Bilbo a embarcarse en una aventura

En la Tierra Media viven elfos inmortales, robustos enanos y sencillos hobbits, todos ellos mezclados entre una gran variedad de hombres mortales; todos luchan para sobrevivir a innumerables amenazas: orcos y huargos, trolls y gigantes, tumularios y espectros, dragones y bestias malignas, y por supuesto el Señor de los Anillos. Encantamientos imponentes moldean el paisaje y afectan al clima, mientras los Anillos del Poder protegen reinos mágicos, o torturan almas y conducen a los Pueblos Libres hacia la Oscuridad.

Sin embargo, la Tierra Media también se asemeja a nuestro Viejo Mundo, ya que la tierra de Endor comparte muchas de las maravillas y las lacras asociadas con la más joven "Tierra de los Hombres". La codicia, la avaricia, los prejuicios, el odio y el miedo se interponen en el camino de la felicidad. La constante lucha del Bien contra el Mal y las pruebas del destino dictan la suerte de todas las personas, tanto esclavos como hombres libres.

Se trata de un escenario ideal para un drama heroico. Invita a las almas valientes e inquisitivas a emprender aventuras en busca de fama o fortuna, o a embarcarse en rescates de los pobres desgraciados que han caído bajo el dominio de la atroz y omnipresente Sombra.

¡Así que, por Eru, sigue leyendo y prueba los placeres y los riesgos de Endor! Y que Eru te acompañe.

EL HOBBIT Y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El Señor de los Anillos, El Juego de Rol de la Tierra Media, se basa fundamentalmente en dos libros de J.R.R. Tolkien. Al primero, *El Hobbit*, suele describírsele como "el encantador preludio" del segundo, ya que cuenta una historia algo más corta y menos dramática que ayuda a establecer el escenario para la historia que se nos narra en *El Señor de los Anillos*. Esta última obra es una sombría y absorbente novela épica de proporciones mucho mayores. *El Señor de los Anillos*, que comprende seis libros, fue publicado originalmente en tres partes; y, hasta el día de hoy, normalmente suele presentarse en una serie de volúmenes separados. Este glorioso ciclo es en realidad una sola historia, aunque a menudo se la llama "La Trilogía", y dio lugar a innumerables series de fantasía "tolkienianas".

Para quienes no han tenido la oportunidad de leer *El Hobbit* o *El Señor de los Anillos*, o para quienes necesitan ayuda para recordar la historia, en las siguientes páginas incluimos una pequeña sinopsis de las dos obras.

El Hobbit

Tolkien nos dice que fue el aventurero mediano Bilbo Bolsón quien compuso *El Hobbit*. La historia, que originalmente se llamaba "Historia de un Ida y una Vuelta", son los primeros capítulos del "Libro Rojo de la Frontera del Oeste" y tiene lugar durante los años 2941-42 de la Tercera Edad.

La entretenida historia de Bilbo comienza en la Comarca, el tranquilo hogar de los despreocupados hobbits, donde todos los Bolsones viven cómodamente, tratando de evitar cualquier riesgo. Sin embargo, y aunque él mismo lo desconoce, Bilbo es un individuo muy especial. Tras unirse a un grupo formado por enanos sin hogar encabezada por el Rey Thorin Escudo de Roble y el Mago Gandalf el Gris, se encuentra inmerso en una expedición cuyo objetivo es recuperar un enorme tesoro. La compañía le lleva consigo con la esperanza de utilizar sus habilidades de saqueador. Embarcándose en una larga búsqueda a través de las tierras salvajes del noroeste de la Tierra Media, el grupo avanza hacia el este en dirección a Erebor, la Montaña Solitaria. Durante su viaje se encuentran con hambrientos trolls de piedra, gigantes juguetones, malvados orcos, enormes arañas y lobos salvajes. Cuando Bilbo se separa de sus compañeros bajo las Montañas Nubladas, tropieza con un anillo que cambiará su vida. También conoce a Gollum, un hobbit maldito y corrupto que ha perdido el mágico artefacto. Bilbo descubre que, cuando se lo pone, el anillo le vuelve invisible. Bilbo utiliza el objeto para eludir a Gollum y reunirse con la expedición.



Bilbo

El viaje lleva a la compañía a través del Bosque Negro en la tierra de los elfos del bosque, y más tarde hasta Ciudad del Lago en el Lago Largo. Desde allí marchan hacia la Montaña Solitaria, hogar de Smaug el Dragón de Fuego. Bilbo utiliza su anillo mágico para deslizarse dentro de las estancias de la criatura y sobrevive a un enfrentamiento con el terrible dragón. Perturbado su reposo, Smaug ataca la Ciudad del Lago, donde es muerto por Bardo. La muerte del dragón de fuego significa que su guarida puede ser reconquistada; sin embargo, un ejército combinado de orcos y lobos marcha contra Erebor. La compañía logra abrirse camino por la fuerza y salir de la Montaña Solitaria mientras la Batalla de los Cinco Ejércitos se desarrolla en la base de dicho pico. La historia llega a su clímax cuando los elfos, las águilas y los hombres del norte logran derrotar a las fuerzas de la Oscuridad.

A continuación, los enanos reclaman la Montaña Solitaria, que antaño fue una gran fortaleza enana. Bilbo vuelve a casa con su anillo, sin ser todavía consciente (como lo somos nosotros) de su incalculable importancia.

La Comunidad del Anillo (Libro Uno)

La primera parte de *El Señor de los Anillos* se titula *"La Comunidad del Anillo"*. La historia comienza en la primavera del año 3001 de la Tercera Edad, cuando Bilbo celebra su centésimo decimoprimer cumpleaños. Entre los invitados se encuentran su pariente y heredero, Frodo Bolsón, y Gandalf el Mago. Podría parecer un encuentro fortuito, pero es durante la fiesta cuando Bilbo desaparece de la Comarca, dejando su anillo mágico a Frodo y dejando a Gandalf al cuidado de su inquieto sobrino. Diecisiete años más tarde, cuando los agentes de Sauron de Mordor registran todas las tierras en busca del Anillo, Gandalf revela la historia que hay detrás de la encantada reliquia que posee su protegido. Le explica que la baratija de Bilbo es en realidad el Anillo Único Gobernante, creado por el Maligno para esclavizar a los Pueblos Libres. El corpulento amigo de Frodo, Samsagaz Gamyi, escucha el relato y, al igual que Frodo, queda destinado a embarcarse en una misión imposiblemente peligrosa.



cruzando las Montañas Nubladas por debajo de la tierra. Pero los Compañeros del Anillo son atacados por orcos y trolls de las cavernas, y a duras penas logran escapar. Al final, Gandalf cae en un abismo sin fondo mientras se enfrenta y derrota al terrorífico Balrog, un temible Demonio del Poder cuyo sombrío origen se remonta a los Días Antiguos de la Primera Edad. Aragorn conduce al grupo al exterior de Moria y más adelante hasta los seguros bosques del reino élfico de Lórien. Allí, la Compañía descansa y busca el consejo de la Reina Galadriel y el Rey Celeborn. Los elfos proporcionan comida y ropas a los viajeros, y les equipan con tres embarcaciones ligeras. Las barcas llevan al grupo hacia el sur por el Gran Río Anduin, hasta llegar a un punto por encima de las Cascadas del Rauros. Mientras tanto, Gollum –la asquerosa criatura que encontró el Anillo Único y quedó pervertida por él antes de perderlo- les sigue el rastro.

Río abajo, la Compañía es emboscada por una compañía de orcos y se ve obligada a detenerse en la orilla. Portean su equipo a través de los rápidos de Sarn Gebir y avanzan hasta una franja de tierra situada cerca de la gran cascada. Allí discuten sobre el futuro de su misión. Boromir planea volver a su hogar en Minas Tirith, la capital de Gondor, para preparar la inminente guerra. Prefiere que se mantengan unidos y no desea la separación de la Compañía. Sin embargo, Frodo prefiere llevar el Anillo directamente al Monte del Destino. Hechizado por el maléfico poder del Anillo, Boromir decide intentar arrebatarle el artefacto a Frodo por la fuerza. Frodo y Sam huyen. Los demás se separan persiguiéndoles. La primera parte de la historia finaliza con la Compañía dividida en una situación bastante desesperada.

Frodo, Sam y Pippin dejan la Comarca

La historia continúa narrando la huida de Frodo, Sam y otros dos hobbits: Meriadoc Brandigamo (Merry) y Peregrin Tuk (Pippin). Eludiendo a los Jinetes Negros –los Espectros del Anillo de Sauron-, atraviesan las encantadas Quebradas de los Túmulos y se refugian en el pueblo de Bree. Allí conocen a Aragorn, un Montaraz de Eriador que se hace llamar "Trancos". Éste se une al grupo y les ayuda a escapar de varios encuentros con los Jinetes Espectros. Con Frodo herido, logran abrirse camino hasta la Casa de Elrond, el Señor Élfico de Rivendel.



Galadriel en su espejo

La comunidad del anillo (libro dos)

En el posterior Concilio de Elrond se decide por unanimidad destruir el Anillo Único. Frodo es elegido Portador del Anillo, y se forma la Compañía del Anillo. Gimli el Enano, Legolas el Elfo y Boromir el Gondoriano se unen como representantes de sus respectivos reinos, las últimas Tierras Libres; Aragorn, que se revela como el verdadero heredero de los grandes reyes de Arnor y Gondor, también jura proteger al Portador del Anillo. Gandalf y los otros tres hobbits completan la compañía. Su misión consiste en proteger el Anillo hasta la oscura tierra de Mordor, donde esperan los fuegos volcánicos encantados del Monte del Destino. Los incontables siervos de sus dos principales enemigos –Sauron el Señor Oscuro y Saruman el Mago traidor- patrullan las tierras que deberán atravesar.

Partiendo de Rivendel, la Compañía se embarca en un viaje hacia el sur en dirección a la Puerta Oeste de Moria. Ni los lobos salvajes, ni las nieves ni un kraken de gran tamaño logran detenerles. El grupo entra en las abandonadas estancias de Moria,

Las Dos Torres
(Libro tres)

La segunda parte de ***El Señor de los Anillos***, *"Las Dos Torres"*, comienza con la Compañía separada y con Frodo y Sam huyendo en dirección a Mordor. Mientras los demás les persiguen, los orcos atacan y matan a un arrepentido Boromir. A continuación, una segunda banda de orcos captura a Merry y Pippin. Estos orcos son servidores de la Mano Blanca, es decir, de Saruman el Mago corrupto, compañero maia de Gandalf. Se llevan a los dos prisioneros hacia el oeste a través de Rohan, en dirección a la ciudadela de su amo (Orthanc) en Isengard. Allí espera Saruman, con la esperanza de conseguir el Anillo Único para sí mismo. Su alianza secreta con Sauron de Mordor no es más que una treta (bastante estúpida).

El grupo de orcos llega a las lindes del extraño Bosque de Fangorn, situado a medio camino entre el Gran Río e Isengard, antes de ser rodeados por los atentos Jinetes de Rohan. Capitaneados por su Mariscal, Éomer, los Jinetes masacran a los orcos. Merry y Pippin escapan de la refriega y se refugian en los antiguos bosques. Allí conocen a Bárbol el Ent, el enorme y reservado señor del bosque. Bárbol les da refugio y escucha su tormentosa historia. El señor ent convoca entonces a sus hermanos árboles, movilizándolos para la guerra y partiendo en dirección a Isengard.

Tras haber perseguido a los orcos de Saruman, Aragorn, Legolas y Gimli se encuentran con la compañía de Éomer poco después de la escaramuza. Éste último les presta caballos y parten cabalgando en dirección a Fangorn. Pero su búsqueda es inútil; sin embargo, quedan sorprendidos gratamente por la reaparición de Gandalf. Aunque sigue vistiendo de gris, el mago adopta ahora el nombre del "Jinete Blanco", y ha regresado de entre los muertos para intentar salvar su causa.

Bardo apunta a Smaug

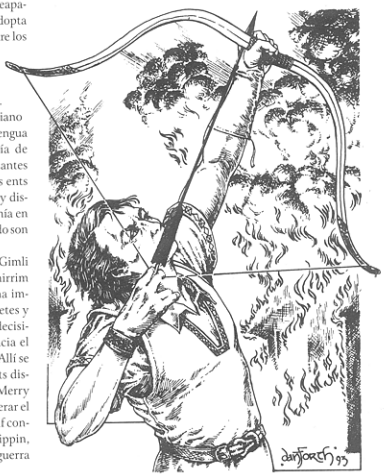
Aragorn, Legolas, Gimli y Gandalf viajan hacia el sur en dirección a Edoras, la capital de Rohan. El tío de Éomer, Théoden, Rey de la Marca de los Jinetes, les ofrece refugio. A su vez, Gandalf cura a Théoden, salvando al pobre anciano de los hechizos rapaces de su malvado consejero, Gríma Lengua de Serpiente. Tras haber sido descubierto como espía de Saruman, Gríma huye en dirección a Isengard. Llega justo antes de que la hueste de ents embista contra la ciudadela. Los ents arrasan todas las defensas, destruyen la muralla exterior y dispersan los escasos restos del ejército que Saruman mantenía en la ciudadela. Tanto Lengua de Serpiente como el Mago caído son sitiados en la Torre de Orthanc.

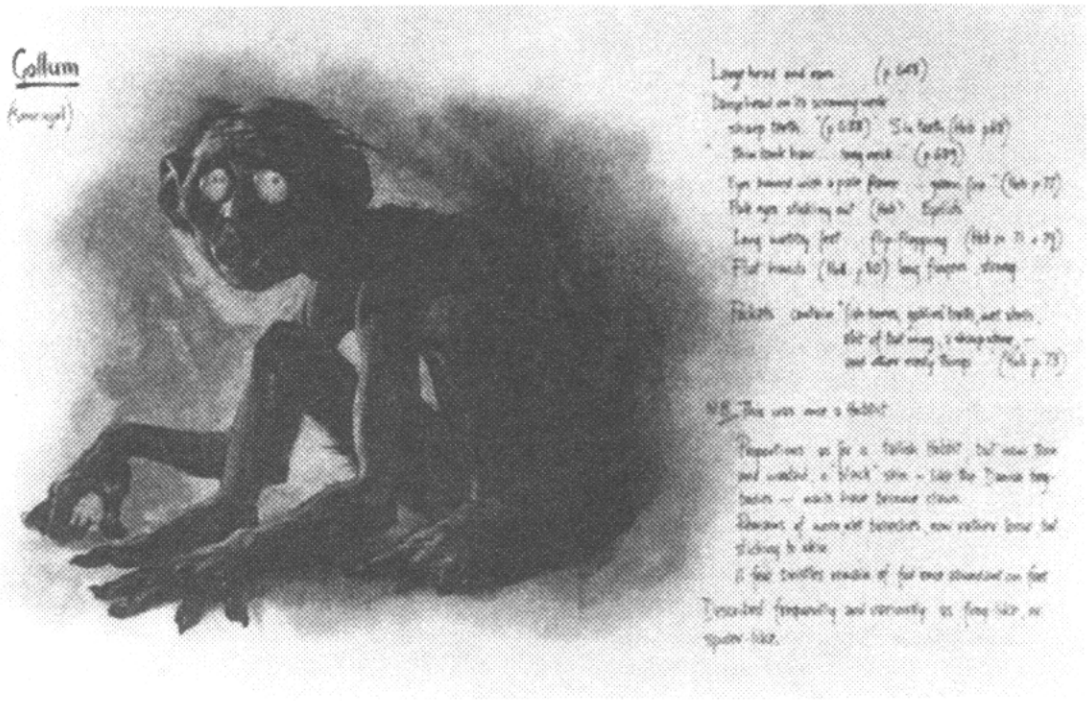
Mientras los ents asaltan Isengard, Aragorn, Legolas, Gimli y Gandalf cabalgan hacia el oeste con el ejército de los rohirrim de Théoden para reforzar la defensa de Cuernavilla, una importante fortaleza situada en el oeste de Rohan. Los Jinetes y sus compañeros llegan a tiempo para lograr una victoria decisiva contra la principal hueste de Saruman. Girando hacia el norte, los rohirrim marchan a toda prisa hacia Isengard. Allí se encuentran con la ciudadela en ruinas y la hueste de ents dispuesta en torno a la torre central. También se reúnen con Merry y Pippin. La compañía logra capturar a Saruman y recuperar el palantír (Piedra Vidente) encantado de Orthanc. Gandalf confía la Piedra de Orthanc a Aragorn y, acompañado por Pippin, cabalga hacia el sudeste en dirección a Minas Tirith. La guerra parece inminente.

Las Dos Torres
(Libro cuatro)

Mientras tanto, Frodo y Sam continúan su fatídico viaje para llegar al Monte del Destino. Cruzan el Anduin y atraviesan las Tierras Brunas, donde encuentran y (aparentemente) logran domesticar a Gollum. Una vez controlada su avaricia y malicia, la criatura guía a los dos hobbits a través de las Ciénagas de los Muertos y por las desoladas llanuras de Dagorlad. El trío llega a Morannon, la Puerta Negra que comunica con Udun, el estéril valle montañoso en forma de cuenco que forma la entrada a Mordor. Como el camino está bloqueado por la reunión de los ejércitos del Señor Oscuro, Gollum propone una ruta alternativa. Convence a Frodo para atravesar el túnel subterráneo secreto que discurre paralelo al camino montañoso a través del Paso de la Araña. Esta ruta, que comunica la ciudad caída de Minas Morgul con la antigua torre de vigilancia gondoriana de Cirith Ungol, actúa como una especie de puerta trasera hacia la Tierra Oscura. El grupo se desplaza hacia el sur a través de Ithilien, a lo largo de la vertiente occidental de las Montañas de la Sombra.

A medio camino de su destino, un grupo de exploradores gondorianos encuentra a los tres pequeños viajeros. Faramir, el hermano menor de Boromir, es el líder de la sigilosa banda. Conducen a Frodo, Sam y Gollum a través de los accidentados bosques de la zona, hasta llegar a un escondrijo situado por detrás de la cascada de Henneth Annún. Frodo le explica sus planes y Faramir les habla de la inminente guerra contra el terrible Señor de los Anillos. Les avisa que, aunque los caminos hacia Mordor están extrañamente tranquilos, la ruta que piensan seguir es tre-





Gollum

mendamente peligrosa. Durante este breve respiro, Faramir logra resistirse al poder del Anillo único y evita de esta forma la fatal tentación que se apoderó de la mente de su hermano. El noble guerrero gondoriano proporciona provisiones al trío y les deja continuar su peligroso camino.

A medida que se acercan a las murallas envueltas en humo de Minas Morgul, Frodo y Sam se dan cuenta de que Faramir tenía razón: ciertamente, Gollum no les describió los horrores que deberían sufrir en el camino. Un nocivo hedor llena el húmedo y estéril valle, y el fantasmal resplandor de la enorme torre central de la ciudad se eleva como un faro de perdición. Todo permanece oscuro y silencioso, pero a medida que el grupo va rodeando la ciudadela, los truenos se abren paso a través del interior de la montaña y el fuego surge por encima de su pico. A continuación surge un rayo de la torre giratoria de Morgul, y el horrendo grito del eternamente moribundo Señor de los Espectros del Anillo resuena por todo el perímetro pétreo de la ciudad. La Guerra del Anillo ha comenzado al fin.

Sin embargo, los sencillos hobbits siguen avanzando, abriéndose camino hacia arriba y hacia el este a través de la neblina oscura que envuelve la entrada del Paso de la Araña. Gollum guía a sus dos compatriotas a través del desfiladero secreto lleno de escaleras que rodea Minas Morgul, hasta llegar a un túnel. Una vez allí, les traiciona con la esperanza de recuperar "su tesoro", el Anillo Gobernante. Gollum abandona a los dos hobbits para a continuación saltar sobre ellos mientras el repulsivo guardián del paso, Ella-laraña, la araña demonio, ataca a los dos viajeros. Ella-laraña clava su aguijón en Frodo antes de que Sam pueda recuperarse y saltar a rescatarlo. Sam hiere al monstruo y logra rechazarlo, pero cree que su amo ha perecido en la refriega.

La segunda parte acaba con Sam que abandona de mala gana a su amo caído. Tomando el Anillo único, el desconsolado hobbit intenta completar una misión que aparentemente no tiene final. Llega a la cima del paso, cerca de la base de la torre de Cirith Ungol, antes de verse obligado a esconderse al ver llegar a un par de bandas de orcos discutiendo entre sí. Utilizando el mágico Anillo, se hace invisible y logra esquivar a los orcos, que se encuentran discutiendo el destino de un prisionero hobbit drogado e inconsciente. Sam se da cuenta de que Frodo está vivo, pero no logra evitar que los orcos lleven el cuerpo de su señor a la antigua torre de vigilancia. Sam les sigue, y golpea con tanta desesperación la puerta de metal, que cae inconsciente. El aturdido hobbit queda en el suelo, ante las murallas de la torre, a medida que la historia vuelve a interrumpirse.



El Retorno del Rey
(Libro cinco)

La tercera y última parte de ***El Señor de los Anillos***, *"El Retorno del Rey"*, comienza en Anórien, la provincia más septentrional de Gondor. Cabalgando sobre la heroica montura Sombragrís, Gandalf y Pippin corren a lo largo del sendero flanqueado de árboles que atraviesa la región y une Edoras con Minas Tirith al oeste. Mientras el viento va despertando a Pippin de su prolongado letargo, ambos jinetes ven cómo, repentinamente, empiezan a encenderse numerosas señales de luz en las colinas del sur. Las resplandecientes luces van apareciendo una por una, como si se movieran a lo largo de la vertiente septentrional de las Montañas Blancas. Gandalf se da cuenta de que los hombres de Gondor están dando la alarma. La guerra ha comenzado. La llamada se dirige a Rohan. Gandalf azuza su caballo mientras se dirige hacia el este.

Poco después, el Mago y su compañero hobbit llegan a la capital de Gondor. En el momento en que entran, la ciudad se están preparando para el inminente ataque. Buscando consejo en Denethor, el senescal regente del Reino Sur, le hablan del destino de su hijo Boromir y empeñan sus vidas en la defensa del antiguo reino.

Mientras tanto, Aragorn, Merry, Gimli y Legolas cabalgan hacia el sur desde Isengard junto a Théoden y la Guardia de su Casa. Tras unirse a una compañía de Montaraces Dúnedain, compatriotas de Aragorn en pie de guerra, el grupo se abre camino hasta el Abismo de Helm. Allí, Aragorn explica su plan a Éomer: cómo cabalgará por el camino hasta Edoras, y a continuación girará hacia el sur en dirección al Sagrario; finalmente, cruzará las Montañas Nubladas a través de los fabulosos Senderos de los Muertos. Aragorn explica que, tras haber mirado en la Piedra de Orthanc, está seguro de que los defensores de Minas Tirith no tienen más de diez días para recibir ayuda. Por lo tanto, reúne a la Compañía Gris –Gimli, Legolas y los Montaraces del Norte- y conduce rápidamente a sus tropas de elite a lo largo de la ruta que ha propuesto. Deteniéndose brevemente en Edoras, se reúnen con la Dama Éowyn, la hermosa y tozuda sobrina de Théoden. La Compañía Gris sigue su camino hasta el elevado valle del Sagrario, atravesando la puerta que hay bajo los picos y entrando en lo oscuros Senderos de los Muertos. Invocando al maldito Ejército de los Muertos, que dieron su nombre al túnel, Aragorn reúne a un gran ejército de fantasmas tras la tropa. Les conduce fuera de los Senderos, hasta el Valle del Morthond, y más adelante les lleva hasta la Piedra de Erech. Allí, en el lugar más solemne de todo Lamedon, hace sonar su cuerno y obliga a los fantasmales Quebrantadores del Juramento a cumplir su alianza. Convocado por el legítimo Rey de los Muertos, el Ejército de los Muertos jura seguir a Aragorn y cumplir su antigua alianza con el Señor de Gondor. De esta forma esperan acabar con su maldición.

A medida que la Compañía Gris cruza el centro de Gondor, el rey Théoden acantona a los rohirrim y cabalga (con Merry a su lado) para defender a Gondor. Más al este, Gandalf y Pippin quedan atrapados por la guerra. Dos enormes huestes de batalla procedentes de Mordor, una procedente de Morannon y la otra procedente de Minas Morgul, llegan al dique que rodea los Campos del Pelennor por debajo de Minas Tirith. Están capitaneadas por el Señor de los Espectros del Anillo, el malvado Rey Brujo. El señor de Morgul hiere a Faramir con su venenoso Soplo Negro mientras este último se estaba retirando hacia las puertas de la ciudad. Aplastando las defensas con las que se encuentran, los servidores del Señor Oscuro comienzan a construir sus máquinas de guerra encima de los fértiles campos y atacan la capital de Gondor. Denethor, que se ha vuelto loco tras mirar en la piedra vidente y caer bajo la influencia de Sauron, ordena la cremación de su cuerpo y del moribundo Faramir, dejando que Gandalf organice la defensa. Cuando la puerta principal de la ciudad es derribada, es el Mago quien se enfrenta al Rey Brujo mientras éste intenta entrar en la ciudad.

En este momento culminante llegan los Jinetes de Rohan, abriéndose camino a través del flanco septentrional de las hordas enemigas. El Rey Brujo centra su atención en las afueras de la ciudad y, montado en una bestia maligna, vuela hasta el punto en el que se ha producido el ataque. Se enfrenta con Théoden y le mata. A continuación es desafiado por Merry y por un caballero rohir llamado Dernhelm. El Rey Brujo se mofa de su valerosa intervención, sabiendo que "ningún hombre puede matarle". Dernhelm se revela como Eowyn, la sobrina de Théoden, y venga la muerte de su tío. Aunque es herida, logra matar al Señor de Morgul.

La Batalla de los Campos del Pelennor sigue librándose, y los Jinetes, que en un principio habían desequilibrado la balanza, se ven obligados a retirarse, empujados por las tropas aparentemente infinitas de Sauron. Sin embargo, cuando todo parece perdido, Aragorn y la Compañía Gris llegan con refuerzos, tropas entre las que se encuentra el Ejército de los Muertos. El pánico cunde entre los sirvientes del Señor Oscuro, que se dispersan y permiten la salvación de la ciudad de Minas Tirith.

A medida que la batalla va acabando, Gandalf interviene en el prematuro funeral de Denethor y Faramir, pero sólo logra salvar a éste último. Denethor perece entre las llamas.

El Libro Cinco se cierra con los ejércitos victoriosos de Gondor y Rohan marchando hacia Mordor y reuniéndose ante la Puerta Negra. Allí, tras escuchar por la Boca de Sauron las condiciones que exige su malvado amo, se niegan a pactar un armisticio y se encuentran atacados por un ejército de proporciones descomunales. De nuevo, parece que el destino de los Pueblos Libres pende de un hilo. Así comienza la Batalla de Morannon.

El Retorno del Rey
(Libro seis)

El Libro Seis es el último capítulo de esta épica narración. Comienza cuando Sam vuelve a recuperar el sentido y busca algún camino para entrar en la torre de Cirith Ungol. Al fin encuentra uno y, con la ayuda del Anillo único, pasa a través de dos Vigilantes de piedra encantados que protegen la entrada. El robusto hobbit logra rescatar a Frodo de sus captores orcos, que comienzan a luchar los unos contra los otros. Utilizando el Vial de Galadriel, Sam logra derrotar la maliciosa voluntad de los Vigilantes, y los dos medianos logran escapar de la torre. Descienden desde las alturas y se encuentran en medio de un rocoso valle con forma de canalón que corre a lo largo de las Montañas de la Sombra y dentro del cual se encuentra el camino que une a Cirith Ungol con Durthang. Sin encontrar otra cosa que rocas ennegrecidas, espinas afiladas y un resplandor sin sol, se comienzan a abrir camino lenta pero sigilosamente hacia el norte, hacia el este y finalmente hacía el sur hasta el Monte del Destino. Cruzan la llanura volcánica de Gorgoroth y escalan la vertiente septentrional de la ardiente montaña. Cuando logran encontrar un serpenteante camino de ascenso, también vuelven a encontrarse con Gollum. Sam



Bilbo y Thorin contra los Trolls

logra alejar a la criatura, y los hobbits reanudan su ascenso. Finalmente, llegan a la entrada que conduce a la caverna de Sarmnath Naur, donde el Señor Oscuro forjó el Anillo Gobernante en las Grietas del Destino. Seguidos por Gollum, los medianos entran en el alargado túnel que les conduce hasta el núcleo volcánico del Orodrim. Cuando llegan a esa fatídica fisura, Frodo sucumbe finalmente al poder del Anillo Único y se niega a separarse del maldito artefacto. Se pone el Anillo y desaparece.

En ese momento, Sauron se da cuenta de lo que está ocurriendo y lanza toda su ira y voluntad contra Frodo. Envía volando a los Espectros del Anillo hacia el Monte del Destino, esperando desesperadamente que eviten su posible destrucción. Pero es demasiado tarde, porque es entonces cuando Gollum logra derribar a Sam y, tras agarrar al invisible Portador del Anillo cuando éste se encontraba en un saliente de las Grietas del Destino, la torturada criatura se precipita al vacío. Consigo se lleva el precioso Anillo Único, que perece en aquellos fuegos encantados.

Con la destrucción del Anillo, el Monte del Destino comienza a temblar, y todo lo que el Señor Oscuro ha creado comienza a derrumbarse y desvanecerse. La Torre Oscura cae, al igual que lo hacen todas las ciudadelas y murallas de Mordor. Las llanuras y las montañas son cubiertas de llamas, y los cielos se llenan de rayos. Cae la Lluvia Negra. Finalmente, el Maléfico pierde su forma y es enviado al Vacío. Con sus Anillos destruidos, los nazgûl se desvanecen y mueren, cuarenta siglos después de su última hora. En medio de ese apocalíptico tumulto, los demás servidores de Sauron son presos del pánico. Algunos comienzan a matarse entre sí; otros escapan. El holocausto cambia el sentido de la batalla de la llanura ante Morannon, donde las rodeadas y maltrechas fuerzas de Aragorn y Éomer logran conseguir la victoria.

Tras finalizar la Guerra del Anillo, Aragorn se casa con Arwen, la hija de Elrond, y es coronado Rey del Reino Reunido de Arnor y Gondor. Reina como Elessar Telcontar. Su aliado, Éomer, se convierte en rey de Rohan y entierra a su tío en Edoras. Éomer se casa con Lothíriel de Dol Amroth y renueva el Juramento de Eorl, un antiguo pacto que unía a los rohirrim con los dúnedain del Reino Sur. Faramir y Éowyn fortalecen estos vínculos, casándose y convirtiéndose en el Señor y la Señora de Ithilien.

Tras la coronación de Aragorn, Gandalf y los hobbits viajan hasta Edoras con Éomer y a continuación siguen hasta Isengard, para despedirse de Bárbol. Vuelven a la Comarca tras un breve descanso en Rivendel. Una vez en casa, los medianos descubren que Gríma Lengua de Serpiente y su amo Saruman han hecho sentir su presencia en aquellas verdes y fértiles tierras. Tremendamente debilitado y disfrazado como "Zarquino", Saruman apoya el nuevo y aterrador régimen de Lotho Sacovilla-Bolsón. Sus bribones aterrorizan la Comarca. Frodo acaba con el dominio del Mago caído en la Batalla de Delagua. Sin embargo, antes de que Saruman sea expulsado, éste culpa a Gríma de gran parte del caos y los asesinatos. Lengua de Serpiente enloquece de ira y apuñala a Saruman hasta matarlo. Las flechas de los hobbits acaban con la vida del traicionero rohir. La Comarca vuelve a estar en paz. Samsagaz se casa y Frodo sirve durante un breve periodo como Alcalde de Hobbiton.

En cuanto al resto de la Compañía, Gimli y Legolas siguen siendo grandes amigos. El primero reúne a la mayoría de sus hermanos enanos y vuelve a poblar las Cavernas Resplandecientes de Aglarond, cerca del Abismo de Helm. Los enanos forjan unas nuevas puertas para Minas Tirith. Legolas se queda durante un tiempo en Ithilien, esperando al día en que pueda invitar a su querido amigo a acompañarle en su viaje hasta las Tierras Imperecederas.

La historia llega a su fin un año más tarde, en 3021, justo en los últimos momentos de la Tercera Edad. Sam y Frodo parten hacia el oeste, junto con Elrond, Galadriel y numerosos acompañantes –entre los que se encuentra Bilbo- en la que será la última Cabalgata de los Guardianes del Anillo. La comitiva llega hasta los Puertos Grises, en el Golfo de Lindon. Allí esperan Gandalf y Círdan. Merry y Pippin llegan poco después, a tiempo para despedirse de Frodo, Bilbo y Gandalf antes de que atraviesen el mar. A continuación, Merry, Sam y Pippin emprenden un silencioso y melancólico camino de regreso a casa.

UN EJEMPLO DE AVENTURA DE ROL

Este apartado es un ejemplo de aventura en un juego de rol de fantasía. Las aventura se presenta como diálogo entre los jugadores y el director de juego (DJ), y las acciones y el resto de la información aparece en cursiva. En este ejemplo no se explican algunos de las reglas del juego utilizadas para resolver las acciones. En apartados posteriores encontraréis ejemplos de estas reglas.

Los personajes están viajando a pie desde Rivendel a Bree por el Gran Camino del Este, llevando un cargamento de vino de Dorwinion y algunas hierbas. Los personajes son:

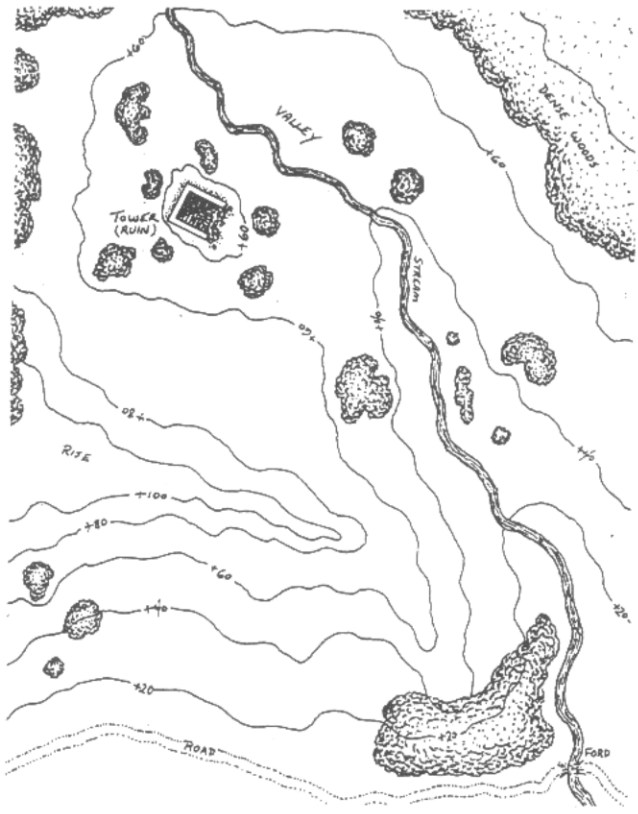
1) *Agonar*, un mago elfo.
2) *Leanan*, una animista dunlendina.
3) *Nári Zigildûn*, un guerrero enano de sexo indefinido (para muchos, las enanas parecen enanos).
4) *Drogo Sujetacintos*, un explorador hobbit; ciertas personas sin tacto dirían de él que es un ladrón a secas.

El crepúsculo se acerca, y a unos 45 kilómetros de Rivendel, en el Bosque de los Trolls, los jugadores deciden acampar. Mientras el grupo abandona la carretera y se adentra en el abrupto terreno hacia el norte, comienza a caer una ligera llovizna. Tras unos cien metros, llegan a una pequeña torre en ruinas. El grupo no lo sabe, pero hay 3 orcos en el sótano de la torre que se están despertando con la llegada de la noche.

El siguiente diálogo es un ejemplo de cómo discurriría una sesión de juego de rol.

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

Esquema del DJ



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

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

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

Nári: "Saco mi ballesta y la cargo. Cubriré a Drogo y avanzaré cuando él me lo indique."

Leanan: "Saco mi maza y escudo y avanzaré cuando lo haga Nári."

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

DJ: "Drogo, haz una tirada de maniobra para ver si te acercas a la torre con el sigilo suficiente". *Saca un 47 (con un dado de 100), el DJ saca un resultado de actividad de 24 para los orcos, lo que le indica que ninguno de los dos bandos nota nada anormal.* "Tienes éxito y no notas nada anormal. Estás ahora a unos 3 metros de la torre y te haces una buena idea de su distribución. El resto del grupo puede avanzar si les haces una señal."

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

Resto del grupo: "Avanzamos con cuidado".

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

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

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

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

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

Nári: "Avanzo detrás de Drogo con mi ballesta preparada."

Leanan: "Yo avanzo con Nári".

Agonar: "Yo avanzo con Leanan".

DJ: "Que cada uno haga una tirada de maniobra". *Sacan un 24, 89, 83 y 62; los orcos sacan un 65 y siguen preparándose para subir las escaleras.* "Todos avanzáis hasta el final de la pared de la derecha y miráis a vuestro alrededor. Veis el interior, de unos 5x5 metros,

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

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

Leanan: "Cruzo hacia la pared de la izquierda y comienzo a quitar escombros del cofre, buscando objetos mágicos o algo de valor."

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

Agonar: "Preparo mi hechizo de Levitación".

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

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

Nári: "Sigo preparado para disparar."

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

Leanan: "Intento abrir el cofre".

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

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

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

Agonar: "Continúo levitando hacia el tejado, atento a cualquier peligro".

Nári: "Yo sigo cubriendo las escaleras y la puerta".

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

Nári: "Apunto al más grande".

Saca un 92 y consulta la tabla de disparo de proyectiles, haciéndole perder al orco 21 puntos de vida, e infligiéndole un crítico 'D" de perforación. Saca un 70 y el orco cae muerto con el dardo atravesándole el cuello (una magnífico disparo).

DJ: "¿Qué hacéis este asalto?'.

Agonar: "Preparo un hechizo y grito: ¡¡¡Cuidado, Leanan, orcos!!!.

Nári: Suelto mi ballesta y saco mi hacha de combate mientras avanzo hacia Leanan y grito: ¡¡¡Venid a morir perros orcos!!!'

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

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

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

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

Drogo: "Intento darle cuando pasa al lado".

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

DJ: "Fantástico movimiento, Drogo, el orco ni te ve y sigue corriendo. Nári, tú y el orco habéis llegado a Leanan y podéis atacar en el siguiente asalto. Leanan te das perfecta cuenta de lo que está ocurriendo. ¿Qué hacéis ahora?".

Drogo: "Recojo mi espada."

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

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

Nári: "Ataco al orco e intento partirlo en dos".

DJ: 'El hechizo de Agonar se lanza primero, después Leanan maniobrará para volcar el cofre a tiempo, luego el orco, que es más rápido que Nári, atacará a Leanan y finalmente Nári atacará al orco. Drogo queda al margen mientras recupera su arma."

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

• • •

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

2.0 • CÓMO SE JUEGA: REGLAS Y GUÍAS

La mayoría de los juegos de rol de fantasía necesitan unas reglas o guías para definir y controlar las realidades físicas el mundo en el que se tienen lugar las aventuras. En circunstancias ideales, dichas reglas permiten resolver la mayoría de las situaciones comunes que se presentan durante una partida de un JRF, sin por ello quitarle detalle ni color al argumento o a la ambientación.

EL Señor de los Anillos es una conjunto de reglas específicas que rigen las realidades físicas de los pueblos, lugares, y cosas en la Tierra Media. ***El Señor de los Anillos*** se divide en ocho partes:

- La **1ª Parte** proporciona una visión general de los juegos de rol de fantasía, de Tierra Media, de los libros de J.R.R. Tolkien y de las reglas y guías de ***El Señor de los Anillos***. (Apartados 1.0-2.0, páginas 2-19).
- La **2ª Parte** incluye un conjunto de personajes totalmente desarrollados y listos para jugar (las Plantillas Básicas de Personaje) y trata de los diferentes factores y rasgos que definen a un personaje de un ***JRF*** en ***El Señor de los Anillos*** (Apartados 3.0-6.0, páginas 20-41).
- La **3ª Parte** perfila a grandes rasgos cómo resolver las acciones y situaciones más habituales que tienen lugar durante las aventuras de los jugadores (Apartados 7.0-10.0, páginas 42-57)
- La **4ª Parte** detalla la mayoría de las reglas que afectan a la labor del Director de Juego a la hora de establecer y dirigir un sistema de mundo (Apartados 11.0-18.0, páginas 58-77).
- La **5ª Parte** describe cómo crear y desarrollar tus propios personajes (Apartados 19.0-27.0, páginas 78-97).
- La **6ª Parte** proporciona un ejemplo del entorno del juego (páginas 98-112).
- La **7ª Parte** contiene los Apéndices –incluyendo Plantillas Básicas de Personaje, descripciones de razas y culturas, descripciones de las criaturas, listas de hechizos, habilidades secundarias, material opcional, reglas de conversión, lecturas selectas y todas las tablas y hojas que aportan sabor y detalle al juego sin redundar en perjuicio de la jugabilidad (Apéndices A-1 a A-10, páginas 113-265).
- La **8ª Parte** es un índice (páginas 266-270).

El DJ y los jugadores deben recordar que este "reglamento" es sólo una serie de guías para ayudar en la creación y desarrollo del juego de rol.

El DJ tiene completa libertad para modificar estas reglas de manera que encajen con su punto de vista o estilo de juego, y los jugadores deben tener en cuenta que el DJ tiene la última palabra en cuanto a la interpretación de las reglas o los cambios en las mismas.

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

2.1 • APRENDER A USAR EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

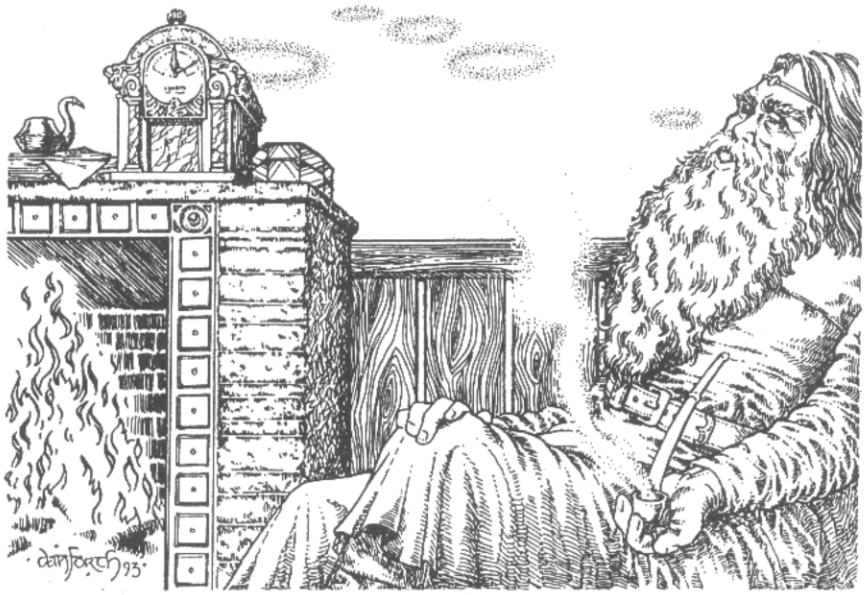
El DJ debe, en primer lugar, hojear las reglas para hacerse una visión de conjunto del sistema, después debe leerlas todas detalladamente. Si no entiende inmediatamente un apartado, debe marcarlo para volver sobre él una vez haya leído todas las reglas.

Se han incluido numerosos ejemplos para ayudar a comprender las reglas.

El DJ no tiene por qué analizar o aprender de memoria el significado de todas las reglas. Estas están ordenadas de tal manera que muchas situaciones pueden resolverse yendo a apartados específicos del reglamento cuando surjan dichas situaciones.

Los jugadores deben leer primero la primera y la segunda parte. Después cada uno de ellos debe elegir a uno de los personajes listos para jugar del Apéndice A-1, aunque los jugadores más experimentados quizá prefieran pasar a la 5ª parte de inmediato para crear su propio personaje. Finalmente, los jugadores deben leer la 3ª Parte para que comprendan las opciones de las que disponen en una situación táctica (habitualmente de combate).

No es necesario que los jugadores lean lá 4ª y/o la 6ª parte, ya que se refieren a cómo el DJ controla la ambientación del juego, los elementos argumentales y otros factores. Pueden consultar la 7ª parte cuando necesiten encontrar determinada información.



Tomando el té en el agujero hobbit de Bilbo

Pasar de El Señor de los Anillos Básico a El Señor de los Anillos

Así que llevas varias semanas (o meses) jugando a ***El Señor de los Anillos Básico*** y te lo has pasado en grande. De hecho, te sigues preguntando si quieres cambiar a ***El Señor de los Anillos***. Por supuesto. Has tomado la decisión adecuada.

Ahora, cuando le digas al Director de Juego que quieres llevar un personaje especializado en las curaciones, no te dirá que tu única opción es un Bardo. Puedes ser un Animista. Y si quieres conjurar hechizos espectaculares, puedes ser un Mago. Sólo serás un Bardo si quieres llevar a un ingenioso hombre para todo que aprende idiomas con facilidad y toca un instrumento o canta.

Y la única ventaja no sólo consiste en contar con tipos de personaje más definidos. Tendrás más opciones en casi cualquier aspecto de los juegos de rol de fantasía:

- Más hechizos.
- Más culturas (por ejemplo, en vez de elegir ser un Elfo, puedes ser un Elfo Noldo, un Elfo Sinda o un Elfo Silvano).
- Más habilidades (como forrajear, cordelería y conocimiento de las cuevas).
- Más opciones de aventuras.

¿Te intimida el grosor del libro de reglas de ***El Señor de los Anillos***? No te preocupes. ***El Señor de los Anillos*** describe los mismos componentes básicos contemplados en las guías de ***El Señor de los Anillos Básico***: maniobras, personajes y combate. Jugarás y te divertirás de la misma manera (ya eres todo un experto en la materia), solo que con una dosis adicional de realismo –un elemento que te acercará aún más a las magníficas aventuras que se te presentan.

Pruébalo durante una tarde –te sorprenderás al ver lo rápido que te familiarizas con él, y lo pronto que comenzarás a valorar la mayor variedad de opciones y la profundización en el mundo de Tolkien.

Y ahora, unas palabras para los Directores de Juego. Las nuevas y diferentes opciones disponibles para los jugadores te van a facilitar las cosas, en vez de complicarlas. Ahora, cuando un jugador quiera que su personaje sea un Enano Explorador, ya no tendrás que desanimarle con las palabras: *Los Enanos no pueden ser Exploradores*. Tienes que ser un Guerrero. Con El Señor de los Anillos, tienes todos los datos a mano para crear Enanos Exploradores. De hecho, tus jugadores pueden incluso llevar Enanos Montaraces y Animistas.

Los beneficios no acaban con las elecciones de personajes. Las aventuras abiertas hacen que no tengas que inventarte tantas excusas para guiar a los PJs por un determinado rumbo.

Piensa en *"El Amanecer Llega Temprano"*, la primera aventura de SdA Básico que dirigiste. Fue necesario que tus jugadores decidieran:

(1) Liberar a Tolman Pulgarverde del calabozo.
(2) Vencer a los Trolls merodeadores, y
(3) Buscar el cubil de los Trolls y el tesoro que probablemente se encontrara allí.

Pero ¿y si los jugadores hubieran querido afrontar estos desafíos en un orden diferente? ¿Y si sus razones fueran lo suficientemente poderosas? Probablemente hubieras pasado un mal rato convenciéndoles para que hicieran las cosas en el orden especificado en la aventura.

No podrías decir: *Bueno, en la aventura pone que hay que liberar a Tolman en primer lugar.* Destruiría cualquier sensación de realismo y arruinaría la diversión. Así que meditarías. ¿Quizá Holfast (el Sheriff y su tío) azota a Tolman? No, no podría hacerlo y tiene fama de ser justo. ¿Quizá el calabozo está a punto de derrumbarse? No, los PJs no lo sabrían, y no podrían cambiar sus decisiones. Hmmmmm. ¡Ya lo sé! Los Trolls pueden haber herido a alguien, no sólo a ovejas –un niño o una mujer– y necesitan a Tolman para que les ayude a encontrarlos.

Como las aventuras de ***El Señor de los Anillos Básico*** son dirigidas, tienes que influenciar sutilmente a tus jugadores para que sigan el curso escrito de la aventura. Cuanto más creativos, atrevidos y seguros de sí mismos sean tus jugadores, más problemas te causarán. Y cuanto más expertos sean en ***El Señor de los Anillos Básico***, se volverán más creativos, atrevidos y seguros de sí mismos.

El Señor de los Anillos permite a los PJs ser osados y valientes (lo que se supone que deben ser) facilitando tu labor como DJ. Como he mencionado anteriormente, las aventuras de ***El Señor de los Anillos*** son abiertas. Esto quiere decir que describen a los personajes no jugadores, las localizaciones físicas y la historia que hay detrás de todos estos elementos, pero no te dirigen junto a tus jugadores a través de una aventura pre-programada. En vez de eso, vuestras propias decisiones determinan lo que va sucediendo a continuación.

Nota: *Por supuesto, todos estos beneficios acarrean responsabilidades añadidas. Tendrás que tomar muchas más decisiones –el libro no te dirá qué hacer. Y cuando tus personajes se vayan por la tangente, quizá tengas que inventarte un escenario desde cero para permitir que la aventura prosiga por el extraño rincón del mundo que han elegido explorar. Aun así, creo todas estas labores adicionales serán uno de los aspectos más gratificantes de ser un DJ. ¡Ahí es donde está lo bueno!*

Tierra Media es un mundo muy grande. Y con ***El Señor de los Anillos***, no tienes límites. Así que, ¡descubre todas las aventuras que te esperan –y consigue detener a la Sombra! ¡Buena suerte!

2.2 • TIRADAS DE DADOS

Durante una partida de un juego de rol, el DJ y los jugadores suelen tirar dados para determinar el resultado de sus acciones. Cada dado empleado en ***El Señor de los Anillos*** da un resultado comprendido entre 0 y 9. En las tiendas de juegos suele haber dos clases de dados de este tipo disponibles: dados de 10 caras o dados de 20 caras (que tienen dos veces los números del 0 al 9). Si se lanzan dos de estos dados, se pueden obtener varios resultados:

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

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

Si una tirada es abierta:

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

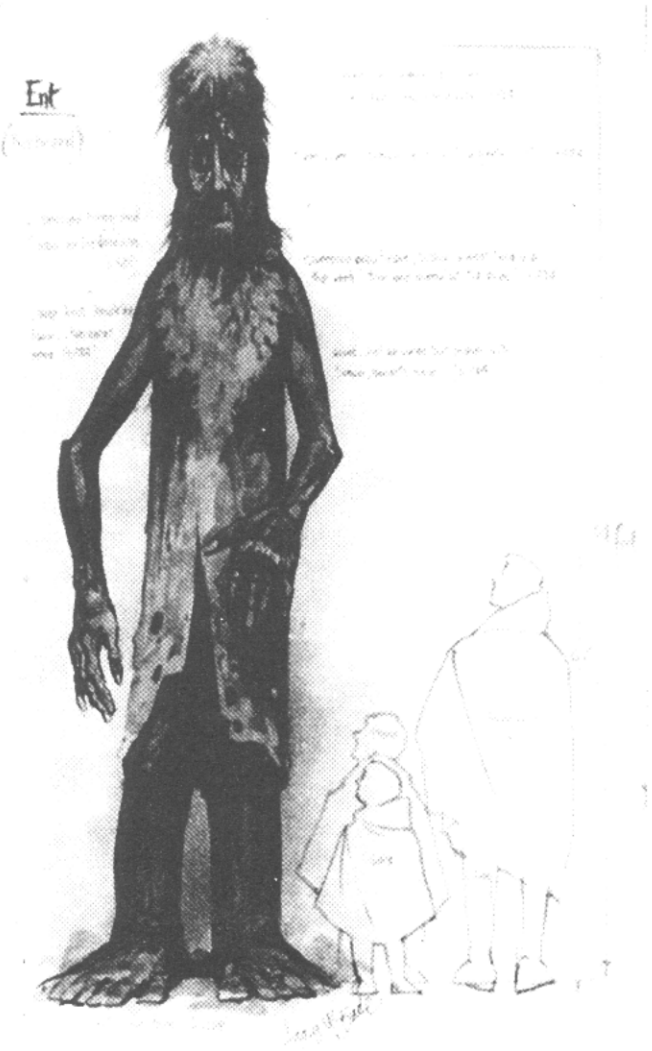
Una tirada inicial de 1-100*, cuyo resultado sea menor que 06 requiere una segunda tirada de 1-100, cuyo resultado se restará al resultado de la primera tirada. Si la segunda tirada da un resultado mayor que 95, se efectúa una tercera tirada que a su vez será restada del resultado de la primera resta.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

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

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

Tirada de 5-50: Se tira 1D10 cinco veces, sumando los resultados.

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





Frodo

2.3 • Definiciones

En las siguientes definiciones no encontraréis las descripciones de la mayoría de los términos que aparecen en el sistema de ***El Señor de los Anillos***, ya que hemos preferido incluir estas definiciones cuando aparecen esos términos en el texto. Los términos incluidos a continuación son básicos para usar y entender ***El Señor de los Anillos***.

Acción: Una acción es la actividad que puede realizar un personaje durante un asalto (10 segundos)

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

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

Campaña: Una partida continuada que tiene lugar en forma de una serie de aventuras conectadas entre sí, tanto en el tiempo como en las circunstancias.

Canalización: Uno de los dos reinos de la magia; se da una descripción completa en el apartado 15.2, en la página 70.

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

Cuerpo a cuerpo: Combate en el que no se usan ni armas arrojadizas, ni proyectiles ni hechizos.

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

Esencia: Uno de los reinos de la magia, se da una completa descripción en el apartado 15.1, página 70.

Grupo: Un conjunto de personajes jugadores.

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

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

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

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

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

Monstruos: Criaturas extrañas y no tradicionales que tienen formas encantadas o habilidades. Suelen ser malvadas y hostiles

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

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

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



Frodo huye del Viejo Sauce

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

Pifia: Un ataque especialmente ineficaz que da un resultado adverso para el atacante. (Véase apartado 8.3.1, pág. 50).

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

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

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

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

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

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

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

• segunda parte • tu personaje

En un juego de rol, cada uno de los "jugadores", excepto el director de juego (DJ), controla las acciones de su "personaje jugador" mientras que el director de juego controla las acciones de todos los demás personajes (a los que se les llama personajes no jugadores).

Por tanto, uno de los principales objetivos de un juego de rol de fantasía es adoptar la personalidad de tu personaje jugador, reaccionando a las situaciones como él lo haría. Esta es la principal diferencia entre los juegos de rol de fantasía y otros juegos, como el ajedrez o el bridge. Tu personaje jugador no sólo es una pieza o un naipe. En una buena partida de rol, tu te pones en el lugar de tu personaje.

En ***el juego de rol de El Señor de los Anillos*** hay aventura, magia, acción, peligro, combate, tesoros, héroes, villanos, vida y muerte. Por tanto, adoptando el rol de tu personaje, puedes dejar atrás el mundo real por un rato, y entrar en un mundo en el que lo fantástico es real y la realidad está limitada únicamente por tu imaginación, por la de los demás jugadores y por la del Director de Juego.

Elegir un Personaje

En una partida de rol de ***El Señor de los Anillos***, puedes escoger un personaje totalmente desarrollado y listo para jugar (véase Apartado 3.0, pág. 21 y Apéndice A-1, pág. 113-145). Puedes escoger entre dieciséis de estos personajes:

1. **Guerrero númenóreano negro** (pág. 114-115): Indrâzor es un varón guerrero, un altivo mercenario expulsado de Umbar.

2. **Guerrera rohir** (pág. 116-117): Léowyn es una fría pero apasionada guerrera aspirante a doncella guerrera,

3. **Guerrero enano** (pág. 118-119): Balí Yelmorrojo es un tenaz enano, un guerrero procedente de las Colinas de Hierro.

4. **Guerrero sinda** (pág. 120-121): Camthalion es un tranquilo guerrero elfo, amante de la naturaleza.

5. **Explorador dunlendino** (pág. 122-123): Belefleca es un dunlendino feroz y hablador. Se considera un gran escritor y un gran poeta.

6. **Explorador hobbit** (pág. 124-125): Boffo Nortuk es un hobbit albo aventurero procedente de la Cuaderna del Norte.

7. **Explorador enano** (pág. 126-127): Dwalin es un enano serio y suspicaz cuyo hogar se encuentra en las Montañas Azules.

8. **Exploradora silvana** (pág. 128-129): Lóthiniel es una alegre y divertida doncella élfica procedente del norte del Bosque Negro.

9. **Montaraz dúnadan** (pág. 130-131): Galadhil es un severo y silencioso hombre procedente de la frontera de Arthedain.

10. **Montaraz hombre de los bosques** (pág. 132-133): Skutilla es un humano reservado pero perceptivo que vive en la ciudad que tienen los hombres del bosque en la zona sur del Bosque Negro.

11. **Barda dorwinadan** (pág. 134-135): Widonu, una mujer de Riavod, uno de los puertos del Mar de Rhûn, es una aventurera robusta, astuta y amistosa.

12. **Bardo noldo** (pág. 136-137): Lólindir es un orgulloso y creativo elfo que vive en Lórien.

13. **Mago silvano** (pág. 138-139): Lamalas es un reservado avar amante de la diversión, que procede del reino élfico situado en el norte del Bosque Negro.

14. **Maga dúnadan** (pág. 140-141): Mírwen es una seria pero inquisitiva mujer enamorada de las joyas.

15. **Animista medioelfo** (pág. 142-143): Elbragol es un pensativo y reservado peredhil que fue criado por los noldor de Forlindon.

16. **Animista beórnida** (pág. 144-145): Beraláth es un tosco y jovial beijabar que viven en la zona occidental del Valle del Anduin.

Crear tu Propio Personaje

Si eres un jugador más experimentado, quizá quieras crear y desarrollar tu propio personaje en vez de usar uno de los pregenerados. Si éste es el caso, debes emplear las reglas de diseño de personajes incluidas en la 5ª parte, páginas 78-97. Necesitarás la ayuda de tu Director de Juego para desarrollar el pasado e historial de tu personaje.

Tu Personaje

Tu personaje tendrá ciertos factores que definen sus atributos, capacidades y habilidades. Estos factores determinan cuantas probabilidades tiene tu personaje de realizar ciertas acciones. Muchas de las acciones que tu personaje intentará durante el juego tienen una probabilidad de éxito y una probabilidad de fallo.

Por tanto, aunque son el Director de Juego y los jugadores los que emprenden la realización de acciones, el éxito o fracaso de estas acciones viene determinado por las reglas de ***El Señor de los Anillos***, los factores que definen a tu personaje y el componente aleatorio de una tirada de dados. Los factores específicos que definen a tu personaje de ***El Señor de los Anillos*** se presentan y describen en el resto de la 2ª parte (Apartados 4.0-6.0).

3.0 • SEGUIMIENTO DE TU PERSONAJE

En un juego de rol de fantasía cada jugador debe tener registrados todos los factores que afectan y definen a su personaje, mientras que el Director de Juego debe hacer lo mismo con los personajes no jugadores.

3.1 • Las plantillas de personaje

Si decides jugar con un personaje completamente desarrollado, deberías elegir una de las dieciséis Personaje Básicos indicados en la página 20, y a continuación acudir a la *plantilla de personaje* de dos páginas que se corresponda con tu personaje. Las dieciséis plantillas se encuentran en el Apéndice A-1 (pág. 114-145).

En las siguientes dos páginas (pág. 22-23) tienes una plantilla de muestra. Toda la información de estas plantillas se define y describe en los Apartados 4.0-6.0.

La primera página de tu plantilla de personaje te proporciona información que no va cambiando durante el juego. Sin embargo, frecuentemente tendrás que actualizar y consultar la información de la segunda página de tu plantilla de personaje. Es mejor apuntar la información con lápiz para que más adelante la puedas borrar y actualizar. Puedes copiar o fotocopiar estas plantillas para tu uso personal.

A menos que el DJ decida lo contrario, deberías apuntar la información de un personaje de *nivel 1* (esto es, primer nivel) en la *segunda página* de tu plantilla de personaje. Esta información de "nivel V se encuentra en la primera columna de números de la primera página de tu plantilla de personaje.

1) Apunta tu *nivel actual (1º) y tus puntos de experiencia* (10,000) en los espacios apropiados de la esquina superior derecha.
2) En la columna con el nombre "Bonificaciones por Nivel", apunta todas las cifras de la primera columna de la primera página de tu plantilla.
3) En cada fila, ves sumando todas las bonificaciones que aparecen y apunta el total en la columna "Bonificación Total". Estas serán las bonificaciones que utilices durante el juego.

La plantilla de ejemplo de las dos páginas siguientes ya tiene incluida la información correspondiente a un personaje de "primer nivel".

• • •

A medida que tu personaje intervenga en aventuras y gane experiencia, irás apuntando las nuevas "Bonificaciones por Nivel" y las "Listas de Hechizos" cada vez que llegues a un nuevo nivel de experiencia (ver el apartado 6.0, pag. 38-41).

Además, también tendrás que ir apuntando las "Bonificaciones por Objeto" y las "Bonificaciones Especiales" a medida que vayas adquiriendo nuevo equipo, objetos mágicos y habilidades especiales. Cuando tenga lugar cualquiera de estos cambios, deberás volver a calcular las nuevas "Bonificaciones por Habilidad".

3.2 • Si quieres desarrollar tu propio personaje

Si desarrollas tu propio personaje, deberías ir anotando los cambios que se producen en él en una Hoja de Personaje. La Hoja de Personaje RS-1 (pág. 227) tiene espacios en blanco para todos los datos y factores importantes para un personaje. Puede que el Director de Juego utilice Hojas de Personaje para algunos Personajes No Jugadores muy importantes, pero en general se limitará a apuntar sus niveles.

Esto le permite consultar la Tabla General de Personajes ST-3 (pág. 252-254) para consultar las bonificaciones que necesite de los Personajes No Jugadores.

La 5ª parte (pág. 78-97) trata de las Hojas de Personaje, y también los diferentes tipos de habilidades y bonificaciones que deben ir calculando los jugadores.



Trancos fuma una pipa en el Poney Pisador

Apartado
3.0
3.1
3.2

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Cuero endurecido	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cota de malla	-10	-10	+0	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Coraza	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Habilidades de Armas:										
De filo	+47	+59	+71	+83	+87	+91	+95	+99	+103	+107
Contundentes	+2	+4	+6	+S	+10	+12	+14	+16	+18	+20
A dos manos	+32	+35	+36	+38	+40	+42	+44	+46	+48	+50
Arrojadizas	-13	-11	-9	-7	-5	-3	- 1	+1	+3	+5
Proyectiles	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Armas de asta	+32	+34	+36	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+80
Habilidades Generales:										
Trepar	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Montar	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Nadar	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Rastrear	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+75
Abrir cerraduras	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Desactivar trampas	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Hechizos dirigidos	-15	-15	-15	-15	~15	-15	-15	-15	-15	-15
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Desarrollo físico	49	55	61	67	73	79	85	91	97	103
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acrobacia	-15	-15	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15
Conoc. de las cuevas	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45
Cocinar	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Hacer flechas	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cordelería	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Conoc. de los cielos	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Historia de Galadhil: Desde que tengo uso de razón, he sido un hombre silencioso y reservado. Me interesan las cosas extrañas o imperfectas, y también las señales sutiles, los colores fríos y las obras de arte irreverentes. Respeto la moderación, el honor y las pasiones fuertes.

Nací en Bar Baranorn, en la región de Rúaduin (O. "Rood") en Arthedain. Era el tercer hijo (y el menor) de la Casa de Galborn. Mi padre, Haldrahir, y mi madre, Alarien, me criaron con cariño, especialmente después de que los lobos blancos mataran a mi hermano Androhir durante el terrible invierno de mi cuarto año. Cuando nuestra familia se vio obligada a abandonar nuestras agotadas tierras dos años después, pasé la mayor parte del tiempo cazando, trampeando y pescando con mi padre. Al mismo tiempo, me preparaba para el servicio militar con mi tío, un Montaraz del Norte llamado Galadan que lideraba una compañía que patrullaba los Páramos de Etten.

Sin embargo, los acontecimientos conspiraron para desbaratar mis planes cuando una banda de Dunlendinos asesinó a mi padre y raptaron a mi hermana Elenien durante una cálida y lluviosa noche del verano pasado. En la actualidad, espero ajustar las cuentas a esos viles asesinos antes de hacer planes para el futuro. Encontraré a Elenien, recuperaré a Carvegil (S. "Espada Roja"), la espada mágica de mis antepasados y el símbolo del antiguo y noble linaje de Galborn del Ojo Rojo. Soy amigo fiel de Elfos y Medianos, y enemigo encarnizado de Lobos y Dunlendinos.

Esgrimo una espada ancha forjada hace mucho en Annúminas, regalo de mi tío Galadan. Se llama Maldavegil (S. "Espada de oro"), y es la espada gemela de Carvegil. Esta arma lleva damasquinado de mithril y tiene un diamante en su pomo que brilla con un fulgor dorado cuando toca algún veneno dañino.

Peso total: 36,5 kilos *(sin mochila:* 17,5 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-50 kg.; -5: 51-60 kg.; - 10: 61-70 kg.; -20: 71-80 kg.

Armadura de cuero endurecido
Escudo (+25 BD) (7,5 kg.)
Arco compuesto (1,5 kg.)
Daga (0,5 kg.)
Yelmo de cuero (-5 a la Percepción)
Espada ancha (+15 BO)(1,5 kg.)
2 carcaj (20 flechas cada uno) (3,5 kg.)
Hacha (2,5 kg.)

Ropas y efectos personales
(incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas) Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 4 mp, 8 mb, 7 mc, 5 me (0,5 kg.)

Mochila: (puede contener 22,5 kg., pesa 1,5 kg.)
Lona embreada (2 kg).
Cantimplora (0,5 kg.)
5 antorchas (2,5 kg.)
30 metros de cuerda superior (3 kg.)
Saco de dormir (2,5 kg.)
Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)

Cultura/Raza: Dúnedain — **Galadhil** — **Profesión:** Montaraz



Altura: 1,92 m.
Peso: 112 kg.
Pelo/ojos: Negro/grises
Género/edad: Varón/23
Reino: Canalización
Conducta: Severo
Personalidad: Serio, centrado
Motivación: Destruir el mal
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Adunaico	4	+1/2°
Oestron	5	
Quenya	2	+1/10°
Sindarin	4	+1/3°
Rohírrico	3	+1/4°
Hobbítico	1	+1/7°,9°
Silvano	1	+1/6°,8°

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	98	+25
Agilidad	91	+10
Constitución	90	+20
Inteligencia	44	+0
Intuición	85	+5
Presencia	63	+5
Apariencia	82	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) Sendas del movimiento	1°
2) Formas de la Naturaleza	3°
3) Maestría de los caminos	6°
4) Sendas de la Naturaleza	8°
5) Sendas de la Superficie	10°
6)	
7)	

Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo		+15		BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción		-5		ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Acrobacia				MM
Conoc. de los cuevas				ME, MM
Cocinar				ME
Hacer flechas(h. trabajo)				ME
Cordelería				ME
Conoc. de los cielos				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0			TR
TR Canalización:	+5			TR
TR Veneno:	+25			TR
TR Enfermedad:	+25			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+10	+25		BD
BO Hechizos básicos:	+0			BO
Penalización por carga:				PE

ANTECEDENTES E HISTORIA DEL PERSONAJE

DINERO Y EQUIPO INICIAL

4.0 • EL ROL DE TU PERSONAJE

Hay ciertos factores, que podríamos llamar *rasgos de interpretación,* que no se tienen en cuenta en el sistema de ***El Señor de los Anillos*** pero que aun así afectan el *rol* de tu personaje. Esta sección describe los tres rasgos de interpretación que utilizaremos en ***El Señor de los Anillos***:

- Personalidad
- Motivación
- Alineamiento

Cada uno de estos rasgos de interpretación representa una faceta de la naturaleza y temperamento individual de tu personaje. Dichos factores dan vida a tu personaje en términos de juego, haciéndolo más realista para ti, para los demás jugadores y para el Director de Juego.

PERSONALIDAD

Puedes decidir infundir tu propia personalidad a tu personaje, algo que es totalmente permisible y con lo cual te puedes divertir enormemente. Sin embargo, hay veces en que puede ser igual de gratificante, estimulante y divertido dotar a tu personaje de una personalidad totalmente diferente a la tuya; después de todo, esto es un juego de rol de fantasía. Decidas lo que decidas, es importante que consideres cuidadosamente la personalidad de tu personaje.

La lista incluida continuación presenta una serie de rasgos de personalidad. Dichos rasgos no son más que ejemplos para ayudarte a desarrollar una personalidad para tu personaje. No tienes por qué elegir un rasgo específico de cada línea. En realidad, lo mejor es elegir sólo unos pocos; si tu personaje no tiene algunos rasgos especificados, asume que se comporta de forma normal en lo que se refiere a esos rasgos.

Si estás utilizando una plantilla de personaje, puede que quieras añadir algún rasgo de personalidad además de los que ya aparecen en ella. Y recuerda, siempre puedes cambiar los rasgos de tu personaje a medida que vive nuevas aventuras y él se va desarrollando.

Cada línea presenta un rasgo extremo a la izquierda y su rasgo extremo opuesto a la derecha. Entre ellos hay una serie de rasgos intermedios.

Ejemplo: *Galadhil es* uno *de los personajes descritos en las plantillas de personajes (pág. 22-23). Sus rasgos de personalidad son: serio y centrado. Eso significa que Galadhil suele comportarse de forma normal en lo que respecta a los demás rasgos de personalidad.*

El jugador que lleve a Galadhil puede también decidir que Galadhil sea orgulloso, obstinado y piadoso. Si decide hacerlo, debería apuntar estos rasgos en la sección de notas de su plantilla de personaje.



Lista de Rasgos de Personalidad

Hosco, malhumorado,
sombrío, serio ..... Despreocupado, alegre, jovial
Piadoso, compasivo,
amable ..... Descuidado, mezquino, cruel, despiadado
Austero, sobrio, reservado,
comedido, moderado ..... Liberado, viva la virgen
Mártir, valedor,
protector ..... Intimidador, autoritario, matón
Radical, liberal,
libre de prejuicios ..... Ortodoxo, conservador, reaccionario
Cariñoso, amistoso,
amigable ..... Pendenciero, hostil, antagónico
Prudente, paciente,
cauto ..... Impaciente, impulsivo, imprudente, precipitado
Extrovertido, sociable,
hablador ..... Reservado, retraído, tímido, introvertido
Manso, modesto,
humilde .... Orgulloso, creído, engreído, pomposo, arrogante
Letárgico, gandul, perezoso, indolente,
holgazán ..... Vibrante, enérgico, emprendedor, ambicioso
Deferente, respetuoso, cortés, educado,
civilizado ..... Maleducado, descarado, impúdico, insolen
Dócil, flexible, sensible, cooperativo ..... Obstinado, tozudo
Confiado, optimista,
seguro ..... Nervioso, aprensivo, intranquilo
Pacífico, no violento, sosegado ..... Peleón, belicoso
Caritativo, indulgente ..... Vengativo
Benévolo, generoso ..... Egoísta, miserable, codicioso
Honesto, directo,
de confianza ..... Veleta, mentiroso, deshonesto
Honorable, de altos principios ..... Deshonroso
Leal, fiel, fiable ..... Traicionero, desleal
Legal, justo, honrado ..... Arbitrario, caótico, corrupto
Moral, ético, con principios ..... Inmoral, amoral
Piadoso, devoto, religioso ..... Mundano, impío
Quijotesco, idealista ..... Práctico, pragmático, cínico
Crédulo, confiado ..... Escéptico, suspicaz, paranoico
Curioso, inquisitivo ..... Apático, poco curioso
Centrado, atento ..... Distraído, mente ausente
Continente, casto ..... Lujurioso, licencioso, lascivo
Silencioso, reservado ..... Extravagante, bullicioso, ruidoso
Valeroso, valiente,
atrevido, audaz ..... Tímido, cobarde, pusilánime
Pasivo, indiferente,
calmado ..... Enérgico, entusiasta, excitable
Tranquilo, sereno ..... Irascible, impulsivo
Estoico, impasible, imperturbable ..... Sensible, quejica
Sociable, gregario ..... Insociable, antisociable, frío
Optimista ..... Incierto, cínico, fatalista, pesimista
Creativo, inventivo, original ..... Conformista, poco creativo
Tolerante, sin prejuicios ..... Esnob, parcial, intolerante
Desordenado, confuso ..... Ordenado, perfeccionista
Comprensivo ..... Envidioso, posesivo, celoso
Dependiente ..... Independiente

MOTIVACIÓN

Otra pregunta que deberías responder sobre tu personaje es: ¿Cuál es su motivación? ¿Cuáles son sus objetivos en el juego? Pueden ser ir de aventuras y pasárselo bien. Puede ser reunir tanto oro, riquezas y objetos mágicos como sea posible (como Fram el Exterminador de Dragones). Puede ser matar y luchar. Podría ser derrotar a los malévolos sirvientes de Sauron y hacer del mundo un lugar seguro para los Pueblos Libres. Sea cual sea la motivación de tu personaje, es una gran ayuda para hacerlo más realista.

La siguiente lista presenta una serie de rasgos de motivación. Dichos rasgos no son más que ejemplos para ayudarte a desarrollar una motivación para tu personaje. Muchas de las motivaciones escritas a continuación requieren que tú y tu DJ decidáis juntos la causa de la motivación. Puedes saber que tu personaje quiere destruir al clan enemigo que mató a su familia en una incursión. Sin embargo, el DJ debería decidir qué clan de todo el mundo fue el que hizo dicha incursión.

Ejemplo: *Galadhil (véase pág. 22-23) tiene una motivación principal en su vida: destruir al "Mal" allá donde lo encuentre.*

Lista de Rasgos de Motivación

Destruir: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*

Odio y actuar contra: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*

Odio: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*

Disgusto: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*

Venganza contra: *individuo, familia, clan, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.*

Preservar: *individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.*

Proteger: *individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, "el débil ", etc.*

Servir: *individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.*

Promover: *paz, libertad, justicia, religión, moralidad, guerra, libre empresa, etc.*

Reconstruir/reiniciar: *gremio, centro de población, religión, clan, dinastía, etc.*

Fanático acerca de: *extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.*

Obsesión por: *extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.*

Miedo de (fobia): *alturas, oscuridad, agua, etc.*

Adquirir xxx **para** yyy: *"xxx" es riqueza, poder, conocimiento, objetos mágicos, etc. "yyy " es un gobernante, país, cultura/raza, gremio, religión, clan, centro de población, etc.*

Adquirir "xxx" personal: *"xxx " es poder, conocimiento, objetos mágicos, placer, fama, etc.*

Adquirir y mantener el honor personal

Aventuras, desafíos, emoción

Interés personal en general

Heroísmo

"Hacer del mundo un lugar mejor"

ALINEAMIENTO

Deberías prefijar si tu personaje sigue una causa o un grupo que tenga objetivos comunes a los suyos. Éstos serán los rasgos de alineamiento de tu personaje. La decisión más fácil es: ¿tu personaje es bueno, malvado o neutral? En la Tierra Media, las fuerzas malévolas suelen estar normalmente (pero no siempre) dominadas por Sauron, y su intención es destruir a las fuerzas del bien (que o bien se muestran pasivas o bien intentan enfrentarse a Sauron de forma activa).

Hay muchos rasgos de alineamiento basados en la moral o la filosofía:

- ¿Cree fervientemente tu personaje que el fin justifica los medios (Maquiavelismo)? Saruman lo creía, y al final fue corrompido.
- ¿Respeta las leyes rígidas? Los elfos no lo hacen; algunos seres malvados sí.
- ¿Es un hedonista? Bueno o malo, su principal preocupación será disfrutar.

Todos estos son ejemplos interesantes; hay otros rasgos de alineamiento que pueden añadir profundidad y complejidad a tu personaje.

La siguiente lista presenta una serie de rasgos de alineamiento. Cada línea presenta un rasgo a la izquierda y su rasgo opuesto en la derecha. Dichos rasgos son sólo *ejemplos* que pueden ayudarte a desarrollar un alineamiento para tu personaje. No tienes por qué escoger un alineamiento específico de cada línea. En realidad, es mejor elegir sólo un rasgo; si tu personaje no tiene ciertos rasgos especificados, supón que es "neutral" con respecto a dichos rasgos.

Ejemplo: El *rasgo de alineamiento de Galadhil (páginas 22-23) es: Bueno. Eso significa que Galadhil es neutral con respecto a todos los demás rasgos de alineamiento. Galadhil podría tener más de un rasgo de alineamiento; podría tener un alineamiento de "Bueno" y "Leyes/Gobierno", es decir iría "en contra del mal y en favor de la sociedad organizada."*

Lista de Rasgos de Alineamiento

Bueno	Neutral	Malvado
Leyes/gobierno	Neutral	Anarquía
Gobierno	Neutral	Rebeldes/Gobierno opositor*
Leyes/principios	Neutral	Oportunismo, *"El Fin Justifica los Medios"* (Maquiavelismo)
Religión	Neutral	Ateísmo
Religión	Neutral	Religión opositora†
Libre empresa	Neutral	Cártel/gremios/monopolios
Libre empresa	Neutral	Socialismo
Ascetismo	Neutral	Hedonismo
Altruismo	Neutral	Egoísmo
Espiritual	Neutral	Materialista
Metafórico	Neutral	Literal

*: Se aplica este alineamiento a dos grupos gobernantes cualesquiera que se oponen el uno al otro. Los grupos pueden controlar diferentes países, feudos, ciudades-estado, etc.; o pueden ser grupos rivales dentro de la misma entidad política o geográfica (como la rebelión, la guerra civil, etc.). Por ejemplo, la Lucha entre Parientes de Gondor en la Tierra Media, Francia contra Inglaterra en la Guerra de los 100 Años, York contra Lancaster en la Guerra de las Rosas, Norte contra Sur en la Guerra de Secesión, etc.

† Se aplica este alineamiento a dos religiones cualesquiera que se opongan la una a la otra. Esta oposición puede tener una base política o dogmática. Por ejemplo, cristianos contra musulmanes, católicos contra ortodoxos griegos, católicos contra protestantes, etc.

5.0 • LOS FACTORES QUE DEFINEN A TU PERSONAJE

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

Los factores básicos que definen a un personaje son:

- Rasgos de interpretación ..... (Apartado 4.0, pág. 24-25)
- Características físicas y mentales ..... (Apartado 5.1, pág. 27)
- Raza y cultura ..... (Apartado 5.2, pág. 28-29)
- Profesión ..... (Apartado 5.3, pág. 30)
- Habilidades ..... (Apartado 5.4, pág. 31-35)
- Puntos de experiencia . (Apartados 5.5 y 6.0, pág. 35, 38-41)
- Nivel ..... (Apartados 5.5 y 6.0, pág. 35, 38-41)
- Capacidades mágicas ..... (Apartado 5.6, pág. 36)
- Dinero y equipo ..... (Apartado 5.7, pág. 36-37)

• • •

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

Nota para el SA Básico: Un personaje de SA Básico viene definido por 12 habilidades y capacidades físicas y mentales llamadas características. Un personaje de ***El Señor de los Anillos*** está definido por 6 características físicas/mentales, docenas de habilidades, y otros muchos factores especiales (raza/cultura, profesión, nivel de experiencia, puntos de poder, etc). Estos factores se describen en el resto de este apartado.

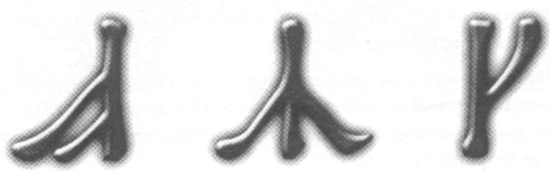
BT-1 Tabla de Bonificaciones por Característica

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

* —Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.

BT-2 Tabla de Efecto de la Bonificación por Característica

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



5.1 • Características físicas y mentales

Los atributos físicos y mentales básicos de un personaje se representan mediante 6 puntuaciones llamadas características:

Característica	Abreviatura
Fuerza	FUE
Agilidad	AGI
Constitución	CON
Inteligencia	INT
Intuición	I
Presencia	PRE

Cada personaje tiene un valor numérico, entre 1 y 100, para cada una de estas características. Dicho valor nos dice cómo es una característica en relación con las de otros personajes. Cuanto más bajo el valor numérico de una característica, más débil es en relación con la misma característica de otros personajes. Las características relativamente altas proporcionan bonificaciones que se aplican a la hora de llevar a cabo ciertas acciones o actividades.

LAS CARACTERÍSTICAS

FUERZA (FUE): No se trata de la fuerza bruta, sino de la capacidad de usar la musculatura de la mejor forma. Esta característica afecta las capacidades de un personaje en el combate cuerpo a cuerpo, en transportar cargas y otras actividades que requieran fuerza.

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

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

INTELIGENCIA (INT): El razonamiento, memoria y sentido común de un personaje. Afecta a la capacidad del personaje en actividades que requieren pensamiento o perspicacia; por ejemplo, aprender listas de hechizos, aprender idiomas, leer runas, etc.

INTUICIÓN (I): La relación entre el personaje y la fuerza omnipresente en la naturaleza (Ainulindälë, la Canción que creó y dio forma a Arda) y lo sobrenatural, incluyendo fenómenos tales como la sabiduría, la suerte, el genio y el favor de los Valar. Esta característica afecta la capacidad de un personaje de realizar hechizos, usar objetos mágicos, percibir cosas (por ejemplo, trampas) y realizar otras actividades.

PRESENCIA (PRE): El coraje, prestancia, autoestima, carisma y autodisciplina de un personaje. Afecta a la apariencia de un personaje, su capacidad ara influir y controlar a otros personajes, su autocontrol en situaciones críticas y su habilidad en sacar fuerzas de flaqueza.

Nota para el SA Básico: La característica Fuerza de ***SA Básico*** equivale a las características Fuerza y Constitución de ***El Señor de los Anillos***. La característica Agilidad de ***SA Básico*** equivale a la característica Agilidad de ***El Señor de los Anillos***. La característica Inteligencia de ***SA Básico*** equivale a las características Inteligencia, Intuición y Presencia de ***El Señor de los Anillos***.



Los Hobbits almuerzan junto a un monolito

BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICAS

Si las características de un personaje son lo suficientemente altas o bajas, pueden aplicarse ciertas bonificaciones y penalizaciones a las habilidades y acciones de un personaje. Estas bonificaciones aparecen en la tabla BT-1 y pueden ser alteradas por otros modificadores según la raza del personaje, dados en la tabla BT-3. Sólo se aplica una bonificación por característica a cada habilidad o capacidad. La relación entre características y las habilidades correspondientes se da en la tabla BT-2.

Nota: *Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar estas tablas, ya que sus modificadores ya se han incluido en las bonificaciones de las plantillas de personaje.*

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

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

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

5.2 • Raza y Cultura

Todo personaje de ***El Señor de los Anillos*** pertenece a una cierta raza/cultura. Las plantillas de personaje ya tienen en cuenta este aspecto en todas las bonificaciones pre-calculadas. Para los personajes que desarrollen su propio personaje, la raza escogida afectará las bonificaciones a las habilidades del personaje, su desarrollo durante la adolescencia, sus capacidades especiales, su apariencia y algunos otros factores.

Nota para el SA Básico: Cada personaje del ***SA Básico*** tiene una raza/cultura, pero este factor se refleja automáticamente es las puntuaciones de sus "características" en las hojas de personaje de ***SA Básico***.

Razas y Culturas en Tierra Media

Hay una gran variedad de razas y culturas que pueden usar el director de juego y los jugadores dentro del marco de las reglas de ***El Señor de los Anillos***. Ten en cuenta que la raza "humana" es en realidad una clasificación general que incluye a muchas razas/culturas (por ejemplo, los Haradrim, Dunlendinos y Beórnidas son humanos). A efectos del juego, un personaje "humano" debe ser de una de las razas/culturas humanas.

Pueden usarse o inventarse otras razas y/o culturas, pero el director de juego tendrá que decidir cuales serán sus rasgos y capacidades. En el Apéndice A-2 (pág. 146-179) encontraréis información detallada de todas estas razas.



Frodo baila sobre una mesa

Razas no humanas

Medio elfos	Elfos Noldor	Elfos Sindar
Elfos Silvanos	Enanos	Umli
Hobbits	Orcos comunes	Uruk-hai
Medio orcos	Trolls comunes	Olog-hai
Medio trolls		

Culturas/razas humanas

Beórnidas	Númenóreanos Negros	Corsarios
Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos
Hombres del Este	Eriadorianos	Gondorianos
Haradrim	Lossoth	Rohirrim
Variags	Hombres del Bosque	Woses

Capacidades Especiales de las Razas

Algunos personajes recibirán modificaciones especiales según su raza a sus bonificaciones por características y a sus Tiradas de Resistencia. Estos modificadores se dan en la tabla BT-3; hay una fila para cada raza/cultura no humana, una fila para los Dúnedain, y una fila para todas las razas/culturas humanas no Dúnedain.

Nota: *Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar esta tabla, ya que sus modificadores ya se han incluido en las bonificaciones de las plantillas de personaje.*

Opciones de Historial

Cada personaje tiene aptitudes especiales basadas en sus "opciones de historial". En el Apéndice A-2 (pág. 146-179) encontrarás información acerca de las opciones de historial específicas disponibles para cada cultura/raza, pero la mayoría de esas opciones pertenecen a una de las siguientes categorías:

Capacidades especiales: Se trata de ciertas capacidades especiales que posee el personaje. En muchos casos, estas capacidades son las que distinguen al personaje del jugador de la gente corriente y son en parte la razón de que haya decidido ir de aventuras en lugar de quedarse a cuidar su granja.

Objetos especiales: Se trata de objetos mágicos o fuera de lo corriente que el personaje ha heredado o que el destino ha colocado en sus manos.

Dinero: Se trata de la cantidad de dinero extra con la que un personaje puede comenzar.

Grados de habilidades no profesionales: Estos son grados de habilidad desarrollados que no están necesariamente relacionados con la raza o profesión del personaje.

Subida de características: Esta opción significa que se mejoran las características.

Idiomas: Esta opción permite que un personaje aprenda varios idiomas.

Nota: *Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar las opciones de historial, ya que tales opciones ya se han tenido en cuenta en la información de las plantillas de personaje.*

Determinar los Detalles del Historial

Cada plantilla de personaje tiene un apartado de texto que describe el pasado e historia del personaje. El DJ debería desarrollar una trasfondo similar para cada jugador que cree su propio personaje (Apartados 22.0 y 25.0, pág. 84-87, 92). Esto es labor del DJ, aunque el jugador interesado puede tener algo que decir. La cantidad de detalles depende del esfuerzo que el DJ esté dispuesto a realizar.

BT-3 Tabla de Modificaciones Especiales Según la Raza

	Mods. a las bonificaciones por características						Mods. a las tiradas de resistencia			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VEN	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedáin	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

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

Apariencia Física

Además de las características de cada personaje (que afectarán sus capacidades durante el juego) conviene tener una cierta referencia sobre la apariencia del personaje.

En este apartado se incluyen algunas sugerencias para establecer los factores que afectan la apariencia de un personaje (por ejemplo, la actitud, el color del pelo y de los ojos, la estatura, el peso, etc.) En el Apéndice A-2 (pág. 146-179) encontraréis las limitaciones e indicaciones para estos factores según cada raza.

Nota: *Esta información ya se ha tenido cuenta en las plantillas de personaje.*

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

Factores de apariencia física: Los factores tales como la estatura, el peso, el color de ojos y cabello, el sexo, la edad y demás deben ser determinados por el director de juego y los jugadores. De todos modos, deberían atenerse a las limitaciones que se dan en las descripciones de las razas del Apéndice A-2.

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

Idiomas

En Tierra Media se hablan gran cantidad de idiomas. La tabla ST-1 detalla algunos de ellos.

Los idiomas que un personaje sabe al comienzo de una partida vienen indicados en las descripciones de razas/culturas del Apéndice A-2 (pág. 146-179) y se encuentran resumidos en la Tabla ST-1 (pág. 249). Los personajes pueden aprender otros idiomas a medida que avanzan sus aventuras.

Nota: *Esta información ya se ha tenido cuenta en las plantillas de personaje.*

Interacción Cultural y Racial

Algunas razas y culturas tienen ciertos comportamientos inherentes (de hostilidad o amistad) hacia otras razas o culturas. Las descripciones raciales que se dan en el Apéndice A-2 (pág. 146-179) resumen estas actitudes.

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

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

También recibe una bonificación de + 5 en las tiradas de resistencia contra venenos o enfermedad.

Saca un 34 para apariencia a la que añade su bonificación de + 10 en Presencia, obteniendo una apariencia de 44 (no es guapo, pero sí que tiene algo).

Habla con soltura el oestron, el adunaico y el sindarin. Desprecia a los Corsarios y Númenóreanos Negros; y los Dunlendinos, Haradrim, huargos y orcos son los enemigos tradicionales de su pueblo.

Apartado 5.2 Tabla: BT-3

5.3 • PROFESIONES

Cada personaje debe tener una profesión. La profesión de un personaje refleja que su entrenamiento anterior y su aprendizaje han moldeado su forma de pensar, afectando por ello su capacidad para desarrollar ciertas habilidades y capacidades.

Nota: *Un jugador que use las plantillas de personaje ya tiene una profesión para su personaje. Además, todas las habilidades de su personaje ya han sido desarrolladas para niveles de experiencia entre 1 y 10.*

Una profesión no impide el desarrollo de habilidades, simplemente hace que sea más fácil desarrollar unas habilidades que otras. En este sistema, cualquier personaje puede desarrollar cualquier habilidad. A continuación encontraréis las descripciones de las seis profesiones, y en el Apartado 21.0 (pág. 82-83) encontraréis más información. Además, en el Apéndice A-6.1 (pág. 214-217) hay varias profesiones opcionales que pueden emplear los jugadores más experimentados.

GUERRERO *(Combatiente)*

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

EXPLORADOR *(Ladrón)*

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

MONTARAZ *(Rastreador)*

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

BARDO *("Hombre para Todo")*

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

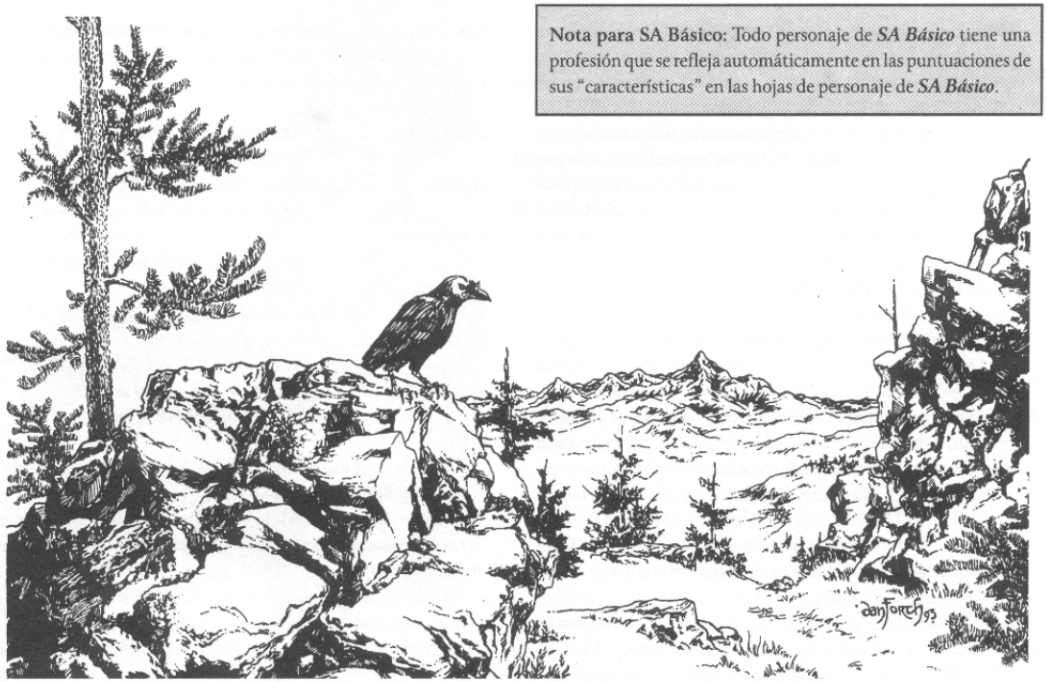
MAGO

El mago es un personaje entrenado en la realización de hechizos que obtienen su poder de la Esencia, el poder que reside en todo y en todos. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas y el aprendizaje de listas de hechizos. Para un mago es muy difícil aprender a usar las armas armaduras; el mago depende de sus hechizos, no de las armas o las maniobras normales. Un mago no puede llevar ningún tipo de armadura, yelmo, brazales o grebas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica a todos aquellos personajes que realicen hechizos de Esencia (ver apartado 15.1, pág. 70)

ANIMISTA *(Clérigo)*

Un animista es un personaje instruido para realizar hechizos que obtienen su poder de los Valar mediante la Canalización. Sus principales áreas de desarrollo son el aprendizaje de hechizos, pero puede desarrollar cualquier categoría de habilidades. No puede llevar armadura metálica, ni yelmo metálico o protecciones metálicas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica también a todos los personajes cuando realizan un hechizo de Canalización (ver apartado 15.2, pág. 70)

Nota para SA Básico: Todo personaje de ***SA Básico*** tiene una profesión que se refleja automáticamente en las puntuaciones de sus "características" en las hojas de personaje de ***SA Básico***.



Los montaraces recorren las accidentadas tieeras de Rhudaur

5.4 • HABILIDADES

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

Nota de SA Básico: Las habilidades de ***El Señor de los Anillos*** se corresponden con las características de ***SA Básico*** de BO Proyectiles, BO Cuerpo a cuerpo, Generales, Subterfugio, Mágicas, Percepción, Resistencia y Hechizos aprendidos.

Característica de SA Básico	Características, habilidades y bonificaciones correspondientes en SA
Fuerza	Características de Fuerza y Constitución
Agilidad	Característica de Agilidad
Inteligencia / Movimiento	Características de Inteligencia, Intuición, Presencia / Categoría de habilidades de movimiento y maniobra
Defensa	Bonificación Defensiva
BO Cuerpo a cuerpo	Categoría de habilidades de armas
BO Proyectiles	Categoría de habilidades de armas
Generales	Categoría de habilidades generales
Subterfugio	Categoría de habilidades de subterfugio
Mágicas	Categoría de habilidades mágicas
Percepción	Habilidad de Percepción
Resistencia	Habilidad de Desarrollo Físico
Hechizos aprendidos	Listas de hechizos aprendidos

BT-4 Tabla de Bonificaciones por Grado de habilidad

Grado de habilidad	Habilidades normales*	Sólo para Emboscar*	Sólo para Desarrollo Físico†
0	-25	-25	tira 1-10
1	5	+1	tira 1-10
2	10	+2	tira 1-10
3	15	+3	tira 1-10
4	20	+4	tira 1-10
5	25	+5	tira 1-10
6	30	+6	tira 1-10
7	35	+7	tira 1-10
8	40	+8	tira 1-10
9	45	+9	tira 1-10
10	50	+10	tira 1-10
11	52	+11	tira 1-10
12	54	+12	tira 1-10
13	56	+13	tira 1-10
14	58	+14	tira 1-10
15	60	+15	tira 1-10
16	62	+16	tira 1-10
17	64	+17	tira 1-10
18	66	+18	tira 1-10
19	68	+19	tira 1-10
20	70	+20	tira 1-10

* — + 1 por cada grado por encima de 20 (por ejemplo, una bonificación de 72 para grado 22)
† — Tira 1-10 por cada grado por encima de 20.

5.4.1 • BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

La mayoría de las habilidades tienen una bonificación por grado de habilidad, que se aplica cuando un personaje emplea esa habilidad. Cada habilidad emplea esta bonificación de manera diferente, como se explica en los Apartados 5.4.2 y 5.4.3 (pág. 31-35)

Nota: *Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar las bonificaciones por grado de habilidad; sus modificadores han sido incluidos en las bonificaciones de las plantillas de personaje.*

Las bonificaciones por grado de habilidad se dan en la tabla BT-4. Básicamente, la tabla sigue una progresión estándar. La bonificación es de -25 si el grado es 0 y + 5 si el grado es 1. Luego aumenta de 5 en 5 por cada grado de 2 a 10, de 2 en 2 para los grados del 11 al 20 y de 1 en 1 por cada grado por encima de 20.

5.4.2 • HABILIDADES PRIMARIAS

Son las habilidades más usadas cuando se va de aventuras. Estas habilidades se engloban en seis categorías que proporcionan la base para el desarrollo de habilidades (Apartado 24.0, pág. 90-91). Existe una fila en la Hoja de Personaje para calcular y anotar la bonificación de cada una de estas habilidades.

Nota: *Un jugador que use las plantillas de personaje ya tiene las habilidades desarrolladas para niveles de experiencia entre 1 y 10.*

Cada habilidad se clasifica según sea aplicable a uno de los siguientes propósitos

- Una maniobra de movimiento (MM) –las Bonificaciones de Maniobras de Movimiento incluyen a todas las bonificaciones de las habilidades relacionadas con el movimiento: Trepar, Montar, Nadar, Acechar, habilidades de movimiento y maniobra y varias Habilidades Secundarias. Estas bonificaciones se añaden a las tiradas de maniobra que se resuelven en la Tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 (pág. 242)
- Una maniobra estática (ME) –las Bonificaciones de Maniobras Estáticas incluyen a todas las bonificaciones de las habilidades en las que no haya mucho movimiento: Rastrear, Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Leer Runas, Usar Objetos, Percepción y varias Habilidades Secundarias. Estas bonificaciones se añaden a las tiradas de maniobra que se resuelven en la columna apropiada de la Tabla de Maniobras Estáticas MT-2 (pág. 243)
- Una bonificación ofensiva (BO) –las Bonificaciones Ofensivas incluyen a todas las bonificaciones de las habilidades de armas, la bonificación de la habilidad de Hechizos Dirigidos, y la bonificación de la habilidad de BO Hechizos básicos. Estas bonificaciones se usan en combate para atacar contrincantes con hechizos y armas (Apartado 8.3, pág. 50-54). Las bonificaciones se suman a las tiradas de ataque, que se aplican a las diferentes tablas de ataque.
- Un propósito especial (PE) –algunas habilidades no encajan en ninguna de las categorías descritas anteriormente: Desarrollo Físico, Emboscar y unas cuantas Habilidades Secundarias.

En el Apartado 8.0 (pág. 44-54) se describe como se usa cada una de estas bonificaciones para resolver acciones. A continuación viene una descripción de lo que significa cada habilidad.

Apartado
5.4
5.4.1
5.4.2
Tabla:
BT-4

Movimiento y Maniobra (MM)

Estas habilidades determinan cuánto puede moverse un personaje en un asalto dado; hasta 16 metros más la bonificación por habilidad, o hasta el doble de esta distancia si se completa con éxito una maniobra de correr (ver apartado 8.1, pág. 45). Las habilidades de Maniobra/Movimiento deben desarrollarse por separado para cada uno de los 5 tipos diferentes de armadura (sin armadura, cuero, cuero endurecido, cota de mallas y coraza).

La armadura no incluye yelmos, brazales o grebas; objetos que protegen artes del cuerpo de ciertos críticos. Estos elementos de equipo se consideran por separado (Apartado 5.7, pág 37).

Esta habilidad se aplica también a cualquier actividad que incluya movimiento y que no sea usual o se realice bajo tensión. Cuando se usa a estos efectos, la bonificación se suma a la "tirada de maniobra de movimiento" (Apartado 8.2.2., pág. 48-49).

Nota: *Llevar grebas en las piernas modifica la bonificación de movimiento en -5.*

Nota: *Ninguna bonificación de una habilidad de movimiento y maniobra puede superar en más de 10 la puntuación en AGI del personaje.*

Sin armadura (MM) –Esta habilidad se aplica cuando no se lleva ninguna armadura y está limitada a dos grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar dos grados de habilidad para esta habilidad.

Cuero (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de cuero y está limitada a tres grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar tres grados de habilidad para esta habilidad.

Cuero endurecido (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de cuero endurecido y está limitada a cinco grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar cinco grados de habilidad para esta habilidad.

Cota de malla (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de cota de malla y está limitada a siete grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar siete grados de habilidad para esta habilidad.

Coraza (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de coraza y está limitada a nueve grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar nueve grados de habilidad para esta habilidad.

Curufun, un gran artesano Noldo



Habilidades en el Manejo de las Armas

Estas habilidades determinan la eficacia de un personaje cuando utiliza armas en un combate (caso opuesto a los hechizos). Estas habilidades deben desarrollarse por separado para cada uno de los 6 tipos de armas: de filo, contundentes, a dos manos (ya sean contundentes o de filo), arrojadizas, proyectiles y armas de asta.

La bonificación por habilidad para cada tipo de arma es la bonificación ofensiva y normalmente se suma a las "tiradas de ataque" (Apartado 8.3. pág. 50-54) hechas con dicha arma. En ciertos casos, una parte, o la totalidad, de la bonificación ofensiva puede usarse para "parar" el ataque de un oponente (Apartado 8.3. pág. 50-54).

El llevar brazales modifica la bonificación ofensiva en un -5. Cada arma específica tiene propiedades especiales, resumidas en la tabla CST-1 (pág. 232)

Nota: *Si se emplean brazales, se aplica un –5 a cada BO.*

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

Armas contundentes (BO): Estas armas incluyen el garrote, el martillo de guerra, la maza, la maza de armas (estrella de la mañana), la red y el látigo. Pueden usarse con escudo.

Armas a dos manos (BO): Estas armas incluyen el hacha de combate, el mayal, el cayado y el espadón o espada a dos manos. No pueden usarse con escudo.

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

Arrojadizas (BO): Además de usarse en el cuerpo a cuerpo, algunas armas pueden ser utilizadas para atacar a distancia (o sea, arrojadas). Los alcances se incluyen en la Tabla CST-1 (pág. 232). Estas armas incluyen la daga, el hacha, la espada corta, el garrote, el martillo, la maza, la red, la jabalina y la lanza. Pueden ser usadas con escudo.

Proyectiles (BO): Estas armas no pueden ser usadas en el cuerpo a cuerpo, pero sí para atacar a distancia (el alcance se da en la tabla CST-1, pág. 232). Las armas de proyectiles incluyen las boleadoras, la honda, el arco compuesto, la ballesta, el arco corto y el arco largo. Únicamente la honda puede usarse con escudo.

Ejemplo: *Meredur prefiere el hacha de combate cuando se trata de luchar con un arma a dos manos. Su BO con un hacha de combate se modifica en un + 5 cuando ataca a enemigos que llevan coraza o cota de malla, mientras que se modifica en un -5 cuando ataca a enemigos que llevan cuero endurecido, cuero o ninguna armadura (ver la tabla CST-1). Cuando se usa un hacha de combate las tiradas de ataque se resuelven en la tabla de ataques con armas a dos manos, en la que ocurre una pifia con una tirada previa a modificadores, de 01, 02, 03, 04 ó 05. Si se obtiene un impacto crítico con el hacha de combate se le llama crítico primario y se resuelve en la Tabla CT-2 (pág. 238) de críticos de tajo. Si el crítico primario es un "C", "D". o "E", se resuelve un crítico secundario dos niveles por debajo ("A", "B", o "C" respectivamente) en la tabla CT-1 (pág. 238) de críticos de aplastamiento.*

Habilidades Generales

Estas habilidades influyen en la capacidad de un personaje para trepar, nadar, montar y rastrear. La bonificación para la habilidad correspondiente se suma a la "tirada de maniobra" cuando se intentan estas actividades (Apartado 8.2, pág. 46-49)

Trepar (MM): Se usa esta habilidad cuando se intenta trepar (es decir, subir por una cuerda, trepar a un muro o un árbol, etc., pero no subir por una escalera normal o de cuerda). La velocidad normal de escalada por una pared que tenga asideros adecuados es de 3 metros por asalto como maniobra de dificultad "media" (Apartado 8.2.2 pág. 48-49)

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

Nadar (MM): Esta habilidad se usa cuando el personaje está nadando. El DJ debería asignar una dificultad alta a nadar con armadura (véase pág. 48-49). Sugerimos las dificultades siguientes:

Prácticamente desnudo	Muy fácil
Ropa ligera	Fácil
Ropa de abrigo	Media
Cuero	Difícil
Cuero endurecido	Muy difícil
Cota de malla	Extremadamente difícil
Coraza	Absurdo

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

Habilidades de Subterfugio

Estas habilidades afectan la capacidad de un personaje para tender emboscadas, acechar, esconderse, abrir cerraduras o desactivar trampas.

Emboscar (PE): Si un personaje consigue colocarse detrás de un enemigo sin que éste se dé cuenta (suele realizarse empleando la habilidad Acechar, véase más adelante), puede "emboscarle con un ataque cuerpo a cuerpo. Intenta un ataque normal cuerpo a cuerpo y si se obtienen críticos se puede sumar el **grado de habilidad** (no la bonificación a la habilidad) de Emboscar si el que realiza el ataque así lo desea. (Puede decidirlo una vez realizada la tirada del crítico).

Acechar/Esconderse (MM/ME): Esta habilidad indica lo hábil que es un personaje al acechar (moverse sin ser visto ni oído, una maniobra de movimiento) y esconderse sin moverse (una maniobra estática).

Esto se resuelve usando la Tabla de Maniobra de Movimiento MT-1 (pág. 242). Esta tirada se modifica añadiendo la bonificación total de la habilidad Acechar/Esconderse del personaje que se mueve (el que acecha) y restando la bonificación total más alta en Percepción de cualquiera que pueda observar al personaje que acecha. Si obtiene una "F", el personaje ha sido descubierto y sólo se mueve 3 m. Si obtiene un resultado numérico, el personaje se mueve la mitad de su capacidad de movimiento multiplicado por 3, a esta cifra se la multiplica por el resultado y el total se divide entre 100 (esto es, el resultado se usa como un porcentaje).

El esconderse se resuelve haciendo que cada uno de los personajes que busca realice una maniobra de Percepción modificada restando la bonificación total de la habilidad Acechar/Esconderse del personaje que se esconde y sumando la bonificación total de Percepción del personaje que le busca.



Sam tira una manzana a Bill Helechal

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

Desactivar trampas (ME): Esta habilidad afecta los intentos de desactivar trampas. Habitualmente, primero se ha de detectar la trampa usando la habilidad Percepción.

Habilidades Mágicas

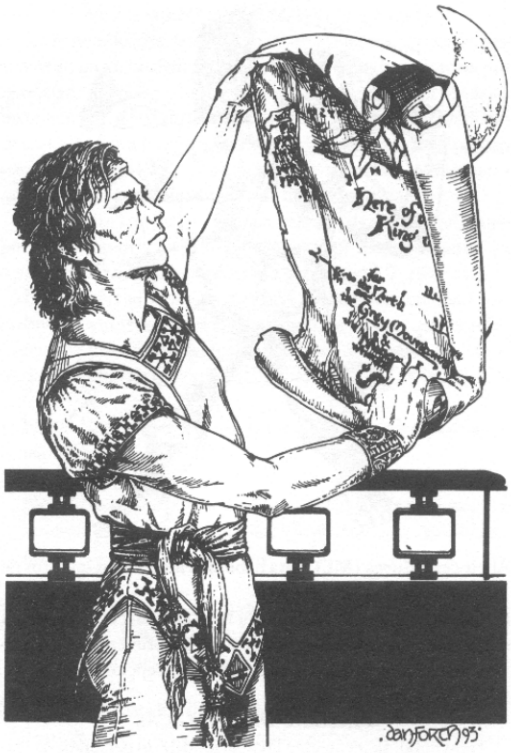
Estas habilidades afectan la capacidad de un personaje de realizar hechizos a partir de runas u objetos, y de atacar con un hechizo elemental.

Leer runas (ME): Esta habilidad representa la capacidad de un personaje de averiguar qué hechizo se encuentra en un trozo de papel con runas (o en un pergamino) y su capacidad para realizar dicho hechizo. Se debe hacer una tirada de maniobra estática (modificada por la bonificación de leer runas) para saber qué hechizos está escrito en un papel con runas. La misma tirada de maniobra determina si el personaje puede realizar el hechizo a partir del papel o pergamino (Apartado 8.4, pág 54))

Usar objetos (ME): Esta habilidad representa la competencia de un personaje para determinar qué hechizos y capacidades están asociadas con un objeto (que no sea un papel con runas o ciertos objetos especiales, véase el Apartado 15.5, pág. 72). Afecta también la capacidad de realizar hechizos incluidos en dicho objeto. El proceso a seguir es el mismo que para leer runas, con la diferencia de que se aplica la bonificación de usar objetos.

Hechizos dirigidos (B0): Estas habilidades determinan lo eficaz que es un personaje usando hechizos dirigidos (esto es, elementales) durante un combate. La bonificación por hechizos dirigidos se suma a cualquier "tirada de ataque" que se haga con dichos hechizos (Apartado 8.3.2., pág. 52). Entre los hechizos dirigidos se incluyen todos los hechizos de "rayo", pero no los hechizos de "bola" (a los ataques de "bola" se les suma la bonificación de Hechizos Básicos).

No se permite tirada de resistencia contra los hechizos dirigidos, pero un personaje atacado por un hechizo dirigido (o por un hechizo de bola) puede hacer una tirada de maniobra de movimiento (esto es, su acción durante ese asalto será ponerse a cubierto) para modificar la tirada de ataque entre un -10 y un -60 según el tipo de cobertura disponible.



Elrond examina el mapa de Thorin

Otras Capacidades y Habilidades

Estas habilidades difieren en diversos sentidos del sistema normal de grados de habilidad y bonificaciones. En cada habilidad se indican las diferencias pertinentes.

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

Nota; *Si se lleva yelmo, se modifica en -5 la bonificación de percepción.*

Desarrollo físico (PE):. Esta habilidad representa la capacidad de un personaje para resistir el dolor, los traumas y las hemorragias. Cada vez que el grado de un personaje en esta habilidad aumenta en uno, el personaje tira 1d10 y suma a su bonificación por grado de habilidad el resultado del dado (no se aplican las bonificaciones normales de grado de habilidad). Cada personaje comienza el juego con una bonificación especial para esta habilidad de 5 (que ya se incluye en la Hoja de personaje).

La suma total de bonificación para esta habilidad se llama "total de puntos de vida del personaje": el daño que un personaje puede recibir (a causa de ataques y otros acontecimientos) antes de quedar inconsciente.

Si el personaje recibe más impactos que la suma total de sus puntos de vida y su característica Constitución (no la bonificación por característica) , muere debido a traumatismo general y hemorragias internas.

Listas de hechizos (PE): Esta habilidad determina cuándo se aprende una lista de hechizos (es decir, cuando se pueden realizar los hechizos contenidos en dicha lista). Cada grado de lista de hechizos da una probabilidad del 20% de "aprender" una lista de hechizos en cuestión (véase el Apéndice A-4, pág 190-211); de esta manera, cuando se llega a un grado de 5, hay un 100% de probabilidades de aprender la lista.

Sólo se puede desarrollar el grado de lista de hechizos para una lista cada vez. Si al final de un periodo de desarrollo (la adolescencia, el aprendizaje, o cuando se alcanza un nuevo nivel) un personaje tiene un grado de lista de hechizos entre 1 y 5, debe hacer una tirada para averiguar si aprende dicha lista o no. Si la tirada es menor o igual al grado de lista de hechizos multiplicado por 20, se aprende la lista. Si no se aprende la lista, el grado de lista de hechizos sigue siendo el mismo. Al aprender una lista, el grado de la lista de hechizos pasa a ser 0.

Si se obtiene un grado de lista de hechizos de 5 durante un periodo de desarrollo, se aprende la lista inmediatamente (reduciéndose el grado de lista de hechizos a 0). Además, el personaje puede desarrollar el grado de otra lista de hechizos para intentar aprender esa segunda lista (20% de probabilidad por grado).

Nota: *En el caso de los jugadores que empleen las plantillas de personaje, la lista de hechizos aprendida en cada nivel se indica en la primera página de su plantilla y debe anotarse en el lugar apropiado de la segunda página.*

Idiomas (PE): Esta habilidad debe desarrollarse por separado para cada idioma. El grado de habilidad establece lo bien que un personaje habla y lee un idioma (véase la tabla CGT-1).

CGT-1 Tabla de Grados de Idiomas

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

Grado 2: Permite hablar sobre temas sencillos mediante construcciones sencillas si ambos interlocutores hablan despacio y con cuidado. Permite la lectura frases sencillas para captar el significado general, sin demasiados detalles, pero no la escritura.

Grado 3: Permite hablar con la fluidez equivalente a la de un nativo, pero sin las cualidades tonales (es decir, que se habla con acento extranjero). Permite leer y escribir textos moderadamente sencillos, pero no acerca de conceptos sutiles.

Grado 4: Se habla como en grado 3 y la capacidad de leer y escribir es la de un hombre de letras medio.

Grado 5: Permite una absoluta fluidez, sin acento extranjero, y leer y escribir con corrección exquisita.

Apartado 5.4.2 Tabla: CGT-1

5.4.3 • Habilidades Secundarias

Las habilidades secundarias no se usan con la misma frecuencia que las primarias durante las aventuras. A menudo están relacionadas, o son un indicativo, del historial de un personaje o de la tradición familiar.

Nota: *Un jugador que emplee las plantillas de personajes ya tiene las habilidades secundarias desarrolladas para los niveles de experiencia 1-10.*

La hoja de personaje puede que no proporcione espacio suficiente para estas habilidades, pero los jugadores pueden anotar los grados de habilidad en el reverso de dicha hoja o en otro papel aparte. Los jugadores pueden usar puntos de desarrollo de cualquier categoría de habilidades relacionada para desarrollar estas habilidades (véase Apartado 24.0, pág. 90-91).

El DJ decidirá qué habilidades secundarias son apropiadas para su partida e informará de ello a los jugadores. A continuación incluimos una lista con algunas habilidades secundarias que recomendamos (las descripciones de estas habilidades se incluyen en el Apéndice A-5 (pág 212-213)

Tabla de Habilidades Secundarias

Habilidad	Bono a la carac. utilizada	Tipo de hab.	Categorías de habilidad relacionadas *
Acrobacia	AGI	MM	General, MM
Actuar	PRE	ME	General, Subterfugio
Actividades con animales	PRE	ME	General
Evaluar	INT	ME	General
Navegar	I	ME, MM	General, MM
Conocimiento de las cuevas	INT	ME, MM	General
Contorsionismo	AGI	MM	General, MM
Cocinar	I	ME	General
Primeros auxilios	INT	ME	General
Forrajear	I	ME	Cualquier categoría
Jugar	I	ME	General, Subterfugio
Meditación	PRE	ME	General, Mágica
Cordelería	INT	ME	General
Señales	INT	ME	General
Conocimiento de los cielos	I	ME	Cualquier categoría
Maña	PRE	ME	Subterfugio
Grupo de habilidades secundarias †			
Habs. artísticas	I	ME	General, Mágica
Habs. atléticas	AGI	MM	General, MM
Habs. de trabajo	AGI	ME	General, Armas
Habs. de influencia	PRE	ME	General, Subterfugio, Idiomas
Habs. conocimiento	INT	ME	Cualquier categoría

* —MM = Categoría de habilidades de movimiento y maniobra

† —Cada Grupo de Habilidades Secundarias es un conjunto de habilidades relacionadas que tienen la misma bonificación por característica, tipo de habilidad (esto es, MM o ME), y categoría de habilidad relacionada. Si embargo, cada habilidad de un grupo debe desarrollarse por separado.

5.5 • Nivel de Experiencia

En ***El Señor de los Anillos***, cada personaje tiene un "nivel" que representa lo competente que es. Los personajes se hacen más poderosos y hábiles según van subiendo de nivel a medida que adquieren experiencia.

La experiencia se representa en el juego mediante puntos de experiencia que el DJ otorga a los personajes por ciertos logros y actividades.

Normalmente, un personaje comienza el juego como personaje de primer nivel y su nivel aumenta a medida que va adquiriendo puntos de experiencia en sus aventuras. El nivel de un personaje no sube necesariamente cada vez que adquiere puntos de experiencia, sino que lo hace cuando su suma total de puntos de experiencia alcanza ciertas cifras, como se explica en el Apartado 6.0 (pág. 38-41).



Montaraz Dúnadan

5.6 • Listas de hechizos

Una lista de hechizos es una enumeración de hechizos basada en la correlación del nivel del hechizo, su potencia y su complejidad. Todos los hechizos de una misma lista tiene en común ciertas características y atributos, aunque puedan tener efectos y aplicaciones muy diferentes. Un personaje no obtiene la capacidad de realizar hechizos individuales; en lugar de eso, "aprende" (Apartado 5.4.2) una lista completa de hechizos y sólo se ve limitado por su nivel y el nivel de los hechizos.

Las listas de hechizos figuran en el Apéndice A-4 (pág. 190-211). Cada lista de hechizos pertenece a uno de los siguientes seis grupos:

- Listas abiertas de Esencia
- Listas abiertas de Canalización
- Listas de Mago
- Listas de Animista
- Listas de Bardo
- Listas de Montaraz.

Estas clasificaciones determinan las listas de hechizos que pueden aprender las diferentes profesiones (Apartado 21.0, pág 82-83). Cada hechizo de una lista de hechizos está precedido por un número, que es su nivel. Cada hechizo tiene un área de efecto, una duración (cuánto tiempo duran sus efectos), un alcance (hasta qué distancia se puede realizar o lanzar el hechizo) y a qué clase pertenece. Cada uno de estos factores se describe en el Apéndice A-4 (pág. 190-191)

APRENDIZAJE DE LISTAS DE HECHIZOS

Un personaje puede "aprender" listas de hechizos durante:

- El desarrollo de sus habilidades de adolescencia (Apartado 23.0, pág. 88-89)
- El desarrollo de sus habilidades en el aprendizaje (Apartado 24.0, pág. 90-91)
- La subida de nivel (Apartado 6.0, pág. 38-41).

A causa de su profesión (Apartado 21.0, pág. 82-83) y raza/cultura (Apartado 20.0, pág. 80-81) un personaje sólo puede "aprender" ciertas listas de hechizos.

Nota: *En el caso de los jugadores que empleen una plantilla de personaje, la lista de hechizos aprendida en cada nivel se indica en la primera página de su plantilla y debe anotarse en el lugar apropiado de la segunda página.*

REALIZAR HECHIZOS

Normalmente, una vez que un personaje ha aprendido una lista de hechizos, puede realizar cualquier hechizo de dicha lista cuyo nivel sea igual o menor al del personaje en cuestión. Algunas profesiones sólo pueden realizar hechizos de hasta un cierto nivel (Apartado 21.0, pág. 82-83).

Como se explica un poco más adelante, un personaje debe usar Puntos de Poder para realizar un hechizo. Véase el Apartado 8.4 (pág. 54) para obtener más información acerca de la preparación y realización de hechizos.

PUNTOS DE PODER

Cada personaje dispone de un cierto número de puntos de poder que usa al realizar hechizos. Para realizar un hechizo, se deben usar una cantidad de puntos de poder igual nivel del hechizo.

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

Nota: *Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar este proceso; el total de sus Puntos de Poder ya han sido incluidos en sus plantillas de personajes.*

5.7 • Factores diversos

Además de los aspectos tratados en los apartados previos, hay muchos otros factores que definen a un personaje de El Señor de los Anillos:

- Las Bonificaciones a la Tirada de Resistencia (TR)
- Bonificación Defensiva (BD)
- Dinero y equipo
- Penalización por carga

Nota: *Los jugadores que empleen las plantillas de personaje ya tienen todos estos factores registrados en su personaje inicial. A medida que su personaje vaya corriendo aventuras, estos factores cambiarán y se tendrán de actualizar.*

BONIFICACIONES A LAS TIRADAS DE RESISTENCIA (TR)

Algunos ataques que tienen lugar durante el juego requerirán que un personaje realice una Tirada de Resistencia para ver si el ataque afecta y de qué manera al personaje que hace la tirada de resistencia (Apartado 8.3.2, pág. 52). Estos tipos de ataque son los hechizos de Esencia, los hechizos de Canalización, los venenos y las enfermedades.

Las bonificaciones a las tiradas de resistencia pueden ser la bonificación por una característica, cualquier bonificación por objetos, y las bonificaciones por raza/cultura. Las bonificaciones por raza/cultura figuran en la tabla BT-3 (pág. 244).

BONIFICACIONES DEFENSIVAS (BD)

La bonificación defensiva de un personaje se usa en combate como una resta a la tirada de ataque de un contrincante contra dicho personaje. Una BD se compone de la bonificación de la AGI del personaje mas un 25 si lleva un escudo (véase más adelante).

BT-1 Tabla de Bonificaciones por Característica

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

* —Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.

BT-5 Tabla de Penalización por Peso

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

Nota: El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje. La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0).

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

DINERO Y EQUIPO

Los personajes comienzan con algo de equipo y dinero (Apartado 26.0, pág. 92, y plantillas de personajes). Después, cuando salen de aventuras, conseguirán nuevos bienes y perderán otros. Todos los jugadores debéis anotar en su plantilla u hoja de personaje el equipo y dinero de su personaje. Si necesitáis más espacio, usad otro folio o el dorso de la plantilla u hoja de personaje.

Equipo Defensivo

Una armadura normal (coraza, cota de mallas, cuero endurecido y cuero) cubre desde los hombros hasta medio muslo y hasta la mitad del brazo. Los personajes pueden llevar también yelmos, brazales y/o grebas. La armadura, los yelmos y las grebas o brazales no cuentan a efectos de la carga

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

Cada pieza de equipo defensivo tiene ciertos efectos sobre el juego:

- Escudo - Los escudos únicamente se pueden usar con armas de una sola mano. Al usar un escudo, un personaje puede incrementar su bonificación defensiva en +25 contra un contrincante que se encuentre delante de él o a su izquierda. Se supone que se embraza el escudo siempre en el brazo izquierdo; el DJ puede permitir que haya personajes zurdos (10% de probabilidad) o ambidextros (2% de probabilidad). Normalmente, puedes echarte el escudo a la espalda mientras no lo uses en combate.

- Yelmo – Si un personaje lleva un yelmo, su bonificación a la percepción sufre una modificación de –5 y estará protegido de los efectos de algunos críticos.

- Brazales –Si un personaje lleva brazales, todas las bonificaciones ofensivas sufren una modificación de –5 y estará protegido de los efectos de algunos críticos.

- Grebas –Si un personaje lleva grebas, todas las bonificaciones de movimiento y maniobra sufren una modificación de –5 y estará protegido de los efectos de algunos críticos.

PENALIZACIÓN POR CARGA

La capacidad de movimiento y maniobra de un personaje se ve afectada por el peso del material que lleva sobre su persona. Cada personaje debe sumar el peso de todo el equipo (que no sea cosas que lleve puestas: ropas, armadura, yelmo, brazales, cinturón,. etc.) y suministros que carga (usar la tabla ST-4, para comprobar pesos), redondeando al kilo más próximo.

Si la suma excede los 7 kilos, puede haber una penalización. Se supone que los personajes más pequeños son lo bastante duros como para soportar este peso. Esto es particularmente cierto en las razas humanoides.

La tabla BT-5 da la penalización por llevar exceso de peso según el peso del personaje. El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje.

La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0). Esta penalización se aplica al movimiento que se efectúa corriendo (Apartado 8.1, pág. 45) y a las maniobras e movimiento (Apartado 8.2.2., pág. 48-49)



Apartado 5.7 Tabla: BT-5

6.0 • LA EXPERIENCIA Y LA SUBIDA DE NIVEL

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

6.1 • Puntos de experiencia

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

A continuación resumimos algunas de las actividades que suelen surgir durante el juego y que deben recompensarse con puntos de experiencia. El DJ puede sumar y otorgar puntos de experiencia cuando lo estime oportuno. Esto ocurre normalmente al comienzo o al final de una sesión de juego.

Trancos encuentra la runa en "G" de Gandalf en la Cima de los Vientos



ET-1 Tabla de Puntos por Crítico

Nivel oponente	Crítico conseguido A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
cada nivel encima de 10	+5	+10	+15	+20	+25
al personaje*	100	200	300	400	500

Estas cifras se multiplican, además, por:
- x 0 — si el enemigo está muerto o agonizando (no hay puntos)
- x 1/10 — si el enemigo está inconsciente o incapacitado
- x 1/2 — si el enemigo está aturdido
- x 2 — si el personaje está solo en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo o enemigos

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

Nota: *Los resultados son los PE recibidos por el personaje que causa el crítico.*

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

Nota: *Los puntos de experiencia que sugerimos son una guía y el DJ tiene completa libertad para modificarlos cuando el sentido común le diga que quedan fuera de lugar.*

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

1) Puntos de vida

Al final de un combate, un personaje recibe un punto de experiencia por cada punto de vida que perdió durante dicho combate.

2) Puntos por críticos

Se otorgan estos puntos por los críticos conseguidos contra un enemigo, independientemente de su efecto. Los puntos de experiencia otorgados se basan en el nivel del enemigo y se modifican según el estado del enemigo y el combate. La tabla ET-1 resume estos puntos.

Un personaje también recibe puntos por críticos cuando recibe un crítico (por ejemplo, 100 PE por un "A", 200 PE por un "B", etc.

Apartado 6.0 6.1 Tabla: ET-1

ET-2 Tabla de Puntos por "Piezas"

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

Nota: *Los resultados son los PE recibidos por el personaje que inflige el golpe mortal..*

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

3) Puntos por "pieza"

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

Nota: *Quizá el DJ quiera otorgar estos puntos siempre que un personaje venza a un contrincante, incluso si no es en combate. Pro ejemplo, esto equivaldría a hacer que un enemigo se rindiera o hiciera lo que le pidas sin combatir. Puede ser desde vencerle en un concurso de acertijos o infiltrarse en su morada y quitarle no que andas buscando.*

Ejemplo: *Para éste y para los demás ejemplos de este apartado, nos referiremos a la aventura de ejemplo incluida en el Apartado 1.0 (pág. XX-XX). En dicha aventura Nári (segundo nivel), Agonar (cuarto nivel), Drogo (primer nivel) y Leanan (segundo nivel) decidieron explorar y acampar en una torre en ruinas que contenía tres orcos (uno de primer nivel, uno de segundo y uno de cuarto) que estaban levantando el campamento para viajar por la noche. El encuentro que sucedió acabo con dos orcos muertos y uno dándose a la fuga..*

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

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

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

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

De manera que, por el combate, Nári recibe un total de 608 puntos, Agonar, 130, Leanan 109 y Drogo ninguno.

4) Puntos de maniobra

Estos puntos de experiencia se conceden por realizar maniobras únicas o geniales (ya sean estáticas o de movimiento) con éxito durante la aventura. Para las maniobras de movimiento (Apartado 8.2.2., pág. 48-49) se debe obtener un resultado de "100" o más. Dependiendo de la dificultad, en la tabla ET-3 se encuentran los puntos de experiencia que se otorgan

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

ET-3 Tabla de Puntos por Maniobras

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

Nota: *El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza la maniobra.*

ET-4 Tabla de Puntos por Hechizos

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

Nota: *El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza el hechizo..*

5) Puntos por hechizos

Se reciben estos por realizar hechizos durante una situación de combate (tanto hechizos intrínsecos como los procedentes de objetos o runas). Realizar un hechizo que falla no proporciona puntos. El hechizo debe tener un propósito que ayude al personaje o a su grupo durante el combate. Los puntos de experiencia que se consiguen vienen dados por la siguiente fórmula y se resumen en la tabla ET-4:

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

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

6) Puntos por ideas

Se otorgan estos puntos por las ideas y planes que llevan a la consecución de un objetivo o a finalizar con éxito una acción o aventura. El DJ deberá anotar las ideas, planes y sugerencias realizadas por los personajes jugadores que resultan ser útiles o que tienen éxito. Una vez acabada la aventura, acción o acontecimiento y se hayan concedido los puntos de experiencia de los puntos 1 al 5, se suman los puntos de experiencia recibidos por todos los miembros del grupo. El DJ deberá otorgar la mitad de estos puntos como "puntos por ideas", dividiéndolos entre los personajes que contribuyeron con ideas basándose en sus contribuciones respectivas. Esto es muy subjetivo, por lo que el DJ no tiene por qué llevar una contabilidad exacta de las ideas, sino que puede fiarse de sus impresiones generales tras la aventura.

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

Personaje	*Puntos Combate*	*Puntos Maniobras*	*Puntos Hechizos*	*Puntos Idea*	*Puntos Totales*
Agonar	*130*	*0*	*70*	*110*	*310*
Leanan	*109*	*105*	*0*	*46*	*260*
Drogo	*0*	*110*	*0*	*250*	*360*
Nári	*608*	*0*	*0*	*160*	*768*
Total del grupo	*847*	*215*	*70*	*566*	*1698*

Apartado 6.1 Tabla: ET-4

El objetivo del grupo era explorar cuidadosamente la torre en ruinas como posible lugar de acampada o de aventuras. Drogo y Nári persiguieron ese fin; Drogo tomó la iniciativa y Nári le respaldó. Drogo consigue más puntos por ideas puesto que realizó nuevas acciones cada turno y, esencialmente, tomó una decisión correcta cada turno, mientras que Nári se limitó a "esperar un blanco". Agonar también intervino como apoyo, pero su hechizo de Levitar, imprevisto e inútil, le hizo perder un tiempo valioso y no significó ninguna ayuda para lograr el objetivo del grupo, explorar y estar preparados en caso de peligro.

Podría haber preparado un hechizo de Dormir y tenerlo listo cuando se presentó la amenaza (los orcos). Leanan como es obvio, perdió el control cuando se enfrentó a la posibilidad de obtener tesoro y beneficios personales; no hizo nada en favor del objetivo del grupo. Sólo tenía en la cabeza la idea de ir primero por el botín, y por ello descuido su propia seguridad y la del grupo, así como el objetivo común. De manera que Drogo se lleva 250 puntos de los 566 que hay, Nári recibe 160, Agonar, 110 y Leanan, 46.

Este proceso implica ciertas decisiones bastante subjetivas por parte del DJ y requiere práctica.

Las sugerencias reales hechas por los jugadores durante el planteamiento deberían tenerse en cuenta. Si Agonar hubiese sugerido realmente que él, Leanan y Nári cubriesen a Drogo mientras exploraba, hubiese obtenido más puntos por ideas.

7) Puntos de viaje

Un personaje recibe un punto de experiencia por cada kilómetro y medio que recorra en una zona desconocida, y un punto de experiencia por cada 15 kilómetros si vuela o navega por el mar.

El personaje debe estar consciente e interactuando con el medio. Se multiplica por 1/2 si se trata de áreas civilizadas, por 2 si son zonas moderadamente peligrosas y por 3 en zonas extremadamente peligrosas.

Ejemplo: *El grupo ha viajado 45 kilómetros desde Rivendel atravesando la región moderadamente peligrosa del Bosque de los Trolls. De manera que cada personaje recibe 60 puntos de experiencia (45 kilómetros/1,5 x 2 de moderadamente peligroso) por el viaje.*



8) Puntos diversos

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

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

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



Gandalf invoca luz y fuego en la Cima de los Vientos

6.2 • Niveles de personaje

El nivel de cada personaje depende de la cantidad de puntos de experiencia que haya acumulado. Un personaje comienza en primer nivel con 10.000 puntos de experiencia. La tabla ET-5 resume cuantos puntos de experiencia corresponde a cada nivel.

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

	PE ant.	*Nivel ant.*	*PE Ganados*	*PE Nuevos*	*Nivel Nuevo*
Agonar	*43480*	*4º*	*470*	*43950*	*4º*
Leanan	*23400*	*2º*	*370*	*23770*	*2º*
Drogo	*19764*	*1º*	*570*	*20334*	*2º*
Nári	*28940*	*2º*	*928*	*29868*	*2º*

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

ET-5 Tabla de Puntos de Experiencia

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

6.3 • Subir un nivel

Nota: *Los jugadores que usen plantillas de personaje sólo tienen que copiar las bonificaciones para el siguiente nivel de la columna apropiada de la primera página de su plantilla al lugar adecuado de la segunda página de su plantilla.*

Cuando un personaje sube un nivel, puede desarrollar habilidades (aumentar sus grados de habilidad) y actualizar sus bonificaciones. Para desarrollar una habilidad, debe asignarle puntos de desarrollo (véase la tabla CGT-4, pág. 246) para aumentar el grado de dicha habilidad. Este proceso es idéntico al de desarrollo de una habilidad en el aprendizaje y se describe en el Apartado 24.0 (pág. 90-91). Una vez se han asignado todos los puntos de desarrollo para aumentar grados de habilidad, se actualizan las bonificaciones de nivel según la profesión (véase el Apartado 21.0, pág. 82-83). Finalmente se vuelven a calcular las bonificaciones por habilidad cuyos componentes han cambiado. Este proceso se resume a continuación:

1) Asignar puntos de desarrollo para aumentar grados de habilidad.
2) Actualizar bonificaciones por grado de habilidad
3) Si es necesario, hacer tiradas por puntos de vida (desarrollo físico) y/o por listas de hechizos.
4) Actualizar las bonificaciones por nivel según la profesión del Pj.
5) Recalcular las bonificaciones por habilidad afectadas por 2) y 3).
6) Anotar el nuevo nivel del personaje.

Apartado
6.1
6.2
6.3
Tabla:
ET-5

• tercera parte •
Realizar acciones

En una situación táctica (es decir, combate), la acción se resuelve en términos de metros y segundos. Durante la secuencia táctica de ***El Señor de los Anillos***, cada personaje sólo puede realizar una acción cada 10 segundos y a este periodo de 10 segundos se le denomina "asalto". En tiempo real, se tarda bastante más de 10 segundos en resolver un asalto. Las acciones admitidas normalmente son:

- Preparar un hechizo
- Lanzar un hechizo
- Realizar un ataque con proyectiles
- Cargar o recargar un arma de proyectiles
- Parar un ataque con proyectiles
- Realizar una maniobra de movimiento
- Realizar un ataque cuerpo a cuerpo
- Movimiento
- Realizar una maniobra estática.

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

El DJ y los jugadores deben repartirse el trabajo que se genera al controlar una situación de combate táctico. El DJ debe controlar la disposición física (en un plano o dibujo) y a todos los PNJs (personajes no jugadores), pero los jugadores pueden ayudarle en otros aspectos. Un jugador anota el daño recibido por cada personaje y su estado. La hoja RS-2 (pág. 228) sirve para este propósito y puede ser fotocopiada para usos no comerciales). Otro jugador puede llevar la cuenta de los asaltos y de la secuencia de acciones (Apartado 7.0, pág. 42-43), mientras que otro debe ir anotando las actividades de los PJs que pueden dar lugar más tarde a puntos de experiencia. Otros jugadores pueden manejar las tablas y leer en voz alta los resultados durante el juego. Al repartir las diversas tareas, el juego transcurre con fluidez, todo el mundo participa y nadie queda atosigado de trabajo.

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

Nota para el SA Básico: La manera de dirigir las acciones tácticas y el combate en ***El Señor de los Anillos*** es muy similar a la del ***SA Básico*** (pág. 15-20). Ambos sistemas emplean un asalto de 10 segundos, y ambos cuentan con un conjunto limitado de acciones y una secuencia en la que se resuelven las mismas. Las principales diferencias son:

- Las acciones de ***El Señor de los Anillos*** se resuelven de manera diferente.
- ***El Señor de los Anillos*** cuenta con dos tipos de maniobras: las estáticas y las de movimiento.
- La preparación de hechizos y la carga y recarga de armas de proyectiles son acciones de ***El Señor de los Anillos***.
- ***El Señor de los Anillos*** permite a los personajes emplear parte de sus Bonificaciones Ofensivas para "parar" ataques.

7.0 • LA SECUENCIA DE ACCIONES DURANTE UN ASALTO

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

1) Preparar o realizar un hechizo
2) Ataques con proyectiles o armas arrojadizas, parada de proyectiles y carga/recarga.
3) Maniobras de movimiento.
4) Ataques y paradas en cuerpo a cuerpo.
5) Movimiento.
6) Maniobras estáticas.

Nota: *Se hacen tiradas de orientación cuando lo requieren las circunstancias (apartado 10.0, pág. 57).*

Nota: *Las acciones que entran en conflicto pueden modificar esta secuencia (apartado 10.0, pág. 56).*

Al inicio de cada asalto, cada jugador debe decir o escribir en un papel (según indique el DJ) qué acción quiere que su personaje realice en ese asalto. Al mismo tiempo, el DJ debe decidir qué acciones emprenderán los PNJs. A continuación se resuelven las acciones en el orden descrito en la secuencia anterior. En los apartados siguientes se explica cómo resolver las diferentes acciones. La aventura del Apartado 1.0 (pág. 14-15) es un buen ejemplo de acciones realizadas asalto por asalto.

Secuencia de Ataques del Mismo Tipo

Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven de uno en uno. El personaje con la Bonificación en Movimiento y Maniobra más alta resuelve su ataque en primer lugar, después actúa en personaje con la segunda bonificación más alta, etc. Si las bonificaciones de Movimiento y Maniobra de varios personajes son iguales, esos

Ejemplo: *Las siguientes acciones fueron realizadas, asalto por asalto, por los participantes en la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15). Las acciones comienzan cuando los PJs se encuentran a unos 3 metros de la torre, listos para avanzar, y los orcos están despertando en el sótano de la torre y preparándose para levantar campamento y partir. El asalto 6 es un buen ejemplo de la secuencia de acciones:*

1) Primero se realiza el hechizo de Agonar que duerme al orco 3.

2) No hay disparo de proyectiles

3) Leanan maniobra (y falla) para colocarse debajo del cofre antes de que el orco 3 pueda atacarla.

4) Nári ataca al orco ,3 que está cayendo dormido, rompiéndole la pierna. Tanto el orco 3 como el cofre caen sobre Leanan quien recibe un crítico "A" de desequilibrio.

5) El orco 2 ha salido por la puerta y comienza a huir.

6) No hay acciones estáticas, excepto quizá Drogo contemplando su pifia.

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

Frodo despierta en Rivendel

ataques se resuelven simultáneamente. Este mismo proceso también se sigue para las maniobras de movimiento y para los movimientos. Si el ataque, maniobra de movimiento o movimiento de un personaje es una acción de oportunidad (véase más adelante), siempre se resuelve antes de los otros ataques del mismo tipo.

Todas las demás acciones se resuelven simultáneamente durante los instantes adecuados del asalto (por ejemplo, todas las preparaciones y lanzamientos de hechizos se resuelven simultáneamente).

Acción de Oportunidad

Cuando llega el momento de resolver una acción durante el asalto, cada personaje tiene la opción de poner su acción en un "estado de oportunidad", de hecho, de retrasar su acción hasta que quiera resolverla. No podrá realizar ninguna otra acción hasta que su acción de oportunidad haya sido anulada (al final de un asalto) o resuelta (en el momento que él decida). Puede iniciar su acción en cualquier momento posterior del mismo asalto o en cualquier momento de un asalto posterior.

Las acciones de oportunidad representan actividades tales como esperar que haya un blanco, preparar una emboscada, esperar a tirar una roca sobre alguien, etc. En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Nári dispone de una acción de oportunidad cuando espera para disparar con su ballesta.

Anular una Acción

Una acción puede anularse durante un asalto, antes de que tenga que ser resuelta. Un personaje que anula su acción puede elegir una de las siguientes acciones alternativas:

- Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su Bonificación Ofensiva (BO)
- Moverse la mitad de su capacidad de movimiento (no correr)
- Realizar una maniobra modificada en un -30.

La acción alternativa que se escoja debe realizarse cuando se resuelven las acciones del mismo tipo que la acción alternativa.



8.0 • LAS ACCIONES

Normalmente, en cada asalto un personaje puede realizar las siguientes acciones:

1) Preparar un hechizo*
2) Realizar un hechizo*
3) Atacar con proyectiles *
4) Cargar/recargar un arma de proyectiles *
5) Parar un ataque con proyectiles †
6) Realizar una maniobra de movimiento.
4) Realizar un ataque cuerpo a cuerpo.‡
5) Moverse.
6) Realizar una maniobra estática.

* –Incluye un movimiento limitado posterior.

† –Incluye un movimiento limitado o un ataque limitado posterior.

‡ –Puede servir también para parar el ataque de un enemigo

Cada una de estas acciones se describe con detalle en la Tabla de Acciones ST-11 y en los apartados siguientes. La secuencia en la que se resuelven las acciones se trata en el Apartado 7.0 (pág. 42-43)

ST-11 Tabla de Acciones

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

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

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

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

Nota: *Si el DJ usa el encaramiento para los personajes (véase el Apartado 9.0, pág. 55), un cambio de encaramiento puede acompañar al movimiento, incluso si el movimiento se realiza además de otra acción.*



El Quinto Rey en aceptar un anillo de poder

8.1 • MOVIMIENTO

El movimiento es simultáneo para todos los personajes. Si existen conflictos (ambos contrincantes especifican movimiento), los jugadores deberán escribir a dónde piensan moverse. El DJ debe usar el sentido común a la hora de interpretar las intenciones de cada personaje, y estos pueden modificar su movimiento real durante el juego para reaccionar a las circunstancias.

Cada personaje puede moverse hasta 15 metros más su bonificación de movimiento y maniobra sin tener que realizar una tirada de maniobra, o hasta el doble de esta suma (corriendo) si pasa con éxito una tirada de maniobra (Apartado 8.2.2, pág. 48-49).

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

CORRER - DOBLE MOVIMIENTO

Si un personaje quiere doblar su capacidad de movimiento (correr) el DJ establecerá la dificultad, basándose en la carga que lleva el personaje y en el terreno. Después, el personaje hará una tirada a maniobra modificada por su bonificación de movimiento y maniobra y aplicará el resultado en la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 (pág. 49, 24).

Si el resultado es una "F" se tendrá que hacer una segunda tirada en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. 240).

En cualquier otro caso, el resultado será un número. Si el número es 100, el personaje puede moverse hasta la suma de su capacidad de movimiento normal más su penalización por carga (Apartado 5.7,pág. 37). Posteriormente, restaría 100 al resultado de la maniobra, y el resultado lo multiplicaría por 3 y lo dividiríamos entre 10. Si el resultado final de esta operación es positivo, se ha de sumar esa cantidad al movimiento. Si es negativo, ha de restarse.

Ejemplo: Si *miramos la aventura de ejemplo del Apartado 1.0, pág. 14-15, tenemos el orco 2 que huye, y que sale por la puerta principal y echa a correr. Su capacidad normal de movimiento es de 20 metros por asalto (15 metros más su bonificación de movimiento y maniobra en cuero endurecido de + 5), de manera que su capacidad de correr sería de 40 metros por asalto. El DJ estima que su maniobra es de dificultad "muy fácil", saca un 38 con los dados y le suma la bonificación de movimiento y maniobra del orco para obtener un resultado final de 43. Buscando en la tabla de Maniobras de Movimiento (MT-1), bajo la columna de maniobras de dificultad "muy fácil" obtenemos un resultado de 70. Restando 70 menos 100 obtenemos – 30 que multiplicado por 3 y dividido entre 10 da 9 metros menos que su capacidad normal de correr, es decir, el orco se mueve 31 metros.*

Un Pj puede seguir corriendo un número de asaltos igual a su bonificación por constitución más cinco. Por cada asalto que descanse, recuperará dos asaltos de capacidad de correr. Por ejemplo, un Pj con una bonificación por constitución de + 10 podría correr durante 15 asaltos antes de tener que descansar; o podría correr durante 10 asaltos, reduciendo su capacidad de correr a 5 asaltos, descansar *2* asaltos y obtener así *4* asaltos más de capacidad de correr, por un total de 9 asaltos, antes de tener que parar de nuevo a descansar.



Frodo saluda a Glóin

MOVIMIENTO Y ACCIONES CON UNA MONTURA

Un personaje que monta un animal, se desplazará según la capacidad de movimiento de su montura (normalmente un caballo). Esta capacidad de movimiento se da en la tabla ST-4 (pág. 255). Personaje y montura pueden moverse el doble de dicha capacidad (al galope) si el personaje realiza una tirada de montar (equitación).

Si un jinete realiza una tirada de montar (además de la tirada de montar por galopar) podrá moverse (o permanecer en la montura sin moverse) mientras realiza otra acción en el mismo asalto. Esta acción se denomina **acción montado** y puede ser cualquier actividad que se pueda realizar a tomos del animal que monta (por ejemplo, atacar, disparar con un arco, recoger a un compañero, etc.) La tirada que se requiere normalmente para realizar esta acción se modifica sumándole el resultado de la tirada de maniobra y restándole 100 (además de los modificadores normales).

Si el personaje quiere galopar y realizar una acción montado, sería necesario hacer dos tiradas de maniobra. Algunos caballos (ver la tabla ST-4) pueden modificar la tirada de maniobra para galopar o la tirada de maniobra de una acción montado.

Ejemplo: *Supongamos que hay un jinete, llamado Tulgas, esperando al orco que huye en la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15). Tulgas y su montura están a 35 m del orco y pueden moverse mientras el orco echa a correr; el caballo tiene una capacidad de movimiento de 35 m,, por lo que no hace falta tirada de maniobra por galope. Sin embargo, Tulgas para realizar un ataque cuerpo a cuerpo debe hacer una tirada de maniobra por acción montado. El DJ califica la maniobra como de dificultad "media". Tulgas saca un 66, su bonificación por montar es + 30 y este total de 96 genera un 80 al consultar en la tabla de Maniobras de Movimiento, MT-1 (pág 49, 242). La bonificación ofensiva (BO) de Tulgas con su lanza de caballería es 50, de modo que sumará 30 a su ataque al orco (BO de 50 + 80 de resultado de la maniobra - 100).*

8.2 • MANIOBRAS

Las maniobras son las acciones (aparte de los ataques y la realización de hechizos) que, bajo circunstancias normales, tienen una probabilidad de fracaso y que normalmente incluyen un cierto elemento de riesgo. Así, las actividades y movimientos normales (es decir, andar, subir escaleras, desenvainar un arma, etc.) no son maniobras, mientras que las actividades fuera de lo normal (nadar, trepar por una cuerda, subir o bajar corriendo unas escaleras, abrir un cofre cerrado, etc.) y las actividades realizadas bajo tensión (correr, esquivar, acechar, esconderse, etc.) son maniobras y requieren tiradas de dados. El DJ tiene la última palabra para decidir qué es una maniobra y necesita por lo tanto una tirada de dados. En ***El Señor de los Anillos*** las maniobras se dividen en maniobras de movimiento y estáticas. Cada categoría de maniobra se resuelve de manera diferente.

8.2.1 • MANIOBRAS ESTATICAS

Las maniobras estáticas incluyen el rastrear, esconderse, abrir cerraduras, desactivar trampas, leer runas, usar objetos, percepción, influir en otros personajes y cualesquiera otras actividades difíciles o poco corrientes que no impliquen un movimiento significativo.

Si un personaje escoge realizar una maniobra estática durante un asalto, el DJ debe asignar el grado de dificultad (de 1 a 9, siendo 1 la más fácil y 9 la más difícil):

1) Rutinaria
2) Muy Fácil
3) Fácil
4) Media
5) Difícil
6) Muy difícil
7) Extremadamente difícil
8) Locura completa
9) Absurdo

El DJ puede exigir más de un asalto para las maniobras que califica como de muy difíciles o complejas. También puede permitir que un personaje haga disminuir el grado de dificultad de una maniobra, empleando en ella varios asaltos. El DJ también puede asignar un modificador adicional a la tirada de maniobra (por ejemplo, se podría dar una dificultad de "absurdo –10" a intentar esconderse en una habitación pequeña, vacía y muy iluminada)..

Tras asignar la dificultad, el personaje puede preferir no intentar la maniobra (esto es, se lo piensa mejor y decide no hacerlo). En este caso, cancela su acción y puede realizar alguna otra acción limitada como se indica en el Apartado 7.0 (pág. 43).

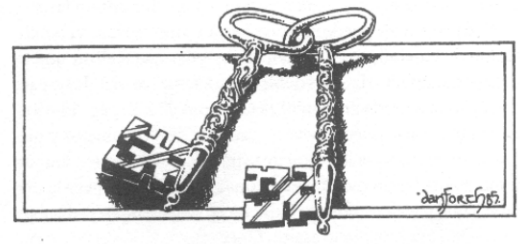
Si el personaje decide realizar la maniobra, hace una tirada abierta y le suma las bonificaciones apropiadas así como todos los modificadores pertinentes. Estos modificadores pueden ser:

- Modificadores especiales asignados por el DJ.
- Si una habilidad/capacidad se aplica a la maniobra, suma la bonificación total por habilidad/capacidad de la plantilla u hoja de personaje.
- Si no se aplica ninguna habilidad/capacidad, el DJ puede decidir que una bonificación por característica modifique la maniobra.

Tras realizar las modificaciones pertinentes, el resultado se compara con la columna apropiada de la tabla de Maniobras Estáticas MT-2 para obtener el resultado de la maniobra.

Resumen

1) El DJ asigna el nivel de dificultad de la maniobra.
2) El personaje decide si realiza o no la maniobra.
3) Si decide que sí, hace una tirada abierta.
4) Se aplican todos los modificadores pertinentes a la tirada.
5) El resultado final se aplica en la tabla de Maniobras Estáticas, MT-2.



Ejemplo: *Después de la acción en la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Leanan consigue excusarse del resto del grupo durante unos minutos. Realiza una maniobra estática para examinar la pequeña caja que recogió durante la lucha previa. El DJ establece que la dificultad es fácil, y Leanan decide seguir adelante.*

Saca un 54 y le suma +10 (por ser una maniobra estática de dificultad fácil) y +20 (su bonificación a la Percepción). Con este resultado modificado de 84 se consulta la columna de "Percepción y Rastrear" de la Tabla de Maniobras Estáticas MT-2. Es un "Éxito Parcial", con lo que no puede realizar otra maniobra estática para examinar la caja durante al menos una hora. El DJ dice a Leanan que la caja es de madera con taraceas de plata, y que tiene una trampa. Si Leanan hubiera obtenido un resultado modificado de 111 o más, habría averiguado más información, como por ejemplo el tipo de madera, la clase de trampa, el valor de la caja, etc.

Leanan decide no esperar una hora, y dice al DJ que hará una maniobra estática para tratar de desactivar la trampa, y que será cuidadosa y se tomará su tiempo. Tiene una bonificación por la habilidad de Desactivar Trampas de +10 y el DJ asigna una dificultad media si emplea al menos 2 minutos (12 asaltos) en la maniobra. Decide intentarlo y saca un 37, 47 tras aplicar el modificador. Al consultar la Tabla MT-2, obtiene un resultado de "Fracaso", con lo que no puede volver a intentarlo durante 24 horas y hay un 20% de disparar la trampa.

Notas para la Tabla MT-2

Nota para Interacción e Influencia: La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.

Nota para Percepción y Rastrear: La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente, tus sentidos). La tirada será necesaria si el personaje está buscando información activamente (por ejemplo, indica "estoy buscando trampas") o por otras circunstancias (por ejemplo, ¿advierte el personaje al atacante que le acecha?).

Nota para Percepción y Rastrear: Al rastrear, se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).

MT-2 Tabla de Maniobras Estáticas

General	Influencia e Interacción	Desactivar Trampas y Abrir Cerraduras	Leer Runas y Usar Objetos	Percepción y Rastrear	
(Incluye cualquier acción estática que no se trate en las otras columnas) **Error Garrafal:** Fracasas espectacularmente. Si es posible, tu acción estática tiene el efecto contrario al que te proponías.	**Error Garrafal:** Tu descarado intento de coacción repugna a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.	**Error Garrafal:** Si estás abriendo una cerradura, se te rompe la ganzúa, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.	**Error Garrafal:** Las capacidades o hechizos que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan y se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los hechizos o capacidades contenidas en el objeto.	**Error Garrafal:** No sólo no consigues ninguna información valida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.	**-26 y menos**
Fracaso Absoluto: Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes diez minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 más abajo).	**Fracaso Absoluto:** Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tu autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora resultará en fracaso (ver 05-75 más abajo).	**Fracaso Absoluto:** Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasarás automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe un 50% de que las trampas se disparen. Incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa.	**Fracaso Absoluto:** Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasarás automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un hechizo se active. (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	**Fracaso Absoluto:** La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultarán en fracaso (ver 05-75 más abajo).	**-25 a 04**
Fracaso: Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.	**Fracaso:** Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.	**Fracaso:** Has fallado. No se te ocurre ninguna idea más sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez. Hay un 20% de prob. de que la trampa se dispare (incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa).	**Fracaso:** En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre cómo leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto. Hay un 20% de probabilidades de que el hechizo se active (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	**Fracaso:** No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez, sobre el mismo tema y en la misma zona, durante 1 día.	**05 a 75**
Éxito Parcial: Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante 1 hora.	**Éxito Parcial:** Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarles.	**Éxito Parcial:** Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.	**Éxito Parcial:** Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.	**Éxito Parcial:** Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.	**76 a 90**
Casi Éxito: Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.	**Casi Éxito:** Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en + 20.	**Casi Éxito:** Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volverlo a intentar con una bonificación extra de + 5.	**Casi éxito:** Casi lo consigues. Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Si esperas 24 horas y meditas acerca de tu tentativa durante 2 horas (sin realizar ninguna otra actividad), puedes intentarlo de nuevo con un modificador adicional de +10.	**Casi Éxito:** Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.	**91 a 110**
Éxito: Tu maniobra estática ha sido un éxito.	**Éxito:** Has influenciado a tu audiencia.	**Éxito:** La cerradura/trampa está abierta/desactivada. + 50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.	**Éxito:** Aprendes uno de los hechizos o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o el papel (las runas sólo se pueden usar una vez). Aprendes los otros hechizos o capacidades, y puedes hacer más tiradas para usarlos.	**Éxito:** Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.	**111 a 175**
Éxito Absoluto: Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de + 20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).	**Éxito Absoluto:** No sólo influencias a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de + 50 cada vez que quieras volverles a influenciar, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.	**Éxito Absoluto:** Podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica). Bono + 10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.	**Éxito Absoluto:** Aprendes todos los hechizos y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).	**Éxito Absoluto:** Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción. Obtienes un +20 en las tiradas de percepción durante 10 minutos.	**176 +**
Modificadores: * Dificultad + 30 Rutinaria + 20 Muy Fácil + 10 Fácil + 0 Dificultad media -10 Difícil -20 Muy difícil -30 Extrem. difícil -50 Locura completa -70 Absurdo	**Modificadores:** Para dificultad ver * en la columna General + 50 si la audiencia es leal o devota del personaje. + 20 La audiencia está a sueldo del Pj (contratada). + bono de habilidad de Influencia. **Véanse las notas en la página anterior**	**Modificadores:** Para dificultad ver * en la columna General + bonificación de habilidad de Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.	**Modificadores:** - nivel del hechizo. -30 si el dominio mágico del hechizo es distinto del que tiene el Pj. -10 si el personaje no sabe cuál es el hechizo o la capacidad. + 20 si el personaje sabe qué hechizo o capacidad es. + 30 si puede realizar el hechizo (pertenece a una lista que ha aprendido con nivel igual o menor). + bono de habilidad de Leer Runas o de Usar Objetos.	**Modificadores:** Dificultad: ver * en la columna de General. + 20 Si el jugador afirma que su personaje pasa tiempo buscando información específica. El número de asaltos empleado afecta la dif.. + la bonificación de habilidad de Percepción o la de rastrear. **Véanse las notas en la página anterior**	**Tabla de Maniobras MT-2**

8.2.2 • MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Las maniobras de movimiento incluyen el trepar, nadar, montar, acechar y cualquier tipo de movimiento difícil o fuera de lo normal (acrobacias, esquivar, zambullirse, dar volteretas, etc.). La maniobra debe estar dentro de las posibilidades físicas del personaje. Normalmente, una maniobra de movimiento no podrá cubrir una distancia mayor que la mitad de la capacidad de movimiento normal (sin correr) del personaje.

Si un personaje decide que su acción en un asalto sea una maniobra de movimiento, el DJ debe asignar el grado de dificultad (de 1 a 9, siendo 1 la más fácil y 9 la más difícil):

1) Rutinaria	4) Dif. media	7) Extremadamente difícil
2) Muy Fácil	5) Difícil	8) Locura completa
3) Fácil	6) Muy difícil	9) Absurdo

El DJ puede asignar una modificación adicional a la tirada de maniobra (por ejemplo, un salto con carrerilla, pero sin otra ayuda, sobre una grieta de 12 metros de anchura, para un humano puede ser calificado de "absurdo -10%" ya que el récord mundial de salto de longitud anda por los 8,95 m). El dar grados de dificultad requiere conocer bien la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 una decisión subjetiva por parte del DJ (la práctica y la experiencia ayudarán).

Ejemplo: *Aquí tienes algunas muestras de dificultades a la maniobra:*

Subir una escalera ..... Rutinaria
Subir a un árbol con muchas ramas bajas ..... Muy Fácil
Subir a un árbol con algunas ramas bajas ..... Fácil
Trepar por el muro irregular de una casa ..... Media
Subir a un árbol sin ramas bajas (a menos de 7 m del suelo)..... Difícil
Trepar por un muro de piedra irregular mientras llueve .. Muy difícil
Trepar por el muro pulido de una fortaleza ..... Locura completa
Esconderse tras un tonel grande en una bodega oscura .... Rutinaria
Esconderse tras un arbusto en una noche oscura ..... Fácil
Esconderse tras un arbusto en una noche de luna llena ..... Difícil
Esconderse tras un arbusto a plena luz ..... Extremadamente difícil
Saltar una zanja (sin armadura) ..... 1'25 m –Muy Fácil; 2,5 m –Media; 4 m –Difícil; 5,5 m – Muy difícil; 9 m –Locura completa
Saltar una valla (sin armadura) ..... 1'25 m –Fácil; 1,5 m –Media; 1,75 m –Difícil; 2 m –Muy difícil; 2,5 m –Locura completa

Una vez establecida la dificultad, el personaje puede decidir no intentar la maniobra (es decir, se lo piensa y prefiere no hacerlo). En este caso, cancela su acción y puede realizar otra acción limitada, tal y como se explica en el apartado 7.0 (pág. 43).

Si el personaje quiere seguir adelante con la maniobra, hace una tirada abierta y le suma las bonificaciones correspondientes así como todas las modificaciones que vengan al caso. Estos modificadores pueden ser:

- Modificadores especiales asignados por el DJ.
- Si una habilidad/capacidad se aplica a la maniobra, suma la bonificación total por habilidad/capacidad de la plantilla u hoja de personaje.
- Si no se aplica ninguna habilidad/capacidad, el DJ puede decidir que una bonificación por característica modifique la maniobra.

Tras aplicar todos los modificadores, el resultado final se compara con la dificultad en la Tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 para obtener el resultado de la maniobra.

Resultados de la Maniobra de Movimiento

Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. 240). El resultado numérico nos remite a uno de los métodos siguientes (dependiendo de la situación y la decisión del DJ):

(1) El porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar. (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra).
Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado –100.

(2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).

(3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un –30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

Ejemplo: *Nári está siendo perseguida por un enorme Huargo y quiere trepar por un muro irregular de ladrillos de 3,5 m. La velocidad de ascensión normal es de 3m por asalto. El DJ asigna una dificultad media y decide usar el método (1). Nári hace la tirada y obtiene un "50" en la tabla MT-1. Por tanto, Nári trepa 1,5 m durante el primer asalto.*

Nári mira hacia atrás y ve al Huargo cargando contra él. Sabe que el Huargo puede saltar y cogerle y no sube algo más, con lo que decide echar el resto y tratar de ascender más en el siguiente asalto. El DJ decide que la dificultad sigue siendo media, pero ahora va a emplear el método (2) (esto es, todo o nada). Nári tira y saca un "60" en la Tabla MT-1. Por tanto, tiene un 60% de posibilidades de llegar hasta lo alto del muro y un 40% de posibilidades de fracasar en la maniobra. Hace la tirada, saca un 37 y consigue subir.

El asalto siguiente Nári decide bajar por la otra cara del muro para llegar al suelo. El DJ asigna una dificultad fácil. Nári llegará al suelo en un solo asalto –la maniobra sirve para determinar lo duro que es el aterrizaje. Por tanto, el DJ decide usar el método (3). Nári tira y saca un "90" en la Tabla MT-1. Llega al suelo, pero sufre un –10 a su actividad durante el turno siguiente.

Resumen

1) El DJ asigna el nivel de dificultad de la maniobra.
2) El personaje decide si realiza o no la maniobra.
3) Si decide que sí, hace una tirada abierta.
4) Se aplican todos los modificadores que correspondan a la tirada.
5) El resultado final se aplica en la tabla de Maniobras de Movimiento, MT-1 (pág. 49, 242).

Ejemplo: *En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Leanan decide intentar volcar un gran cofre y meterse debajo del mismo antes de que un orco que intenta matarla pueda lanzarle un tajo.*

Considerando la situación (Leanan está de espaldas al orco), el DJ califica la maniobra como "extremadamente difícil", pero Leanan decide intentarlo de todos modos. El DJ decide emplear el método (1) para los resultados de la Tabla MT-1.

MT-1 Tabla de Maniobras de Movimiento

Tirada Abierta	Rutinaria	Muy Fácil	Fácil	Media	Difícil	Muy difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absurdo
(-151) y menos	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150)+101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100)+51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50)+26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25)-0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Leanan saca un 03 (1-100) y debe volver a tirar, restando el resultado de la segunda tirada de la primera (es una tirada abierta); su segundo resultado es un 62 lo que nos da un resultado de -59. Su bonificación de Movimiento y Maniobra es + 20, ya que no hay ninguna habilidad específica que pueda aplicarse a "meterse dentro de un cofre", y no se aplica ninguna otra modificación. Por tanto, el resultado final de la tirada de maniobra de -39; ninguna maravilla. Ello nos da un resultado de "Fallo" en la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1.

La tirada de fallo de Leanan es un 74 que se modifica en + 10 debido al grado de dificultad de la maniobra (extremadamente difícil), dando un 84. Tras comprobarlo en la tabla de Fallos de Maniobras de Movimiento FT-4 (pág. 240), vemos que Leanan se ha caído, ha perdido 3 puntos de vida y tiene un -20 a la actividad durante los 3 asaltos siguientes.

Si hubiese sacado un 78 en su tirada de maniobra, el resultado total de dicha maniobra habría sido de 98 (78 + 20), dando un resultado en la tabla MT-1 de 50. Entonces habría realizado un 50% de la maniobra cuando el orco atacase. El DJ podría dictaminar que el cofre actúa como un escudo y le da a Leanan una bonificación de +25 a su Bonificación Defensiva (BD).

Moverse para Atacar

Una maniobra de movimiento que se emplea con frecuencia consiste en tratar de moverse y después realizar un ataque cuerpo a cuerpo. En este caso, la dificultad normal en terreno llano es "Fácil".

Si el resultado no es "F" (o sea, no es un Fracaso), el personaje que realiza la maniobra puede moverse inmediatamente hasta la mitad de su capacidad de movimiento normal. Después, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su BO normal. Este ataque se resuelve al mismo tiempo que los ataques cuerpo a cuerpo normales y está modificado con un –100 más el resultado de la maniobra.

Resultados

F — Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. 240).

— El resultado numérico (dependiendo de la situación y la decisión del DJ) es:

(1) el porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra). Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado –100.

(2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).

(3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un –30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

Modificadores:

+ Bonificación de Maniobra y Movimiento
+ cualquier otra bonificación de una habilidad o capacidad apropiada
-*50* si se está aturdido,
-70 si ha sido derribado,
-*30* con una extremidad inutilizada.

Apartado 8.2.2 Tabla: MT-1

8.3 • ataques

Este apartado describe los ataques y el proceso que se usa para resolverlos. Se incluye un ejemplo muy detallado de combate para ilustrar muchas de las reglas explicadas en la sección.

Los ataques se producen cuando un personaje (el atacante) intenta infligir daño a un contrincante (el defensor o blanco). El ataque se divide en tres categorías:

- Ataques con hechizos
- Ataques con proyectiles (que incluyen las armas arrojadizas)
- Ataques cuerpo a cuerpo (tanto con armas como ataques de animales).

Cada tipo de ataque se resuelve normalmente durante una fase diferente del asalto. Si la acción de un personaje durante un asalto es un ataque (ya sea hechizo, proyectil o cuerpo a cuerpo) puede moverse hasta 3 metros durante la fase apropiada del asalto (es decir, durante el movimiento). Se pueden realizar acciones simples, como dejar caer lo que se tenga en las manos con el permiso del DJ, quien puede poner una penalización a la bonificación ofensiva del personaje si lo estima necesario.

Si la acción de un personaje es el cuerpo a cuerpo, tiene la opción de moverse los 3 metros justo antes de que se resuelvan los ataques cuerpo a cuerpo (es decir, el movimiento es una carga, y como tal, forma parte del ataque). El atacante puede mover también un objeto (por ejemplo, desenvainar un arma, descolgar un escudo, sacar hierbas de una bolsa en el cinto, etc.) pero con ello su bonificación ofensiva se modificará en -30.

Modificaciones y Propiedades Especiales de los Ataques

Los modificadores correspondientes se dan en las tablas de ataque y las propiedades especiales de ataque vienen en las tablas de Estadísticas:

- Tabla de Estadísticas de Armas CST-1 (pág. 232)
- Tabla de Estadísticas de Animales CST-2 (pág. 234)
- Tabla de Estadísticas de Hechizos CST-3 (pág. 236)

Resolución de Ataques

El atacante resuelve su ataque haciendo una tirada abierta, a la que añade todos los modificadores correspondientes, aplicando después el resultado en la tabla de ataque pertinente (AT-1 a AT-9, pág. 233-236). Los resultados se explican en el Apartado 8.3.1. e incluyen:

- Puntos de vida causados
- Pifias y Fallos
- Críticos
- Modificadores a las tiradas de Resistencia.

Para los tres últimos resultados normalmente se necesitará una segunda tirada en una tabla de pifia y fallo (FT-1 a FT-4, pág. 240), una tabla de críticos (CT-1 a CT-11, pág. 237-239) o en la Tabla de Tiradas de Resistencia (pág. 235).

Resumen

1) El atacante hace una tirada abierta.
2) Si se obtiene un resultado SM (sin modificadores) se va a 4.
3) Se aplican todos los modificadores pertinentes a la tirada.
4) Se aplica el total obtenido en la tabla de ataque correspondiente.
5) El resultado puede hacer necesaria otra tirada en una segunda tabla.

8.3.1 • RESULTADOS DE LOS ATAQUES

Un ataque puede tener varios resultados según la tirada de ataque (modificada o sin modificar). Estos resultados incluyen la pérdida de puntos de vida, pifias, fallos, críticos y modificaciones por tiradas de resistencia.

Puntos de Vida

Los resultados numéricos en todas las tablas de ataque, excepto la de Ataques de base AT-9, equivalen al número de puntos de vida que pierde el blanco.

Pifias y Fallos

Si una tirada obtiene un resultado "F" el ataque ha sido fallido o pifiado y se debe hacer una tirada en las tablas de Pifias y Fallos FT-1, FT-2, FT-3 o FT-4 (pág. 240). Una tirada de Pifia/Fallo se modifica únicamente por alguno de los modificadores indicados al final de la tabla que se esta usando (esto es, las pifias con armas sólo se modifican con el tipo de armas, los fracasos con hechizos sólo se modifican con la clase de hechizo, y los fracasos en maniobras y movimientos sólo se modifican con la dificultad a la maniobra).

Críticos

Los resultados en letras (A, B, C, D y E) indican que se ha infligido al blanco uno o más impactos críticos (críticos a partir de ahora). El tipo y número de críticos depende del tipo de arma o hechizo utilizados. Esta información se da en las tablas de estadística (CST-1, CST-2 y CST-3, pág. 232-236).

Para determinar el resultado de un crítico se hace una segunda tirada (no abierta), modificada por una bonificación que se basa en la gravedad del crítico (es decir, en la letra) y que se aplica después a la tabla apropiada de críticos (CT-1 a CT-11, pág. 237-239). Esta tirada sólo se modifica mediante una bonificación basada en la gravedad del crítico (esto es, su letra):

-20	crítico "A"
-10	crítico "B"
+0	crítico "C"
+10	crítico "D"
+20	crítico "E"

Si el blanco recibe un crítico que dura un cierto número de asaltos y no ha realizado todavía su acción en el asalto en curso, dicho asalto cuenta como uno de los afectados por el crítico.

Los críticos producen daños muy específicos para los blancos que los sufren. Todo el daño que especifican los críticos se explica por sí mismo, excepto los siguientes resultados, muy corrientes:

+ nº puntos de vida: se pierde dicho número de puntos de vida además de los que se pierdan normalmente según la tabla de ataque utilizada (por ejemplo, " + 5 puntos de vida").

nº puntos de vida por asalto: Cada asalto después de recibido el crítico, el blanco sigue perdiendo este número de puntos de vida adicionales debido al daño o a la hemorragia (por ejemplo, "3 puntos de vida por asalto").

Aturdido nº de asaltos: El blanco queda aturdido el número de asaltos indicado, durante los cuales no puede atacar y puede parar sólo con el 50% de su bonificación ofensiva. Cualquier otra acción requiere una tirada de maniobra modificada en -50 (por ejemplo, "aturdido 5 asaltos")

-X a la actividad: Se resta ese X a todas las bonificaciones del blanco, menos a la Bonificación Defensiva y a las tiradas de resistencia (por ejemplo, "- 10 a la actividad")

	FT-1: Tabla de Pifias Armas Empuñadas	CT-2: Tabla de Críticos de Tajo
-49 — 05	Pierdes el control. No haces nada más este asalto.	Un golpe débil que no produce daño extra. + 0.
06 — 20	Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.	Herida leve en la pantorrilla. 1 punto de vida por asalto.
21 — 35	Mala continuación. Pierdes tu oportunidad y 2 puntos de vida.	Golpe en la parte superior de la pierna. -5 pv. Si no se llevan grebas, 2 + por asalto.
36 — 50	Se te cae el arma. Tardarás 1 asalto en desenvainar otra o 2 asaltos en recuperar la que ha caído.	Herida leve en el pecho. -3 pv. 1 pv. por asalto. -5 a la actividad.
51 — 65	Pierdes el "hilo" y te das cuenta de que deberías relajarte. -40 a la actividad durante dos asaltos.	Herida leve en el antebrazo. -4 pv. 2 pv. más por asalto. Aturdido durante 1 asalto.
66 — 79	Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturdido durante 2 asaltos. Con suerte, sobrevivirás.	Herida menos grave en el muslo. -6 pv. 1 pv. por asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
80	Movimiento increíblemente inepto. Te haces a ti mismo, un crítico "B". (Tira en la tabla). Si el oponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.	Un golpe en el cuello secciona la arteria carótida. Cuello roto. Muerte tras 1 asalto de intensa agonía.
81 — 86	Con los nervios te muerdes la lengua. Aturdido durante 2 asaltos.	Tajo en el brazo que esgrime el arma. Si no hay armadura presente, el brazo queda inutilizado -10 pv. y 1 PV. más cada asalto.
87 — 89	Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturdido durante 3 asaltos.	Un ojo destruido. -10 pv. Aturdido durante 30 asaltos.
90	Mala maniobra. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un tajo crítico "C" (tira en la tabla).	Destripado, muere instantáneamente. 25% de que tu arma se quede atascada en el contrincante durante 2 asaltos.
91 — 96	Increíble tu forma de esgrimir el arma. Cualquiera de tu bando cerca, recibe un crítico "B" de aplastamiento.	Inconsciente durante 6 horas debido a un tajo en el lado de la cabeza. -15 pv. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.
96 — 99	Tropiezas con una imaginaria, e invisible, tortuga fenecida. Quedas bastante confundido. Aturdido 3 asaltos.	Extremo inferior de la pierna seccionado. -20 pv. por asalto. Cae y se desmaya.
100	El peor movimiento visto en muchos años. -60 a la actividad por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturdido 2 asaltos, muerto de risa.	Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y muere en 3 asaltos debido a daños masivos en los órganos internos.
101 — 106	Te tambaleas y caes, en un aparente intento de suicidio. Quedas aturdido 3 asaltos. Si usas un arma de asta, se rompe.	Grave herida en el abdomen. -10 pv. Pierde 8 pv. más cada asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.
107 — 109	Rompes tu arma por inepto. Quedas aturdido 4 asaltos.	El brazo que esgrimía el arma queda cercenado. -15 pv. por asalto. Cae inconsciente inmediatamente.
110	Tropiezas y clavas la punta de tu arma en el suelo. Aturdido 5 asaltos. Si estás montado tu arma te hace saltar 9 mts y recibes un crítico "C" de aplastamiento.	Corazón empalado. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de probabilidad de que el arma se quede atascada en el enemigo durante 3 asaltos.
111 — 116	Tu montura retrocede súbitamente. Aturdido 3 asaltos recuperándote.	Mano cercenada. 12 pv por asalto. Cae al suelo y queda aturdido durante 6 asaltos.
117 — 119	No coordinas tus movimientos con los de tu montura. -90 a la actividad durante los siguientes 3 asaltos mientras intentas seguir siendo el jinete.	Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato. Paralizado desde el cuello para abajo, permanentemente. -20 pv. adicionales.
120	Te caes de tu montura. Te haces un crítico "D" de aplastamiento. (Tira en la tabla correspondiente).	Un tajo en la cabeza destruye el cerebro, lo que hace difícil que el pobre infeliz siga con vida. Cae fulminado.
	Modificadores: -20: Armas contundentes. -10: Armas de filo. 0: Armas a 2 manos. + 10: Armas de asta. +20: Montado.	**Modificaciones:** -50: crítico "T" -20: crítico "A" -10: crítico "B" + 0: crítico "C" + 10: crítico "D" +20: crítico "E"

AT-1 Tabla de Ataque con Armas de Filo

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM*01-08	---------- Posible pifia ----------				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	10	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

Críticos: A: La tirada del crítico se modifica en -20
B: La tirada del crítico se modifica en -10
C: La tirada del crítico se modifica en 0
D: La tirada del crítico se modifica en + 10
E: La tirada del crítico se modifica en + 20
El tipo de crítico le determina el arma que se usa en cada caso (ver las tablas CST-1, pág. XX)

Modificadores: BO del atacante - BD del defensor.
+ 15: ataque por el flanco.*
+ 20: ataque por la espalda (además de la bonificación de ataque por el flanco).*
+ 20: defensor sorprendido.*
+ 20: defensor aturdido.*
-10: por cada 3 metros que se haya movido el atacante.
-30: si el atacante desenvaina o cambia de sitio armas, o si embraza un escudo.
-20: si el atacante ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida.
- variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar

** — no aplicable a proyectiles o armas arrojadizas.*

Modificaciones a las Tiradas de Resistencia

Los resultados no fallidos de la Tabla de Ataques de Hechizos básicos, AT-9 (pág. 235) son números que se usan como modificadores a la tirada de resistencia del blanco. Un resultado de esta clase requiere que el blanco haga una tirada de resistencia para evitar (o disminuir) los efectos del hechizo. Una vez se ha obtenido esta modificación a partir de la tirada de ataque, el blanco debe hacer una tirada y sumarle la modificación de la tirada de ataque, la modificación de tiradas de resistencia del blanco y cualesquiera otros modificadores que resulten pertinentes (ver la tabla TTR, pág. 235). Luego se comparan el nivel del atacante y del blanco para obtener un número en la tabla de Resistencia TTR.

- Si la tirada del blanco, ya modificada, es mayor o igual que este número, habrá resistido con éxito el hechizo
- En caso contrario el blanco ha fracasado en su intento de resistir.

Los resultados de este fracaso varían según el hechizo, pero suelen ser malos.

Tiradas sin Modificadores

Algunos de los resultados en las tablas de ataque están marcados con "SM". Cuando la tirada de ataque, antes de aplicar modificadores, cae en uno de estos resultados, no se aplican modificadores a la tirada de ataque. Sólo pueden conseguirse estos resultados si la tirada sin modificadores cae en dichos resultados. Las tiradas ya modificadas que coincidan con estos resultados se tratan como el resultado inmediatamente superior, o inferior, según sea el caso.

Límites de los Resultados Máximos y Mínimos

Las tablas de ataque tienen resultados máximos y mínimos. Sí una tirada de ataque modificada excede el resultado máximo, se tratará como el resultado más alto, sin SM, que se permita. Si una tirada de ataque modificada es menor que el resultado mínimo, será tratada como el resultado más bajo, que no sea SM.

- En todas las tablas de ataque, el resultado mínimo es uno más que el resultado de pifia/fallo sin modificar.
- En las tablas AT-1 a la AT-4 (pág. 233) el resultado máximo es 150
- En las tablas de ataque AT-8 y AT-9 (pág. 235-236) el resultado máximo es 96 (esto es, uno menos que los resultados sin mod.).
- En la tabla de ataques de rayo, AT-7 (pág. 236), el resultado máximo viene determinado por el hechizo de ataque.
- En las tablas de ataques de animales, AT-5 y AT-6 (pág. 234), el resultado máximo viene determinado por el tamaño del animal (diminuto, pequeño, medio, grande o enorme).

8.3.2 • ATAQUES CON HECHIZOS

Los ataques con hechizos se circunscriben a tres categorías: ataques con hechizos dirigidos, ataques con hechizos con área de efecto y ataques con hechizos básicos. Los ataques con hechizos dirigidos incluyen todos los hechizos de "Rayo" (véase la Tabla CST-3, pág. 236) y se resuelven en la Tabla AT-7 (pág. 236). Los ataques con hechizos con área de efecto incluyen todos los hechizos de "Bola" (véase la Tabla CST-3, pág. 236) y se resuelven en la Tabla AT-8 (pág. 236). Los ataques con hechizos básicos incluyen todos los demás hechizos y se resuelven en la Tabla AT-9 (pág. 235).

Todos los fallos en los hechizos se resuelven en la Tabla de Fallos con Hechizos FT-3 (pág. 240). Todo hechizo tiene un alcance incluido en su descripción, en el Apéndice A-4 (pág. 190). La distancia entre un personaje que realiza un ataque con hechizos y el objetivo del ataque debe ser menor o igual al alcance del hechizo.

8.3.3 • ATAQUES CON PROYECTILES

Los ataques con proyectiles se resuelven en la Tabla de Ataque con Armas de Proyectiles AT-4 (pág. 233). Las pifias en ataques de proyectiles se resuelven en la Tabla de Pifias con Armas de Proyectiles FT-2 (pág. 240).

Restricciones

Si un personaje está combatiendo cuerpo a cuerpo no puede realizar un ataque con proyectiles empleando un arco, una ballesta o una honda. Se considera que un personaje combate cuerpo a cuerpo si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Sufrió al menos un ataque cuerpo a cuerpo durante el asalto anterior.
- El personaje sigue a menos de 3 m de al menos uno de los enemigos que le atacaron en cuerpo a cuerpo en el asalto anterior.

Parada de Proyectiles

Si un personaje tiene un escudo y está encarado hacia un contrincante que realiza un ataque con proyectil, puede parar el ataque del proyectil con hasta la mitad de su Bonificación Ofensiva (se resuelve como una parada cuerpo a cuerpo, pág. 54). Ello puede combinarse con un desplazamiento de hasta la mitad de su capacidad de movimiento normal (sin correr) o un ataque cuerpo a cuerpo modificado por la mitad de su Bonificación Ofensiva.

Alcance y Recarga

Los personajes pueden usar ciertas armas para realizar ataques de proyectiles contra blancos que no estén adyacentes al atacante. La tabla de Características de Armas, CST-1 (pág. 232) indica qué armas pueden atacar a una distancia dada, adjudicándoles un alcance básico. La tabla da los alcances máximo, lar o, medio y corto para cada arma que tiene un alcance básico; cada alcance nos da un modificador a la tirada de ataque. Los alcances son múltiplos del alcance básico.

Todos los arcos y la honda requieren ser cargados. El número de asaltos que se necesitan para cargar cada arma (y para volverla a cargar sin penalización) se da en la tabla CST-1. Algunas armas pueden ser cargadas en menos asaltos (incluso en 0 asaltos), lo que resulta en un modificador (dado en la tabla) para la siguiente tirada de ataque con proyectiles de dicha arma. A menos la carga/recarga sea 0, el cargar o volver a cargar cuenta como la acción para el asalto en curso, aunque el personaje puede moverse 3 metros de todos modos.

Ejemplo: *Un arco compuesto tiene un alcance básico de 22 metros, así que cuando se dispara contra un blanco que se encuentra entre 0 y 22,5 metros de distancia, no hay modificador a la BO (es corto alcance). Cuando se dispara a un blanco que está a una distancia entre 22,6 y 45 metros, el mod. a la BO es -25 (alcance medio). Entre 45,1 y 67,5 metros el mod. a la BO es de -50 (largo alcance), y entre 67,5 y 100 metros el mod. es -75 (máximo alcance). No se permiten disparos a más de 100 metros.*

Normalmente, se tarda un asalto en cargar y recargar un arco compuesto sin penalización, por lo que podría dispararse cada dos asaltos sin penalización. Sin embargo, puede volverse a cargar en 0 asaltos ("recarga (0) a -25 a la BO") y dispararlo en el asalto inmediatamente posterior a aquel en que se disparó por primera vez, si se resta –25 a la BO para dicho asalto. Así, disparar cada asalto genera una penalización de -25 a la BO del arquero.

Un Pj llamado Sheynk dispara con su arco compuesto a un orco y falla. El siguiente asalto tiene dos opciones para volver a cargar: puede volver a disparar con un -25 a su BO (que es normalmente 55), realizando el ataque de proyectil contra el orco con una BO de + 30 o puede pasar todo el asalto volviendo a cargar. Decide hacer esto último y en el tercer asalto podrá disparar con su BO completa de 55.

Ejemplo: *Supongamos que al estallar la pelea en la aventura de ejemplo que presentábamos en el Apartado 1.0 (pág. 14-15), los combatientes hubieran decidido emprender las acciones siguientes. El orco 2 embraza su escudo y ataca a Nári con su espada corta, el orco 3 suelta su espada corta y saca su espadón (espada a 2 manos) y Nári desenfunda su hacha, embraza su escudo y ataca a los orcos. El orco 2 a la izquierda de Nári y el orco 3 a su derecha. Agonar decide preparar su hechizo durante un segundo asalto, ya que Leanan no se encuentra en peligro inminente (como elfo, piensa que Nári "es sólo un enano"), mientras que Leanan oyendo los gritos sigue acurrucada debajo del cofre. Drogo comienza a avanzar furtivamente a espaldas de los orcos.*

Debido a las bonificaciones de movimiento y maniobra, el orco 2 atacará primero y el orco 3 y Nári lo harán simultáneamente (los demás están realizando otras acciones este asalto). Nári tiene que usar su escudo contra el orco 2, decide usar 20 de su BO para parar al orco 3 (se resta 20 del ataque del orco 3) y decide usar el resto de su BO, 45, para atacar al orco 3. Los orcos deciden atacar con toda su BO y no parar (los orcos son así).

El orco 2 saca un 86, se suma su BO de 40 (50-10 de una espada corta contra cota de malla, tabla CST-1), la BD de Nári de 10 y su bonificación por escudo de 25 se restan, lo que nos da un total de 91. Comparando esto con la columna cota de malla en la tabla AT-1, veremos que Nári pierde 8 puntos de vida pero no recibe ningún crítico.

El orco 3 y Nári atacan a la vez (si Nári hubiese quedado aturdido por el ataque del orco 2, no podría atacar, pero podría parar con la mitad de su BO, 33). El orco 3 saca un 98; y como que esto cae entre 96 y 100, vuelve a tirar (saca un 14) sumando el resultado a la primera tirada. Ello da un total de 112. Añade su BO de 40, resta la BD de Nári, 10 y su parada de 20, con lo que obtenemos un total de 122. Mirando en la tabla A T-3, vemos que Nári pierde 24 puntos de vida y recibe un crítico "C" (los orcos han sacado buenas tiradas).

Nári saca un 93, le suma la parte de su BO que se usa en el ataque (+ 45), resta la BD del orco, 5, y obtiene un total de 133. En la tabla AT-1 vemos que el orco pierde 18 puntos de vida y recibe un crítico "D".

Mirando en la tabla de características de las armas (ST-1) vemos que el espadón o espada a dos manos hace un crítico principal de tajo y un crítico secundario de aplastamiento. De manera que Nári recibe un tajo crítico "C" un aplastamiento crítico "A", y ha perdido 32 puntos de vida (8 por el orco 2 y 24 por el orco 3). El orco 3 ha recibido un tajo crítico "D" y ha perdido 18 puntos de vida.

El tajo crítico "C' de Nári es un 32 (el resultado de la tirada): pierde 5 puntos de vida más y, dado que lleva grebas, no recibe más daño por el tajo crítico. Su crítico de aplastamiento es un 58 (la tirada) menos 20 (porque es un crítico "A") resultando en 38: pierde 5 puntos de vida más y queda aturdido durante un asalto. Nári "ha tenido suerte», "sólo" pierde 42 puntos de vida (de 46 que puede perder antes de irse al otro barrio) y queda aturdido durante un asalto. El crítico del orco 3 es un 28 (la tirada) más 10 por ser un crítico "D", dando un resultado de 38; el orco pierde 3 puntos de vida más, hasta un total de 21 (si pierde 2 más, morirá), perderá un punto de vida por asalto y debe restar -5 a todas sus bonificaciones.

Las cosas no tienen buen aspecto para Nári; sus dos contrincantes no están aturdidos, él sí que lo está y si pierde 5 puntos de vida más, perderá la consciencia.

El siguiente asalto comienza con la situación que acabamos de describir y con Drogo detrás del orco 2, Agonar listo para lanzar su hechizo de Dormir (habiéndolo preparado durante 2 asaltos para evitar penalizaciones) y con Leanan todavía debajo del cofre (está empezando a asomarse). Agonar atacará primero porque utiliza un hechizo. Drogo lo hará a continuación por su bonificación de maniobra de + 40. Nári no puede atacar (está aturdido y sólo puede parar con la mitad de su BO) y los orcos atacarán simultáneamente porque la bonificación de maniobra del orco 3 se ve reducida a 0 por los resultados del crítico.

Agonar saca un 01, lo que constituye una tirada sin modificadores y el hechizo falla automáticamente tal y como indica la tabla A T-9. Agonar saca un 98 (una tirada de 88 + 10 por usar un hechizo de clase F) en la tabla de Fallos de Hechizos (FT-3), lo que hace que el hechizo afecte a Agonar. Agonar hace una tirada de resistencia (ve en la tabla TTR que debe sacar 50 o más para resistir) saca un 37 y se duerme. Nada bueno para el equipo local, ahora todo depende de Drogo, el hobbit.

Drogo decide emboscar al orco 2 (ver la sección 2.3), saca un 87 en una tirada de maniobra y tiene éxito (Drogo tiene un grado de habilidad 2 en Emboscar). Hace su tirada de ataque, obteniendo un 65, le suma su BO de 35, añade + 10 porque está usando una espada corta contra armadura de cuero, suma una bonificación de + 15 por ataque de flanco y + 20 por ataque por la espalda y + 20 por ataque por sorpresa, resta 10 de la BD del orco (pero no el escudo) y obtiene un resultado final de 155. Esto se reduce a 150, el máximo resultado posible en la tabla A T-1. El orco pierde 22 puntos de vida y recibe un tajo crítico "E". Drogo saca un 78 (una tirada de 58 +20 porque es un crítico, "E"), sin embargo, se puede sumar su grado 2 de emboscar, convirtiendo el resultado final en un 80. Drogo decide hacerlo así y secciona la arteria carótida del orco, le rompe el cuello y el orco muere en un asalto.

Naturalmente, el orco 2 no puede atacar (o hacer algo más que gorgotear). El orco 3 toma impulso para atacar con su espada a 2 manos, y saca un 04. Desgraciadamente para el orco, esto es una pifia (las armas a 2 manos tienen pifia de 01-05, sin modificar). La tirada de pifia es un 28 el orco se hace perder a sí mismo 2 puntos de vida, lo que da un total de 23. El orco cae y muere. Nári no puede dar crédito a sus ojos. Leanan comienza a salir de debajo del cofre, mientras que Drogo limpia la hoja de su espada corta y Agonar ronca mientras desciende suavemente al suelo. Esta vez el grupo ha estado demasiado cerca de la muerte).

Las bonificaciones pertinentes de los contrincantes son:

	BO	*Armadura*	*BD*	*Escudo*	*Bonificación MM*	*Arma*	*P. V*
Nári	*65*	*cota de malla*	*10*	*sí*	*+0*	*hacha*	*46*
Orco 2	*50*	*cuero endurecido*	*10*	*sí*	*+5*	*espada corta*	*2*
Orco 3	*40*	*cuero endurecido*	*5*	*no*	*+0*	*espadón*	*28*
Drogo	*35*	*ninguna*	*30*	*no*	*+40*	*espada corta*	*27*
Agonar	*8*	*ninguna*	*20*	*no*	*+25*	*hechizos*	*31*
Leanan	*30*	*cuero endurecido*	*10*	*sí*	*+20*	*maza*	*25*

— Todos los contrincantes son diestros.

8.3.4 • ATAQUES CUERPO A CUERPO

Todos los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven en las tablas de ataque AT-1, 2 y 3 (pág. 233) o en las tablas AT-5 y AT-6 (pág. 234). Todas las pifias en ataques cuerpo a cuerpo se resuelven en la Tabla de Pifias de Armas Cuerpo a Cuerpo FT-1 (pág. 240).

Elección del Blanco y Paradas Cuerpo a Cuerpo

Antes de resolver los ataques cuerpo a cuerpo cada combatiente debe declarar su actividad:

- *A qué contrincantes atacarán.* Cada personaje sólo puede atacar a un enemigo cada asalto (excepto mediante ayuda mágica, véase Velocidad y Rapidez en la lista de hechizos de Cambio Viviente, pág. 199). Un personaje sólo puede atacar a un enemigo que esté junto a él (a menos 3 m) –se supone que el personaje se mueve un poco para atacar.
- *Bonificación Ofensiva (BO) dedicada a parar ataques.* Qué parte de su Bonificación Ofensiva empleará para parar.
- *Cómo usa su escudo.* Si usar un escudo, puede sumar un +25 a su bonificación defensiva contra un contrincante que se encuentre delante de él o a su izquierda.

Nota: *Se supone que se embraza el escudo siempre en el brazo izquierdo; el DJ puede permitir que haya personajes zurdos (10% de probabilidad) o ambidextros (2% de probabilidad).*

Cuando los personajes indican sus acciones para un asalto (Apartado 7.0, pág. 42-43), el DJ puede pedir a los jugadores que indiquen o escriban el blanco y la cantidad de BO que destinan a parar.

Un personaje puede "parar" el ataque cuerpo a cuerpo del blanco que él mismo está atacando cuerpo a cuerpo. Puede reducir su Bonificación Ofensiva (nunca a menos que 0) cuanto desee y entonces la tirada de ataque de su contrincante se verá reducida en dicha cantidad. De hecho, el personaje puede restar una parte o la totalidad de su BO a la tirada de ataque de uno de los enemigos que tenga adyacentes. El personaje puede realizar, de todos modos, una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra el enemigo al que está parando, sumando la parte de su BO que no haya utilizado para parar (puede ser 0).

Un personaje aturdido o que esté usando un arma a dos manos nunca puede parar con más de la mitad de su Bonificación Ofensiva.



Vigía elfo

8.4 • Preparar y Realizar Hechizos

Un personaje puede realizar un hechizo de una lista que conozca si se cumplen las siguientes condiciones:

- El nivel del hechizo es igual o menor que el nivel del personaje.
- El Pj tiene tantos puntos de poder como el nivel del hechizo.
- El nivel del hechizo sea accesible para la profesión del personaje. (Apartado 21.0, pág. 82-83).

Siempre que se realiza un hechizo debe hacerse una tirada de ataque, resolviéndola en la tabla de ataque correspondiente (Apartado 8.3.2., pág. 52). Incluso cuando se realiza un hechizo que no es de ataque, se debe realizar una tirada de dados, resolviéndola en la Tabla de Ataques de Base (AT-9, pág. 235) para ver si el hechizo falla.

Durante un asalto en el que un personaje realiza un hechizo, también puede moverse hasta 6 m cuando se resuelve el movimiento.

Ejemplo: *En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Agonar realiza su hechizo de Sueño durante el asalto en el que el Orco trató de atacar a Leanan.*

Puntos de poder

Cada personaje dispone de un cierto número de puntos de poder que usa al realizar hechizos (Apartado 5.6, pág. 36). Para realizar un hechizo, se deben usar un número de puntos de poder igual nivel del hechizo. Una vez se han utilizado estos puntos de poder realizado hechizos, pueden recuperarse descansando durante 8 horas.

Tiempo requerido para Realizar Hechizos

Se tarda un asalto en realizar un hechizo. Sin embargo, pueden emplearse hasta 4 asaltos en preparar un hechizo. Cuantos más asaltos se prepare un hechizo, más efectivo resultará. La tirada de ataque del hechizo se modificará según el número de asaltos usados en preparar el hechizo.

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

Los hechizos instantáneos (marcados con un "*") no se ven afectados por estos modificadores de preparación y por ello no incurren en penalizaciones si se realizan sin preparación. Por tanto, un personaje que lance un hechizo instantáneo no incurre en ninguna penalización si el hechizo se lanza sin preparación, y puede emplea otra acción durante el mismo asalto.

Todos los asaltos de preparación de un hechizo dado deben ir uno detrás de otro y preceder inmediatamente al asalto en el que se realiza el hechizo a menos que el realizar el hechizo se coloque en estado de oportunidad (Apartado 7.0, pág. 43). Durante un asalto de preparación, un personaje puede, además, moverse hasta 3 metros cuando se resuelve el movimiento.

Un personaje puede detener la preparación del hechizo y no realizarlo en cualquier momento. Si se prepara un hechizo pero no se lanza, no se gastan los Puntos de Poder.

Ejemplo: *En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Agonar preparó su hechizo durante el asalto en el que el orco se movía hacia Leanan.*

9.0 • REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN FÍSICA

El DJ debe decidir cómo llevará el control del movimiento, las posiciones relativas de todos los personajes, los alcances para proyectiles y hechizos y el plano de la zona en la que los PJs se aventuran. Para ello suele necesitarse una superficie de juego que representa la situación física y fichas o piezas que representan a los personajes y otros combatientes. Estos elementos pueden representarse de varias maneras, y el DJ puede escoger lo que le parezca más adecuado para su juego y para una situación determinada. A continuación, presentamos algunas de las técnicas y consejos más útiles.

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

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

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

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

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

ENCARAMIENTO

El DJ quizá quiera usar algún tipo de sistema que indique en la dirección a la que mira cada personaje. Esto es bastante útil para determinar lo que ve cada personaje y qué es capaz de hacer. El DJ puede controlar el encaramiento de los personajes mediante el uso de fichas o piezas, como se comenta anteriormente, y marcando el "frente" de cada ficha.



Un Lobo ataca a la Comunidad en Hollin

LA COMUNICACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

Cuando los personajes hacen planes o hablan en medio del combate, se supone que hablan en voz alta y que sus enemigos pueden oírles, pero si están muy juntos podrán hablar en voz baja o susurrando.

Si surge una discusión larga o complicada o un personaje hace una sugerencia compleja a otro, esto debería considerarse su acción durante el asalto en curso.

Si un grupo de personajes se pone a discutir qué hacer o a dónde ir, el DJ debería considerar que el tiempo real que se tarda en llegar a una decisión por parte de los jugadores es el tiempo de juego que gastan los personajes.

Por ejemplo, si un grupo le jugadores tarda 5 minutos en decidir como entrar en una estancia, los personajes gastarán en ello 30 asaltos del juego (30 asaltos, a 10 segundos por asalto, son 5 minutos).

10.0 • MANEJAR SITUACIONES ESPECIALES

Hay múltiples circunstancias que surgen durante las situaciones tácticas que no pueden contemplarse en un conjunto de reglas.

El Director de Juego debe emplear el sentido común y una tirada de dados (en la que un resultado bajo es malo, y uno alto, bueno) para tomar decisiones en esos casos. A continuación se describen varias técnicas que sirven de ayuda en la toma de esas decisiones.

PERCEPCIÓN

Si ocurre algo durante el combate que pueda ser observado por los personajes (por ejemplo, la llegada de nuevos combatientes, un personaje que avanza furtivamente para emboscar a alquien, etc.), el DJ puede solicitar una tirada de percepción a todos los personajes que pueden darse cuenta de lo que sucede. Estas tiradas se resuelven en la tabla de Maniobras Estáticas MT-2 (pág. 243). Por otro lado, el DJ puede usar las tiradas para ayudar a tomar una decisión subjetiva.

Ejemplo: *En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), tres orcos suben las escaleras que llevan hasta la planta baja de la torre.*

Drogo está escondido junto a la puerta principal. El DJ podría permitir tiradas percepción a los orcos para comprobar si le ven. Drogo ha realizado con éxito una maniobra estática (esconderse), de manera que el DJ califica las tiradas de percepción de los orcos como "extremadamente difíciles", dando un modificador de -30.

Las tiradas de los orcos son 23, 57 y 133 (la última tirada fue un 98 con una segunda tirada de 35 que se suma ya que la primera estaba entre 96 y 100); modificadas por el -30 y sus bonificaciones de percepción de + 5, los resultados finales son -02, 32 y 108. El primer orco no ve nada (quizá porque el dardo de la ballesta de Nári está a punto de matarle) y el segundo tampoco.

El tercer orco se da cuenta de que Nári, Agonar y Leanan están en la torre y considera que puede haber otros enemigos escondidos, aunque no ve a Drogo. Si su tirada final hubiese sumando 111 o más, habría visto a Drogo.

ACCIONES CONFLICTIVAS

A veces, las acciones de dos o más personajes pueden entrar en conflicto y el DJ debe resolver el problema. En general, los personajes afectados deberían hacer tiradas de conflicto modificadas por sus respectivas bonificaciones de movimiento y maniobra.

El DJ asigna una dificultad a cada tirada y obtiene unos resultados en la tabla de maniobras de movimiento, MT-1 (pág. 242). Luego, el personaje con el resultado más elevado es el que gana y la diferencia entre ambos resultados le da al DJ una idea de hasta qué punto ha tenido éxito el ganador.

Si ambos personajes sacan el mismo resultado, obtienen un empate y el DJ tendrá que decidir qué ocurre. Estas "tiradas de conflicto" se usan únicamente para que sirvan de medida de la eficacia y rapidez de la acción de un personaje y no afectan a la acción que se trata de realizar.

Intentos para Evitar Ataques Cuerpo a Cuerpo

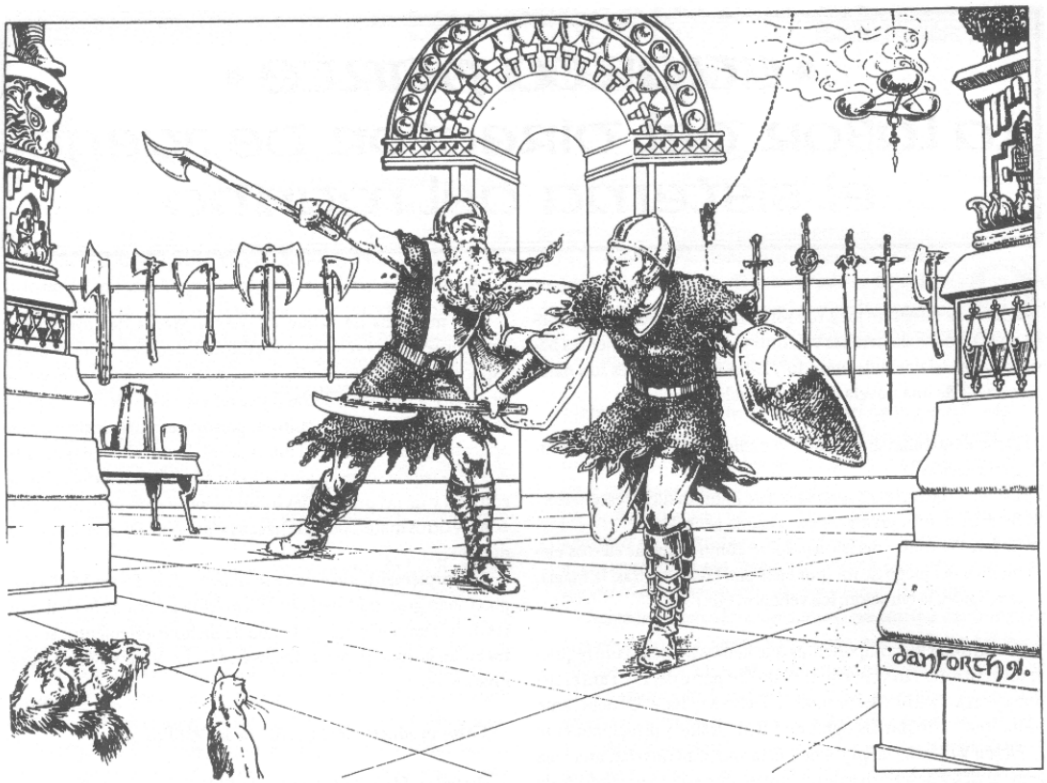
Uno de los conflictos más corrientes ocurre cuando un personaje intenta evitar combatir cuerpo a cuerpo con otro. Si un enemigo se encuentra junto a un personaje e intenta alejarse antes de llegar al cuerpo a cuerpo, el personaje que ha escogido el cuerpo a cuerpo como acción puede decidir atacar al enemigo antes de que se aleje. Ambos personajes realizan tiradas de conflicto:

- Si el que ha elegido cuerpo a cuerpo obtiene el resultado más alto, se resuelve el ataque normalmente y luego se resuelve la maniobra de movimiento del personaje que quería evitar el combate, si todavía está en condiciones de hacerla.
- Si el resultado del personaje que quería evitar el combate es el más alto, podrá realizar su maniobra antes de que el otro pueda atacarle.
- Si hay un empate (resultados iguales), sugerimos que se permita atacar al personaje agresor con la mitad de su BO (o con la totalidad si el otro personaje anula su acción de maniobra) o puede esperar para luego atacar cuerpo a cuerpo con toda su bonificación ofensiva (BO) tras la finalización de la maniobra de su contrincante.

Si un personaje intenta moverse dentro de un radio de 3 metros cerca de otro personaje que realiza una acción de oportunidad de combate cuerpo a cuerpo (Apartado 7.0, pág. 43), el personaje en oportunidad puede interceptar, detener el movimiento y atacar.

Ejemplo: *En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), un orco decide huir por la puerta principal de la torre, pasando al lado de Drogo quien está escondido y con su arma dispuesta (acción de oportunidad cuerpo a cuerpo). En este caso, Drogo podría atacar automáticamente. Supongamos, sin embargo, que el orco está junto a una ventana, frente a Nári que sostiene un hacha ensangrentada y que ha escogido ataque cuerpo a cuerpo como acción. El orco ha decidido realizar una maniobra de movimiento para saltar por la ventana antes de que Nári pueda atacar. El jugador que lleva a Nári le dice al DJ que quiere atacar al orco antes de que pueda escapar. El DJ califica la tirada de conflicto de Nári como de "dificultad fácil" y la del orco de "dificultad media". Tanto Nári como el orco tienen una bonificación de movimiento y maniobra de 0.*

El orco saca un 87, obteniendo un resultado de "70" en la tabla de Movimiento y Maniobra (MT-1). Si Nári saca con los dados 56 o más atacará al orco, y si éste puede todavía (buena suerte, orco) intentará su maniobra a la hora de resolver el movimiento. Si Nári saca un 40 o menos, el orco podrá intentar su maniobra de inmediato, y si consigue escapar por la ventana, Nári no podrá atacarle (podrá anular su ataque y desplazarse la mitad de su capacidad de movimiento normal). Si Nári saca entre 41 y 55 hay un empate. El DJ decide que Nári puede atacar con la mitad de su BO antes de que el orco realice su maniobra. Claro que Nári puede decidir esperar a ver si el orco consigue realmente saltar (si el orco la pifia, Nári se encargará de acabar con él).



Enanos entrenando en la sala de prácticas

ORIENTACIÓN

Si un personaje realiza una acción confusa (por ejemplo, se teletransporta, se zambulle, cae, es derribado, etc.) el DJ puede pedir una tirada de orientación (modificada por la bonificación de percepción del personaje) para determinar lo alerta y preparado que queda el personaje. Se puede hacer la tirada de orientación en la tabla de Movimiento y Maniobra MT-1 (pág. 242), indicando el resultado cuanta actividad se puede realizar en el siguiente (o en el mismo) asalto, o en cuanto se reducen las bonificaciones.

Ejemplo: *El orco del ejemplo anterior consigue saltar por la ventana. El DJ califica la tirada de orientación como "muy fácil" y luego hace la tirada, que da 52, modificada por la bonificación de percepción del orco (+ 5), dando un total de 57. En la tabla MT-1 se obtiene un resultado de "90". Así que durante el siguiente asalto, todas las bonificaciones se reducirán en 100-90 = 10, y el movimiento será un 90% de la capacidad normal. Por supuesto, este mismo proceso también puede usarse para los PJs.*

EFECTOS DE LOS HECHIZOS

Ciertos hechizos permiten realizar más de una acción en un asalto (por ejemplo, Rapidez I, permite llevar a cabo 2 acciones en un solo asalto). El empleo de hechizos para moverse (por ejemplo, *Levitar, Volar, Caminar por el aire*, etc.) cuentan como la única acción de un asalto a menos que se empleen para mantener la posición (para flotar).

ACTIVIDAD RESTRINGIDA

Algunos resultados críticos de ciertos ataques limitan las acciones, mientras que otros críticos restringen la actividad (por ejemplo, -20 a la actividad). A menos que se indique lo contrario en la descripción del crítico, estas sustracciones a la actividad se aplican a todas las bonificaciones excepto a la Bonificación Defensiva y a las bonificaciones a las Tiradas de Resistencia.

• 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.



Un Fantasma

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

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.

Apartado
11.2
11.3
11.4
11.5

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 contratarles. 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.

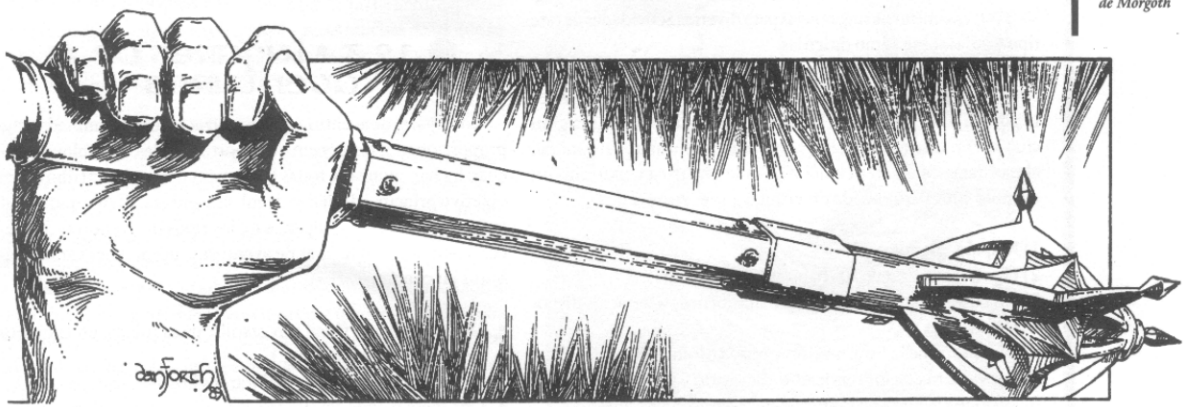
Frodo y Faramir eran "aliados" y Faramir dio a Frodo consejo, ayuda y un lugar donde descansar. El DJ puede estructurar el juego de manera que los PJs tengan aliados a quienes recurrir para curarse, recibir información o ayuda.

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 dirigirlas.

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 y14.3 (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).

Apartado
12.0
12.1
12.2
12.3

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

13.0 • LA TRAMA

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 influidas 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 transcurra 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.



Gandalf hace aparecer las Puertas de Durin

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 losdetalles 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.

14.0 • AVENTURAS Y ACTIVIDADES EN EL MEDIO ESTRATÉGICO

El 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 descaradas.

La información más fiable, como mapas y descripciones (por parte de personajes que realmente saben lo que pasa, se podrá conseguir pagando un precio. Este tipo de información puede conseguirse regateando como cualquier otra mercancía (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 TERRENO					
Tipo de transporte	**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

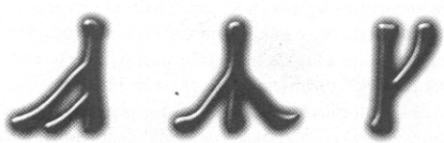
Mientras estén al aire libre, los grupos intentarán normalmente viajar de un sitio a otro –véase el Apartado 14.3 (pág. 68) en el que se explican las actividades en el campo mientras se está buscando algo. El DJ debe controlar actividades tales como el movimiento, las acampadas, la huida de perseguidores 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 6 5 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.

Apartado 14.2 Tabla Resumen: ST-9

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



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):
   "Exito absoluto" indica que los buscadores han encontrado entre 1 y 5 dosis.
   "Exito" indica que se ha encontrado una dosis.
   "Casi éxito" permite realizar otra tirada en esta misma hora, modificada en un + 20.
   "Exito 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.



Aragorn saca athelas para Frodo

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 balrogs, Saruman y (naturalmente) Sauron.

Esta aproximación modesta a la utilización de un gran poder era un factor que tenía que ver con aquellos que poseían el don. Los Valar abandonaron poco a poco su vigilancia directa sobre Tierra Media, al final de la Primera Edad y con la caída de Númenor. Siguieron vigilando e intervinieron en la Tercera Edad al enviar a los Istari (Magos), seres que en sí mismos poseían gran poder. Los Istari, como sus señores, no usaban la fuerza a menos que fuese absolutamente necesario para combatir la Oscuridad, y aún entonces, sólo en el grado que hiciese falta. Como resultado de este planteamiento, parecían mucho más débiles de lo que eran en realidad.

Los otros maestros de la magia en Tierra Media empleaban sus capacidades en un relativo secreto. Los humanos y los hobbits no eran demasiado amigos de 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 hechizos 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 cumpliese 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 a*umentando 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 "purificaran" (eliminaran) 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 enuentra 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 malla 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 cuántos ejemplos de objetos mágicos y sus precios.*

Bastón de rayos ígneos: *500 mo + 5 mc*
100 mo, ya que es un objeto de cargas tipo "bastón"
5 mc precio normal de un bastón.
400 mo, ya que Rayos Igneos 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 1 es un hechizo de sexto nivel.

Hacha mágica + 15: *1250 mp = 125 mo*
5 mp, precio de un hacha normal + 0 x250, multiplicador debido a la bonificación de + 15

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 *Maiar*.

Los Valar incluyen un número de seres que existen normalmente como espíritus y que sólo adoptan forma física cuando tratan con criaturas inferiores o cuando visitan 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 perdida de puntos de vida, pérdida de puntos de vida por asalto, aturdimiento durante asaltos, substracciones 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) Perdida 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

	Asalto tras la muerte		
Tirada	*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

	GRAVEDAD		
Tipo herida	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	100xdías muerto	150 mo.
15º	5%xdías muerto	50xdías muerto	250 mo.
17º	2%xdías muerto	20xdías muerto	350 mo.
20º	1%xdías muerto	5xdías muerto	500 mo.
25º	1%xdías muerto	ninguno	800 mo.

Apartado 17.0
Tabla:
IHT-1
IHT2
IHT-3

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

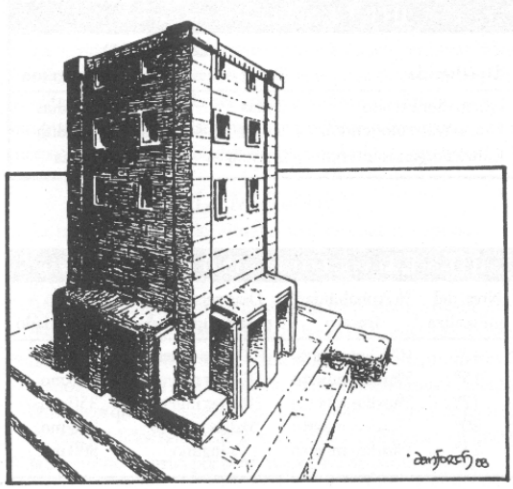
Las enfermedades también son interesantes y añaden realismo al juego. Pueden ir desde un resfriado corriente a una plaga creada por el Señor Oscuro para diezmar la población de ciertas regiones. La tabla ST-5 (pág. 256-257) nos resume la causa y efecto de ciertas enfermedades.

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 uan 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 compren 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 vigilancia

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 varia gasta en seis meses.

economía en la tierra media

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 desaparecieran.*

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 eriadoriano 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 nomádicos, 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 mercaderes nomádicos, 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 caso, 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.

Avari: 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.

Beórnidas: Principalmente, intercambio jerárquico; algo de trueque; en la Tercera Edad, tras la Búsqueda de Erebor, los señores beórnidas 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.

Eriadorianos: 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.

• Quinta Parte •
Diseñar un Personaje

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

En un juego de rol de fantasía (JRF), tú (como jugador), asumes la personalidad de un personaje –tu personaje jugador.

Si no estás usando una plantilla de personaje (véase el Apartado 3.0, pág. 21), en primer lugar debes "diseñar" (esto es, generar o crear) a tu personaje jugador. Debes determinar los atributos de tu personaje, su historial, su apariencia física, sus habilidades, etc. En pocas palabras, debes averiguar todos los factores que regulan lo que tu personaje puede hacer en el entorno de un juego de rol de fantasía. Estos factores se describen en detalle en el Apartado 5.0 (pág. 26-41).

Para generar un personaje, debes realizar cada uno de los siguientes pasos (como se explica en los Apartados 19.0-27.0, pág. 79-97):

1) Decidir en términos generales con qué tipo de personaje quieres jugar.*
2) Determinar y asignar las características de tu personaje.*
3 Escoger una raza para tu personaje.*
4) Escoger una profesión para tu personaje.
5) Determinar los rasgos de interpretación y su historial.
6) Desarrollar las habilidades del personaje en su adolescencia.
7) Desarrollar las habilidades de tu personaje durante el aprendizaje.
8) Equiparle.
9) Sumar las penalizaciones y bonificaciones del personaje.
10) Desarrollar la identidad de tu personaje.

* — Estos pasos están interrelacionados, y pueden afectarse entre sí.

La Hoja de personaje

La Hoja de Personaje (Apéndice A-9, pág. 227) es la clave a la hora de generar un personaje. Esta hoja está pensada para ayudar durante el proceso de generación. Al ir siguiendo cada paso del proceso, deben apuntarse los resultados en esta hoja. Usa un lápiz, ya que deberás cambiar y poner al día a tu personaje con frecuencia. Las diferentes partes de la Hoja de Personaje lo que tiene que ir en ellas se discuten en la 5ª Parte (pág. 78-97). Puedes consultar el Apartado 27.0 (pág. 96-97) si quieres ver en líneas generales como usar tu Hoja de Personaje para registrar los datos de tu personaje.

Si el DJ y los jugadores desean saltarse el proceso de creación de personajes, pueden usar las plantillas de personaje (Apartado 3.0, pág. 21 y Apéndice A-1, pág. 113-145). Además, la Tabla General de Personajes ST-3 (pág. 252-254) da bonificaciones promedio para las diferentes profesiones y niveles.

¿Con qué Personaje Juego?

Antes de empezar a crear un personaje, debes decidir a grandes rasgos qué tipo de personaje desea tener. Esta decisión tiene que ver con la profesión del personaje, su raza y sus atributos físicos y mentales.

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

Para dar una idea a los lectores de los diferentes tipos de personajes que pueden crearse, he aquí varios de los personajes de El Señor de los Anillos (en general de muy alto nivel) con sus razas y profesiones en términos del juego.

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

Nota para SA Básico: Un personaje de ***SA Básico*** se diseña escogiendo un tipo de personaje, asignándole seis bonificaciones de habilidad, y sumando las bonificaciones. En ***El Señor de los Anillos***, el proceso es algo más complejo, pero muy similar. Los pasos 1-5, 8 y 10 se corresponden con la elección del "tipo de personaje" en ***SA Básico***, mientras que los pasos 6 y 7 equivale a "asignar las bonificaciones por habilidad" y el paso 9 es análogo a "sumar las bonificaciones".

19.0 • GENERACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

Tras decidir qué clase de personaje vas a llevar, debes generar las características que determinan la capacidad física y mental de tu personaje. En el Apartado 5.1 (pág. 27) se describen las seis características de ***El Señor de los Anillos***:

Características	Abreviatura
Fuerza	FUE
Agilidad	AGI
Constitución	CON
Inteligencia	INT
Intuición	I
Presencia	PRE

Para determinar las características de tu personaje se deben hacer primero 6 tiradas (1-100) y anotarlas en un papel. Se ignoran los resultados menores que 20; hacen falta seis resultados mayores que 19. A continuación, asigna, a tu gusto, cada una de las 6 tiradas a una de las seis características y escríbelas en la Hoja de Personaje.

Nota: *Ten en cuenta que al elegir la profesión para tu personaje (Apartado 21.0, pág. 82-83) puedes sustituir el valor asignado a la "característica principal" de tu personaje por una puntuación de 90. Por tanto, suele ser buena idea asignar el resultado más bajo a la característica principal de la profesión que planees escoger.*

Nota: *Además, si piensas escoger un Elfo, debes asignar una puntuación mínima a tu Presencia. Todo Elfo Noldor debe asignar su puntuación más alta a la Presencia, todo Elfo Sindar debe asignar una de sus dos puntuaciones más altas a su Presencia y cada elfo silvano debe asignar uno de sus tres valores más altos a la Presencia. Los elfos tienen ciertas ventajas sobre las razas "mortales" y en un juego de rol de fantasía, esto se compensa en parte en las restricciones a la hora de asignar sus puntuaciones.*

Ahora tendrás un valor (entre 20 y 100 inclusive) para cada una de las características. Recuerda que, cuanto más alta sea la característica, más competente será el personaje cuando realice una acción usando esa característica en particular. En este momento, se anotarán las bonificaciones normales por característica (Apartado 27.0, pág. 96 y la tabla BT-1).



Finwë, primer Alto Rey de los Noldor

Para obtener la Apariencia de tu personaje (APA), haz una tirada 1-100 y luego suma la bonificación por característica correspondiente a la Presencia del personaje (véase la tabla BT-1). La Apariencia no puede pasar de 100 mediante este método, aunque pueda alcanzar la cifra de 101 (pero no 102) usando las opciones de antecedentes (ver la sección 2.51). Si el DJ lo permite, un personaje puede cambiar su Apariencia por el valor de una de sus características. Sugerimos que esto se permita únicamente si la Apariencia del personaje aumenta con este cambio.

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

Tuvo que colocar el resultado de 85 en su Intuición para poder disponer de un punto de poder por nivel (ver la tabla BT-1), o si no, no hubiese podido realizar hechizos (Apartado 5.6, pág. 36). Galadhil también ha buscado sus bonificaciones por característica en la tabla BT-1 y las ha apuntado.

Saca un 77 en su Apariencia, y como tiene una bonificación por la característica de Presencia de +5, la Apariencia de Galadhil es 82 (bastante bien parecido). Decide no intercambiar este 82 con otra de sus características.

Características	Valor	Normal
Fuerza (FUE)	98	+20
Agilidad (AGI)	91	+10
Constitución (CON)	28	+0
Inteligencia (INT)	44	+0
Intuición (I)	85	+5
Presencia (PRE)	63	+0
Apariencia (APA)	82	

BT-1 Tabla de Bonificaciones por Característica

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

*—Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.

20.0 • ELECCIÓN DE RAZA Y CULTURA

Puedes escoger entre diversas razas y culturas para su personaje en Tierra Media. Estas razas se describen en el Apéndice A-2 (pág. 146-179) y están listadas a continuación. No puedes escoger un Elfo si no asignaste una de tus puntuaciones más altas a la Presencia, como se indica en el Apartado 19.0 (pág. 79)

Razas no humanas

Medio elfos	Elfos Noldor	Elfos Sindar
Elfos Silvanos	Enanos	Umli
Hobbits	Orcos comunes	Uruk-hai
Medio orcos	Trolls comunes	Olog-hai
Medio trolls		

Culturas/razas humanas

Beórnidas	Númenóreanos Negros	Corsarios
Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos
Hombres del Este	Eriadorianos	Gondorianos
Haradrim	Lossoth	Rohirrim
Variags	Hombres del Bosque	Woses

Promontorio en Rhudaur

La raza escogida afectará a las bonificaciones por habilidades de tu personaje, su desarrollo durante la adolescencia, sus capacidades especiales, su apariencia y algunos otros factores (Apéndice A-2, pág. 146-179). Una vez se ha escogido la raza (o cultura), debes anotarla en la Hoja de Personaje. También deberás anotar las bonificaciones a las características y a las tiradas de resistencia correspondientes a la raza (ver la tabla BT-3, pág. 81).

Restricciones a la Cultura/Raza

Puede que el DJ desee restringir la elección de los jugadores a ciertas razas "aceptables". Por ejemplo, puede ocurrir que un DJ no permita que sus jugadores jueguen con personajes orcos o trolls porque los miembros de estas razas no suelen estar completamente libres del dominio exterior (amos malvados tales como los Nazgûl o Sauron) como para poder ser controlados por un jugador. Sin embargo, un DJ que controle una sesión de juego ambientada en la Cuarta Edad de Tierra Media (es decir, después de la destrucción de Sauron y el Anillo) puede permitir a los jugadores tener personajes que sean orcos o trolls. Para tener una idea de qué razas/culturas son adecuadas para personajes, el DJ debe leer las descripciones de las razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 146-179). La tabla de razas y culturas CGT-3 incluye todas las modificaciones para esas razas.

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

Apariencia Física

Debes determinar los factores que conforman la apariencia de tu personaje: su estatura, peso, edad, color de ojos y cabello, género, etc. Tu DJ debe decidir si es él quien asigna estas características o puedes escogerlas personalmente, dentro de los límites que marcan las descripciones de las razas incluidas en el Apartado A-2 (pág. 146-179)

Además, quizá quieras dar a tu personaje una cierta "actitud". Este es un indicador del talante general del personaje. Depende del Pj y del Dj, pero las típicas actitudes pueden ser: tranquila, neutral, iracunda, furtiva, avariciosa, idiota, tenaz, etc. Si quieres más ejemplos, consulta los Rasgos de Interpretación incluidos en el Apartado 4.0 (pág. 24-25) y en el Apartado 22.0 (pág. 86-87).



Idiomas

Los idiomas que conoce tu personaje vienen indicados en las descripciones de culturas y razas del Apéndice A-2 (pág. 146-179) y están resumidas en la Tabla ST-1 (pág. 249). Los personajes pueden aprender otros idiomas mientras corren sus aventuras.

GT-2 Tabla de Razas

Primera tirada	Raza	Segunda † tirada	Raza o Cultura
01-03	Hobbit	01-05	Dúnadan
04-08	Umli	06-10	Rohir
09-21	Enano	11-15	Beórnida
22-25	Wose	16-20	H. de los bosques
26-75	Humano†	21-25	Dorwinadan
76-78	Medio elfo	26-30	Lossadan
79-91	Elfo silvano	31-54	Eriadoriano
92-97	Elfo Sindar	55-78	Gondoriano
98-00	Elfo Noldor	79-83	Dunlendino
*	Orco	84-86	Hombre del Este
*	Uruk-hai	87-89	Haradan
*	Medio orco	90-92	Corsario
*	Medio troll	93-95	Variag
*	Troll	96-00	Númenóreano Negro
*	Olog-hai		

* — Estas razas no son de personajes de jugadores normalmente

† — Esta clasificación incluye muchas razas (o culturas) diferentes, se debe realizar una segunda tirada para determinar la raza (o cultura)

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

Tras leer la descripción racial de un Dúnadan en el apéndice 1, sección 8.0, el jugador decide que Galadhil tendrá una estatura de 1,90 m. pesará 110 kilos, tendrá el pelo negro, ojos grises y una actitud severa. Anota también qué idiomas (y en qué grado) conoce un Dúnadan.

Nombre: Galadhil
Raza/Cultura: Dunadán
Profesión: _____ Edad: 23
Reino: _____ Género: Masculino
Estatura: 190 cm. Peso: 110 Kilos
Cabellos: Negros Ojos: Grises
Actitud: Severa

Características	Valor	Normal	Raza
Fuerza (FUE)	98	+20	+5
Agilidad (AGI)	91	+10	+0
Constitución (CON)	28	+0	+10
Inteligencia (INT)	44	+0	+0
Intuición (I)	85	+5	+0
Presencia (PRE)	63	+0	+5

	Carac.	Objetos	Espe-	TR
TR Venenos	CON	_____	+5	TR
TR Enferme-	CON	_____	+5	TR

IDIOMAS: Nivel

1) Adûnaico 4
2) Oestron 5
3) Quenya 1
4) Sindarin 4

BT-3 Tabla de Modificaciones Especiales Según la Raza

	Mods. a las bonificaciones por características						Mods. a las tiradas de resistencia			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VEN	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedáin	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

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

21.0 • ELEGIR UNA PROFESIÓN

En este punto, debes escoger una de las seis profesiones y anotarla en tu Hoja de Personaje. Puede que el DJ impida que algunas razas/culturas elijan ciertas profesiones (por ejemplo, los enanos y hobbits no podrán ser ni bardos ni magos). Las sugerencias respecto a estas limitaciones, apropiadas para Tierra Media, se resumen en la descripción de cada una de las razas (Apéndice A-2, pág. 146-179)

Característica Principal

Cada profesión tiene una característica que es la "característica principal" (véase más adelante y en la Tabla BT-6). Si quieres puedes reemplazar el valor previamente obtenido para la característica principal por un 90.

El personaje también debería sumar sus bonificaciones por características y apuntar que es de primer nivel y que tiene 10000 Puntos de Experiencia.

Reino y Puntos de Poder

A continuación, debes escoger uno de los reinos de la magia (Apartado 15.0, pág. 70). Esto es automático para los magos (Esencia), animistas (Canalización), bardos (Esencia) y montaraces (Canalización); los guerreros y exploradores tienen la opción de escoger Canalización o Esencia.

Además, tienes que anotar también cuántos puntos de poder tiene tu personaje para realizar hechizos (Apartado 5.6, pág. 36). Se puede obtener el número de puntos de poder que consigue un personaje por nivel de la tabla BT-1, usando su característica de inteligencia (si su reino es la Esencia) o de intuición (si es la Canalización).

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

Profesión: Montaraz Edad: 23
Reino: Canalización Género: Masculino

• • •

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

• • •

Nivel Actual: 1
Puntos de Experiencia: 10.000
Puntos de Poder: 1



Un elfo lee un pergamino de sabiduría

PROFESIONES

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

BT-6 Tabla de Profesiones

Profesión	C. Principal	Reino	Bonificaciones (por nivel)
Guerrero	FUE	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades generales; (+ 2) Desarrollo físico; (+ 3) Habilidades en el manejo de armas.
Explorador	AGI	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades de armas, habs. generales; (+ 2) Habs. de subterfugio; (+3) Percepción.
Mago	INT	ESE	(+ 2) Leer runas, usar objetos, hechizos básicos; (+ 3) Hechizos dirigidos.
Animista	I	CAN	(+ 1) Leer runas, usar objetos, habilidades generales, percepción; (+ 2) Hechizos dirigidos, hechizos básicos
Montaraz	CON	CAN	(+ 2) Habilidades en el manejo de armas, percepción, acechar/esconderse; (+ 3) Habilidades generales
Bardo	PRE	ESE	(+ 1) Habilidades en el manejo de armas, habilidades generales, habilidades de subterfugio, habilidades mágicas, hechizos básicos, percepción.

Apartado 21.0 Tabla: BT-6

Nota: *En el Apéndice A-6.1 (pág. 214-217) hay varias profesiones opcionales.*

Guerrero

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

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

Explorador

Característica principal: Agilidad
Bonificaciones
por profesión: + 1 por nivel a todas las habilidades de armas.
+ 1 por nivel a todas las habilidades generales.
+ 2 por nivel a todas las habs. de subterfugio.
+ 3 por nivel a la percepción.
Restricciones en hechizos: Puede aprender listas abiertas de uno de los reinos (a su elección). Sólo puede realizar hechizos de nivel 1, 2, 3, 4 y 5.

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

Mago

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

El mago es un personaje entrenado en la realización de hechizos que obtienen su poder de la Esencia, el poder que reside en todo y en todos. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas y el aprendizaje de listas de hechizos. Para un mago es muy difícil aprender a usar las armas armaduras; el mago depende de sus hechizos, no de las armas o las maniobras normales.

Un mago no puede llevar ningún tipo de armadura, yelmo, brazales o grebas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica a todos aquellos personajes que realicen hechizos de Esencia (Apartado 15.0, pág. 70)

Animista

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

Un animista es un personaje adiestrado en realizar hechizos que obtienen su poder de los Valar mediante la Canalización. Sus principales áreas de desarrollo son el aprendizaje de hechizos, pero puede desarrollar cualquier categoría de habilidades. No puede llevar armadura metálica, ni yelmo metálico o protecciones metálicas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica también a todos los personajes cuando realizan un hechizo de Canalización (Apartado 15.0, pág. 70)

Montaraz

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

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

Bardo

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

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

22.0 • HISTORIAL Y RASGOS DE INTERPRETACIÓN

Hasta este momento ya has determinado la raza/cultura de tu personaje, su profesión y sus características. Además, has establecido otras muchas aptitudes que se basan en esos tres factores (por ejemplo, las bonificaciones por características, el reino de la magia, los idiomas y las bonificaciones especiales, etc). Usando el material incluido en este apartado fijaras las opciones de historial de tu personaje, los rasgos de interpretación (Apartado 4.0, pág. 24-25) y su trasfondo general.

OPCIONES DE HISTORIAL

Cada raza posee ciertas opciones de historial. Debes leer la descripción de la raza/cultura de tu personaje (Apéndice A-2, pág. 146-179) y elegir las opciones que quieras o tirar en la Tabla de Opciones por Antecedentes CGT-2. La Tabla CGT-5 (pág. 89, 248) resume cuantas opciones de historial tienen los miembros de cada raza/cultura. Las opciones de historial suelen ser: capacidades especiales, objetos especiales, dinero, grados de habilidades no profesionales, características e idiomas. El DJ puede decidir asignar estas opciones a su manera.

Capacidades Especiales

Se trata de ciertas capacidades especiales que posee el personaje. En muchos casos, estas capacidades son las que distinguen al personaje del jugador de la gente corriente y son en parte la razón de que haya decidido ir de aventuras en lugar de quedarse a cuidar su granja. El DJ puede inventarse capacidades especiales diseñadas específicamente para tu personaje.

Objetos Especiales

Se trata de objetos mágicos o fuera de lo corriente que el personaje ha heredado o que el destino ha colocado en sus manos. El DJ puede crear objetos especiales para un determinado personaje o puede dejar que el jugador haga una tirada en la tabla CGT-2. Estos objetos estarán ajustados al personaje especifico, o, en su defecto, serán apropiados para la raza y profesión del personaje.

Cada vez que un personaje intenta usar un objeto que no le es apropiado, debe realizar una tirada de maniobra, modificada por su bonificación de usar objetos (Apartado 5.4.2. pág. 33) Esto hace que los objetos especiales sean muy difíciles de vender. Los hechizos a partir de estos objetos se realizan siempre sin modificadores por el tiempo de preparación (es decir, tienen efecto instantáneo, véase Apartado 8.4, pág. 54).



Un Jinete Negro

Grados de Habilidades No Profesionales

Estos son grados de habilidad desarrollados que no están necesariamente relacionados con la raza o profesión del personaje. Normalmente, al elegir esta opción de historial se logra que:

- Se puede incrementar en 2 el grado de una habilidad primaria (Apartado 5.4.2., pág. 31-39), **o**
- Se puede aumentar en 5 el grado de una habilidad secundaria (Apartado 5.4.3., pág. 35).

Dinero

Se trata de la cantidad de dinero extra con la que un personaje puede comenzar. Cada personaje comienza con 2 monedas de oro (Apartado 26.0, pág. 92).

Subida de Características

Esta opción significa que se mejoran las características. No se puede subir ninguna característica por encima de 101 mediante este método. Al escoger esta opción de historial, se consigue:

- En 2 el valor de una característica
- Subir en 1 el valor de 3 características.

Idiomas

Esta opción permite que un personaje aprenda varios idiomas. El DJ puede restringir qué idiomas están al alcance del personaje en cuestión. Normalmente, escoger esta opción hace que el personaje aprenda un idioma mas con grado de habilidad 5.

Ejemplo: *Ahora Galadhil debe adjudicar sus puntos para opciones de historial, tiene 3 puntos ya que es un Dúnadan (ver la tabla CGT-5 en el Apéndice A-2, pág. 163-164). Escoge una opción de Capacidades Especiales, una de Objetos Especiales y una de Grados de Habilidades No Profesionales.*

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

Rastrear	INT	___	_____	_____	+10
Percepción	I	___	_____	_____	+10

• • •

Alineamiento: _____

Especial: Muy observador

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

Armas de filo	FUE	___	_____	+15	_____

Finalmente, elige asignar sus grados de habilidad no profesional a Conocimiento de las cuevas (una habilidad secundaria, Apartado 5.4.3., pág. 35). Como se trata de una habilidad secundaria recibe 5 grados y los anota.

Conoc. de las Cuevas ⊠⊠⊠⊠ □□□□□ □□□□□

CGT-2 Tabla de Opciones de Historial

GRADOS DE HABILIDADES NO PROFESIONALES

Se aumenta una habilidad primaria en 2 grados
o se aumenta una habilidad secundaria en 5 grados

INCREMENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS

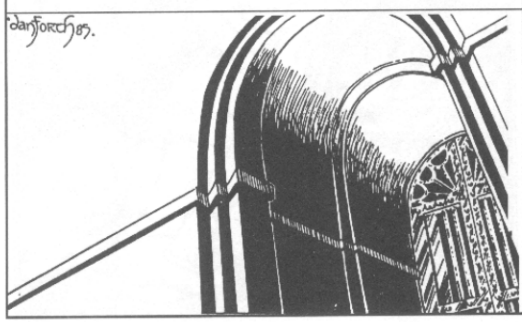
Se incrementa una característica en 2
o se incrementan tres características en 1 cada una.

IDIOMAS

Se aprende un idioma hasta grado 5

CAPACIDADES ESPECIALES

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



OBJETOS ESPECIALES

Tirada	Objeto
01-60	**Objeto mágico con bonificación de + 10:** + 10 a cualquier habilidad con la que se use el objeto (por ejemplo, una maza + 10 aumentará la BO de la maza en 10 al usarla en combate, una ganzúa + 10 dará una bonificación de 10 al abrir cerraduras, una silla de montar + 10 dará un + 10 al montar, una armadura + 10 aumentaría en 10 su BD. El jugador puede escoger el tipo de objeto. **O** **Objeto que añade un hechizo:** permite a quien lo posee realizar un hechizo adicional por día, sin gastar puntos de poder (véase Apartado 15.5, página 72-73). Se recomienda que dichos objetos tengan una longitud mínima de 1 metro y sean portados en la mano.
61-89	Objeto con hechizos diarios: un objeto que permite realizar un hechizo un cierto número de veces al día sin gastar puntos de poder (véase Apartado 15.5, página 72-73): un hechizo de primer nivel, cuatro veces por día; un hechizo de segundo nivel, tres veces al día; un hechizo de tercer nivel, dos veces al día o un hechizo de cuarto nivel una vez por día. El jugador puede escoger cualquier hechizo, de nivel cuarto o menor y el tipo de objeto (si el DJ lo estima apropiado) o el DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo sobre el tipo de objeto (por ejemplo, una cantimplora que se vuelve a llenar una vez al día, una cuerda que se ata y desata sola, una mochila que no pesa, no importa lo que contenga, etc.)
90-00	Objeto mágico de + 15 (como arriba) **o** un objeto que añade 2 hechizos (como arriba)

Nota: Si se hacen varias tiradas o elecciones de esta tabla, se sugiere que el jugador tenga la opción de reunir todas las capacidades en un objeto o que las distribuya entre dos o más objetos. Las bonificaciones positivas (+) por objeto y por hechizos adicionales por día deberían ser acumulativas (hasta un total máximo de + 30 o +3 de sumando) si se centran en un único objeto.

OPCIÓN MONETARIA

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

DEFINICIÓN DE LOS DETALLES DE HISTORIAL

Cada plantilla de personaje incluye una descripción del pasado e historia del personaje (véase Apéndice A-1, pág. 113-145). Tu Director de Juego debe desarrollar un pasado similar para el personaje que estás desarrollando, aunque tú tienes que aportar tu granito de arena.

Tras haber elegido las opciones de historial de tu personaje y los Rasgos de Interpretación, el DJ puede usar estas elecciones para ayudar a desarrollar el trasfondo general de tu personaje. Por ejemplo, si hubieras escogido tres opciones monetarias, una opción de objeto y una opción de idioma, tu DJ podría haberte dicho que tu personaje es el hijo de un comerciante. Si hubieras elegido dos capacidades especiales, una opción monetaria y el incremento de dos características, tu personaje podría ser el hijo de un granjero que ha dejado su casa para salir en busca de aventuras. Tu DJ decide, aunque tú puedes aportar algo. El nivel de detalle depende del esfuerzo que pueda (o quiera) realizar el DJ.

Ejemplo: *Basándose en las elecciones de Galadhil, el Director de Juego y el jugador se reúnen y deciden esbozar el pasado del personaje.*

Historia de Galadhil: *Desde que tengo uso de razón, siempre he sido un hombre adusto y callado. Las cosas extrañas o imperfectas me llaman la atención, como también lo hacen las señales sutiles, los colores fríos y el arte irreverente. Respeto el autodominio, el honor y la pasión encendida.*

Nací en Bar Baranorn, en la región de Rúaduin (O. "Rood") en Arthedain. Era el tercer hijo (y el menor) en la Casa de Galborn. Mi padre, Haldrahir, y mi madre, Alarien, me criaron con cariño, especialmente después de que los lobos blancos mataran a mi hermano Androhir durante el terrible invierno de mi cuarto año. Cuando nuestra familia se vio obligada a abandonar nuestras agotadas tierras dos años después, pasé la mayor parte del tiempo cazando, trampeando y pescando con mi padre. Al mismo tiempo, me preparaba para el servicio militar con mi tío, un Montaraz del Norte llamado Galadan que lideraba una compañía que patrullaba los Páramos de Etten.

Sin embargo, los acontecimientos conspiraron para desbaratar mis planes cuando una banda de Dunlendinos asesinaron a mi padre y raptaron a mi hermana Elenien durante una cálida y lluviosa noche del verano pasado. En la actualidad, espero ajustar las cuentas a esos viles asesinos antes de hacer planes para el futuro. Encontraré a Elenien, recuperaré a Carvegil (S. "Espada Roja"), la espada mágica de mis antepasados y el símbolo del antiguo y noble linaje de Galborn del Ojo Rojo. Soy amigo fiel de Elfos y Medianos, y enemigo encarnizado de Lobos y Dunlendinos.

Esgrimo una espada ancha forjada hace mucho en Annúminas, regalo de mi tío Galadan. Se llama Maldavegil (S. "Espada de oro"), y es la espada gemela de Carvegil. Esta arma lleva incrustaciones de mithril y tiene un diamante en su pomo que brilla con un fulgor dorado cuando toca algún veneno dañino.



RASGOS DE INTERPRETACIÓN

Tu DJ y tú debéis establecer los *rasgos de interpretación* mencionados en el Apartado 4.0, pág. 24-25. Los rasgos de interpretación son:

- Personalidad
- Motivación
- Alineamiento

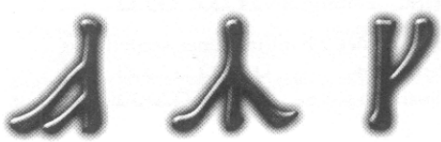
Ejemplo: *El jugador de Galadhil escoge los siguientes Rasgos de Interpretación: "Serio" y "Centrado" como rasgos de personalidad, "Destruir el Mal" como Motivación, y "Bueno" como Alineamiento.*

Personalidad: Serio, Centrado
Motivación: Destruir el Mal
Alineamiento: Bueno



Lista de Rasgos de Personalidad

Hosco, malhumorado, sombrío, serio ..... Despreocupado, alegre, gozoso
Piadoso, compasivo, amable ..... Descuidado, tacaño, cruel, despiadado
Austero, sobrio, reservado, temperado, moderado ..... Liberado, indulgente
Mártir, excesivamente solicito, protector ..... Intimidador, autoritario, peleón
Radical, liberal, de mente abierta ..... Ortodoxo, conservador, reaccionario
Cariñoso, amistoso, amigable ..... Enfadadizo, hostil, antagónico
Prudente, paciente, cauto ..... Impaciente, impulsivo, imprudente, precipitado
Extrovertido, sociable, hablador ..... Reservado, retraído, tímido, introvertido
Manso, sencillo, modesto, humilde .... Orgulloso, creído, engreído, pomposo, arrogante
Letárgico, gandul, perezoso, indolente, holgazán ..... Vibrante, enérgico, emprendedor, ambicioso
Deferente, respetuoso, cortés, educado, civilizado ..... Maleducado, grosero, descarado, insolente
Dócil, flexible, sensible, cooperativo ..... Obstinado, tozudo
Confiado, optimista, seguro .. Nervioso, aprensivo, intranquilo
Pacífico, no violento, sosegado ..... Agresivo, peleón, belicoso
Caritativo, indulgente ..... Vengativo, rencoroso
Benévolo, generoso, espléndido .... Egoísta, miserable, codicioso
Honesto, directo, de confianza .... Veleta, mentiroso, deshonesto
Honorable, de altos principios ..... Deshonroso
Leal, fiel, fiable ..... Traicionero, desleal
Legal, justo, honrado ..... Arbitrario, caótico, corrupto
Moral, ético, con principios ..... Inmoral, Amoral
Piadoso, devoto, religioso ..... Mundano, impío
Quijotesco, idealista ..... Práctico, pragmático, cínico
Crédulo, confiado ..... Escéptico, suspicaz, paranoico
Curioso, inquisitivo ..... Apático, poco curioso
Centrado, atento ..... Distraído, abstraído
Continente, casto ..... Lujurioso, licencioso, lascivo
Silencioso, reservado ..... Extravagante, bullicioso, ruidoso
Valeroso, valiente, atrevido, audaz ..... Tímido, cobarde, pusilánime
Pasivo, indiferente, calmado ..... Enérgico, entusiasta, excitable
Tranquilo, sereno ..... Irascible, impulsivo
Estoico, impasible, imperturbable ..... Sensible, quejica
Sociable, gregario ..... Insociable, antisociable, frío
Optimista, animado ..... Indeciso, cínico, fatalista, pesimista
Creativo, inventivo, original ..... Conformista, poco creativo
Tolerante, liberal ..... Esnob, parcial, intolerante
Desordenado, confuso ..... Ordenado, perfeccionista
Tolerante, Comprensivo ..... Envidioso, posesivo, celoso
Dependiente, pegajoso ..... Autosuficiente, independiente



Lista de Rasgos de Motivación

Destruir: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*
Odio y actuar contra: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*
Odio: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*
Disgusto: *mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.*
Venganza contra: *individuo, familia, clan, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.*
Preservar: *individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.*
Proteger: *individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, "el débil ", etc.*
Servir: *individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.*
Promover: *paz, libertad, justicia, religión, moralidad, guerra, libre empresa, etc.*
Reconstruir/reiniciar: *gremio, centro de población, religión, clan, dinastía, etc.*
Fanático sobre: *extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.*
Compulsión por: *extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.*
Miedo de (fobia): *alturas, oscuridad, agua, etc.*
Adquirir xxx para yyy: *"xxx" es riqueza, poder, conocimiento, objetos mágicos, etc. "yyy " es un gobernante, país, cultura/raza, gremio, religión, clan, centro de población, etc.*
Adquirir "xxx"personal: *"xxx " es poder, conocimiento, objetos mágicos, placer, fama, etc.*
Adquirir y mantener el honor personal
Aventuras, desafíos, emoción
Interés personal en general
Heroísmo
"Hacer del mundo un lugar mejor"

Lista de Rasgos de Alineamiento

Bueno	Neutral	Malvado
Leyes/gobierno	Neutral	Anarquía
Gobierno	Neutral	Rebeldes/Gobierno opositor*
Leyes/principios	Neutral	Oportunismo, *"El Fin Justifica los Medios"* (Maquiavelismo)
Religión	Neutral	Ateísmo
Religión	Neutral	Religión opositora†
Libre empresa	Neutral	Cártel/gremios/monopolios
Libre empresa	Neutral	Socialismo
Ascetismo	Neutral	Hedonismo
Altruismo	Neutral	Egoísmo
Espiritual	Neutral	Materialista
Metafórico	Neutral	Literal

* — Se aplica este alineamiento a dos grupos gobernantes cualesquiera que se oponen el uno al otro. Los grupos pueden controlar diferentes países, feudos, ciudades-estado, etc.; o pueden ser grupos rivales dentro de la misma entidad política o geográfica (como la rebelión, la guerra civil, etc.). Por ejemplo, la Lucha entre Parientes de Gondor en la Tierra Media, Francia contra Inglaterra en la Guerra de los 100 Años, York contra Lancaster en la Guerra de las Rosas, Norte contra Sur en la Guerra de Secesión, etc.

† — Se aplica este alineamiento a dos religiones cualesquiera que se opongan la una a la otra. Esta oposición puede tener una base política o dogmática. Por ejemplo, cristianos contra musulmanes, católicos contra ortodoxos griegos, católicos contra protestantes, etc.

23.0 • DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LA ADOLESCENCIA

Durante los primeros años de su vida (esto es, su adolescencia), tu personaje desarrollará sus habilidades tal y como se indica en la Tabla CGT-5.

Cada una de las habilidades de tu personaje subirá un número prefijado de grados. La cantidad exacta de grados puede encontrarse en la columna de la Tabla CGT-5 que se corresponde con la raza/cultura de tu personaje. El significado y funcionamiento de las habilidades se describe en el Apartado 5.4, pág. 31-35.

Las habilidades de tu personaje se basan en el trasfondo de su raza/cultura.

Por ejemplo, si un personaje crece en una sociedad enana, usaría el desarrollo de habilidades apropiado de los Enanos (esto es, los grados de habilidad indicados en la columna "Enanos" de la Tabla CGT-5).

Aprender Listas de Hechizos

La Tabla CGT-5 también indica la probabilidad que tiene tu personaje de aprender una lista de hechizos (Apartado 5.4.2., pág. 34) durante su adolescencia. Tu personaje aprenderá una lista de hechizos si haces una tirada de 1d100 y obtienes un resultado inferior a la "Probabilidad de aprender una lista de hechizos" indicada para tu raza/cultura en la Tabla CGT-5.

Anotar los Grados de Habilidad de tu Personaje

Para cada una de las habilidades de tu personaje en su Hoja de Personaje, debes marcar con una "X" el número de casillas de rango de habilidad indicado en la Tabla CGT-5.

Nota: *Algunas habilidades no se incluyen en las tablas que vienen a continuación porque ninguna raza desarrolla dichas habilidades durante la adolescencia.*

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

Galadhil tiene una suerte tremenda al tirar para aprender una lista de hechizos. Teniendo que sacar "10" o menos con 1d100, saca un "04" y aprende una lista de hechizos. Escoge la de "Sendas del Movimiento" y la anota.

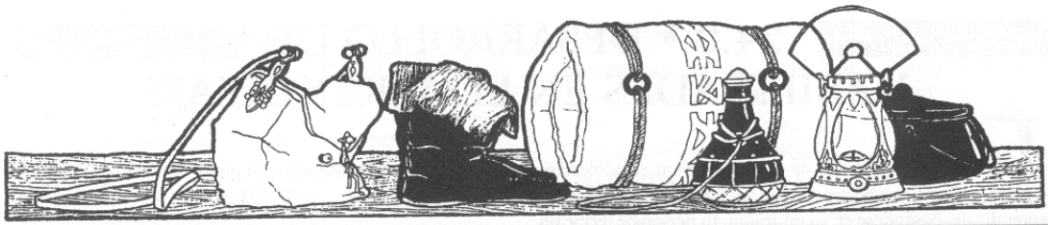
Listas de Hechi-	Probabili-
1) Sendas del movimiento	[×]
2)	[ ]

Galadhil obtiene también 6 grados de idiomas; elige un grado más en Quenya, 3 grados en Rohírrico y uno para Hobbítico y otro para Silvano. Le hubiese gustado escoger khuzdul (lengua de los enanos) pero el DJ determina que durante su juventud no tuvo oportunidad de aprenderlo.

Idiomas:	Nivel
1) Adunaico	4
2) Oestron	5
3) Quenya	2
4) Sindarin	4
4) Rohírrico	3
4) Hobbítico	1
4) Silvano	1

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

Habilidades	Grado 5
Categoría de Habilidades de Movimiento y Manio-	
Sin armadura	☒☐ Máximo
Cuero	☐☐☐ Número
Cuero endureci-	☒☐☐☐☐ de
Cota de malla	☒☒☐☐☐ ☐☐ Grados
Coraza	☐☐☐☐☐ ☐☐
Categoría de Habilidades de Movimiento y Manio-	
Armas de filo	☒☒☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Armas contunden-	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Armas a 2 manos	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Arrojadizas	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Proyectiles	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Armas de asta	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Categoría de Habilidades Generales	
Trepar	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Montar	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Nadar	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Rastrear	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Categoría de Habilidades de Subterfugio	
Emboscar	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Acechar/Esconder-	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Abrir Cerraduras	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Desactivar Tram-	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Categoría de Habilidades Mágicas	
Leer Runas	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Usar objetos	☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Hechizos dirigi-	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Habilidades y bonificaciones secundarias	
Percepción	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Desarrollo físico	☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐☐



CGT-5 Tabla de Grados de Habilidad en la Adolescencia

	Enanos	Umli	Elfos Noldor	Elfos Sindar	Elfos Silvanos	Medio Elfos	Hobbits	Beórnidas	Númeróneanos Negros	Corsarios	Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos	Hombres del Este	Eriadorianos	Gondorianos	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Variags	Hombres del Bosque	Woses	Orcos comunes	Uruk-hai	Medio Orcos	Trolls comunes	Olog-hai	Medio Trolls
Movimiento y Maniobra																												
Sin armadura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Cuero	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1
Cuero endurecido	1	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	3	3	0	0	2
Cota de malla	3	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	3	1	0	0	3
Hab. con las armas																												
De filo	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	1	1	0	2	2	1	2	0	4	0	0	0	0
Contundentes	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
A 2 manos	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Arrojadizas	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	0	1	3	0	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Proyectiles	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Armas de asta	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Hab. Generales																												
Trepar	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1
Montar	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	1	0	7	0	8	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Nadar	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
Hab. de Subterfugio																												
Emboscar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0
Acechar/Esconder	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	1	0	0	4	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Abrir cerraduras	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Desactivar trampas	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hab. Mágicas																												
Leer Runas	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Usar objetos	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Otras																												
Desarrollo físico	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	5	4
Percepción	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
% Prob. conseguir Lista de hechizos*	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	3	15	2	5	3	5	3	5	0	0	0	0	0	0
Nº Grados adicionales en idiomas †	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	4	5	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Puntos de Historial	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	2	3	1	1	2

* — Si el jugador saca con 1D100 (1-100) un resultado igual o menor que este número, su personaje aprende una lista de hechizos. La elección de la lista debe contemplar las restricciones por profesión y raza del personaje. (Véase Apartado 20.0, pág. 80-81 y el Apartado 21.0, pág. 82-83).

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

Tabla CGT-5

24.0 • DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL APRENDIZAJE

Tras los primeros años de su vida (es decir, su adolescencia), tu personaje debe desarrollar sus habilidades durante el aprendizaje. Basándose en su profesión, tu personaje recibe un cierto número de puntos de desarrollo de habilidades en cada una de las categorías de habilidades, como se indica en la tabla CGT-4. Este proceso se vuelve a usar cada vez que tu personaje sube de nivel. Las diferentes habilidades y categorías se describen en el Apartado 5.4 (pág. 31-35).

Los puntos de desarrollo en una categoría dada pueden usarse para aumentar los grados de habilidad en dicha categoría.

- Se puede aumentar una habilidad en un (1) grado usando uno de dichos puntos de desarrollo.
- Se puede aumentar en dos el grado de una habilidad usando tres puntos de desarrollo.
- No se puede aumentar más de dos el grado de una habilidad durante el aprendizaje.

Hay dos excepciones en este proceso: el desarrollo de las habilidades de Movimiento y Maniobra y el aprendizaje de listas de hechizos.

Percepción

Se pueden usar puntos de cualquier categoría o combinación de categorías para desarrollar la habilidad de Percepción (en base a un punto transferido igual a un punto de desarrollo para percepción).

Aprender Listas de Hechizos

Cada punto de desarrollo usado en una lista de hechizos da una probabilidad del 20% de "aprender" (Apartado 5.4.2, pág. 35) dicha lista de hechizos, de manera que adjudicar 5 puntos da una probabilidad del 100%.

Si asignas entre 1 y 4 PD para aprender listas de hechizos, sólo puedes tratar de aprender una lista (es decir, todos los PD deben ir a la misma lista). Sin embargo, si asignas los PDs necesarios para tener un 100% de posibilidades de aprender una lista de hechizos (esto es, 5 PDs), aprendes automáticamente esa lista de hechizos y puedes asignar más PDs para tratar de aprender otra lista de hechizos.

Sólo puedes hacer una tirada de dados durante el aprendizaje para aprender una lista de hechizos. Sin embargo, si intentas aprender una lista y fallas, los puntos de desarrollo se conservan para aprender la lista cuando subas un nivel (Apartado 5.5, pág. 35).

Tu probabilidad de aprender una lista de hechizos se anotará en la Hoja de Personaje, junto al nombre de la lista de hechizos

La raza y profesión de tu personaje limitan las listas de hechizos que puede tratar de aprender.

CGT-4 Tabla de Puntos de Desarrollo

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

* — Especial, ver arriba.

CATEGORÍAS:

Mov. y maniobra:
Sin armadura
Cuero
Cuero endurecido
Cota de malla
Coraza

Hab. con armas:
De filo
Contundente
A 2 manos
Arrojadizas
Proyectiles
De asta

Hab. de subterfugio:
Emboscar
Acechar/Esconderse
Abrir cerraduras
Desactivar trampas

Hab. generales:
Trepar
Montar
Nadar
Rastrear

Hab. mágicas:
Leer Runas
Usar objetos
Hechizos dirigidos

LISTAS DE HECHIZOS: Cada lista se aprende por separado.

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

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

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

Habilidades Secundarias - Los PD de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35)

Apartado 24.0 Tabla: CGT-4

Habilidades de Movimiento y Maniobra

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

Habilidades Secundarias

Los puntos de desarrollo de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35).

Transferencia de Puntos de Desarrollo

Los puntos de desarrollo que no hayas usado pueden transferirse a otra categoría. Luego esos PD pueden usarse de manera normal para desarrollar habilidades en esa categoría. Dichos PDs se transfieren del modo siguiente:

- Si la categoría a la que se transfieren los puntos tiene un total inicial de puntos de desarrollo que es cero (por ejemplo, las habilidades en el manejo de armas para los magos o las listas de hechizos para los guerreros y exploradores) entonces dicha categoría recibe un punto de desarrollo por cada cuatro transferidos.
- Si la categoría a la que se transfieren los puntos tiene un total inicial de puntos de desarrollo mayor que cero, entonces dicha categoría recibe un punto de desarrollo por cada dos que se le transfieren.
- Se pueden transferir puntos desde diferentes categorías.
- Los puntos que no se usan se pierden.

Nota: *Este proceso también se emplea cada vez que aumenta el nivel de un personaje (Apartado 5.5, pág. 35)*

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

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

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

Habilidades **Grado 5**

Categoría de Habilidades de Movimiento y Maniobra

Sin armadura	☒☐	Máximo
Cuero	☐☐☐	Número
Cuero endurecido	☒☒☒☐☐	de
Cota de malla	☒☒☐☐☐ ☐☐	Grados
Coraza	☐☐☐☐☐ ☐☐	

Categoría de Habilidades de Movimiento y Maniobra

Armas de filo	☒☒☒☒☐	☐☐☐☐☐
Armas contundentes	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Armas a 2 manos	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Arrojadizas	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Proyectiles	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Armas de asta	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

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

Categoría de Habilidades Generales

Trepar	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Montar	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Nadar	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Rastrear	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

Categoría de Habilidades de Subterfugio

Emboscar	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Acechar/Esconderse	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Abrir Cerraduras	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Desactivar Trampas	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

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

Categoría de Habilidades Mágicas

Leer Runas	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Usar objetos	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Hechizos dirigidos	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

Habilidades y bonificaciones secundarias

Percepción	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Desarrollo físico	☒☒☒☒☒	☐☐☐☐☐

Por último, usa su punto en Listas de Hechizos para intentar aprender la lista de "Formas de la Naturaleza". Ello te da una probabilidad del 20% de aprender la lista (sacando con los dados 20 6 menos). Saca un 84 y no aprende la lista. Sin embargo, anota esta lista y el hecho de que tiene una probabilidad del 20% como base para cuando suba de nivel.

Listas de Hechizos:	**Probabilidad**
1) Sendas del movimiento	[×]
2) Formas de la Naturaleza	[20]

25.0 • EL PAPEL DE TU PERSONAJE

Debes desarrollar un esquema de los rasgos básicos del carácter e identidad de tu personaje (Apartado 22.0, pág. 84-87). Pueden ser rasgos de tu propia personalidad, cuando el personaje es, esencialmente, el jugador mismo colocado en el universo del juego.

Alternativamente, puedes escoger una personalidad completamente distinta de la tuya, o un término medio entre estos dos extremos.

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

26.0 • PREPARAR AL PERSONAJE

Una vez que hayas completado los pasos definidos en los Apartados 19.0-25.0, necesitas obtener equipo y suministros para su personaje. También debe sumar cada una de sus bonificaciones (es decir, las bonificaciones ofensivas, defensivas, las de maniobras de movimiento, etc.).

EL EQUIPO

Cada personaje comienza el juego con el equipo y el dinero que se indica a continuación. Las descripciones de la raza/cultura de tu personaje proporcionan información específica y sugerencias acerca de estas cuestiones (Apéndice A-2, pág 146-179)

- Hasta dos armas normales a su elección (además de cualquier objeto especial). Debe tener un grado de habilidad de 1 ó más en la habilidad de armas que se aplique a las que él escoge.
- Comienza con una armadura (la bonificación de MM debe ser de -10 ó más).
- Ropas (incluyendo botas y una capa), vainas para sus armas, un cinto para las mismas, faltriquera o bolsa y los efectos personales corrientes.
- 2 monedas de oro (o su equivalente en pertenencias u otras monedas) con las cuales puede comprar equipo y sobrevivir hasta que consiga más dinero. Puede tener más dinero desde el inicio debido a sus opciones de historial (Apartado 22.0, pág. 84).

Para empezar la partida, el personaje se puede comprar con este dinero cualquier artículo de equipo o suministros que desee de las tablas ST-4 y ST-5 (pág. 255-257). Si el personaje tiene bastante dinero y tu Director de Juego lo aprueba, estas compras pueden incluir hierbas (tabla ST-5) y objetos con bonificaciones mágicas (Tabla ST-7, pág. 260 y Apartado 15.5, pág 72-73). Puede que el DJ decida que hay otro tipo de equipo disponible.

BT-5 Tabla de Penalización por Peso

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

Nota: El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje. La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0).

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

Apartado 25.0 26.0 Tabla: BT-5

Los jugadores pueden anotar su equipo y suministros en el reverso de su Hoja de Personaje.

Resumiendo, tu personaje comienza a jugar con:

- Dos armas (al menos con grado de habilidad 1).
- Armadura (la bonificación a MM debe ser –10 como mínimo).
- Ropas, incluyendo una capa y botas.
- Vaina, cinto y faltriquera.
- Efectos personales habituales.
- Dos monedas de oro (o el equivalente en su cultura).
- El equipo adquirido con su dinero inicial.

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

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



Gollum y Bilbo juegan a los acertijos

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

mo	*mp*	*mb*	*mc*	*me**		*Peso en kilos*
0	*0*	*0*	*0*	*0*	*Equipo inicial*	*5,5*
0	*2*	*5*	*0*	*0*	*Yelmo de cuero*	*puesto*
0	*5*	*5*	*0*	*0*	*Escudo*	*15*
0	*3*	*0*	*0*	*0*	*Daga*	*0,5*
0	*1*	*0*	*0*	*0*	*2 carcajs de 20 flechas c/u*	*3*
0	*0*	*3*	*3*	*0*	*mochila y armazón*	*1,5*
0	*0*	*2*	*0*	*0*	*manta*	*2,5*
0	*0*	*1*	*0*	*0*	*lona embreada*	*2*
0	*0*	*1*	*0*	*0*	*yesca y pedernal*	*0,25*
0	*2*	*4*	*0*	*0*	*30 m. cuerda calidad*	*3*
0	*0*	*0*	*1*	*5*	*antorchas*	*2,5*
0	*0*	*0*	*1*	*0*	*cantimplora (llena)*	*0,5*
0	*0*	*1*	*0*	*0*	*raciones de viaje (1 semana)*	*7*
1	*5*	*2*	*5*	*5*		*36,5 k.*

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

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

Cálculo de la Penalización por carga

Una vez se ha equipado el personaje, el jugador debe sumar el peso de todo el equipo y suministros (que no sean ropas o armadura) redondeando al número entero más cercano. Si el total sobrepasa los 7 kilos, puede haber una penalización (Apartado 5.7, pág. 37).

La tabla BT-5 indica las penalizaciones por llevar exceso de peso según el peso de tu personaje. La *Penalización por Carga* de tu personaje es igual a 0 o su bonificación a la Fuerza menos su penalización por exceso de peso (la cifra que sean menor). La Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0. Esta penalización se aplica a las maniobras de movimiento (Apartado 8.2.2. pág. 48-49) y al movimiento **corriendo** (Apartado 8.1, pág. 45).

Ejemplo: *En el ejemplo de la sección anterior, Galadhil se equipó y calculó cuánto peso llevaba (36,5 kg.). Mira en la tabla BT-5 y encuentra que su penalización es de –20. Al ser muy fuerte, posee una bonificación por fuerza de + 25, lo que resulta en una penalización por carga de 0. Para una persona normal (sin bonificación por fuerza) la penalización hubiese sido de -20. La gente le gasta bromas a Galadhil diciendo que hubiera sido un buen animal de carga (aunque las bromas no duran mucho y no suelen repetirse).*

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

Penalización por Car- 0 = FUE +25 — Mod. Peso

BT-2 Tabla de Efecto de la Bonificaciones por Característica

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

BT-4 Tabla de Bonificaciones por Grado de Habilidad

Grado de habilidad	Habilidades normales*	Sólo para Emboscar*	Sólo para Des. Físico†
0	-25	-25	tira 1-10
1	5	+1	tira 1-10
2	10	+2	tira 1-10
3	15	+3	tira 1-10
4	20	+4	tira 1-10
5	25	+5	tira 1-10
6	30	+6	tira 1-10
7	35	+7	tira 1-10
8	40	+8	tira 1-10
9	45	+9	tira 1-10
10	50	+10	tira 1-10
11	52	+11	tira 1-10
12	54	+12	tira 1-10
13	56	+13	tira 1-10
14	58	+14	tira 1-10
15	60	+15	tira 1-10
16	62	+16	tira 1-10
17	64	+17	tira 1-10
18	66	+18	tira 1-10
19	68	+19	tira 1-10
20	70	+20	tira 1-10

* — + 1 por cada grado por encima de 20 (por ejemplo, una bonificación de 72 para grado 22)
† — Tira 1-10 por cada grado por encima de 20.

SUMA FINAL DE LAS BONIFICACIONES

En este punto, debes calcular y sumar las bonificaciones por habilidades y otras competencias.

Bonificaciones por Grado de Habilidad

Suma el número de grados de cada habilidad y determina la bonificación según la tabla BT-4, anotando la cifra en la Hoja de Personaje en la línea correspondiente de bonificación de habilidad.

Bonificaciones por Característica

Por cada característica, se obtiene su bonificación correspondiente de la tabla BT-1 (pág. 79, 245) y la modificación por la raza de la tabla BT-3 (pág. 81, 244). Anota ambas en los espacios correspondientes junto a las características en la Hoja de Personaje, y luego anota las sumas.

Estas bonificaciones por característica se anotan también en la línea de *bonificaciones* de cualquier habilidad a la que se aplique la característica (Tabla BT-2).

Bonificaciones por la Profesión

Cada profesión recibe bonificaciones para ciertas habilidades y categorías de habilidades (Apartado 21.0, 82 y Tabla BT-6, pág. 82, 245).

Estas bonificaciones se anotan en las líneas de bonificación por profesión de la Hoja de Personaje.

Bonificaciones por Objetos

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

Bonificaciones Especiales

Estas bonificaciones pueden deberse a opciones de antecedentes, hechizos, penalizaciones por armadura, etc. Algunas de ellas ya figuran en la Hoja de Personaje.

Suma de las Bonificaciones

Finalmente, para cada habilidad y capacidad, debes sumar todas las bonificaciones y anotar el resultado en el espacio Bonificación Total de la Hoja de Personaje. Esta es la bonificación definitiva que se usará en el juego.

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

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

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

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

SR-1 – hoja de personaje

Nombre: Galadhil
Raza / Cultura: Dunadan
Profesión: Montaraz Edad: 23
Reino: Canalización Género: Masculino
Altura: 1,92 m Peso: 112 kg
Pelo: Negro Ojos: Grises
Conducta: Severo
Personalidad: Serio, centrado
Motivación: Destruir el mal
Alineamiento: Bueno
Especial: Muy observador

Listas de Hechizos:	Probabilidad
1) Sendas del movimiento	[x]
2) Formas de la Naturaleza	[20]
3)	[ ]
4)	[ ]
5)	[ ]
6)	[ ]
7)	[ ]
8)	[ ]
9)	[ ]
10)	[ ]

Idiomas:	Nivel
1) Adunaico	4
2) Oestron	5
3) Quenya	2
4) Sindarin	4
5) Rohírrico	3
6) Hobbítico	1
7) Silvano	1
8)	

Características	Valor	Bonif. Normal	Bonif. Racial	Bonif. Total
Fuerza (FUE)	98	+20	+5	+25
Agilidad (AGI)	91	+10	+0	+10
Constitución (CON)	90	+10	+10	+20
Inteligencia (INT)	44	+0	+0	+0
Intuición (I)	85	+5	+0	+5
Presencia (PRE)	63	+0	+5	+5
Apariencia (APA)	82			

Penalización por carga: 0 = FUE +25 - Mod. Peso 20

Nivel Actual: 1
Puntos de Experiencia: 10.000
Puntos de Poder : 1
Armadura: Cuero endurecido

Escudo (+25 BD) ☒
Casco (Percepción -5) ☒
Brazales (-5 BO) ☐
Grebas (-5 MM) ☐

	Caract.	Objetos	Especial	Total
Bonif. Defensiva (BD)	AGI +10	+25		+35 BD
TR Esencia	INT +0			+0 TR
TR Canalización	I +5			+5 TR
TR Veneno	CON+20		+5	+25 TR
TR Enfermedad	CON+20		+5	+25 TR

Habilidad	Grados 5%	Grados 2%	Bonif. Grados	Bonif. Carac.	Bonif. Profesión	Bonif. Objeto	Bonif. Especial	Bonif. Especial	Bonif. Total
Movimiento y Maniobra									
Sin armadura	☒☐ Máximo		+5	AGI +10	xxxxx			+0	+15 MM
Cuero	☐☐☐ Número		-25	AGI +10	xxxxx			-15	-30 MM
Cuero endurecido	☒☒☐☐ de		+15	AGI +10	xxxxx			-30	-5 MM
Cota de malla	☒☐☐☐ ☐☐ Grados		+10	FUE +25	xxxxx			-45	-10 MM
Coraza	☐☐☐☐ ☐☐		-25	FUE +25	xxxxx			-60	-60 MM
Habilidades de Armas									
De filo	☒☒☒☒☐	☐☐☐☐	+20	FUE +25	+2	+15			+62 BO
Contundentes	☐☐☐☐	☐☐☐☐	-25	FUE +25	+2				+2 BO
A dos manos	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	FUE +25	+2				+32 BO
Arrojadizas	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐	-25	AGI +10	+2				-13 BO
Proyectiles	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	AGI +10	+2				+17 BO
Armas de asta	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	FUE +25	+2				+32 BO
Habilidades Generales									
Trepar	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	AGI +10	+3				+18 MM
Montar	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	I +5	+3				+13 MM
Nadar	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	AGI +10	+3				+18 MM
Rastrear	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	INT +0	+3		+10		+18 ME
Habilidades de Subterfugio									
Emboscar	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐	-25	XXxxxxx	xxxxx	xxxxx			-25 PE
Acechar / Esconderse	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	PRE +5	+2				+12 MM/ME
Abrir cerraduras	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐	-25	INT +0					-25 ME
Desactivar trampas	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	I +5					+10 ME
Habilidades mágicas									
Leer runas	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	INT +0					+5 ME
Usar objetos	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	I +5					+10 ME
Hechizos dirigidos	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐	-25	AGI +10					-15 BO
Otras y Habilidades Secundarias									
Percepción	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐	+5	I +5	+2	-5	+10		+17 ME
Desarrollo físico	☒☒☒☒☒	☐☐☐☐	+24	CON+20				+5	+49 PE
BO Hechizos básicos			xxxxx	XXxxxx					+0 BO
Conoc de las cuevas	☒☒☒☒☒	☐☐☐☐	+25	AGI +0					+25 ME/MM
	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐							

27.0 • SEGUIMIENTO DEL PERSONAJE

Cada jugador debe mantenerse al tanto de los factores que definen y afectan a su personaje, mientras que el DJ hace lo propio con los personajes no jugadores. Como jugador de ***El Señor de los Anillos***, debes seguir el desarrollo de tu personaje en una Hoja de Personaje o en una Plantilla de Personaje. En este apartado se explica como usar la Hoja de Personaje (RS-1), mientras que el Apartado 3.0 (pág. 21) se centra en las Plantillas de Personaje.

LA HOJA DE PERSONAJE

La Hoja de Personaje tiene espacio para todos los factores que afectan las capacidades y bonificaciones de tu personaje (por ejemplo, bonificaciones por habilidad, idiomas conocidos, listas de hechizos conocidas, estatura, peso, etc.). Debes rellenar los espacios apropiados (este proceso se describe paso a paso en los Apartados 19.0-26.0 (pág. 79-95) y sumar los valores de cada una de las líneas, poniendo el resultado final en el espacio "total" al final de la línea. Cuando se termina este proceso, tu personaje está listo para jugar y tiene en su Hoja de Personaje todas las bonificaciones que pueden afectar a sus acciones.

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

El DJ puede usar Hojas de Personaje para ciertos PNJs que considere cruciales, pero en general le bastará con tener en cuenta sus niveles. Ello le permitirá consultar la tabla general de personajes ST-3 (pág. 252-254) para ver las bonificaciones de los PNJs que requiera durante el juego.

BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones por habilidad son cifras que se suman a las diversas tiradas que determinan el éxito de los sucesos y acciones durante el juego. Representan lo competente que es un personaje en ciertas actividades. Las categorías básicas para bonificaciones por habilidad son:

- Bonificaciones Ofensivas, (BO)
- Bonificaciones Defensivas (BD)
- Bonificaciones a Maniobras de Movimiento (MM)
- Bonificaciones a Maniobras Estáticas (ME).

Cada bonificación por habilidad tiene su categoría indicada en la Hoja de Personaje. Estas clasificaciones se explican con detalle en el Apartado 5.4 (pág 31).

Cada bonificación por habilidad es la suma de varias bonificaciones específicas, cada una de las cuales tiene una columna bajo el título "Bonificaciones por habilidad" en la hoja de Personaje. Las bonificaciones específicas incluyen

- La bonificación por el grado de habilidad (Apartado 5.4.1., pág. 31)
- La bonificación por característica (Apartado 5.4.1., pág. 27)
- La bonificación por profesión (Apartado 5.4.1., pág. 82)
- La bonificación por objetos (Apartado 5.4.1., pág. 72)
- Cualquier bonificación especial (Apartado 5.4.1., pág. 94)

Si un espacio de bonificación contiene una "X" quiere decir que ese tipo de bonificación no se aplica a esa habilidad. Si un espacio ya contiene una cifra, se trata de una bonificación permanente, que no varía.

Cuando se aumenta en uno el grado de una habilidad mediante el desarrollo (Apartado 24.0, pág. 90-91), el aumento se indica en la Hoja de Personaje colocando una 'X' en la primera casilla vacía de la línea correspondiente a dicha habilidad.

Los grados de habilidades de Maniobra y Movimiento se limitan al número de casillas que figuran en la Hoja de Personaje. Las habilidades que no tienen casillas (por ejemplo, BO de hechizos básicos, liderazgo, Bonificación Defensiva y todas las Tiradas de Resistencia) nunca tienen grado de habilidad. Las restantes habilidades no tienen límite en cuanto a lo alto que pueda ser el grado de las mismas; las consideraciones de espacio sólo permiten quince casillas en la Hoja de Personaje, pero ello no es un límite al grado.

EQUIPO DEFENSIVO

Hay un apartado en la Hoja de Personaje con un espacio para indicar el tipo de armadura que lleva el personaje (marcado con un "2" en la Hoja de Personaje de ejemplo de la página siguiente). También hay casillas para indicar si tu personaje lleva también yelmo, brazales y/o grebas. La armadura, los yelmos y las grebas o brazales no cuentan a efectos de la carga

OTRAS CAPACIDADES

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

Características

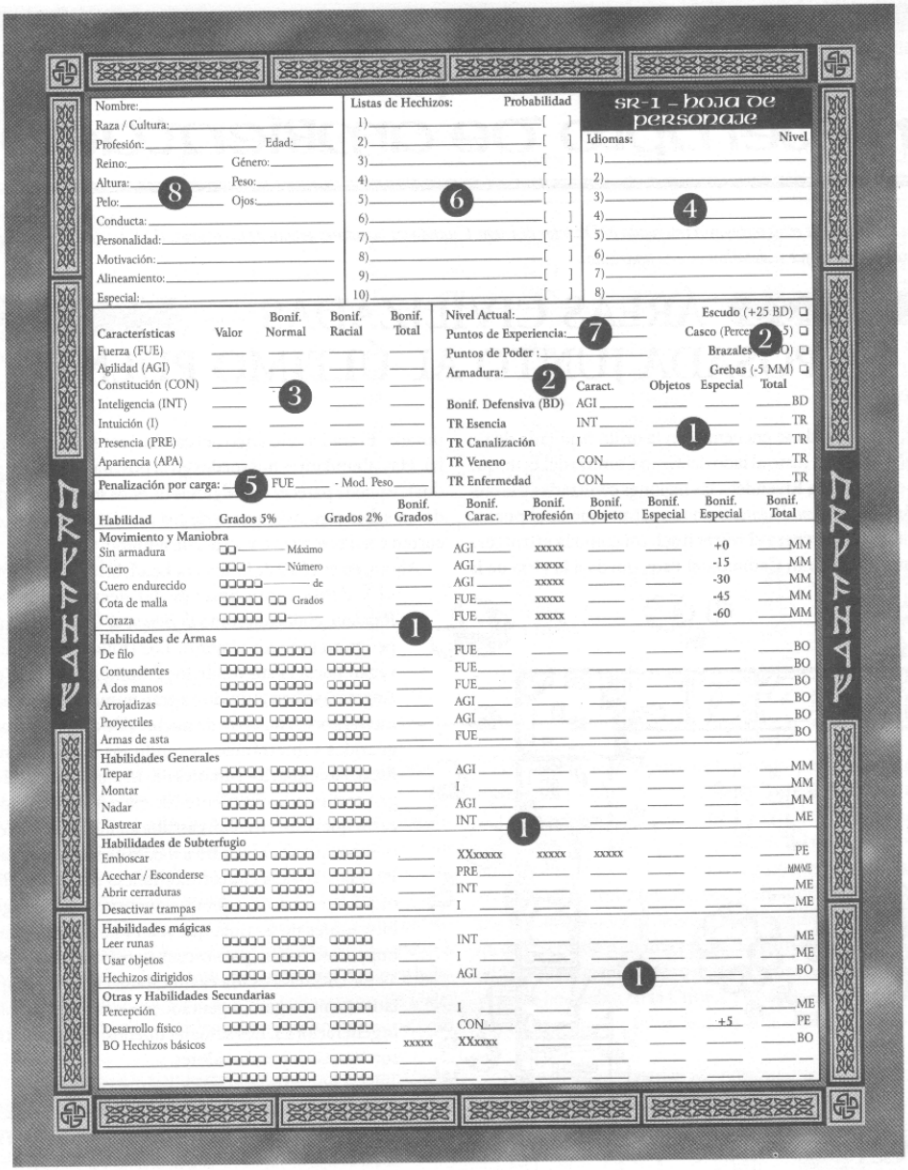
En la sección de características de la Hoja de Personaje (marcada con un "3" en la hoja de ejemplo, se anotarán las características de tu personaje. Las características son cifras entre 1 y 101 que representan las capacidades físicas y mentales del personaje (Apartado 5.1, pág. 27). Estos valores se anotan al lado de las características en la columna titulada "valor". Cada valor de característica tiene una bonificación normal (sacada de la tabla BT-1, pág. 245) y una bonificación racial (de la tabla BT-3, pág. 244); cada una de estas bonificaciones se anota en la columna correspondiente. La suma de ambas bonificaciones se anota en la columna titulada "total".

Idiomas

En la sección de su Hoja de Personaje, titulada "Idiomas" (marcada con un "4" en la Hoja de ejemplo de la página siguiente), debes anotar cada uno de los idiomas que sabe tu personaje y el "grado" de dicho conocimiento (Apartado 5.4.1, pág. 34)

Carga

En la Hoja de Personaje también hay un apartado para la "Penalización por Carga" (marcado por un "5" en la Hoja de ejemplo de la página siguiente). En ese lugar debes anotar el Modifi-



cador por peso, la bonificación por Fuerza y la Penalización por Carga resultante (Apartado 5.7, pág. 37).

Listas de hechizos

En la sección de la Hoja de Personaje titulada **"Listas de Hechizos"**, debes anotar cada una de las listas de hechizos que tu personaje está aprendiendo y haya aprendido (Apartado 5.4.2, pág. 34).

Deberá escribir una "X" en la casilla de "probabilidad" a la derecha de la lista de hechizos si ya ha aprendido dicha lista; si no ha terminado de aprenderla deberá escribir el porcentaje de probabilidad que tiene en la casilla de "probabilidad".

Nivel, experiencia y puntos de poder

Tu personaje tiene una suma de puntos de experiencia (Apartado 6.0, pág. 38-41), un nivel y un total de Puntos de Poder (Apartado 5.6, pág. 36). Todos estos datos deben anotarse en sus respectivos espacios de la Hoja de Personaje (marcados con un "7" en la hoja de personaje de ejemplo).

Información permanente

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

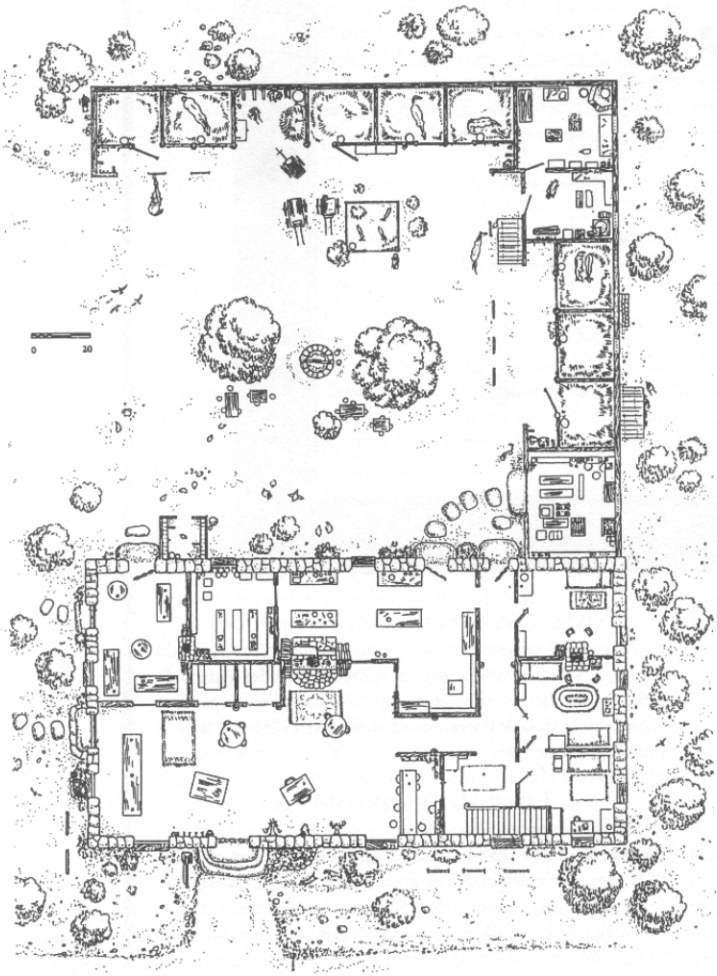
• sexta parte •
un ejemplo de ambientación

Nota: *La lectura de estos textos está reservada al Director de Juego. Cuando los jugadores salgan de aventuras, el DJ les describirá las gentes, criaturas y lugares que se detallan en este apartado.*

ÁREAS CIVILIZADAS — LA POSADA JUNTO AL ÚLTIMO PUENTE

La Última Posada se encuentra en la orilla izquierda de río *Mitheithel (Fontegrís)*, justo al lado del Gran Camino del Este, que va desde el refugio de Rivendel a las regiones civilizadas y la ciudad de Bree. El *Último Puente*, llamado así porque es el puente más meridional que cruza el Mitheithel, así como la estructura más oriental en el Gran Camino del Este, queda a la vista de la posada. El tráfico a lo largo del camino es restringido pero regular. Hay abundantes huéspedes en la posada (aunque algo sórdidos), y puede parecer que algunos de ellos se interesan demasiado en saber algo más acerca de los rumores sobre tesoros, que corren con la cerveza en la sala de reunión.

1ª Planta de la Última Posada



Ahora, en el 1640 de la Tercera Edad, la región abrupta, rocosa y densamente boscosa del desaparecido reino de *Rhudaur*, conocida como *El Bosque de los Trolls*, es una zona peligrosa para los viajeros. Los trolls de las colinas, que vagan hacia el sur desde los Páramos de Etten (cerca de Angmar) se han reunido en gran número y se pasean libremente por los bosques de noche. (De día descansan en sus guaridas subterráneas, royendo los huesos de sus víctimas). Abundan los rumores de desapariciones. Ahora, llegan testimonios frecuentes de extraños y aterradores sucesos que ocurren en un castillo, abandonado hace mucho tiempo, que se encuentra a medio camino entre la Última Posada y la vieja ciudad montañesa de *Cameth Brin* a los oídos atentos de aquellos aventureros, intrigantes o buscadores de fortuna que sean lo bastante estúpidos o impetuosos como para escuchar, cavilar y hacer planes.

La Última Posada es un establecimiento limpio y relativamente seguro, regentado por la familia *Grumm* durante generaciones. Los actuales dueños, *Rubb y Bura Grumm*, son honestos y trabajadores.

Nota: *En la Tabla General de Personajes ST-3 (pág. 252-254) encontraréis las capacidades de los personajes. En la Tabla Resumen de Personajes no Jugadores de esta aventura se pueden encontrar las características específicas de todos los PNJs que en ella aparecen.*

Los Grumm emplean a sus dos hijos como mozos de cuadra, mientras que sus hijas *Minna, Bannie y Gleefa* cocinan y hacen la limpieza. Bura tiene fama de buena enfermera y usa pociones y hierbas curativas con tal habilidad que algunos la han llamado hechicera. (En realidad es una animista).

Además de los establos y el patio que se encuentran en la parte posterior, el piso bajo de la Última Posada tiene una espaciosa sala abierta al público, una taberna más pequeña para echar unos tragos e intercambiar chismes con los lugareños, dos pequeños reservados con cortinas, una habitación de 4x4 metros (con una salida secreta a los oscuros arbustos en el lado este de la posada) para discusiones privadas y una gran cocina que sirve el mejor pollo asa-

Resumen de los Personajes No Jugadores

Nombre/lugar	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	BO C. a C.	BO Proyectil	Hab. generales	Habilidades de subterfugios
VIAJEROS:									
Turlin (Ar Gûlar)	— veánse las puntuaciones de Ar Gûlar —								
Goldang	2	64	SA	10	no	46/ma	38/bo	27	28
Falen	2	56	SA	5	no	44/ec	32/acp	22	22
LA ULTIMA POSADA:									
Rubb Grumm	3	66	SA	0	no	64/ga	55/al	36	15
Bura Grumm	5	61	SA	5	no	45/ca	40/ac	26	12
Leddon Grumm	4	56	SA	10	no	70/ec	60/acp	44	25
BOSQUE, DE LOS TROLLS:									
Montañés	4	88	CE	10	no	52/la	76/ac	27	38
Orco	3	79	CM	30	sí	63/ha	40/ac	18	12
Troll fuerte (1)	12	134	CE	30	no	106/ga	108/ro**	31	06
Troll normal (2)	10	112	CE	20	no	88/ga	90/ro**	26	04
Troll joven (1)	8	90	CE	20	no	70/ga	72/ro**	21	03
Troll hembra (1)	6	72	CE	10	no	56/ga	57/ro**	17	02
Troll bebé (1)	1	35	CE	10	no	29/ga	40/ro**	12	01
Fuerte (hobbit)	3	48	SA	20	no	22/ec	38/ac	21	45
HERUBAR GULAR:									
Ar Gûlar	9	72	SA	55	no	45/da	35/acp	67	65
Thuk, capitán orco	5	95	CM	35	sí	89/ci	77/acp	45	11
Golem*	15	190	CO	40	no	110/ma	-	00	00

* Ignora el aturdimiento y la pérdida de puntos de vida.
** Los ataques con piedras se resuelven como ataques con garrote.

do al este del río. La familia Grumm vive también en esta planta baja, en habitaciones más bien pequeñas.

El primer piso de la posada cuenta con cuatro dormitorios privados, cómodos y con buena calefacción y dos dormitorios comunitarios muy grandes. Sin embargo, que se den por advertidos los tacaños: en los dormitorios comunitarios abundan los rateros, y por el Gran Camino del Este viajan con regularidad carteristas eficaces que se aprovechan de los ingenuos que piensan ahorrar una o dos monedas de cobre durmiendo en los grandes, vacíos y helados dormitorios comunitarios con otros compañeros de viaje. Dada la decencia de los Grumms las peleas y asaltos son raros, pero a veces inevitables.

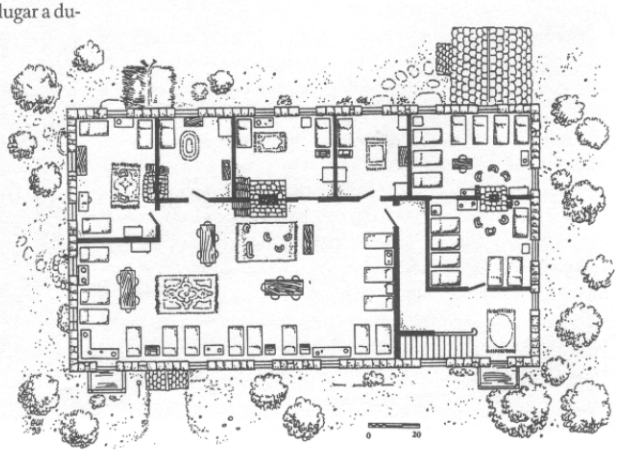
Son muchos los que, viajando regularmente por el Gran Camino del Este, se paran en la Última Posada, camino de Bree, de las ciudades de Rhudaur o, en ocasiones, de Rivendel. Sin lugar a dudas, el visitante más popular es el trovador vagabundo *Turlin*, un tipo guapo y encantador que es tan desprendido con su dinero como con sus canciones y cuentos. Turlin duerme en la posada más o menos cada quince días, camino del oeste, hacia Bree o camino del norte, hacia Cameth Brin, donde se han afincado los montañeses, amantes de las canciones. Algunos dicen que las baladas de Turlin, el de la melosa voz, ¡podrían erizar las escamas de la espalda de un Troll!

Otro huésped regular de la Última Posada es *Falen*, el mercader, un hombre con mezcla de sangre Dúnedain y de Hombres del Este, de quien se dice en broma que sería capaz de venderle la luz del sol a un orco. Con la excepción de Turlin, nadie sabe más que Falen de lo que pasa en el Bosque de los Trolls y sus alrededores.

Un tercer cliente regular de la posada es el vendedor de hierbas y pociones y aspirante a curandero, *Goldang*, quien fue expulsado de Gondor hace años al haber envenenado accidentalmente a una noble familia. Goldang tiene también bastante información sobre Cameth Brin, a donde viaja regularmente, y declara que las aterradoras historias del castillo encantado de los bosques son ciertas. Por unas monedas de cobre, Goldang dirá más cosas, pero sólo en un reservado o en una habitación privada.

Hay otros caminantes que viajan por el Gran Camino del Este y que se hospedan en la Última Posada, pero la mayoría van a lo suyo y se marchan antes de que nadie sepa que han llegado.

Nota. *Para información sobre contratar los servicios de Personajes No Jugadores, véase el Apartado 11.5 (pág. 61).*



2ª Planta de la Última Posada



Exterior de la Última Posada

Debido a la situación de la posada y la distancia a la que se encuentra de otros centros de población y de producción, los precios de los accesorios suelen ser un poco elevados para los gustos de la mayoría de los viajeros (más o menos 1,5 veces el precio normal). La comida y el alojamiento tienen precio normal, pero sólo pueden comprarse las armas más corrientes, generalmente de viajeros que quieren conseguir de forma rápida unas monedas. Falen vende ropas bastante burdas, y también arcos y flechas. Raramente se ven objetos mágicos en la posada. Bura Grumm guarda algunas hierbas curativas en un cofre cerrado en la alacena de la cocina, pero no están a la venta. Los únicos medios de transporte disponibles son un caballo ligero y un pony que se guardan en los establos de la posada. Ambos tienen un precio 1,5 veces el normal.

Nota: *Para más información acerca de precios, referirse a la tabla ST-4 de Precios y Equipo (pág. 255).*

Bilbo se escabulle

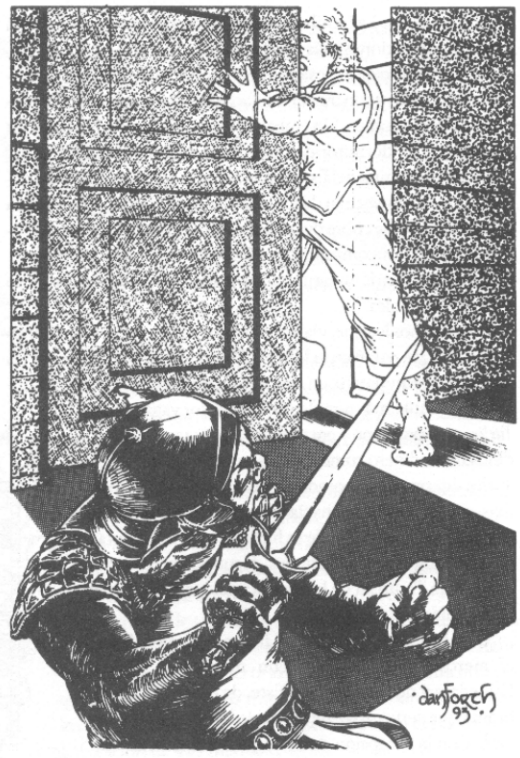
El viajero que llegue por primera vez a la posada, notará un aire apesadumbrado, porque el hijo mayor y más inteligente de los Grumm, *Leddon,* ha desaparecido y se teme que sea prisionero de los trolls en el cercano Bosque de los Trolls. Los Grumms ofrecen una recompensa de dos monedas de oro, además de comida y alojamiento gratis de por vida a quien vuelva con Leddon sano y salvo o, más tristemente, a quien traiga lo que pueda ser identificado como los restos de su amado hijo, quien lleva desaparecido casi una semana. Leddon lleva un anillo fácil de identificar, hecho de hueso y con la forma de un macho cabrío, alzado sobre sus patas traseras, y tiene una fea cicatriz en la pantorrilla de su pierna izquierda.

Como en cualquier establecimiento en un cruce de caminos, nada hay más abundante que los rumores sobre oro, gemas, armas mágicas y objetos escondidos en los alrededores. Frente a unas cervezas y galletas, en la taberna de la Última Posada, uno puede tener noticias del castillo que se alza en los bosques, a dos o tres días de marcha en dirección norte y justo al este del río, un castillo que, se rumorea, está deshabitado pero lleno de tesoros. Un tipo borracho, a quien llaman Grepp, insiste en que sólo él conoce la verdadera historia del castillo y habla de un mapa tosco pero detallado que lleva a un tesoro escondido en las profundidades de la fortaleza. Incluso llega a decir que, por una moneda de oro, podría encontrar y entregar una copia del mapa del tesoro. Según Grepp, un granjero bebedor y los chismorreos de los clientes, el castillo perteneció hace mucho tiempo a un misterioso noble Edain de alta alcurnia. Era mago, y durante mucho tiempo se habló con temor de sus experimentos con animales. Grepp llama al castillo *Herubar Gûlar, o* "Morada del Señor de la Alta Hechicería" y supone que si uno tiene la suerte de evitar las numerosas trampas y pozos que siguen guardando las riquezas allí escondidas, podría convertirse en el hombre más rico y poderoso del Bosque de los Trolls. Cuando alguien se ríe de él y de su historia y le pregunta por qué no va el mismo a por el botín, Grepp se limita a sacudir la cabeza y dice "Soy demasiado viejo y cobarde".

Aquellos que se sientan demasiado asustados por los cuentos de Grepp o por las advertencias de otros como para organizar una expedición de exploración al castillo, pueden reunir a unos cuantos amigos de la misma opinión para intentar algo más sencillo, como descubrir una guarida de trolls y, si todo va bien, saquearla. Estas guaridas suelen estar excavadas en las rocas de los espesos bosques que rodean la posada, y la mayoría contienen un importante botín.

Los aventureros más decididos pueden aceptar la oferta de los Grumm y buscar a su hijo, Leddon, con la esperanza de rescatarlo con vida, y de paso apoderarse de algo de oro y gemas, para luego venir a reclamar la recompensa.

Bajo los umbríos olmos y robles del Bosque de los Trolls, aguardan muchas aventuras. Descansad en la posada, averiguad todo lo que podáis, porque una vez que estéis en los bosques descubriréis por qué la zona no está habitada y por qué los hombres la llaman *El Bosque de los Trolls*.



EL CAMPO — COLINAS Y ARBOLEDAS EN LOS BOSQUES DE LOS TROLLS

Tres graves peligros acechan a los que sean lo bastante valientes o codiciosos como para explorar y andar por las peligrosas y oscuras tierras boscosas llamadas Bosque de los Trolls: los toscos y supersticiosos *Montañeses,* los inverosímiles y desagradables seres que dan su nombre a la región, los *trolls de las colinas,* y las *patrullas errantes de orcos de Angmar.*

Ya estén buscando hierbas curativas o un montón de gemas, harían bien en evitar un encuentro con cualquiera de estos grupos amenazadores. Los peligros naturales –como tropezar con una manada de lobos hambrientos o con una osa negra que protege a sus crías- también abundan en estos bosques salvajes. La única oportunidad de encontrar alguien amigable en el accidentado terreno al norte del Gran Camino del Este sería el raro encuentro cara a cara con un hobbit, porque quedan todavía algunos Fuertes que viven en el Bosque de los Trolls. El único problema es que un hobbit lo bastante torpe como para dejarse ver seguramente está drogado, o medio muerto, o completamente loco.

Nota: *Para más información sobre cómo moverse en el Bosque de los Trolls en busca de acción, y lo que ocurre cuando ésta se produce, lee el Apartado 14.2 (pág. 66-68). También será útil la tabla de Encuentros ST-10 (pág. 262).*

LOS MONTAÑESES

Los montañeses, que descienden de los dunlendinos y son igual de hospitalarios, lucharon contra el Rey brujo cuando éste sometió (algunos dirían "arrasó") Rhudaur hace cientos de años. Ahora luchan en su bando, al menos cuando se les "pide" que lo hagan. Son amantes de la bisutería de cobre, de las canciones ruidosas obscenas, y les gusta la vida al aire libre. Trepan por las rocas escarpadas como cabras montesas. Los montañeses, supersticiosos y xenófobos, temen a la oscuridad y prefieren pasar las largas noches de invierno en sus casas, hablando a voces, insultándose y maldiciéndose unos a otros y riéndose de las desgracias errores que harían llorar a una raza humana más amable.

Entre ellos, los montañeses hablan *dunael,* aunque la mayoría conocen bien el oestron. También ofrecen sacrificios a sus vengativas y despreciables deidades, y desprecian a los woses, enanos y dúnedain (a todos ellos se les ve muy raramente por estos pagos), así como a los orcos y a los "Cabezas de Paja" (los rohirrim).

Los montañeses son grandes rastreadores, a los que es casi imposible despistar, y tan sigilosos como los gatos monteses. Conocen tan bien el Bosque de los Trolls que podrían hacer de guías turísticos con los ojos vendados, pero, claro está, nunca se fiarían de uno lo bastante como para darle la espalda (y un aventurero inteligente haría lo mismo con ellos).

LOS TROLLS DE LAS COLINAS

Los trolls son enormes, duros, estúpidos, feos y sanguinarios, y los trolls de las colinas del Bosque de los Trolls, aunque ligeramente más inteligentes que la mayoría de sus congéneres, no son una excepción. Los trolls de las colinas hablan un poco de oestron, lo suficiente para hacerte entender que estás en grave peligro y que sólo tienes un instante para ganarte su amistad o morir. A los trolls, lo que más les gusta es triturar carne y huesos con sus horribles dientes, aunque prefieren engordar a una víctima durante varios días antes de merendarse al infortunado. Los trolls de las colinas usan martillos además de sus garras y, como la mayoría de los trolls, deben evitar la luz del sol o se convierten en piedra, lo que provoca paroxismos de risa incontrolada en los demás trolls cuando descubren las estatuas de sus ex-compañeros.

LAS PATRULLAS DE ANGMAR

El Rey brujo vigila de cerca el Bosque de los Trolls. Sus orcos y huargos exploran con regularidad los bosques de Rhudaur, husmeando en busca de noticias y de carne fresca cuando viajan hacia el Oeste civilizado o vuelven de allí.



LUGARES DE AVENTURAS — UN CASTILLO EN RUINAS

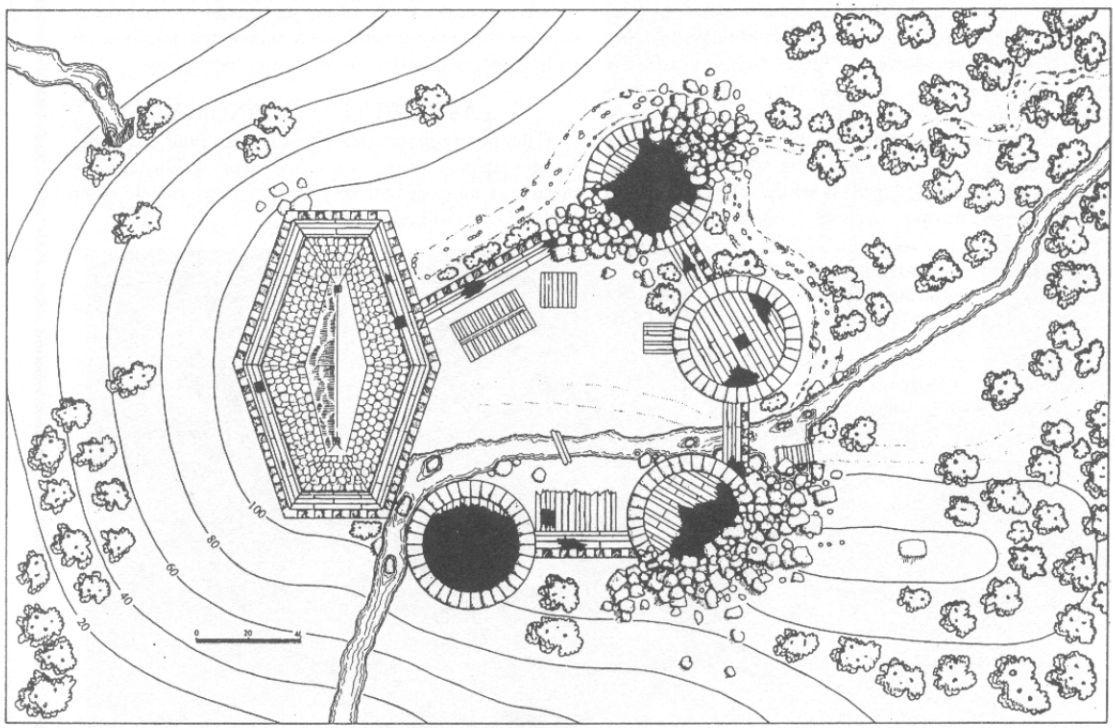
A tres días de marcha en dirección norte desde la Última Posada, y justo al lado de un afluente del Mitheithel, se alzan las misteriosas ruinas del que fue en tiempos magnífico castillo, *Herubar Gûlar,* la Morada del Señor de la Alta Hechicería. El arroyo que en tiempos alimentaba el foso que defendía la fortaleza contra un ataque frontal, se ha abierto camino a través de la muralla, erosionando la torre 3, que está inundada, y derrumbando la torre 4, que se ha convertido en un dique y ha desviado con sus piedras el cauce del arroyo. (Un río subterráneo rodea las murallas en la parte posterior y proporciona un escape de las cámaras más profundas de la torre del homenaje, si es que hay alguien que llega tan lejos en su exploración del tan temido astillo del Bosque). La puerta principal está chamuscada y reventada. El acceso por uno de los lados del castillo del puente de tablas astilladas está inundado; la aproximación por el camino, sin embargo, es por terreno seco y elevado. Por detrás del castillo, la ladera cae cortada a pico y proporciona una protección ideal para sus actuales ocupantes, una ruda banda de orcos mandados por su capitán, *Thuk*, y por su amo, el evasivo y ambulante mago y agente del Rey brujo, a quien los orcos del castillo llaman *Ar-Gûlar.* (Un personaje perceptivo podrá reconocer a este atractivo malvado por sus apariciones regulares en la posada, en la que canta y "encanta" al público como *Turlin,* el trovador vagabundo). Ar-Gûlar es, en realidad, un noble Edain venido a menos, el hijo bastardo de un poderoso señor de Rhudaur, a quien se le negó cualquier herencia, pero que recibió una extraordinaria educación y se entusiasmó con el uso de la magia, la hechicería y el engaño, pensando en vengarse de la nobleza Edain. Así fue que el destino le llevó a las oscuras puertas del reino del Rey brujo.

Los deberes de Ar-Gûlar son de tres índoles: primero, reunir toda la información posible acerca de los habitantes de la región y sus propósitos y acciones; segundo, causarles todos los problemas posibles, al tiempo que amasa la mayor cantidad de riqueza posible; y tercero, informar de todo lo que sabe al Rey brujo y entregarle la mayor parte de sus ganancias obtenidas mediante la perfidia y la magia negra.

El acceso más evidente al castillo es siguiendo el camino o el cauce del arroyo, teniendo cuidado de permanecer protegidos por la generosa cobertura que dan árboles y arbustos. Siempre hay al menos dos vigías orcos de guardia. Los orcos están siempre atentos de noche en el segundo piso de la torre 1, donde duermen los orcos, y en el tercer piso de la torre del homenaje hexagonal, donde un observatorio en ruinas permite tener una amplia visión del terreno delante de las puertas. Durante las horas de luz diurna, los vigías orcos no ven muy bien y confían en su agudo sentido del oído.

Nota: *Los pasadizos secretos y escaleras que se comunican están marcados con letras mayúsculas correspondientes.*

Vista general del castillo



Las cuatro torres

Los aventureros que tengan suficientes agallas como para atravesar las ruinosas murallas del castillo, quizá quieran explorar primero las cuatro torres semiderruidas, para asegurarlas y de paso conseguir el botín que pueda haber en ellas. Las cuatro torres tienen 15 metros de diámetro y tienen escaleras en su interior, que arrancan del nivel del suelo. Afortunadamente para los posibles saqueadores, sólo una está ocupada por orcos.

1. Torre 1. El nivel del sótano de la torre 1 está inundado, las escaleras están rotas y son peligrosas. Un cofre corroído, de color dorado, reposa en un saliente a 3 metros por debajo de la superficie en la "piscina" de 12 metros de profundidad que llena la torre. El brillo del "oro" puede llamar la atención, pero los peces y el pequeño kraken (siete metros y medio desde la punta de la cabeza a los extremos de los tentáculos) que reposa en las sombras profundas pueden llevarse una mano, un brazo o algo más. El cofre contiene joyas, plata y oro por un valor de 200 mo. y está tan corroído que cualquier intento de sacarlo lo destruirá. El primer personaje que se zambulla en el agua tiene una probabilidad del 10% de llamar la atención del kraken; cada zambullida a partir de la primera (ya sea el mismo personaje u otros) aumenta en un 5% la probabilidad de atraer al kraken. Cada zambullida con éxito permite sacar 1-100 mp en joyas y dinero. Los peces son molestos y no hacen más daño que un feo rasguño (los personajes jugadores no lo saben y pueden sospechar que los peces son venenosos).

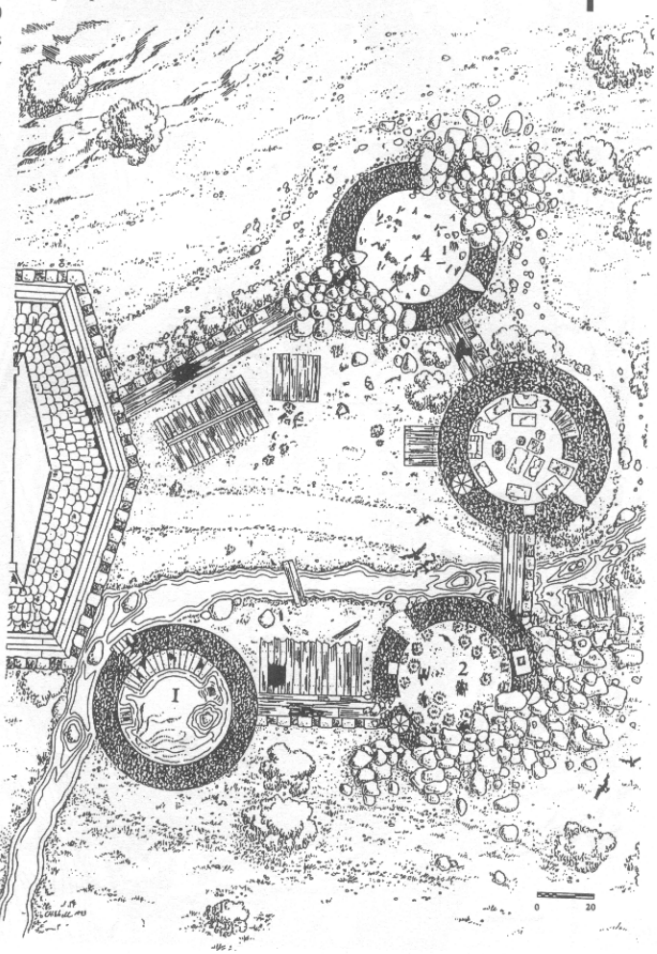
Nota: *Ver la Tabla Resumen de Criaturas, ST-2 (pág. 251) y el Apéndice A-3 (pág. 185) si quieres más información acerca del Kraken.*

2. Torre 2. Esta edificación está en ruinas; el héroe que entre en ella es recibido por unos cuantos huesos humanos esparcidos, un esqueleto con una flecha alojada en las costillas y un olor pestilente.

3. Torre 3. Aquí, duermen, mantienen sus armas a mano y discuten quien de ellos puede tragarse vivo antes a un Fuerte, los 10-12 orcos que consideran el castillo como su hogar. En todo momento hay 5 orcos por lo menos; pueden aparecer de 1 a 7 más según la hora que sea y el nivel de actividad en la región. Los que no estén durmiendo o se encuentren en el segundo piso de la torre 3, estarán fuera de patrulla, o están en la torre vigía (el antiguo observatorio) en el tercer piso de la torre del homenaje. Acudirán, sin embargo, a cualquier alarma o señal sospechosa. Como la mayoría de los orcos, los del castillo tienen miedo al agua y a la luz y son unos curanderos sorprendentemente eficaces. También llama la atención en la torre 3 un pasadizo secreto construido en sus espesos muros que baja hasta el primer nivel de las cámaras subterráneas de la torre del homenaje; sólo conocen este pasadizo el jefe orco y el señor maligno Ar-Gûlar.

Nota: *Los PJs deben pasar una tirada de percepción "difícil" (-10) para ver si descubren o no el pasadizo.*

4. Torre 4. Los crebain se han adueñado de la torre 4; aquí viven hasta 33 de estos grandes pájaros negros, que espían para su amo y riñen entre sí todo el día. A cualquier hora, habrá en la torre entre 3 y 30 aves. Los crebain también roban gemas y chucherías y las guardan para su amo, Ar-Gûlar. Cada uno de los veinte nidos de estas aves contiene un botín que vale 110 mp; los crebain lucharán para defender sus nidos y armarán un escándalo que alertará a todos los orcos del castillo en un momento (20% de probabilidad cada asalto). Los crebain, además, vuelan muy rápido, con una velocidad de 42 metros más una bonificación de 12 metros por asalto. Pueden volar a cuatro veces esa velocidad cuando llevan mensajes secretos para Ar-Gûlar, esté donde esté y pueden alcanzarle en menos de una hora cuando está actuando en la Última Posada, por ejemplo. La torre 4 también tiene un pasadizo secreto construido en sus espesos muros que lleva al nivel 2A de las cámaras subterráneas de la torre del homenaje. (Los PJs deben pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20) para descubrir este pasadizo). Detrás de un ladrillo ligeramente menos polvoriento que los demás y marcado con una "X" apenas discernible, a una altura del suelo de unos 120 cm. se encuentra una sencilla caja, recubierta de cuero, con una cerradura "muy fácil" (+2). Hay una trampa de dificultad media (+0) protegiendo la caja. Dentro de la caja hay un duplicado de la llave del cofre del tesoro que se encuentra en las profundidades de las cámaras inferiores; cualquiera que tire del ladrillo y que no se agache por debajo del nivel de éste, se encontrará con que una hoja afilada penetra en su cuerpo (un crítico de tajo A, uno de perforación C). Por otro lado, un enano o hobbit típicos simplemente se reirán mientras que la hoja pasa por encima de sus cabezas.

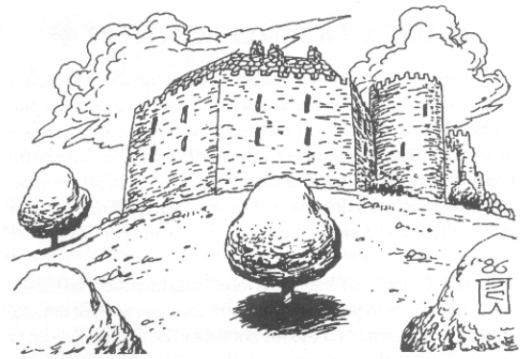


Las cuatro torres del castillo

La torre del homenaje

PRIMER PISO

El primer piso, a nivel del suelo, de la torre del homenaje hexagonal (36x24 metros) fue en tiempos una elegante estancia de impresionantes proporciones y belleza. Es obvio para cualquiera que no sea un orco que un rico barón Edain vivió en el castillo en tiempos). Ahora de las paredes cuelgan tapices hechos jirones y pinturas desgarradas. Trozos de esculturas destrozadas se amontonanen el suelo de piedra labrada. Los orcos raramente entran en la torre del homenaje, excepto para vigilar desde el observatorio en el tercer piso.

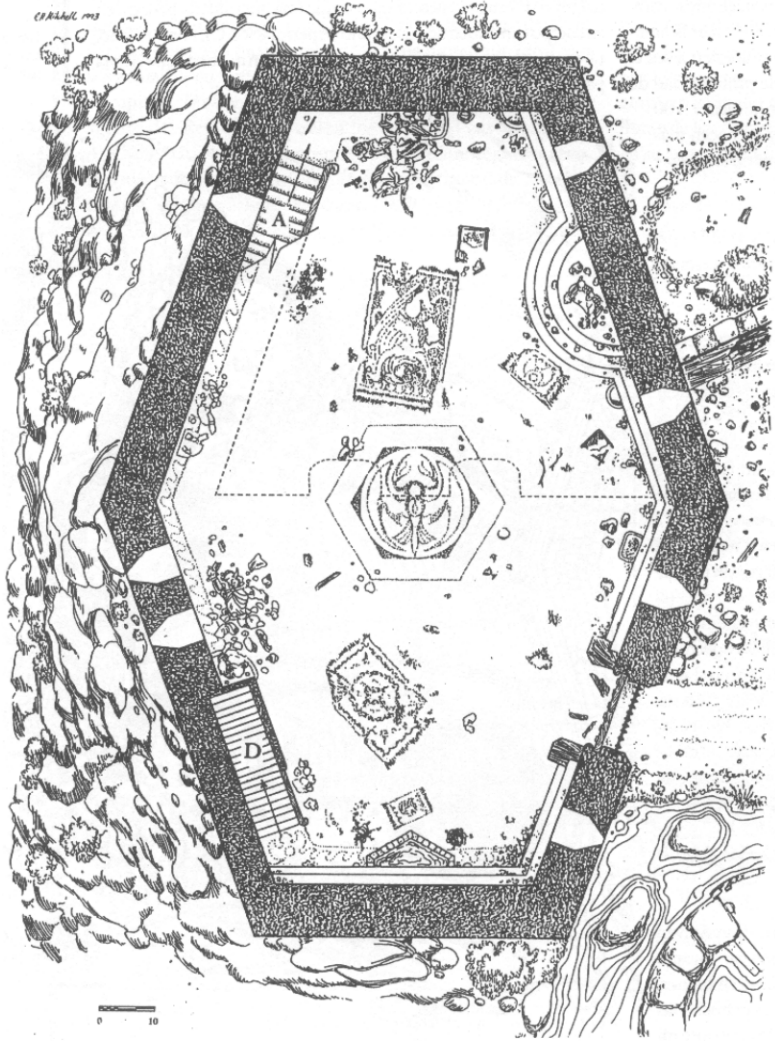


Exterior de la torre del homenaje

SEGUNDO PISO

Un balcón domina el gran salón inferior, donde se celebraron fiestas y bailes hace mucho tiempo. En el resto del segundo piso esán las habitaciones de invitados y en la ahora desierta cámara ceremonial pueden verse restos de iconos.

Primera planta de la torre del homenaje



TERCER PISO

1. Habitación del Señor. Esta habitación de 11x7 metros contiene un pasadizo secreto (construido en la pared) que da a la biblioteca, rodeando la habitación de los sirvientes.

2. Habitación de los sirvientes. Una habitación de 10x4 metros en la que dormían y esperaban los sirvientes del señor Mago, dispuestos a atenderle a cualquier hora.

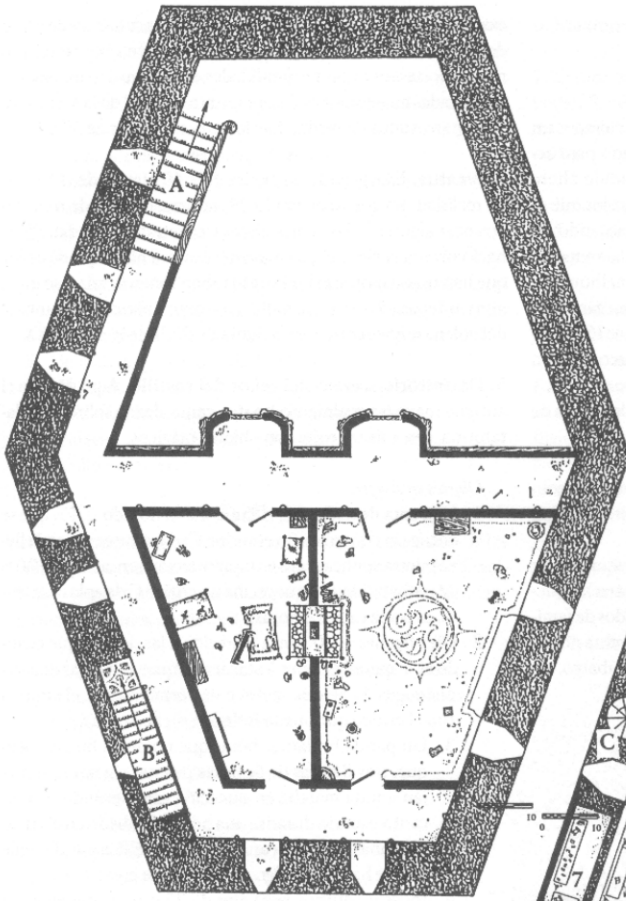
3. Biblioteca del conocimiento. La mayor parte de las paredes de la biblioteca están cubiertas por estanterías que van de suelo a techo. Tirados por las mesas y el suelo se ven mapas amarillentos y libros desparramados. El polvo lo cubre todo. (La biblioteca, que mide aproximadamente 15x7,5 metros, contiene también una habitación secreta, que no ha sido saqueada y dos pasadizos secretos de los que se habla más adelante, en 6, 7 y 8.).

4. Observatorio/puesto de guardia. Una habitación de 11x6 metros con ventanas que miran al camino que llega hasta las puertas del castillo. El telescopio que está frente a una ventana está operativo pero la lente está tiznada. Los orcos usan esta habitación como puesto de guardia; la guardia cambia cada cuatro horas. Siempre hay aquí un orco, como mínimo, y hay una probabilidad del 10% de que el capitán orco, Thuk, se pase por aquí, por cada periodo de 10 minutos.

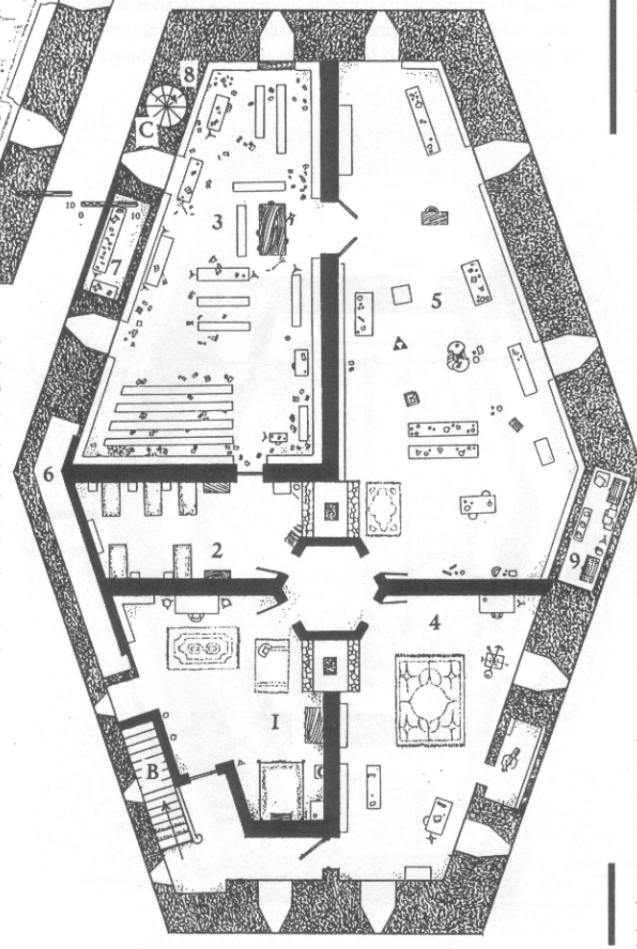
5. Laboratorio. Esta cámara de 19x6 metros contiene antiguos textos, papeles y sorprendentes objetos de laboratorio, todo ello sumamente desordenado. Una diminuta cámara secreta (mencionada en el punto 9), queda sin haber sido descubierta, escondida detrás de unas estanterías que van del suelo hasta el techo.

6. Pasadizo secreto (dormitorio). Este estrecho pasadizo, construido en el muro, lleva directamente al otro pasadizo secreto escondido detrás de las estanterías en a biblioteca.

7. Habitación secreta. Sólo Ar-Gûlar (Turlin) conoce esta estrecha habitación escondida detrás de las estanterías de la biblio-



Segunda planta de la torre del homenaje



Tercera planta de la torre del homenaje

teca; la mantiene intacta tanto como cebo, como precaución por si el Rey brujo se vuelve en su contra o le expulsa. (Naturalmente, Ar-Gûlar también desea que su presencia como practicante de la magia y como agente de Angmar se mantenga en secreto.) La habitación contiene mapas de la región así como diversas historias y bestiarios, de interés para quienes viajen por el Bosque de los Trolls; esparcidos sobre una mesa hay diez textos de hechicería Númenóreanos Negros. Cada tomo pesa más de 5 kilos y se podría vender por 30 mo. en Fornost o en otra ciudad. Los más osados podrían intentar venderlos en Carn Dum que está mucho más cerca, pero implica mayores peligros). Varias rimas, escritas en pergaminos quemados y polvorientos advierten y atraen la atención de los que encuentren y examinen esta habitación, que es extremadamente difícil de descubrir (-30). Uno de estos poemas se puede ver sobre la mesa:

Muy, muy abajo
El tesoro será encontrado
Más allá de las bestias y cerca de los charcos
La muerte acecha a los locos, la riqueza espera al sabio.

Nota: *Se recomienda al DJ que aproveche al máximo la información y las claves que contiene esta cámara secreta y que pueden llevar a otras aventuras, tanto dentro como fuera del castillo.*

8. Pasadizo secreto. Esta estrecha escalera de caracol lleva a la habitación inferior del mago escondida en el primer nivel de los subterráneos de la torre del homenaje. Para descubrir este pasadizo hay que pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20).

9. Cuarto secreto. Esta pequeña cámara, escondida detrás de las librerías del laboratorio, es desconocida para Ar-Gûlar y los orcos. Aquí, el antiguo señor Edain almacenó documentos sobre sus experimentos en alterar el tamaño y las funciones de diversos animales de la región. (El texto manuscrito finaliza abruptamente, dando a entender que el mago abandonó sus estudios de repente). Los documentos pesan unos 5 kilos y valdrían 10-100 mo. para la gente adecuada en el sitio apropiado; lo más probable en una gran ciudad. La cámara es "extremadamente difícil" (-30) de descubrir; Ar-Gûlar no sospecha su existencia y cree que el cuarto secreto de la biblioteca contiene todos los secretos del pasado.

Las cámaras subterráneas

NIVEL UNO

1. Ruedo. El primer nivel subterráneo albergaba en tiempos un ruedo para el combate y un escenario bien iluminado para actuaciones de música, danza y drama. El ruedo hundido ahora contiene el botín que cogen los orcos a los viajeros y, a los que se atreven a adentrarse en el Bosque de los Trolls. Guardando las piezas de cobre, bronce, plata y oro esparcidas por la arena del ruedo (y encadenado a su centro) hay un oso negro malhumorado y no muy bien alimentado, a quien los orcos llaman cariñosamente Grrr. El oso es un animal de tercer nivel y tiene 150 puntos de vida. (Véase la tabla ST-2). Todos los orcos deben depositar aquí su botín (bajo la mirada vigilante de su jefe), y todos cumplen. El botín disperso en la arena del ruedo consta de 5000 me, 2000 mb, 5000 mc, 500 mp y 30 mo.

2. Almacén y bodega. Saqueado y destrozado, este cuarto no contiene nada de valor, salvo algunas telarañas y botellas rotas y vacías.

3. **Sala de los Héroes.** Bajando las escaleras y a la izquierda, se encuentra la oscura sala de los Héroes. Esta larga y estrecha galería muestra alineados en sus paredes los retratos rasgados de familia de los habitantes originales del castillo, y a primera vista no tiene nada de valor para el buscador de tesoros. Sin embargo, un examen más exhaustivo revelará toscos planos cubiertos de polvo de los sótanos del castillo. (Otros mensajes urgen a buscar tesoros más importantes en las profundidades de la torre del homenaje). Incrustadas en los marcos de tres retratos al final de la sala, cerca de la gran estatua de piedra, hay joyas por un valor de 50 mo.

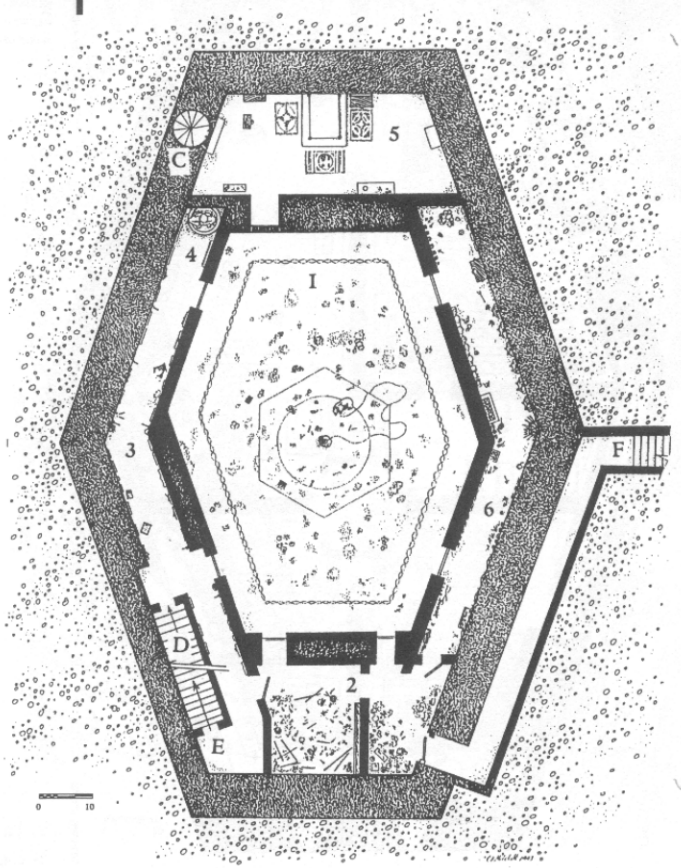
4. Estatua. Este gigante de piedra de 2,40 metros de altura es, en realidad, un gólem dormido. El mínimo intento de mover o arrancar alguna de las gemas en los tres retratos de la familia le hará volver a la vida. El gólem no descansará hasta que aquellos que han osado molestar los retratos abandonen la sala o se unan a sus antepasados en el más allá. Las características de combate del gólem se encuentran en la Tabla de PNJs de la página XX.

5. Dormitorio secreto del señor del castillo. Aquí dormía el antiguo mago normalmente, en una cama alzada sobre una plataforma, cerca de un cofre con objetos mágicos.

Objetos en el cofre:

1. Una cota de malla de brillante metal dorado + 15, que se encoge al contacto con el sudor. Cada vez que quien la lleva puesta se encuentra en una situación tensa, hay un 20% de probabilidad de que reciba un crítico C de aplastamiento, una vez cada 24 horas.
2. Diez flechas + 10 y otra, parecida a las demás, que cuando es disparada vuelve a atacar al arquero en lugar de a sus enemigos. El ataque se resuelve normalmente; el arquero tira el crítico que pueda infligirle dicho ataque.
3. Un par de brillantes botas que no dejan huellas pero que, tras 8 horas de llevarlas puestas sin parar, se alejan a toda marcha en dirección este llevándose al incauto usuario durante una hora. (Grabado en el cuero de ambas botas hay una inscripción élfica que dice que uno se ha puesto algo más de lo que cree).
4. Joyas y adornos por valor de 25 mp., incluyendo un anillo de hueso grabado con la forma de Rhudaur.
5. Libros, dibujos y pergaminos arcanos que parecen muy importantes pero que son falsificaciones. Por ejemplo, unos versos escritos en elegante sindarin parecen dar pistas sobre ciertos secretos en los subterráneos de la torre, pero en realidad llevan a trampas mortales en los niveles inferiores.
6. Una daga mágica +5 que bala como un oveja cuando hay orcos a 30 metros de distancia de quien la empuña.
7. Una auténtica flecha + 20, que puede volverse a usar si se recupera, para matar bestias malignas. (Se resuelve cualquier crítico normalmente y se tira como "exterminadora" en la tabla CT-10.)
8. Una poción que da, cuando se toma, el Don de la Visión Subterránea. El beber el contenido de esta pequeña redoma proporciona una breve visión de la cámara más profunda del castillo; las áreas peligrosas se verán en color rojo y aquellas que contienen tesoro, en color amarillo. El PJ que tenga buena memoria (Inteligencia o Intuición) podrá dibujar un plano detallado del nivel 3 de los subterráneos.
9. Una poción como la descrita en 8, pero ésta da una visión falsa del nivel 3. De hecho invierte el color de las áreas peligrosas y las de tesoro.

Cámaras subterráneas –nivel 1



6. Zona de almacenaje de armas. En esta larga y estrecha cámara, a la derecha de las escaleras, se guarda el exceso de armas que se consiguen en los combates y emboscadas. Los orcos no pueden o no quieren usar los objetos aquí apilados de manera desordenada.

Objetos en la zona de almacenaje de armas:

1. Montones de 2-20 ejemplares de cada tipo de arma y armadura, aunque oxidados.
2. Dos espadas anchas de + 5.
3. Una estrella de la mañana de + 5.
4. Una Jabalina mágica + 5 que vuelve a quien la arrojó en el primer tiro fallido, por cada periodo de 24 horas. (Para más información sobre objetos mágicos, ver la sección 4.56).
5. Un arco largo con tres flechas + 5.
6. Un hacha de combate + 10 que sólo pesa el 60% de lo que pesan las hachas normales de la misma clase.
7. Almacén. Aquí se amontonan ropas y cacharros.
8. Pasillo y escaleras.

NIVEL 2A

1. Almacén de hierbas y venenos. Situado a la izquierda de las escaleras, está cámara, de 30 por 4 metros, iluminada artificialmente, contiene abundantes hongos. Aquí crecen en abundancia diez variedades de hierbas y venenos.

Nota: *Los PJs tirarán un dado, el resultado indica la hierba escogida. Ver la tabla ST-5, Hierbas, Venenos y Enfermedades (pág. XX-XX) para más información.*

1. Arfandas. Crecen 2-20 dosis al mes.
2. Culkas. Crecen 1-10 dosis al mes.
3. Belan. Crecen 1-10 dosis al mes.
4. Gariig. Crecen 1-10 dosis al mes.
5. Attanar. Crecen 2-20 dosis al mes.
6. Degiik. Crecen 1-10 dosis al mes.
7. Arnuminas. Crecen 2-20 dosis al mes.
8. Kilmakur. Crecen 1-10 dosis al mes.
9. Kly. Crecen 1-5 dosis al mes.
10. Uraana. Crecen 1-5 dosis al mes.

2. Cámara de tortura. Esta cámara, de 15 por 13 metros es el centro de este nivel de la torre del homenaje. Aquí, el capitán orco y sus dos subalternos de mayor confianza convencen a los cautivos poco comunicativos de que deben reconsiderar su postura de silencio. Toda una serie de objetos, incluyendo tenazas recalentadas, abrazaderas para lenguas y sacaojos, les ayudan a obtener información. Aquellos que rehusan hablar, o que siguen siendo de interés para el jefe orco o su amo, son alojados en las cuatro pequeñas mazmorras.

3. Mazmorra 1. Aquí se encierra al prisionero que no quiere revelar una información interesante, alimentándolo con una dieta de hongos ligeramente venenosos y alucinógenos. (Los orcos del castillo suelen llevar antídotos a los venenos en redomas con etiquetas escritas en orco.)

4. Mazmorra 2.

5. Mazmorra 3.

6. Mazmorra 4.

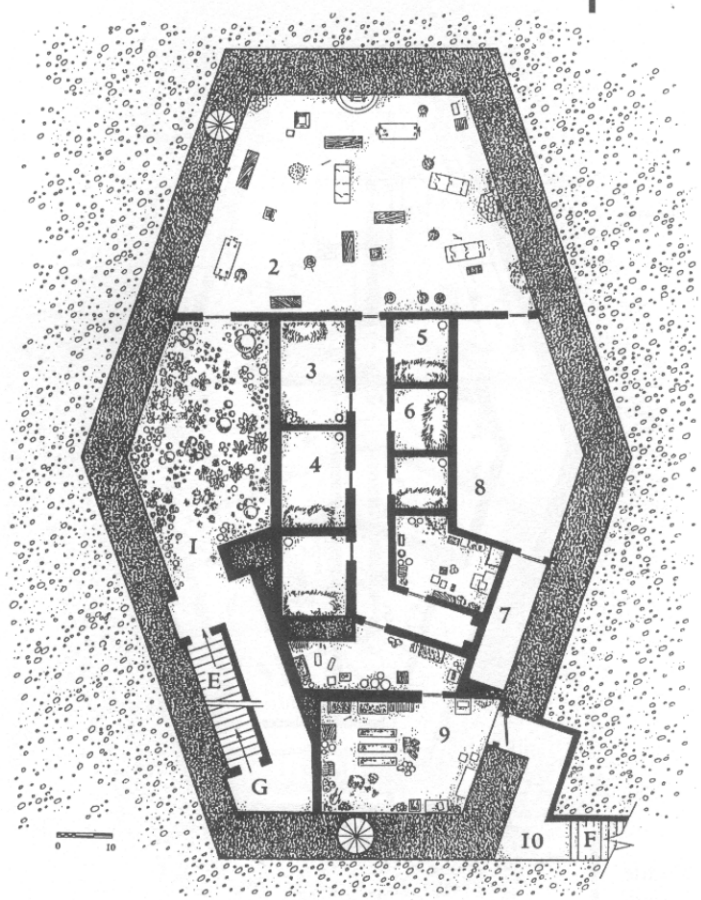
7. Estancia de inhibición de la Esencia. Se pierden puntos de poder. Por ejemplo, cada vez que un personaje entra en la Estancia de inhibición de la Esencia, pierde la mitad de sus puntos de poder.

8. Estancia de aumento de la Esencia. Por el contrario, entrar en la Estancia de aumento de la Esencia maximiza los puntos de poder de un personaje, pero sólo ocurre una vez cada 24 horas.

9. Pasadizo secreto. Unas escaleras, estrechas y oscuras, llevan al tercer nivel de los subterráneos donde permanecen escondidos los andes tesoros del castillo. Este pasadizo está protegido con una trampa flamígera y, en primavera y verano, por una molesta familia de tábanos. La trampa flamígera llena el pasadizo de fuego (infligiendo a todo el mundo 1-5 críticos de calor "B") a menos que todos los que pasen por la puerta oval de piedra de 1,20 metros de altura no reciten antes las palabras élficas grabadas en las polvorientas piedras por encima del marco de la puerta:

Abajo voy abajo bailo
Buscando mi dorada oportunidad mágica.

10. Escaleras secretas. Llevan arriba, a la torre **4.**



Cámaras subterráneas –nivel 2-A

NIVEL 2B

Nota: El *plano que acompaña esta explicación marca las zonas donde existe una buena probabilidad de ser mordido, indica el % de probabilidad de que un PJ sea mordido por cada asalto que pase en una determinada cámara y dice qué tipo de mordedura sufriría, caso de que su suerte le abandonase.*

A = 5% Arañas
B = 20% Aspides (Serpientes)
C = 5% Murciélagos
D = 10% Lagartos

1. Escaleras. Bajando estas escaleras, el audaz aventurero llega a las habitaciones preferidas de Ar-Gûlar, lo que él llama su "cuarto de los juegos". Porque aquí residen los resistentes descendientes de los experimentos realizados hace muchísimos años. Una escalera, amplia, oscura y en estado ruinoso no es demasiado atrayente, pero hay que bajar para alcanzar el tesoro que se encuentra aun más abajo.

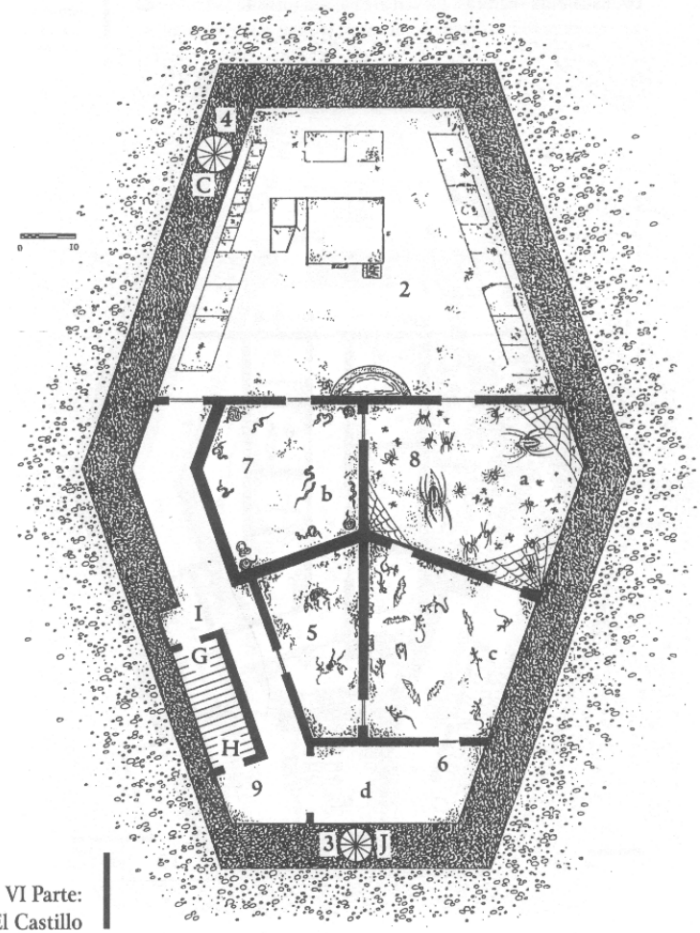
2. Cámara reproductora. Este pozo, ahora vacío (con la excepción de algunas arañas y áspides ocultos en las sombras), todavía conserva la pestilencia de la corrupción y de las malas artes. Aquí era donde el mago de antaño criaba sus arañas, serpientes, murciélagos, lagartos y perros gigantes, que crecían en la penumbra de este nivel de los subterráneos. (Y la leyenda cuenta que fue en esta húmeda celda donde el mago encontró la muerte, devorado por las mismas criaturas desgraciadas que él había creado).

3. Pasadizo. Situado cerca de la gran escalera, este pasadizo lleva al nivel uno y al tesoro en el nivel tres de las Cámaras Subterráneas. También es un reto, porque está protegido con un grupo de trampas con cuchilla que pueden, literalmente, descabezar al intruso desprevenido. Las trampas infligen de 1 a 5 críticos de perforación "B"y son "muy difíciles" (-20) de desactivar. Cuando se abre la puerta normalmente, las trampas se activan mecánicamente disparando una docena de hojas de cuchillo, pequeñas y afiladas como navajas de afeitar, que salen de un par de receptáculos escondidos a ambos lados de la puerta y el pasadizo.

4. Cisterna mágica. Esta cisterna contiene un suministro inagotable de agua potable.

5. Estancia de los perros. La estancia de los perros permanece ahora en silencio; no quedan animales, pero el aventurero que lleve una antorcha podrá ver los enormes esqueletos de dos perros.

Cámaras subterráneas –nivel 2-B



6. Estancia de los murciélagos y lagartos. En esta habitación moran una veintena de murciélagos y lagartos venenosos. El veneno de estas criaturas puede usarse para impregnar puntas de flechas pero, como es natural, no es muy probable que los animalitos quieran cooperar. Los efectos de la mordedura venenosa varían: el mordisco de un murciélago causa parálisis, mientras que el del lagarto inutiliza la extremidad o miembro que haya sido mordido. Se pueden encontrar antídotos en Cameth Brin, y los orcos de Herubar Gûlar suelen llevarlos en redomas colgadas del cuello.

7. Estancia de las serpientes. Docenas de venenosos áspides reptan en las sombras de esta cámara. El veneno de un áspid inutiliza el miembro mordido.

8. Estancia de las arañas. En esta peligrosa madriguera viven cientos de arañas, cuyo tamaño varía desde lo más diminuto al tamaño de una tienda de campaña para dos personas. La mordedura de una araña causa parálisis.

9. Escaleras. Estas oscuras y horripilantes escaleras llevan al último nivel de la torre del homenaje.

No hay razones para entretenerse en este nivel; sólo Ar-Gûlar lo hace, porque aquí están sus mascotas y agentes asesinos. Incluso, Thuk, el capitán de los orcos, prefiere no acompañar a su amo cuando visita este pervertido zoológico.

NIVEL 3

1. Escaleras. En este nivel, se pueden encontrar algunos de los mayores tesoros del Bosque de los Trolls occidental; y uno se enfrenta a los más graves peligros. Ningún orco baja nunca a este nivel de la torre del homenaje; sólo Ar-Gûlar penetra en estas oscuras cámaras. Las escaleras del nivel superior llevan a un amplio pasillo, la Estancia de las Runas.

2. Estancia de las Runas. La Estancia de las Runas está llena de crípticas claves sobre objetos mágicos, que se encuentran escondidos en otros lugares de este nivel. Por ejemplo, detrás del tapiz que cuelga desde el techo al suelo, representando una batalla, se encontrará en una grieta de la pared, una delgada llave plegable que abrirá un cofre de oro en la *Cámara de Tesoros y Grandes Armas* que se encuentra después. (Para encontrar la llave hay que pasar una tirada de percepción "muy difícil" [-20). Hay mensajes grabados en la pared que advierten a todos los que entran que abandonen el lugar por donde han venido o que se preparen para la muerte y la maldición. Aquí se puede acceder a un pasadizo secreto que lleva hasta el nivel 1.

3. Cámara de Tesoros y Grandes Armas. Esta valiosa cámara se encuentra más allá de la inundada plataforma de carga y contiene excelentes armas, algunas de ellas mágicas, almacenadas en pequeñas cámaras cerradas y decoradas con oro. La cerradura de la puerta es "Muy difícil" de abrir (-20). En el suelo, en un cofre sencillo de bronce, hay joyas sencillas pero valiosas. Otros objetos adornan las paredes. Una trampa de pozo en la salida al pasillo puede hacer caer al buscador de tesoros a un pozo con el fondo lleno de untas afiladas, y con una profundidad de 6 metros; los PJs deben pasar una tirada de percepción "difícil" (-10) para evitar los 1-5 críticos "C" de perforación que inflige esta trampa.

Objetos en el cofre:

1. Una espada ancha + 15.
2. Joyas y gemas por valor de 100 mo.
3. Una cota de malla + 10 sin penalización al movimiento.
4. Un anillo de mithril: + 10 a la BD de quien lo lleva.
5. Varita de conocimiento de hierbas, que permite un análisis instantáneo y conocimiento de las hierbas curativas.
6. Una armadura de cuero endurecido + 15.
7. Cinco flechas + 10.

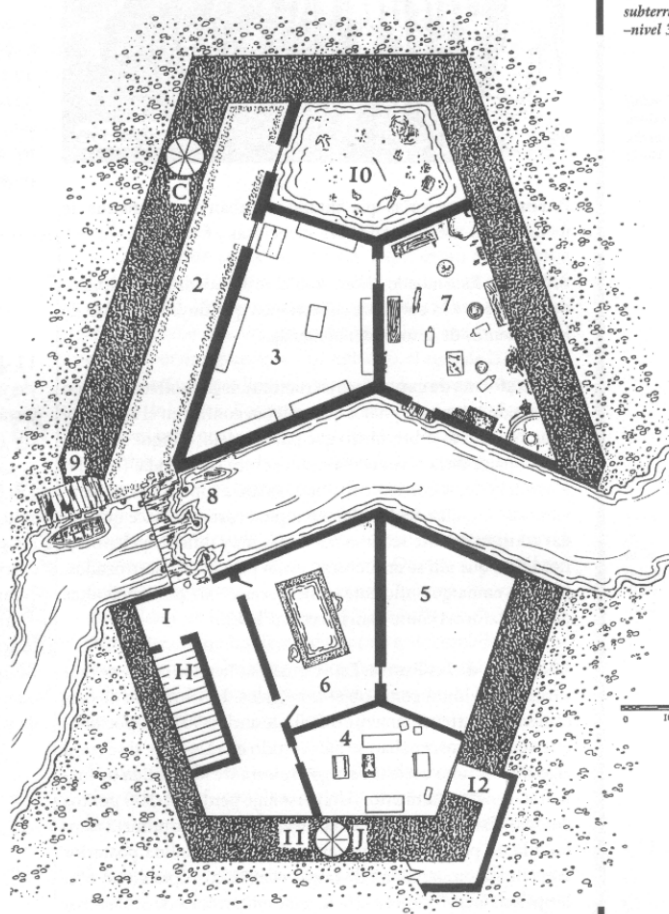
4. Cámara de las Joyas y criptas mágicas. Esta peligrosa habitación se encuentra adyacente a la Estancia de las Runas. La cerradura de la puerta es "rutinaria" para abrir (+ 30). Grabada en el dintel de la puerta hay la siguiente advertencia:

Una vez dentro, el sabio no se entretendrá
Porque el mal será difícil de evitar.

Cuando alguien entra, la puerta se cierra de golpe, una vez cada 12 asaltos, o cada dos minutos. El aventurero que tenga una buena noción del tiempo puede abandonar la habitación antes de que pasen los dos minutos y puede volver a entrar, si es lo bastante rápido. No hay picaporte en la parte interior de la puerta y en las otras dos salidas. Una vez se ha cerrado la puerta, las paredes comienzan a moverse para aplastar al infortunado personaje que esté dentro. Las paredes pueden detenerse, y la puerta volverá a abrirse, recitando la advertencia grabada en el dintel. Las paredes infligen a los personajes atrapados en su interior 1-5 críticos "E" de aplastamiento. Las paredes vuelven automáticamente a su posición original, tras haber aplastado al personaje/personajes. Las grandes criptas doradas de esta cámara contienen joyas falsas y falsos objetos mágicos (valor total de 10 mp) con la intención de distraer la atención de la verdadera Cámara del Tesoro y Grandes Armas, que se encuentra más allá.

5. Cámara de la luz atrayente. Esta cámara es una tentadora trampa mortal. Está iluminada por un resplandor mágico de cálido ámbar. Dentro no hay nada más que esta luz que absorbe la voluntad, una antigua maldición y hechizo de décimo nivel. Si uno falla al resistir el hechizo, queda inmóvil y sin voluntad, como una estatua y no puede hacer nada hasta ser rescatado.

6. Baños. Sólo quedan ruinas de lo que otrora fuera espléndida piscina.



Cámaras subterráneas –nivel 3



Gandalf encabeza la marcha en Moria

7. Forjas. Estas forjas que antaño vibraban con el choque de metal contra metal están ahora silenciosas y frías.

8. Muelle. Este muelle, ahora podrido e inundado, sigue sirviendo de acceso a la corriente subterránea que fluye alrededor de los cimientos de la torre del homenaje.

9. Plataforma de carga. Esta estructura anegada ofrece también una vía de escape a aquellos que quieran confiar en el sinuoso y desconocido río subterráneo que pasa por allí, aunque ahora la mayor parte de la plataforma se encuentra sumergida. (Mucho más adelante, la corriente se une al río de a superficie que atraviesa las murallas del castillo. La rápida corriente hace que nadar contracorriente sea una maniobra muy difícil y peligrosa). Los botes que allí se encuentran están podridos y destrozados. Hay, sin embargo, suficiente madera seca en las zonas más altas de la plataforma como para hacer una balsa.

10. Cripta de las Runas. Esta cámara sumergida contiene tanto armas malditas como objetos mágicos. La cerradura de esta cámara es "extremadamente difícil" de abrir (-30). Las pociones que aquí se almacenaban se han vertido en el agua, y si se traga algo de ésta, uno corre un riesgo importante de pérdida de memoria o envenenamiento. (Un personaje perderá 1-100 puntos de vida). Existe una probabilidad del 10% que en su primera zambullida un personaje trague agua. Cada zambullida posterior aumenta la probabilidad de tragar el agua corrupta en un 5%. Dispersos en el fondo de esta laguna subterránea de 3,6 metros de profundidad hay objetos mágicos y un valioso libro que resiste el agua.

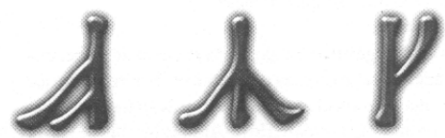
Objetos en el fondo de la laguna:

1. Una capa hermosa y ligera que permite a quien la lleva puesta invocar la invisibilidad tres veces por cada periodo de 24 horas.
2. Un Libro de Runas (sellado en un pequeño cofre estanco) con todos los hechizos sólo para magos de hasta décimo nivel.
3. Dos escudos mágicos de Licantropía que hacen que los ataques con espadas contra quien los embraza fallen el primer ataque, por cada periodo de 24 horas. Con cada ataque que se produzca a continuación, el portador del escudo tiene una probabilidad del 20% de convertirse en lobo inmediatamente. Este estado licantrópico dura 10 minutos.
4. Un arco con diez flechas urticantes que, cuando golpean a un enemigo, le hacen rascarse incesantemente durante 10 minutos.
5. Un anillo Busca-amistad, que brilla cuando quien lo lleva se encuentra a 15 metros de un aliado potencial.
6. Un pañuelo de Invisibilidad (cuarto nivel) que permite desaparecer a quien lo lleva. (Véase el hechizo del mismo nombre en la página 195). El pañuelo sólo puede usarse una vez al día con las restricciones normales.
7. Un bastón mágico que adivina la naturaleza y valor de todos los metales que se encuentren en un radio de 3 metros. Una bonificación añadida permite a quien lo lleva un + 10 contra los ataques de hechizos elementales. El bastón no funciona bajo el agua.
8. Dispersas en el fondo hay monedas de oro, gemas y joyas por un valor total de 500 mo. Con cada zambullida, un aventurero puede sacar entre 2 y 20 mo en objetos valiosos.
9. Monedas de oro.
10. Monedas de oro.

11. Escaleras secretas. Situadas dentro de la Cámara de las Joyas y criptas mágicas, estas escaleras llevan al nivel 2B de los Subterráneos. Hace falta pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20) para descubrirlas.

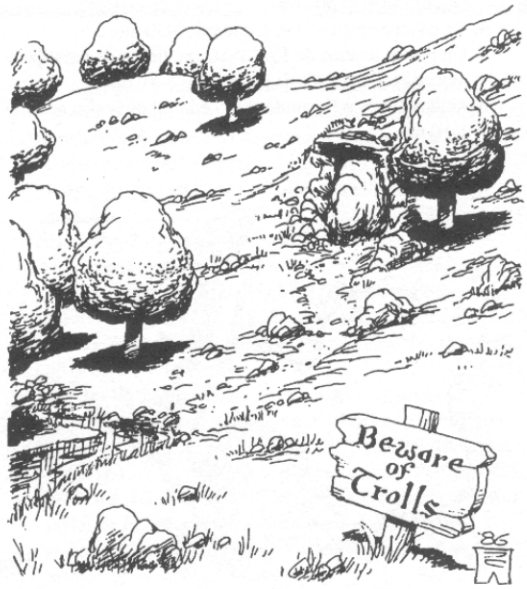
12. Salida secreta. Un agujero escondido en la pared, de tan sólo 60x90 cm. accede a la corriente subterránea que rodea los subterráneos del castillo. Nadando un poco a favor de la corriente se llega al río y con ello a una buena posibilidad de escapar.

Ya no hay más niveles inferiores ni más tesoros o trampas que buscar en este ruinoso pero mortalmente peligroso Castillo del Bosque, Herubar Gûlar. Entra si te atreves, aventurero ¡Y que la buena fortuna guíe tus pasos! (y la mejor de las suertes a tu viuda y huérfanos).



LUGARES DE AVENTURAS — UNA GUARIDA DE TROLLS DE LAS COLINAS

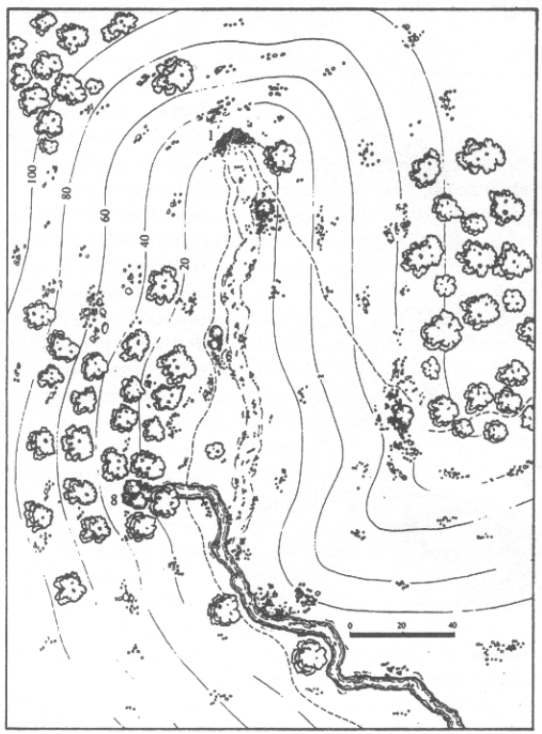
Los trolls de las colinas que tienen cautivo a Leddon Grumm han construido su guarida dentro de una colina rocosa, rodeada de espesos bosques. Seis trolls ocupan la guarida: tres machos adultos, una hembra adulta, un macho adolescente y un bebe troll. De noche, uno o dos de los machos adultos suelen estar fuera de incursión.



Exterior de la guarida de los trolls

1. Entrada. La entrada principal de la cueva, de 4,5 metros de altura, se encuentra bastante por debajo de la cima de la colina y está bloqueada por una roca que requerirá el esfuerzo de 2 ó 3 hombres fuertes para ser movida. Cuando es de día, un troll macho suele vigilar la entrada de la cueva –eso cuando consigue mantenerse despierto- mientras los demás duermen. Existe una entrada secreta, que los trolls de pétreo cerebro desconocen, tan sólo a 48 metros de la entrada principal que ellos usan. Este pasaje secreto está bloqueado por árboles y piedras pero es accesible para los escaladores habilidosos.

2. Vivienda. El pasaje desde la entrada lleva a una caverna sombría y pestilente que los trolls llaman hogar. Aquí, cuatro machos trolls duermen sobre jergones, comen, beben y fanfarronean. Normalmente, hay un fuego encendido en el centro de la caverna; un agujero en el techo permite que salga el humo. Las armas que utilizan con mayor frecuencia están a mano, junto a los jergones. Esparcidos por el suelo de la cueva hay botellas vacías y rotas y huesos.



Vista general de la guarida de los trolls

3. Cámara de tortura y celda. Aquí están prisioneros Leddon y otro hombre (que dice haber estado en el Castillo del Bosque). Irónicamente, están encadenados a pocos metros de la salida secreta, un agujero anguloso, totalmente bloqueado por una gran roca. Sin embargo, el agua de la corriente subterránea que lleva al exterior y a la libertad, surge por debajo de la roca. Los prisioneros no suelen estar vigilados. Una vez cada cuatro horas, uno de los trolls machos viene a ver cómo están y revisar las cadenas. Los cuatro trolls machos que ocupan la guarida están intentando engordar al delgado Leddon, pero sus ofrecimientos –conejo medio cocinado y carne cruda de venado- se han encontrado con la fuerte resistencia del resuelto joven. Debido a un reciente flujo de desprevenidos buscadores de fortuna, los suelos de esta celda y de la caverna vivienda están llenos de huesos y esqueletos. Si no hubiese sido por esta afortunada circunstancia, Leddon Grumm y su compañero de cautiverio ya se habrían unido a sus delgados camaradas en un intranquilo descanso eterno.

4. Almacén de cerveza, vino y comida. Aquí hay estanterías "repletas" con las mejores y peores cosechas de Dorwinion, botellas de cerveza de Bree y otros suministros.

5. Cámara del tesoro. Excepto a la hora de las comidas (cuando queda sin vigilancia) esta cámara suele estar guardada por un macho troll. Una gran roca bloquea el paso, dejando una pequeña abertura por la que podría pasar un niño o un pe-

queño. Dos hombres robustos podrían mover la roca con gran esfuerzo; dentro hay algo de botín.

Objetos del botín:

1. Dos yelmos dorados, llamativos y que valen cada uno 3 mo.
2. Una docena de cintos y túnicas ensangrentadas.
3. Dos brazaletes con joyas, cada uno vale 1-10 mp.
4. Un collar de piedras raras, que vale 5-50 mo.
5. Un par de joyeros de 15x15x10 cm. llenos de baratijas y monedas de plata. Cada joyero vale 1- 10 mo.
6. Anillos diversos (incluido el de Leddon) que valen en total 1-10 mp.
7. Tres bolsas de hierbas, aparentemente intactas. (El DJ puede hacer tiradas para determinar qué hierbas y en qué cantidad contiene cada bolsa).

6. Armería. Unos cuantos escudos abollados y hachas de capacidades normales están tirados por el suelo. También hay media docena de espadas cortas; una es + 5 y otra sólo pesa la mitad de un arma normal de este tipo.

7. Senda a cavernas inferiores. Este largo, sinuoso y oscuro pasadizo lleva a la húmeda caverna donde una solitaria y cansada hembra troll vive con su única cría. (Los trolls adultos creen que no hay que mimar a sus hijos y por eso los alimentan con sobras y duros tendones y cartílagos que ellos mismos desechan).

8. Pasadizo secreto. Esta abertura sinuosa, estrecha y de poca altura sigue el curso del arroyo para salir de la guarida de los trolls a unos cincuenta metros de la entrada principal. Una gran roca redonda bloquea la entrada.

Date por advertido, aventurero, que entrar en una guarida de trolls, por muy sigiloso que seas, es una faena peligrosa, y que la palabra "faena" se usa con toda premeditación.

Nota: *Consulta la Tabla ST-5 de Venenos, Hierbas y Enfermedades(pág. 256-257) para ver qué hierbas y en qué cantidad se encuentran en las bolsas de la cámara del tesoro. Además, consulta la Tabla Resumen de los PNJs de la pág. 99 para tener más información de los niveles y capacidades de los trolls que habitan esta guarida.*

Interior de la guarida de los trolls



• séptima parte •
Los apéndices

El juego de rol de El Señor de los Anillos contiene diversas fuentes de material de referencia que puede ser extremadamente útil tanto para el Director de Juego como para los jugadores. Hay diez apéndices en ***El Señor de los Anillos***, y cada uno cubre cierta clase de información:

Apéndice A-1 – *Las Plantillas de Personaje* – Este apartado contiene dieciséis personajes totalmente desarrollados y listos para jugar. ..... Pág. 113-145
Apéndice A-2 – *Las Razas/Culturas* – Este apartado incluye las descripciones completas de todas las culturas y razas mencionadas en el Apartado 20.0 (pág 80) ... Pág. 146-179
Apéndice A-3 – *Las Criaturas* – En esta sección encontrarás toda la información acerca de las peculiares bestias y monstruos de la Tierra Media. ..... Pág. 180-189
Apéndice A-4 – *Las Listas de Hechizos* – Este apartado contiene las descripciones y parámetros de los hechizos de Tierra Media. ..... Pág. 190-211
Apéndice A-5 – *Las Habilidades Secundarias* – Este apartado incluye las definiciones de todas las habilidades secundarias y los grupos de habilidades secundarias mencionados en el Apartado 5.4.3. (pág. 35) ..... Pág. 212-213
Apéndice A-6 – *Material Opcional* – Este apartado contiene material opcional para los Directores de Juego que quieran más detalle y flexibilidad en sus partidas. ..... Pág. 214-219
Apéndice A-7 – *Reglas de Conversión* – En esta sección encontrarás consejos para convertir a El Señor de los Anillos el material de ***Rolemaster, SA Básico***, ***Fantasy HERO*** y ***AD&D***. ..... Pág. 220-225
Apéndice A-8 – *Lecturas Escogidas* – Una completa bibliografía de ***El Señor de los Anillos***. ..... Pág. 226
Apéndice A-9 – *Las Hojas de Personaje y demás fichas* – Este apartado contiene varias fichas y hojas de personaje que puedes fotocopiar para tu uso personal durante el juego. ..... Pág. 227-231
Apéndice A-10 – *Las Tablas* – Este apartado recopila todas las tablas de ***El Señor de los Anillos***, desde las tablas de resolución de combates tácticos a las tablas de clima, tesoros y precios. ..... Pág. 232-265

APÉNDICE • A-1
LAS PLANTILLAS DE PERSONAJE

Las siguientes 32 páginas contienen dieciséis plantillas de personaje, cada una de las cuales consta de dos páginas. Cada una de las plantillas contiene un personaje de SA completamente desarrollado y listo para jugar. En el Apartado 3.0 (pág. 21) se describe la información que contiene una plantilla de personaje y cómo debe ser utilizada.

1. **Guerrero númenóreano negro** (pág. 114-115): Indrâzor es un varón guerrero, un altivo mercenario expulsado de Umbar.
2. **Guerrera rohir** (pág. 116-117): Léowyn es una fría pero apasionada guerrera aspirante a doncella guerrera,
3. **Guerrero enano** (pág. 118-119): Balí Yelmorrojo es un tenaz enano, un guerrero procedente de las Colinas de Hierro.
4. **Guerrero sinda** (pág. 120-121): Camthalion es un tranquilo guerrero elfo, amante de la naturaleza.
5. **Explorador dunlendino** (pág. 122-123): Belefleca es un feroz y hablador dunlendino. Se considera un gran escritor y un gran poeta.
6. **Explorador hobbit** (pág. 124-125): Boffo Nortuk es un hobbit albo aventurero procedente de la Cuaderna del Norte.
7. **Explorador enano** (pág. 126-127): Dwalin es un enano serio y suspicaz cuyo hogar se encuentra en las Montañas Azules.
8. **Exploradora silvana** (pág. 128-129): Lóthiniel es una alegre y divertida doncella élfica procedente del norte del Bosque Negro.
9. **Montaraz dúnadan** (pág. 130-131): Galadhil es un severo y silencioso hombre procedente de la frontera de Arthedain.
10. **Montaraz hombre de los bosques** (pág. 132-133): Skutilla es un humano reservado pero perceptivo que vive en la ciudad que tienen los hombres del bosque en la zona sur del Bosque Negro.
11. **Barda dorwinadan** (pág. 134-135): Widonu, una mujer de Riavod, uno de los puertos del Mar de Rhûn, es una aventurera robusta, astuta y amistosa.
12. **Bardo noldo** (pág. 136-137): Lólindir es un orgulloso y creativo elfo que vive en Lórien.
13. **Mago silvano** (pág. 138-139): Lamalas es un reservado avar amante de la diversión, que procede del reino élfico situado en el norte del Bosque Negro.
14. **Maga dúnadan** (pág. 140-141): Mírwen es una seria pero inquisitiva mujer enamorada de las joyas.
15. **Animista medioelfo** (pág. 142-143): Elbragol es un pensativo y reservado peredhil que fue criado por los noldor de Forlindon.
16. **Animista beórnida** (pág. 144-145): Beraláth es un tosco y jovial beijabar que viven en la zona occidental del Valle del Anduin.

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+30	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35
Cuero	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Cuero Endurecido	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Cota de Malla	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Coraza	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Habilidades de Armas:										
De filo	+43	+56	+69	+82	+92	+99	+106	+113	+120	+125
Contundentes	+33	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
A dos manos	+3	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Arrojadizas	+33	+36	+44	+52	+60	+68	+76	+84	+92	+100
Proyectiles	+33	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+65
Armas de asta	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+89	+97	+105
Habilidades Generales:										
Trepar	+31	+32	+38	+39	+45	+46	+52	+53	+59	+60
Montar	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+15	+15
Nadar	+41	+42	+43	+44	+45	+46	+47	+48	+49	+50
Rastrear	-24	+7	+8	+14	+15	+21	+22	+28	+29	+35
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+5	+5	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20
Abrir cerraduras	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Desactivar trampas	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Hechizos dirigidos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Desarrollo físico	44	57	70	83	96	109	122	135	148	161
Puntos de Poder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Remar	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Jugar	+25	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54	+56
Cordelería	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Conocimiento de los Cielos	-25	-25	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40

Historia de Indrâzor: Fui criado para ser mejor que los demás hombres. Mi padre Angaroth y mi madre Zirabel no supieron hacerlo de otra forma, puesto que eran los verdaderos herederos de Elros y el linaje de Oesternese, los más nobles de todos los Segundos Nacidos. Tener una sangre tan sagrada en tus venas es a la vez una bendición y una maldición.

Nací hace veinticinco años en Karab-tarid, la "Cima del Caballo", en Tol Glingal, cerca de Umbar. Allí aprendí a navegar, nadar, pescar y leer las estrellas como un marinero experto. Cuando tenía siete años, me fui hasta Umbar, donde estudié las artes del lenguaje, del comercio y de la guerra entre otros compañeros de mi misma condición. Muchos de nosotros nos enfrentamos con nuestros instructores "supuestamente" dúnedain, los presuntos corsarios de Gondor. Ellos cuestionaban la pureza de nuestros linajes. Nosotros cuestionábamos la suya, y ellos nos golpeaban. -pero decidimos soportar el castigo y más adelante ya lo arreglaríamos. Les odio como odio a los eldar. Nadie es mejor que yo, salvo mis ancestros.

Cuando cumplí los veintiún años, me convertí en un hombre y en un proscrito. Mientras cabalgaba para combatir contra algunos haradrim rebeldes, mi compañía fue emboscada y yo caí inconsciente. Fui injustamente acusado de traicionar al Señor Nilardu. El vil príncipe corsario encargado de decidir mi destino recordaba mis modales, y me condenó. Se me ofreció elegir entre el exilio o la ejecución, y elegí lo primero. Desde entonces he estado vagando, sirviendo como mercenario, con la esperanza de encontrar suficientes riquezas para volver a casa, comprar mi ciudadanía y reclamar mi honor.

Aunque no pude ver a mi familia antes de salir de Umbar, se me permitió ver a mi hermano pequeño. Él me trajo mi cota de malla azul y negra, y el afilado escudo redondo que había forjado mi bisabuelo. Este escudo encantado flota cuando se encuentra encima de cualquier líquido (mientras tenga encima de él un peso inferior a 250 kg.); es tan estable como un bote, y me ha ayudado mucho.

Peso total: 37,2 kilos *(sin mochila:* 15 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-30 kg.; -5: 31-40 kg.; -10: 41-50 kg.; -15: 51-60 Kg.; -25 61-70 Kg.; -35: 71-80 Kg.

Armadura de cota de malla
Brazales (5 a todas las BOs)
Hacha (2,5 kg.)
Lanza (2,5 kg.)
Yelmo de acero (-5 a la Percepción)
Espada ancha (+10 BO)(1,5 kg.)
Escudo (+25 BD, especial) (7,5 kg.)
Daga (0,5 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 9 mp, 3 mb, 5 mc, 2 me (0,5 kg.)

Mochila: (puede contener 22,5 kg., pesa 1,5 kg.)
Tienda (4,5 kg).
Cantimplora (0,5 kg.)
Juego de ganzúas (0,25 kg.)
Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)
15 metros de cuerda superior (3 kg.)
Saco de dormir (2,5 kg.)
9 antorchas (2,5 kg.)

Cultura/Raza: Númenóreano Negro — **Indrâzor** — **Profesión:** Guerrero



Altura: 1,90 m.
Peso: 112 kg.
Pelo/ojos: Negro/grises
Género/edad: Varón/25
Reino: Canalización
Conducta: Altivo
Personalidad: Confiado
Motivación: Interés propio
Alineamiento: Egocéntrico

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Adunaico	5	
Oestron	5	
Haradaico	5	
Apysaico	2	
Lengua Negra	2	
Varadja	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	90	+10
Agilidad	100	+25
Constitución	79	+10
Inteligencia	58	+0
Intuición	36	+5
Presencia	62	+5
Apariencia	96	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1)	
2)	
3)	
4)	
5)	
6)	
7)	

Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo		+10/-5		BO
Contundentes		-5		BO
A dos manos		-5		BO
Arrojadizas		-5		BO
Proyectiles		-5		BO
Armas de asta		-5		BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos		-5		BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción		-5		ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Remar				ME, MM
Jugar				ME
Cordelería				ME
Conoc. de los cielos				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0			TR
TR Canalización:	+0			TR
TR Veneno:	+15			TR
TR Enfermedad:	+15			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+15	+25		BD
BO Hechizos básicos:	+0	-5		BO
Penalización por carga:				PE

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Cuero	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Cuero Endurecido	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Cota de Malla	-15	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Coraza	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Habilidades de Armas:										
De filo	+38	+51	+64	+77	+82	+87	+95	+97	+102	+107
Contundentes	-7	-4	-1	+2	+5	+8	+11	+14	+47	+50
A dos manos	-7	-4	-1	+2	+5	+8	+11	+44	+47	+55
Arrojadizas	-2	+1	+4	+7	+10	+13	+16	+49	+57	+65
Proyectiles	+33	+41	+49	+57	+70	+83	+91	+96	+101	+106
Armas de asta	+28	+36	+44	+52	+60	+68	+81	+89	+94	+99
Habilidades Generales:										
Trepar	-4	-3	-2	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Montar	+46	+52	+55	+58	+61	+64	+67	+70	+73	+76
Nadar	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Rastrear	-19	-18	+13	+14	+15	+16	+22	+23	+24	+30
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+5	+5	+5	+10	+15	+15	+20	+25	+25	+30
Abrir cerraduras	-20	-20	+10	+10	+15	+20	+20	+25	+30	+30
Desactivar trampas	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+20	+20	+25	+30
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Hechizos dirigidos	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52
Desarrollo físico	29	36	44	51	59	66	74	81	89	96
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Actividades con animales	+5	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+10	+15	+15
Contorsiones	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Maniobras a caballo	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Primeros auxilios	-20	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+20	+20
Forrajear	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Conoc. de los Cielos	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50

Historia de Léowyn: Cuando era joven y cabalgaba cerca de mi hogar en Aldburgo, sabía que controlaba mi montura y empuñaba mi espada mejor que mi habilidoso hermano. Odiaba no poder luchar con el resto de mi pueblo. Parecía extraño que una mujer salvaje dunlendina pudiera entrar en combate mientras las hijas de la Marca se quedaban en casa alimentando el fuego del hogar.

Mi inquietud me llevó a imitar en secreto el entrenamiento militar de mi hermano y, cuando los muchachos comenzaron a apreciar la belleza de mis formas, yo ya podía empuñar una lanza y arrojarla igual que un joven Cairl. Por dos veces derribé a mi hermano mientras nospeleábamos por un postre. Mi padre pronto comenzó a preocuparse por la obsesión que yo tenía por convertirme en una doncella guerrera, así que me envió hacia el oeste, a la casa de mi tía Breawyn en Cresta Profunda. Allí, en la mansión de Snotorn, aprendí cómo debía ser una buena mujer y una buena esposa. Sin embargo, la viuda Breawyn comprendía mi pasión, y me permitió pasar cierto tiempo dedicándome a ella. Fue buena conmigo. Incluso me regaló la primera cota de malla de su hijo, así como el yelmo y las armas que éste había llevado de joven.

Me enamoré de Argulf, el tercer hijo del vecino más cercano de Breawyn. A veces discutíamos, pero él respetaba mis aspiraciones. Él me amaba a mí y yo le amaba a él, y cabalgamos y cantamos y bromeamos juntos durante dos maravillosos años.

Entonces, mientras acompañaba a nuestro embajador en Gondor, él fue asesinado. Dicen que pudo ser uno de sus compañeros rohirrim quien le mató por el rizo que yo le regalé. Un día después de su muerte, me despedí de Breawyn y cabalgué hacia el este, en dirección al Reino Sur. He enviado mensajes tanto a casa de mi madre como a casa de mi tía, pero todavía no puedo volver la cabeza hacia atrás. Estoy buscando al asesino de Argulf.

Peso total: 20 kilos *(sin mochila:* 11,7 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-17 kg.; -10: 18-22 kg.; -20: 23-30 kg.; -25: 31-40 kg.; -30: 41-50 kg.; -35: 51-60 kg.

Armadura de cota de malla
Espada ancha (+15BO)(1,5 kg.)
Arco compuesto (1,5 kg.)
Daga (0,5 kg.)
Yelmo de acero (-5 a la Percepción)
Escudo (+20 BD, especial) (4,2 kg.)
2 carcaj (20 flechas c.u) (3,5 kg.)
Caballo y equipo (a discreción del DJ)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 17 mp, 2 mb, 3 mc, 4 me (0,5 kg.)

Alforjas: (pueden contener 7,5 kg., pesa 0,7 kg.)
12,5 metros de cuerda superior (3 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.)
Juego de ganzúas (0,25 kg.)
Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)
Saco de dormir (2,5 kg.)
5 antorchas (2,5 kg.)

Cultura/Raza: Rohir — **Léowyn** — **Profesión:** Guerrera



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura	____	____	____	____MM
Cuero	____	____	____	____MM
Cuero endurecido	____	____	____	____MM
Cota de malla	____	____	____	____MM
Coraza	____	____	____	____MM
Habilidades de armas:				
De filo	____	+15	____	____ BO
Contundentes	____	____	____	____ BO
A dos manos	____	____	____	____ BO
Arrojadizas	____	____	____	____ BO
Proyectiles	____	____	____	____ BO
Armas de asta	____	____	____	____ BO
Habilidades generales:				
Trepar	____	____	____	____MM
Montar	____	____	____	____MM
Nadar	____	____	____	____MM
Rastrear	____	____	____	____ ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar	____	____	____	____ PE
Acechar/Esconderse	____	____	____	____ PE
Abrir cerraduras	____	____	____	____ ME
Desactivar trampas	____	____	____	____ ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas	____	____	____	____ ME
Usar objetos	____	____	____	____ ME
Hechizos dirigidos	____	____	____	____ BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción	____	-5	____	____ ME
Desarrollo físico	____	____	____	____ PE
Puntos de Poder	____	____	____	____ PE
Actividades con animales	____	____	____	____ ME
Contorsiones	____	____	____	____MM
Maniobras a caballo	____	____	____	____MM
Primeros auxilios	____	____	____	____ ME
Forrajear	____	____	____	____ ME
Conoc. de los cielos	____	____	____	____ ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+5	____	____	____ TR
TR Canalización:	+0	____	____	____ TR
TR Veneno:	+5	____	____	____ TR
TR Enfermedad:	+5	____	____	____ TR
Bonif. Defensiva (BD):	+20	+20	____	____ BD
BO Hechizos básicos:	+0	____	____	____ BO
Penalización por carga:	____	____	____	____ PE

Altura: 1,62 m.
Peso: 65 kg.
Pelo/ojos: Rubio/azules
Género/edad: Hembra/27
Reino: Esencia
Conducta: Formal
Personalidad: Cauta
Motivación: Conservar clan
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Rohírrico	5	
Oestron	5	
Dunael	3	
Silvano	2	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	90	+15
Agilidad	99	+20
Constitución	87	+5
Inteligencia	79	+5
Intuición	54	+0
Presencia	47	+0
Apariencia	94	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) _____	
2) _____	
3) _____	
4) _____	
5) _____	
6) _____	
7) _____	

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+5	+5	+15	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cuero	-40	-40	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Cuero Endurecido	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Cota de Malla	+5	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Coraza	-60	-60	-30	-20	-10	+10	+10	+10	+10	+10
Habilidades de Armas:										
De filo	+3	+6	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Contundentes	+58	+71	+84	+89	+94	+99	+104	+109	+114	+119
A dos manos	+33	+41	+49	+62	+75	+88	+96	+101	+106	+111
Arrojadizas	+8	+11	+14	+17	+20	+23	+26	+29	+32	+35
Proyectiles	+8	+11	+14	+22	+30	+38	+51	+64	+77	+83
Armas de asta	+3	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+65
Habilidades Generales:										
Trepar	+6	+7	+8	+9	+15	+16	+22	+28	+34	+40
Montar	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Nadar	-44	-43	-42	-41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
Rastrear	-24	-23	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+0	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Abrir cerraduras	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30
Desactivar trampas	+0	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Usar objetos	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Hechizos dirigidos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+5	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Desarrollo físico	60	73	86	99	112	125	138	151	164	177
Puntos de Poder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Conocimiento de las Cuevas	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20
Primeros auxilios	-25	-25	+5	+10	+10	+15	+15	+25	+35	+45
Forrajear	-30	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0

Historia de Balí Yelmorrojo: Crecí en las Colinas de Hierro, cerca de las fuentes del río Carnen. Allí viví con mi padre Náin, y pasé muchos veranos en expediciones hacia las Montañas Nubladas. Fue durante mi décimo viaje de este tipo cuando el dragón de hielo Lomaw se llevó la vida de Náin. Su muerte me puso al frente de mi familia y, aunque he decidido matar a esa bestia y llevarme su botín como pago por la muerte de mi padre, comprendo que debo dejar que pase el tiempo y mejorar mis habilidades. Otros miembros de mi raza se extrañan al contemplar mi paciencia, pero yo respeto y sigo las costumbres de los ancestros de mi padre. Nunca nos precipitamos. Guardamos el fuego en nuestro interior.

Ahora viajo en busca de un hacha exterminadora de dragones con la que pueda derrotar a Lomaw y completar mi misión. Mi hermano Gáli se quedó en casa, actuando en mi nombre mientras yo aprendía nuevas costumbres y finalizaba mi larga búsqueda. Es un robusto guerrero, y confío en él más que en ninguna otra persona.

Como todos los Náririm, tolero a los hombres del norte y soporto la presencia de los demás hildor bastante bien. Me muestro suspicaz con las blandas gentes de ciudad y con los pretenciosos elfos, especialmente los noldor. Aun así, trataré con cualquiera que me ayude a completar mi misión y me demuestre un honorable respeto.

Yo camino donde los demás cabalgan, empuñando las armas de mi linaje con orgullo. Desgraciadamente, me veo obligado a guardar mi yelmo mágico en la mochila. En lugar de asustar a los viajeros con mi terrible celada de acero, me cubro la cabeza con una capucha de color azul oscuro. Sin embargo, siempre que llevo puesta esta capucha encantada, puedo llamar a mi yelmo para que aparezca en mi cabeza y a cualquier arma para que aparezca en mi mano con una simple orden: *"¡Preparáos!"*

Peso total: 28,5 kilos *(sin mochila:* 10 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-30 kg.; -5: 31-40 kg.; -10: 41-50 kg.; -20: 51-60 kg.; -35: 61-70 kg.; -35: 51-60 kg.

Armadura de cota de malla (+10 BD)
Yelmo de acero y capucha azul (-5 a la Percepción, especial; ver historia)
Brazales y grebas (-5 a las BOs, -5 a las bonificaciones de MM)
Hacha de combate (+15 BO) (1,5 kg.) Honda (0,25 kg.)
Martillo de guerra (2,5 kg.) Bolsa (20 piedras) (1,5 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 7 mo, 7 mp, 7 mb, 7 me (0,5 kg.)

Mochila: (pueden contener 22,5 kg., pesa 1,5 kg.)
Lona embreada (2 kg) 15 metros de cuerda superior (3 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) Saco de dormir (2,5 kg.)
Juego de ganzúas (0,25 kg.) 7 antorchas (2,5 kg.)
Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)

Cultura/Raza: Enano — **Balí Yelmorrojo** — **Profesión:** Guerrero



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura	_____	-5	_____	_____MM
Cuero	_____	-5	_____	_____MM
Cuero endurecido	_____	-5	_____	_____MM
Cota de malla	_____	-5	_____	_____MM
Coraza	_____	-5	_____	_____MM
Habilidades de armas:				
De filo	_____	-5	_____	_____ BO
Contundentes	_____	-5	_____	_____ BO
A dos manos	_____	+10/-5	_____	_____ BO
Arrojadizas	_____	-5	_____	_____ BO
Proyectiles	_____	-5	_____	_____ BO
Armas de asta	_____	-5	_____	_____ BO
Habilidades generales:				
Trepar	_____	_____	_____	_____MM
Montar	_____	_____	_____	_____MM
Nadar	_____	_____	_____	_____MM
Rastrear	_____	_____	_____	_____ ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar	_____	_____	_____	_____ PE
Acechar/Esconderse	_____	_____	_____	_____ PE
Abrir cerraduras	_____	_____	_____	_____ ME
Desactivar trampas	_____	_____	_____	_____ ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas	_____	_____	_____	_____ ME
Usar objetos	_____	_____	_____	_____ ME
Hechizos dirigidos	_____	_____	_____	_____ BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción	_____	-5	_____	_____ ME
Desarrollo físico	_____	_____	_____	_____ PE
Puntos de Poder	_____	_____	_____	_____ PE
Conoc. de las cuevas	_____	_____	_____	_____ME, MM
Primeros auxilios	_____	_____	_____	_____ ME
Forrajear	_____	_____	_____	_____ ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+40	_____	_____	_____ TR
TR Canalización:	-5	_____	_____	_____ TR
TR Veneno:	+35	_____	_____	_____ TR
TR Enfermedad:	+35	_____	_____	_____ TR
Bonif. Defensiva (BD):	+0	+20	_____	_____ BD
BO Hechizos básicos:	+0	_____	_____	_____ BO
Penalización por carga:	_____	_____	_____	_____ PE

Altura: 1,45 m.
Peso: 83 kg.
Pelo/ojos: Negro/grises
Género/edad: Varón/25
Reino: Canalización
Conducta: Sobrio, silencioso
Personalidad: Pugnaz
Motivación: Proteger su raza
Alineamiento: Leyes/principios

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Khuzdul	5	
Oestron	5	
Sindarin	3	
Umítico	2	
Silvano	2	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	98	+25
Agilidad	77	+0
Constitución	93	+25
Inteligencia	63	+0
Intuición	55	-5
Presencia	43	-5
Apariencia	49	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) _____	
2) _____	
3) _____	
4) _____	
5) _____	
6) _____	
7) _____	

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35	+35
Cuero	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Cuero Endurecido	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Cota de Malla	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Habilidades de Armas:										
De filo	+23	+31	+39	+47	+60	+73	+81	+86	+91	+96
Contundentes	-12	-9	-6	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
A dos manos	-12	-9	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Arrojadizas	+3	+36	+39	+42	+45	+48	+51	+54	+57	+60
Proyectiles	+48	+61	+74	+87	+92	+97	+102	+107	+112	+117
Armas de asta	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+41	+49	+57	+65
Habilidades Generales:										
Trepar	+31	+32	+38	+39	+45	+46	+52	+53	+59	+60
Montar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Nadar	+36	+37	+38	+39	+40	+41	+42	+43	+44	+45
Rastrear	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+72	+74	+76
Abrir cerraduras	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Desactivar trampas	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Hechizos dirigidos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+67	+69	+71
Desarrollo físico	28	36	43	51	64	77	90	103	116	129
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acrobacia	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Remar	-10	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Primeros Auxilios	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Forrajear	+20	+25	+30	+35	+35	+35	+40	+45	+50	+55
Meditación	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45
Conocim. de los Cielos	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65

Historia de Camthalion: Siempre me ha gustado seguir a las criaturas que trepan y saltan por las más altas ramas de los bosques cercanos a mi hogar en Lindamar. Allí, entre los grandes árboles de Harlindon, aprendí a vivir cerca de las estrellas.

Al igual que mi hermano gemelo Haldamir, tengo un ojo verde y el otro ojo azul, aunque los míos son los contrarios que los suyos. Mi ojo derecho tiene un tono semejante al color del cielo, el mismo tono que tiene su ojo izquierdo. Nuestro mentor, el bardo Arovessë, solía decir que podíamos conocer "el otro lado del otro", el sentimiento que se escondía tras las palabras del otro hermano. Yo sólo sé que, no importa lo separados que estuviésemos, podíamos sentir los más temibles dolores y miedos del otro. Por eso sé que ahora mi hermano está muerto.

Haldamir se fue de casa hace dos años. Pensaba cabalgar hasta Lórien, y después hasta Belfalas en el sur de Gondor. Buscaba una campana que había sido forjada por nuestro tío abuelo para la Dama Galadriel, ya que se dice que dentro de ese místico instrumento hay un espejo que responde a las oscuras preguntas del espíritu y elimina todos los tormentos. Haldamir se sentía obligado a comprobar la veracidad de su historia tras la muerte de su joven amor, Lessien, y también por el ardiente deseo que sentía por visitar el mar. Ahora está perdido. Yo he decidido encontrarle.

Me gustan las bestias y los otros elfos, pero desconfío de los hombres. Odio el desdén con que tratan la naturaleza, y también su ansia por colonizar cada rincón de la tierra. Aun así, puedo soportar cualquier tormenta si es necesario. Llevo el arco largo mágico que Haldamir me regaló antes de partir. Soy lo suficientemente apto corno para viajar por los más transitados caminos de todo el noroeste de Endor sin temer a ningún peligro.

Peso total: 12,2 kilos *(sin morral:* 8 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-17 kg.; -5: 18-22 kg.; -10: 23-30 kg.; -15: 31-40 kg.; -20: 41-50 kg.; -25: 51-60 kg.; -40: 61-70 kg.; -50: 71-80 kg.

Daga (0,5 kg.)
Arco largo (+10 BO) (1,5 kg.)
Daga (0,5 kg.)
Espada ancha (2 kg.)
2 carcaj (20 flechas c.u) (3,5 kg.)
Caballo y equipo (a discreción del DJ)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 3 mp (0,5 kg.)

Morral: (pueden contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
15 metros de cuerda superior (3 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.)
Juego de ganzúas (0,25 kg.)
1 antorcha (2,5 kg.)
Gran Pan (1 semana, 2 kg.)



Altura: 1,92 m.
Peso: 96 kg.
Pelo/ojos: Rubio/azul-verde
Género/edad: Varón/27
Reino: Canalización
Conducta: Tranquilo, silenc.
Personalidad: Tran., contento
Motivación: Altruista
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Sindarin	5	
Oestron	5	
Silvano	5	
Quenya	4	
Waildyth	2	
Rohírrico	2	
Nahaiduk	2	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	90	+10
Agilidad	96	+25
Constitución	76	+10
Inteligencia	44	+0
Intuición	90	+15
Presencia	92	+20
Apariencia	87	–

Listas de hechizos — Nivel adquirido
1) Sendas de la Superficie _____ 1º
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____

Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles		+10		BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Acrobacia				MM
Remar				ME, MM
Primeros auxilios				ME
Forrajear				ME
Meditación				ME
Conoc. de los cielos				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0			TR
TR Canalización:	+15			TR
TR Veneno:	+20			TR
TR Enfermedad:	+110			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+25			BD
BO Hechizos básicos:	+0			BO
Penalización por carga:				PE

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Cuero	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Cuero Endurecido	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Cota de Malla	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Habilidades de Armas:										
De filo	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Contundentes	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+25	+25
A dos manos	-14	-13	-12	-11	-10	~9	-8	-7	~6	-5
Arrojadizas	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+71	+74
Proyectiles	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Armas de asta	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+71	+74
Habilidades Generales:										
Trepar	+61	+67	+73	+79	+85	+88	+91	+94	+97	+100
Montar	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Nadar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Rastrear	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acechar/Esconderse	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+75	+79
Abrir cerraduras	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Desactivar trampas	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+75
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Usar objetos	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Hechizos dirigidos	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Desarrollo físico	37	43	48	54	59	65	70	76	81	87
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acrobacia	+5	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Actuar	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Contorsiones	-15	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35
Forrajear	-20	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Oratoria	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Cantar	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50

Historia de Belefleca: Mi madre Malbicea solía decir: "*no tengas miedo de las serpientes, en especial de los hombres de Rohan*". Yo solía reírme de aquellas maravillosas historias y refranes, pero éste es el que mejor recuerdo. Sin embargo, y por extraño que parezca, no hice caso de su consejo. Todavía siento escalofríos cuando veo una serpiente, y sigo temiendo a los rohirrim. Domaré cualquier lobo por feroz que sea, y me enfrentaré a cualquier troll o cualquier orco, pero no caminaré entre las serpientes o me enfrentaré a un hombre de Rohan. Se trata de un extraño miedo provocado por una canción que escuché cuando sólo era un crío. Todavía no he podido sacudirme esa sensación.

Sin embargo, me gusta viajar, en especial por las tierras agrestes, y he decidido registrar mis viajes, tanto en verso como en prosa. Por esa razón abandoné mi hogar ancestral en Cillien-o-Cilstrem, en Dunfearan. Equipado únicamente con una fuerte lanza, un escudo, un hacha y un libro de preciosos pellejos para escribir, he salido en busca de aventuras dignas de recordarse. Espero ganarme un lugar en la rica historia de mi pueblo. Mi hermana Mára predijo mi fama, y estoy seguro de que a lo largo de mis prolongados viajes, sus predicciones se cumplirán.

Sin duda soy un individuo cabezota e insolente, y me gusta cantar canciones a la menor insinuación o capricho. Mis hermanos brunos me consideran hablador, pero los demás pueblos creen que soy demasiado bullicioso. Puede que los hombres de las colinas sean ruidosos por naturaleza, pero nosotros no somos tan monótonos ni tan aburridos como esos quejicas. Me río cuando les oigo quejarse.

Peso total: 22,2 kilos *(sin mochila:* 13 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-17 kg.; -10: 18-22 kg.; -15: 23-30 kg.; -20: 31-40 kg.; -25: 41-50 kg.; -35: 51-60 kg.; -50: 61-70 kg.

Escudo (+25 BD, especial) (7,5 kg.) Lanza (+15 BO) (2 kg.)
Hacha (2,5 kg.) Daga (0,5 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 2 mp, 9 mb, 6 mc, 7 me (0,5 kg.)

Mochila: (pueden contener 10 kg., pesa 1 kg.)
15 metros de cuerda superior (3 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) Saco de dormir (2,5 kg.)
Juego de ganzúas (0,25 kg.) 2 antorchas (2,5 kg.)
Libro de pellejos para escribir (0,5 kg.)
Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)

Cultura/Raza: Dunlendino — **Belefleca** — **Profesión:** Explorador



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura	____	____	____	____MM
Cuero	____	____	____	____MM
Cuero endurecido	____	____	____	____MM
Cota de malla	____	____	____	____MM
Coraza	____	____	____	____MM
Habilidades de armas:				
De filo	____	____	____	____ BO
Contundentes	____	____	____	____ BO
A dos manos	____	____	____	____ BO
Arrojadizas	____	____	____	____ BO
Proyectiles	____	____	____	____ BO
Armas de asta	____	+15	____	____ BO
Habilidades generales:				
Trepar	____	____	____	____MM
Montar	____	____	____	____MM
Nadar	____	____	____	____MM
Rastrear	____	____	____	____ ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar	____	____	____	____ PE
Acechar/Esconderse	____	____	____	____ PE
Abrir cerraduras	____	____	____	____ ME
Desactivar trampas	____	____	____	____ ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas	____	____	____	____ ME
Usar objetos	____	____	____	____ ME
Hechizos dirigidos	____	____	____	____ BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción	____	____	____	____ ME
Desarrollo físico	____	____	____	____ PE
Puntos de Poder	____	____	____	____ PE
Acrobacia	____	____	____	____MM
Actuar	____	____	____	____ ME
Contorsiones	____	____	____	____ME, MM
Forrajear	____	____	____	____ ME
Oratoria	____	____	____	____ ME
Cantar	____	____	____	____ ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0	____	____	____ TR
TR Canalización:	+5	____	____	____ TR
TR Veneno:	+10	____	____	____ TR
TR Enfermedad:	+10	____	____	____ TR
Bonif. Defensiva (BD):	+10	+25	____	____ BD
BO Hechizos básicos:	+0	____	____	____ BO
Penalización por carga:	____	____	____	____ PE

Altura: 1,75 m.
Peso: 88 kg.
Pelo/ojos: Castaño/marron
Género/edad: Varón/20
Reino: Canalización
Conducta: Animado
Personalidad: Emocional
Motivación: Egocéntrico
Alineamiento: Religioso

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Dunael	5	
Oestron	5	
Púkael	1	
—	—	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	76	+10
Agilidad	90	+10
Constitución	91	+10
Inteligencia	36	+0
Intuición	79	+5
Presencia	81	+5
Apariencia	52	–

Listas de hechizos — Nivel adquirido

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin Armadura:* +50 en todos los niveles — *Cuero: +0* en todos los niveles — *Cuero endurecido: -10* en todos los niveles — *Cota de malla:* -90 en todos los niveles — *Coraza: - 105* en todos los niveles.										
Habilidades de Armas:										
De filo	-14	-8	-2	+4	+10	+16	+22	+28	+34	+40
Contundentes	-44	-43	-42	41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
A dos manos	-44	-43	-42	-41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
Arrojadizas	+51	+52	+53	+54	+55	+56	+57	+58	+59	+60
Proyectiles	+56	+62	+68	+74	+80	+86	+92	+98	+101	+104
Armas de asta	-44	-43	-42	-41	-40	-39	-38	-37	-36	-35
Habilidades Generales:										
Trepar	+56	+62	+68	+74	+80	+86	+92	+98	+101	+104
Montar	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Nadar	+46	+47	+48	+49	+50	+51	+52	+53	+54	+55
Rastrear	-24	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Acechar/Esconderse	+27	+34	+41	+48	+55	+59	+63	+67	+71	+75
Abrir cerraduras	+17	+29	+41	+53	+60	+64	+68	+72	+76	+80
Desactivar trampas	+12	+19	+26	+33	+45	+57	+64	+68	+72	+76
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Hechizos dirigidos	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+28	+36	+44	+52	+60	+68	+73	+78	+83	+88
Desarrollo físico	47	52	58	63	69	74	80	85	91	96
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acrobacia	+15	+45	+45	+50	+50	+55	+55	+60	+60	+65
Evaluar	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15	+15
Contorsiones	+15	+15	+45	+45	+50	+50	+55	+55	+60	+60
Primeros Auxilios	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15
Cordelería	-25	-25	+5	+5	+5	+10	+10	+10	+15	+15
Maña	-30	-30	-30	-30	-30	-30	0	+5	+10	+15

Historia de Boffo Nortuk: Mi nombre es Boffo Nortuk, ya que soy de la línea de los Tuk de Oatbarton, y mi tío, Boffo Tuk, era el favorito de mi madre Isumelia. De joven había patrullado junto a los Montaraces del Norte, ayudándoles a vigilaar la frontera cercana a las Colinas del Crepúsculo, y mi madre pensaba que eso era tan estupendo como un pastel caliente doble de crema en una fría mañana de invierno.

Nosotros los Tuk somos Albos. Somos altos, rubios y esbeltos, y bastante raros si se tiene en cuenta la apariencia normal de un mediano, y nos gusta mucho explorar. Dicen que tenemos en nuestro interior un incesante deseo por viajar. Es cierto, en especial en la rama de los Nortuk. A diferencia de nuestros parientes en la Cuaderna del Oeste, nos gusta vivir en la frontera con las frías e inhóspitas Tierras del Norte.

No estoy muy seguro de por qué me fui de casa. Creo que fue porque me gustan tanto los acertijos que debía encontrar la razón que había llevado a mi tío a embarcarse en su extraña misión. Sólo me dejó tres cosas: una espada mágica (una daga), una bolsa llena de rocas de río encantadas, y un pergamino con las siguientes palabras escritas:

"Llega lejos, apretando manos con su nariz
que trae la lluvia siempre que sopla.
Bendice las piedras con su postura."

He decidido resolver este rompecabezas, no importa cuánto tenga que viajar. Después de todo, llevo el nombre de mi tío.

***Nota:** Sin que lo sepa Boffo, cada una de sus piedras contiene en realidad un hechizo de nivel 1-3 –a su elección- que se activará cuando la piedra sea arrojada y que afectará al lugar al que golpee. Los guijarros proceden del lejano Mûmakan, y fueron encantados por Mûmathûmûr, el rey de los olifantes.*

Así que allá voy, hacia Gondor, donde Boffo Tuk ganó y perdió una vez toda su fortuna. Espero que por el camino me encuentre con uno o dos elfos, y también espero evitar a esos desagradables lobos de las montañas. Ya veremos.

Peso total: 7,5 kilos *(sin morral:* 3 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-7 kg.; - 20: 8-12 kg.; -35: 13-17 kg.; -60: 18-22 kg.; 80: 23-30 kg.

Honda (0,2 kg.) — Daga (+5 BO, 0,5 kg.)
1 bolsa (20 piedras) (1,5 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 7 mp, 3 mb, 2 mc, 6 me (0,5 kg.)
Juegos de ganzúas (+10 a las maniobras para Abrir Cerraduras y Desactivar Trampas) (0,2 kg.)

Morral: (pueden contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
8 metros de cuerda superior (0,7 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) — Saco de dormir (pequeño 0,5 kg.)
Pipa e hierba para pipa (0,2 kg.) — Gran Pan (1 semana, 1 kg.)
Bolsa con 12 "rocas fluviales" (especial; ver su historia)

Cultura/Raza: Hobbit (Albo) — **Boffo Nortuk** — **Profesión:** Explorador



Altura: 1,12 m.
Peso: 31 kg.
Pelo/ojos: Castaño/marron
Género/edad: Varón/31
Reino: Canalización
Conducta: Descuidado
Personalidad: Alegre
Motivación: Curiosidad
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Kuduk	5	
Oestron	5	
Dunael	2	
Silvano	1	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	56	-20
Agilidad	100	+40
Constitución	92	+25
Inteligencia	69	+0
Intuición	78	+5
Presencia	49	-5
Apariencia	61	–

Listas de hechizos — Nivel adquirido

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____

Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo		+5		BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras		+10		ME
Desactivar trampas		+10		ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Acrobacia				MM
Evaluar				ME
Contorsionismo				ME, MM
Primeros auxilios				ME
Cordelería				ME
Maña				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+50			TR
TR Canalización:	+20			TR
TR Veneno:	+55			TR
TR Enfermedad:	+40			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+40			BD
BO Hechizos básicos:	+0			BO
Penalización por carga:				PE

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-35	-35	-35	-35	-35	-5	-5	-5	-5	-5
Cuero endurecido	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Cota de malla	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Coraza	-65	-65	-65	-65	-65	-65	-35	-30	-25	-20
Habilidades de Armas:										
De filo	-4	-3	-2	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Contundentes	+51	+62	+73	+76	+79	+82	+85	+88	+91	+94
A dos manos	-4	-3	-2	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Arrojadizas	+11	+12	+13	+14	+15	+21	+27	+33	+39	+45
Proyectiles	-19	-18	-17	-16	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Armas de asta	-4	-3	-2	-1	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Habilidades Generales:										
Trepar	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+65
Montar	-19	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Nadar	-39	-38	-37	-36	-35	-34	-33	-32	-31	-30
Rastrear	+11	+12	+13	+19	+20	+26	+27	+33	+34	+40
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	1	2
Acechar/Esconderse	+2	+9	+16	+23	+30	+37	+49	+61	+65	+69
Abrir cerraduras	+22	+29	+41	+48	+60	+67	+71	+75	+79	+83
Desactivar trampas	+17	+29	+36	+48	+55	+67	+71	+75	+79	+83
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Usar objetos	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Hechizos dirigidos	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+23	+31	+39	+47	+55	+63	+71	+79	+84	+89
Desarrollo físico	42	47	53	58	64	69	75	80	86	91
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Evaluar	-20	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Conoc. de las Cuevas	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Diplomacia	-20	+10	+10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35
Primeros Auxilios	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Forrajear	+10	+10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35

Historia de Dwalin: Soy Dwalin, hijo de Drúin; vengo del Nan Náririm, el "Valle de los Enanos" escondido en la vertiente oriental de las Montañas Azules. Crecí allí y en las minas de las colinas de la cercana Numeriador. Me relacioné con los eldar y los dúnedain cuando todavía era joven, y por lo tanto no siento ningún prejuicio por esas nobles razas. Por el contrario, lo único que siento hacia los orcos y trolls que de vez en cuando acechan mi tierra natal es un profundo odio.

Me parezco mucho a la gente de mi raza, ya que me tomo a mis amigos y a mis enemigos muy en serio. Por lo tanto, cuando mi compañero de infancia, Báin, me pidió que le acompañara en dos expediciones hacia las Colinas de Hierro, lo hice como explorador. El me recompensó con un poco de oro y unos cuantos nuevos contactos entre los comerciantes, por no mencionar su siempre agradable compañía.

Báin me salvó la vida cuando fuimos atacados por unas arañas gigantes en el Bosque Negro, cerca del sendero que los elfos llaman el Camino de los Enanos. Por lo tanto, le debo la vida. Sin embargo, ahora él ha quedado tullido debido a una escaramuza que tuvo con un grupo de trolls de las colinas en los Páramos Fríos, y me pidió que le devolviera el favor recuperando el martillo que perdió en la refriega. Se trata de un símbolo mágico de su linaje, un martillo exterminador de dragones que contiene el espíritu de sus ancestros. Báin cree que se encuentra en alguna guarida de trolls cerca de Rhudaur. Sólo espero que no se haya perdido o lo hayan cambiado. Mis actuales viajes me llevan a completar esta misión, pero puede que pase algún tiempo hasta que posea la fuerza y las aptitudes necesarias para llevar a cabo la tarea. En la actualidad, viajo en busca del poder, la experiencia y las herramientas que necesito.

Peso total: 30,7 kilos (sin mochila: 11,7 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-22 kg.; - 10: 23-30 kg.; - 15: 31-40 kg.; -20: 41-50 kg.; -40: 51-60 kg.

Cota de malla — 2 dagas (1 kg.)
Escudo (+25 BD) (7,5 kg.) — Maza (+ 15 BO) (2,5 kg.)
Juego de ganzúas (+10 a las tiradas de Abrir Cerraduras y Desactivar Trampas) (0,2 kg.)

Ropas y efectos personales
(incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 7 mo, 4 mp, 8 mb, 7 me (0,5 kg.)

Mochila: (puede contener 22,5 kg., pesa 1,5 kg.)
Lona embreada (2 kg.) — Saco de dormir (2,5 kg.)
30 mts de cuerda superior (3 kg.) — 5 antorchas (2,5 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) — Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)

Cultura/Raza: Enano — **Dwalin** — **Profesión:** Explorador



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes		+15		BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras		+10		ME
Desactivar trampas		+10		ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Evaluar				ME
Conoc. de las cuevas				ME, MM
Diplomacia				ME
Primeros auxilios				ME
Forrajear				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+45			TR
TR Canalización:	+5			TR
TR Veneno:	+25			TR
TR Enfermedad:	+25			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+5	+25		BD
BO Hechizos básicos:	+0			BO
Penalización por carga:				PE

Altura: 1,42 m.
Peso: 75 kg.
Pelo/ojos: Negro/marrones
Género/edad: Varón/23
Reino: Canalización
Conducta: Sobrio/silenc.
Personalidad: Suspicaz
Motivación: Materialista
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Khuzdul	5	
Oestron	5	
Sindarin	3	
Umítico	2	
Silvano	2	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	96	+20
Agilidad	90	+5
Constitución	56	+15
Inteligencia	77	+5
Intuición	92	+5
Presencia	41	-5
Apariencia	77	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) _____	
2) _____	
3) _____	
4) _____	
5) _____	
6) _____	
7) _____	

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
Cuero	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Cuero endurecido	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cota de malla	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Coraza	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Habilidades de Armas:										
De filo	+11	17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
Contundentes	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
A dos manos	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Arrojadizas	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5
Proyectiles	+41	+47	+53	+59	+65	+71	+77	+80	+83	+86
Armas de asta	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Habilidades Generales:										
Trepar	+31	+32	+33	+34	+35	+36	+37	+38	+39	+40
Montar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Nadar	+36	+37	+38	+39	+40	+41	+42	+43	+44	+45
Rastrear	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	1	2	3	4	5	7	8	9	10
Acechar/Esconderse	+47	+54	+61	+68	+75	+82	+86	+90	+94	+98
Abrir cerraduras	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Desactivar trampas	+17	+24	+31	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+90
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Usar objetos	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Hechizos dirigidos	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+86	+91	+96
Desarrollo físico	21	27	32	38	43	49	54	60	65	71
Puntos de Poder	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Acrobacia	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Primeros Auxilios	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Forrajear	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Meditación	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35
Tocar flauta	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55	+55	+60
Maña	+5	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75

Historia de Lóthiniel: Como mi nombre indica, amo las flores. Siempre he disfrutado en las floridas cañadas que rodean mi boscosa tierra natal. Iluminan mi espíritu y me hacen cantar. Así que cada primavera, desde que tengo uso de razón, me dedico a caminar siguiendo un circuito en torno al Reino Boscoso del que procedo. Me alejo de Bosqueverde, hasta llegar a las orillas del Lago Largo, las colinas falderas de las Montañas Grises y el Valle del Anduin, siempre cuidando de las flores fragantes que ilumina el sol. Mi padre, Aroníril, caminaba antiguamente conmigo, enseñándome las costumbres de un explorador. Ahora camino sólo o con mi hermana Calmiriel.

El año pasado descubrí un hecho terrible: algo o alguien estaba envenenando lentamente las flores de Rhovanion. Decidí descubrir quién era el culpable y detener sus atroces planes, y me equipé para viajar hacia el sur a través del bosque. Sin embargo, antes de que pudiera partir, mi padre me llevó ante el rey élfico, que me explicó cuál era la verdadera magnitud del peligro e intentó disuadirme de llevar a cabo el plan que había trazado. Escuché, pero me negué a abandonar mi misión. Mi padre habló a continuación sobre una poción llamada Olvialë. Cuando se aplicaba sobre cualquier brote vegetal, podía curar cualquier mal que sufriera la planta.

Ahora viajo en busca de esa legendaria medicina, que se dice es tan rara como todos los remedios herbales. Mi búsqueda puede parecer extraña o inútil, pero no me importa. Puede que los demás me consideren estúpida o ingenua, pero yo me fío de mi optimismo y de mi fe en las causas perdidas. No pretendo dañar a nada ni a nadie, salvo a quienes estén dispuestos a dañar a los indefensos, en especial a mis amadas plantas.

No llevo mucho equipo. Sin embargo, mi padre me entregó un ligero arco de gran calidad y una daga mágica como defensa. Ambas me proporcionan la seguridad suficiente como para viajar tranquila.

Peso total: 8,5 kilos *(sin morral:* 5,5 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-7 kg.; -10: 8~12 kg.; -15: 13-17 kg.; -20:1822 kg.; -30: 23-30 kg.; -35: 31-40 kg.; -40: 41-50 kg.; -60: 51-60 kg.

Arco compuesto (0,5 kg.) — Carcaj (20 flechas) (2 kg.)
Flauta (0,2 kg.) — Espada ancha (2 kg.)
Daga (0,2 kg., si se empuña con la mano izquierda, actúa como un escudo, sólo contra los ataques cuerpo a cuerpo; +25 BD)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas).
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 3 mp, 9 mb, 3 mc, 6 me (0,5 kg.)

Morral: (puede contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
8 metros de cuerda (0,7 kg.) — 1 antorcha (0,5 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) — Juego de ganzúas (0,2 kg.)
Pan del Camino (1 semana, 0,5 kg.)

Cultura/Raza: Elfa Silvana — **Lóthiniel** — **Profesión:** Exploradora



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Acrobacia				MM
Primeros Auxílios				ME
Forrajear				ME
Meditación				ME
Tocar flauta				ME
Maña				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+15			TR
TR Canalización:	+10			TR
TR Veneno:	+15			TR
TR Enfermedad:	+105			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+20	+25		BD
BO Hechizos básicos:	+0			BO
Penalización por carga:				PE

Altura: 1,72 m.
Peso: 57 kg.
Pelo/ojos: Rubio rojizo/azules
Género/edad: Hembra/29
Reino: Esencia
Conducta: Animada
Personalidad: Amante diversión
Motivación: "La vida es un juego"
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Silvano	5	
Oestron	5	
Quenya	4	
Sindarin	4	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	43	+0
Agilidad	90	+20
Constitución	78	+5
Inteligencia	95	+15
Intuición	79	+10
Presencia	87	+10
Apariencia	94	–

Listas de hechizos — Nivel adquirido

1) Sendas de apertura _____ 1º
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
Cuero endurecido	-5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cota de malla	-10	-10	+0	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Coraza	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Habilidades de Armas:										
De filo	+47	+59	+71	+83	+87	+91	+95	+99	+103	+107
Contundentes	+2	+4	+6	+S	+10	+12	+14	+16	+18	+20
A dos manos	+32	+35	+36	+38	+40	+42	+44	+46	+48	+50
Arrojadizas	-13	-11	-9	-7	-5	-3	- 1	+1	+3	+5
Proyectiles	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Armas de asta	+32	+34	+36	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+80
Habilidades Generales:										
Trepar	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Montar	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Nadar	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Rastrear	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+75
Abrir cerraduras	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Desactivar trampas	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Hechizos dirigidos	-15	-15	-15	-15	~15	-15	-15	-15	-15	-15
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Desarrollo físico	49	55	61	67	73	79	85	91	97	103
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acrobacia	-15	-15	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15
Conoc. de las cuevas	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45
Cocinar	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Hacer flechas	-15	-15	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cordelería	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Conoc. de los cielos	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10

Historia de Galadhil: Desde que tengo uso de razón, he sido un hombre silencioso y reservado. Me interesan las cosas extrañas o imperfectas, y también las señales sutiles, los colores fríos y las obras de arte irreverentes. Respeto la moderación, el honor y las pasiones fuertes.

Nací en Bar Baranorn, en la región de Rúaduin (O. "Rood") en Arthedain. Era el tercer hijo (y el menor) de la Casa de Galborn. Mi padre, Haldrahir, y mi madre, Alarien, me criaron con cariño, especialmente después de que los lobos blancos mataran a mi hermano Androhir durante el terrible invierno de mi cuarto año. Cuando nuestra familia se vio obligada a abandonar nuestras agotadas tierras dos años después, pasé la mayor parte del tiempo cazando, trampeando y pescando con mi padre. Al mismo tiempo, me preparaba para el servicio militar con mi tío, un Montaraz del Norte llamado Galadan que lideraba una compañía que patrullaba los Páramos de Etten.

Sin embargo, los acontecimientos conspiraron para desbaratar mis planes cuando una banda de Dunlendinos asesinó a mi padre y raptaron a mi hermana Elenien durante una cálida y lluviosa noche del verano pasado. En la actualidad, espero ajustar las cuentas a esos viles asesinos antes de hacer planes para el futuro. Encontraré a Elenien, recuperaré a Carvegil (S. "Espada Roja"), la espada mágica de mis antepasados y el símbolo del antiguo y noble linaje de Galborn del Ojo Rojo. Soy amigo fiel de Elfos y Medianos, y enemigo encarnizado de Lobos y Dunlendinos.

Esgrimo una espada ancha forjada hace mucho en Annúminas, regalo de mi tío Galadan. Se llama Maldavegil (S. "Espada de oro"), y es la espada gemela de Carvegil. Esta arma lleva damasquinado de mithril y tiene un diamante en su pomo que brilla con un fulgor dorado cuando toca algún veneno dañino.

Peso total: 36,5 kilos *(sin mochila:* 17,5 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-50 kg.; -5: 51-60 kg.; - 10: 61-70 kg.; -20: 71-80 kg.

Armadura de cuero endurecido Yelmo de cuero (-5 a la Percepción)
Escudo (+25 BD) (7,5 kg.) Espada ancha (+15 BO)(1,5 kg.)
Arco compuesto (1,5 kg.) 2 carcaj (20 flechas cada uno) (3,5 kg.)
Daga (0,5 kg.) Hacha (2,5 kg.)

Ropas y efectos personales
(incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas) Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 4 mp, 8 mb, 7 mc, 5 me (0,5 kg.)

Mochila: (puede contener 22,5 kg., pesa 1,5 kg.)
Lona embreada (2 kg). 30 metros de cuerda superior (3 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) Saco de dormir (2,5 kg.)
5 antorchas (2,5 kg.) Raciones de viaje (1 semana, 7 kg.)



Altura: 1,92 m.
Peso: 112 kg.
Pelo/ojos: Negro/grises
Género/edad: Varón/23
Reino: Canalización
Conducta: Severo
Personalidad: Serio, centrado
Motivación: Destruir el mal
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Adunaico	4	+1/2º
Oestron	5	
Quenya	2	+1/10º
Sindarin	4	+1/3º
Rohírrico	3	+1/4º
Hobbítico	1	+1/7º,9º
Silvano	1	+1/6º,8º

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	98	+25
Agilidad	91	+10
Constitución	90	+20
Inteligencia	44	+0
Intuición	85	+5
Presencia	63	+5
Apariencia	82	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) Sendas del movimiento	1º
2) Formas de la Naturaleza	3º
3) Maestría de los caminos	6º
4) Sendas de la Naturaleza	8º
5) Sendas de la Superficie	10º
6)	
7)	

Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo		+15		BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción		-5		ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder				PE
Acrobacia				MM
Conoc. de los cuevas				ME, MM
Cocinar				ME
Hacer flechas(h. trabajo)				ME
Cordelería				ME
Conoc. de los cielos				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0			TR
TR Canalización:	+5			TR
TR Veneno:	+25			TR
TR Enfermedad:	+25			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+10	+25		BD
BO Hechizos básicos:	+0			BO
Penalización por carga:				PE

Equipo y Dinero

Notas

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra:										
Sin Armadura	+20	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Cuero	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero endurecido	-40	-40	-40	-40	-40	-40	-40	-40	-40	-40
Cota de malla	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60	-60
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Habilidades de Armas:										
De filo	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Contundentes	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
A dos manos	+17	+24	+31	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+80
Arrojadizas	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+85
Proyectiles	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+76	+83	+87
Armas de asta	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Habilidades Generales:										
Trepar	+58	+66	+74	+82	+90	+98	+106	+111	+116	+121
Montar	+18	+21	+24	+27	+30	+33	+36	+39	+42	+45
Nadar	+23	+26	+29	+32	+35	+38	+41	+44	+47	+50
Rastrear	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	~25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+66	+70	+74	+78
Abrir cerraduras	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Desactivar trampas	-15	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Usar objetos	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Hechizos dirigidos	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Desarrollo físico	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
Puntos de Poder	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acrobacia	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75	+80	+85
Conoc. de los animales	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54
Primeros auxilios	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Forrajear	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70
Conoc. de las plantas	+25	+25	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54
Conoc. de los cielos	-15	-15	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30

Historia de Skutilla: Creo en el antiguo refrán de los hombres del norte que reza *"Dejalo estar, menos será más"*. De no ser por este dicho, mi pueblo, los hombres de los bosques de Rhovanion, habría perecido hace tiempo. Somos pocos en número, y tampoco tenemos muchas riquezas materiales.

Mi madre, Skudaswinth, me trajo al mundo mientras estaba viajando desde Buhr Widu hacia su hogar en la ciudad de los hombres de los bosques, que se encuentra en el oscuro Bosque Negro. Dicen los supersticiosos que quien nace en el camino vivirá del camino, y parece ser que es cierto. Aunque no me gustan los extranjeros, y menos aún las nuevas culturas, he pasado los últimos años viajando por muchos sitios.

No hace mucho tiempo viajé para ver a un pariente algo reclusivo que vivía en un flet justo al sur y al oeste de la Ensenada Este. Su nombre era Borvacer, y crecimos juntos aprendiendo las extrañas costumbres de la "Magia de Bérna". Estudiamos la magia de los bosques durante cinco años.

Mi viaje acabó en desgracia. Al llegar al hogar boscoso de Borvacer, lo único que vi fue humo. Deslizándome hasta la base del ancho roble sobre el que descansaba el flet, me tropecé con el cadáver mutilado de mi amigo. Había otros signos de lucha violenta, y algunos de ellos indicaban que la mujer de Borvacer y sus dos hijos habían sido secuestrados por los atacantes. Las heridas y las huellas me dijeron que una banda de hombres del este había matado a mi compatriota y esclavizado a su familia. Tras enterrar a mi amigo caído, juré liberar a sus familiares y vengar su muerte.

Ahora viajo hacia el sur, empuñando mi cayado mágico, en dirección a las costas de Gondor, esperando encontrar el rastro de los hombres del este esclavistas.

Peso total: 17 kilos *(sin mochila:* 7 kg.)
Penalización por carga: 0: 0- 17 kg.; -5: 18-22 kg.; -10: 23-30 kg.; -15: 31-40 kg.; -20: 41-50 kg.; -25: 51-60 kg.; -40: 61-70 kg.; -50: 71-80 kg.

Armadura de cuero (+15 BD)
Cayado (+10 BO) (1,5 kg.) — Hacha (2,5 kg.)
Arco corto (1 kg.) — 1 carcaj (20 flechas) (2 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 2 mp, 4 mb, 3 mc, 7 me (0,5 kg.)

Mochila: (puede contener 10 kg., pesa 1 kg.)
Saco de dormir (2,5 kg.) — Juego de ganzúas (0,2 kg.)
15 mts de cuerda superior (1,5 kg.) — 5 antorchas (2,5 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) — Gran pan (1 semana, 2 kg.)

Cultura/Raza: Hombre de los Bosques — **Skutilla** — **Profesión:** Montaraz



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura	____	____	____	____MM
Cuero	____	____	____	____MM
Cuero endurecido	____	____	____	____MM
Cota de malla	____	____	____	____MM
Coraza	____	____	____	____MM
Habilidades de armas:				
De filo	____	____	____	____ BO
Contundentes	____	____	____	____ BO
A dos manos	____	+10	____	____ BO
Arrojadizas	____	____	____	____ BO
Proyectiles	____	____	____	____ BO
Armas de asta	____	____	____	____ BO
Habilidades generales:				
Trepar	____	____	____	____MM
Montar	____	____	____	____MM
Nadar	____	____	____	____MM
Rastrear	____	____	____	____ ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar	____	____	____	____ PE
Acechar/Esconderse	____	____	____	____ PE
Abrir cerraduras	____	____	____	____ ME
Desactivar trampas	____	____	____	____ ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas	____	____	____	____ ME
Usar objetos	____	____	____	____ ME
Hechizos dirigidos	____	____	____	____ BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción	____	____	____	____ ME
Desarrollo físico	____	-	____	____ PE
Puntos de Poder	____	____	____	____ PE
Acrobacia	____	____	____	____MM
Conoc. de los animales	____	____	____	____ ME
Primeros Auxilios	____	____	____	____ ME
Forrajear	____	____	____	____ ME
Conoc. de las plantas	____	____	____	____ ME
Conoc. de los cielos	____	____	____	____ ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0	____	____	____ TR
TR Canalización:	+10	____	____	____ TR
TR Veneno:	+10	____	____	____ TR
TR Enfermedad:	+10	____	____	____ TR
Bonif. Defensiva (BD):	+15	+15	____	____ BD
BO Hechizos básicos:	+0	____	____	____ BO
Penalización por carga:	____	____	____	____ PE

Altura: 1,82 m.
Peso: 97 kg.
Pelo/ojos: Rubio/verdes
Género/edad: Varón/19
Reino: Canalización
Conducta: Reservado
Personalidad: Reclusivo
Motivación: "Vive y deja vivir"
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Nahaiduk	5	
Oestron	5	
Sindarin	3	
—	—	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	78	+10
Agilidad	95	+15
Constitución	90	+10
Inteligencia	54	0
Intuición	93	+10
Presencia	46	0
Apariencia	53	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) Maestría de los caminos	____ 2º
2) Sendas de la superficie	____ 5º
3) Sendas del movimiento	____ 7º
4) Formas de la Naturaleza	____ 10º
5) _____	
6) _____	
7) _____	

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin armadura:* +20 en todos los niveles — *Cuero: -25* en todos los niveles — *Cuero endurecido: - 10* en todos los niveles — *Cota de malla:* -65 en todos los niveles — *Coraza:* -80 en todos los niveles.										
Habilidades de Armas:										
De filo	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Contundentes	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+65
A dos manos	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10
Arrojadizas	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Proyectiles	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+74	+77
Armas de asta	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Habilidades Generales:										
Trepar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Montar	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Nadar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Rastrear	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Abrir cerraduras	-9	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Desactivar trampas	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+21	+22	+28	+29	+35	+36	+42	+43	+49	+50
Usar objetos	-24	+7	+8	+14	+15	+21	+22	+28	+29	+35
Hechizos dirigidos	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Desarrollo físico	21	27	32	38	43	49	54	60	65	71
Puntos de Poder	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
BO para hechizos básicos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Actuar	+0	+0	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Evaluar	-10	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Diplomacia	-15	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Primeros auxilios	-10	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
Tocar el arpa (habilidad de Arte)	+30	+35	+40	+45	+50	+52	+54	+56	+58	+60
Conocimiento nº 1 *	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40
Conocimiento nº 2*	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40
Conocimiento nº 3*	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40
Conocimiento nº 4*	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40

Historia de Widonu: Amo la música, el buen vino tinto, las amistades sólidas y el gozo de encontrar un placer aún no descubierto. Mi madre Tardonu era igual que yo, y mi padre Wagyora también. Antes de que murieran en las tormentosas aguas de] gran Mar Interior, el "Mar de los Toneles", me enseñaron a afrontar la vida como si fuera un amante a la espera de un fuerte abrazo.

Nací y crecí en la ciudad de Riavod. Se trata de un viejo puerto cosmopolita situado cerca de la confluencia entre el río Corriente y el mar de Rhûn, y a menudo se le conoce con el nombre de la "Encrucijada de Endor". Su bullicioso puerto es frecuentado por numerosas culturas diferentes; es un lugar en el que dar una simple vuelta a la manzana podría significar encontrarse con tribus enteras que llevan docenas de estandartes diferentes y hablan otros tantos idiomas.

Por lo tanto, resulta extraño que me acostumbrara a aquel ambiente rápidamente. Por la noche me dedicaba a salir con mis amigos, y ganaba algún dinero tocando canciones con mi arpa encantada. Mi padre, que era comerciante de vinos, intentaba al principio dominarme un poco; pero finalmente, decidió que llevara la vida que quisiera en aquellas calles. Sus frecuentes viajes le mantenían fuera de la ciudad durante la mayor parte del tiempo, y mi madre no tenía muchas razones para reprenderme por mi comportamiento. Ella había crecido de la misma forma. Así que me hice fuerte y me establecí como cantante profesional.

No hace mucho tiempo conocí a un joven encantador procedente de la tierra de Gondor. Su nombre era "Himramir". Comimos juntos algunas veces y hablamos de hacer algún viaje juntos. Sin embargo, él desapareció repentinamente, llevándose un broche de cobre y zafiros que mi madre me había regalado poco después de mi nacimiento. Me sentí traicionada, y decidí seguir su polvoriento rastro para reclamar mi herencia. Por eso me dedico a la búsqueda y la exploración.

* — El DJ debe elegir (o dejar que el jugador elija) cuatro habilidades de conocimientos para el personaje. (Consultar la descripción de su raza).

Peso total: 17 kilos *(sin morral:* 7 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-7 kg.; - 10: 8-12 kg.; - 15: 13-17 kg.; -25: 18-22 kg.; -35: 23-30 kg.; -55: 31-40 kg.

Arco compuesto (1,5 kg.)
Carcaj (20 flechas) (2 kg.)
Daga (0,5 kg., si se empuña con la mano izquierda actúa como un escudo sólo contra ataques cuerpo a cuerpo; +25 BD)
Maza (2 kg.)
Arpa (sumando de hechizos +2, 1 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 10 mp, 8 mb, 3 me, 2 mc (0,5 kg.)

Morral: (puede contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
Saco de dormir (1,5 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.)
Gran pan (1 semana, 2 kg.)
Juego de ganzúas (0,2 kg.)
1 antorcha (0,5 kg.)



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder		+2 sumando		PE
Actuar				ME
Evaluar				ME
Diplomacia				ME
Primeros Auxilios				ME
Tocar el Arpa (hab. Arte)				ME
Conocimiento nº1*				ME
Conocimiento nº2*				ME
Conocimiento nº3*				ME
Conocimiento nº4*				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+15			TR
TR Canalización:	+0			TR
TR Veneno:	+5		+30	TR
TR Enfermedad:	+5			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+15	+25		BD
BO Hechizos básicos:				BO
Penalización por carga:				PE

Altura: 1,55 m.
Peso: 55 kg.
Pelo/ojos: Castaño/grises
Género/edad: Hembra/26
Reino: Esencia
Conducta: Audaz
Personalidad: Amistosa
Motivación: "Vive y deja vivir"
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Logathig	5	
Oestron	5	
Silvano	3	+1/4º, 9º
Lengua Negra	2	+1/2º, 7º
Adunaico	1	+1/1º, 6º
Dunael	1	+1/3º, 8º
Rohírrico	1	+1/5º, 10º

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	53	+5
Agilidad	95	+15
Constitución	82	+5
Inteligencia	96	+15
Intuición	42	0
Presencia	90	+10
Apariencia	97	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) Canciones de Control	1º
2) Conoc. de los Objetos	2º
3) Control del Sonido	4º
4) Sendas de la Esencia	6º
5) Mejora corporal	7º
6) Sendas de apertura	9º
7)	

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin armadura:* +20 en todos los niveles — *Cuero:* -25 en todos los niveles — *Cuero endurecido:* -40 en todos los niveles — *Cota de malla:* -70 en todos los niveles — *Coraza:* -85 en todos los niveles.										
Habilidades de Armas:										
De filo	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Contundentes	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
A dos manos	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Arrojadizas	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Proyectiles	+21	+27	+28	+34	+35	+41	+42	+48	+49	+55
Armas de asta	-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16	-15
Habilidades Generales:										
Trepar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Montar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Nadar	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Rastrear	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+41	+42	+48	+54	+60	+66	+72	+78	+84	+90
Abrir cerraduras	+26	+27	+28	+29	+30	+31	+32	+33	+34	+35
Desactivar trampas	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+36	+42	+48	+54	+60	+66	+72	+78	+81	+84
Usar objetos	+41	+47	+53	+59	+65	+71	+77	+83	+89	+92
Hechizos dirigidos	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+70	+73	+76
Desarrollo físico	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77
Puntos de Poder	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
BO para hechizos básicos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Actuar	+5	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Evaluar	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45
Primeros auxilios	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45
Meditación	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55
Maña	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55	+55
Diplomacia	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50	+55
Oratoria	+5	+5	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Conocimiento nº 1	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70
Conocimiento nº 2*	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45
Conocimiento nº 3*	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45
Conocimiento nº 4*	-5	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45

Historia de Lólindir: Aunque nací en Mithlond, Lindon, crecí en Lórien. Allí los noldor son pocos en número, pero eso no le importa a mi padre, Taurnil. Él es un buen amigo de Celeborn.

Me gusta considerarme a mí mismo como un poeta y un erudito de la música. Mis primeros estudios se centraron en la herencia noldo y sinda, pero ahora he comenzado a estudiar las ricas tradiciones orales de los dunlendinos. Los bulliciosos aunque melódicos hombres brunos me fascinan.

Por causa de esa predilección emprendí recientemente un viaje a través de las Montañas Nubladas hasta Dunfearan. Estudié en una zona remota con una sabia dunlendina ciega llamada Bron. Aunque me enseñó muchas cosas sobre el idioma de su pueblo, sus leyendas y su música, Bron no pidió nada a cambio. Sin embargo, mencionó una flauta de la que había oído hablar, un instrumento llamado el "Somormujo de las Montañas". Se trataba de un importante objeto de la tradición dunlendina que les había sido arrebatado hacía largo tiempo. Desde entonces decidí que algún día la encontraría y se la devolvería.

* — El DJ debe elegir (o dejar que el jugador elija) cuatro habilidades de conocimientos para el personaje.

Peso total: 11,5 kilos *(sin morral:* 6,5 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-7 kg.; -5: 8-12 kg.; - 10: 13-17 kg.; -15: 18-22 kg.; -20: 23-30 kg.; -25: 31-40 kg.; -30: 41-50 kg.; -35: 51-60 kg.; -45: 61-70 kg.; -55: 71-80 kg.

Arco largo (1,5 kg.)
Carcaj (20 flechas) (2 kg.)
Bastón (sumando de hechizos +1, 2 kg.)
Daga (0,5 kg.)
Armadura de cuero endurecido (mágica, se lleva como una camisola normal y no interfiere con el lanzamiento de hechizos)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 2 mp, 3 mb, 8 mc, 7 me (0,5 kg.)

Morral: (puede contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
Saco de dormir (1,5 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.)
Pan del camino (1 mes, 2 kg.)
Juego de ganzúas (0,2 kg.)
2 antorchas (1 kg.)



Altura: 1,97 m.
Peso: 109 kg.
Pelo/ojos: Negro/grises
Género/edad: Varón/33
Reino: Esencia
Conducta: Orgulloso
Personalidad: Altivo
Motivación: Aprender y crear
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Quenya	5	
Oestron	5	
Sindarin	5	
Adunaico	2	+1/1°, 6°
Dunael	2	+1/2°, 7°
Haradaico	2	+1/3°, 8°
Logathig	2	+1/4°, 9°
Leng. Negra	2	+1/5°, 10°

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	37	0
Agilidad	57	+15
Constitución	61	+10
Inteligencia	95	+20
Intuición	79	+10
Presencia	97	+30
Apariencia	100	–

Listas de hechizos	Nivel adquirido
1) Conoc. de Objetos	1°
2) Canciones de Control	1°
3) Ilusiones	3°
4) Control del Sonido	5°
5) Conocimiento	6°
6) Sendas de los hechizos	8°
7) Sendas de la Esencia	9°

Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder		+1 sumando		PE
Actuar				ME
Evaluar				ME
Primeros Auxilios				ME
Meditación				ME
Maña				ME
Diplomacia				ME
Oratoria				ME
Conocimiento n°1*				ME
Conocimiento n°2*				ME
Conocimiento n°3*				ME
Conocimiento n°4*				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+20			TR
TR Canalización:	+10			TR
TR Veneno:	+20			TR
TR Enfermedad:	+110			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+15			BD
BO Hechizos básicos:				BO
Penalización por carga:				PE

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin armadura:* +15 en todos los niveles — *Cuero:* -30 en todos los niveles — *Cuero endurecido:* - 45 en todos los niveles — *Cota de malla:* -70 en todos los niveles — *Coraza:* -85 en todos los niveles.										
Habilidades de Armas:										
De filo	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Contundentes	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
A dos manos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Arrojadizas	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Proyectiles	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Armas de asta	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Habilidades Generales:										
Trepar	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Montar	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Nadar	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Rastrear	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
Abrir cerraduras	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Desactivar trampas	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+32	+39	+46	+53	+60	+72	+84	+88	+92	+96
Usar objetos	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+76	+83	+87
Hechizos dirigidos	+23	+36	+49	+62	+75	+80	+85	+90	+97	+104
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+67	+69	+71
Desarrollo físico	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Puntos de Poder	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
BO para hechizos básicos	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Primeros auxilios	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45
Conocimiento nº 1	-5	+25	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45

Historia de Lamalas: Nací con el nombre de Lamalas, hijo de Celahir en Aradhynd, las Estancias del Rey Élfico de Bosqueverde el Grande. Estudié bajo la tutela del mago avar Ardumir, y llegué a ser bastante culto cuando todavía era muy joven. Desgraciadamente, también era bastante inquieto. Yo languidecía entre los amplios bosques y las noches estrelladas que tanto cautivaban a mis hermanos.

Así que abandoné mis estudios y decidí aprender mis artes entre mis hermanos de raza que vivían en las frescas tierras boscosas en el norte. Vagué durante varios años, desde las Montañas Nubladas hasta las Colinas de Hierro, y llegué a descubrir los dones que puede dar la tierra.

Sin embargo, recientemente el rey élfico se ha cansado de mis viajes y –a pesar de tener buenas intenciones- me ha ordenado que vuelva a casa. Me ha ordenado que lleve un paquete sellado hasta la Corte de Rohan en Edoras, con la esperanza de que calme mis pasiones y me convierta en un súbdito apreciado. A lo mejor tiene razón.

* — El DJ debe elegir (o dejar que el jugador elija) una habilidad de conocimientos para el personaje.

Peso total: 10,5 kilos *(sin morral:* 4,5 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-7 kg.; -10: 8-12 kg.; - 15: 13-17 kg.; -20: 18-22 kg.; -30: 23-30 kg.; -35: 31-40 kg.; -40: 41-50 kg.; -60: 51-60 kg.

Arco compuesto (1,5 kg.)
Carcaj (20 flechas) (2 kg.)
Daga (0,5 kg.)
Collar (sumando de hechizos +2, 0,2 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 5 mp, 4 mb, 5 me, 3 me (0,5 kg.)

Morral: (puede contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
Saco de dormir (1,5 kg.)
Juego de ganzúas (0,2 kg.)
Pan del camino (1 mes, 2 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.)
2 antorchas (1 kg.)

Cultura/Raza: Elfo Silvano — **Lamalas** — **Profesión:** Mago



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder		+2 sumando		PE
Primeros Auxilios				ME
Conocimiento nº1				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+20			TR
TR Canalización:	+15			TR
TR Veneno:	+10			TR
TR Enfermedad:	+100			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+10			BD
BO Hechizos básicos:				BO
Penalización por carga:				PE

Altura: 1,80 m.
Peso: 76 kg.
Pelo/ojos: Rubio/verdes
Género/edad: Varón/26
Reino: Esencia
Conducta: Reservada
Personalidad: Amante diversión
Motivación: Placer
Alineamiento: Bueno

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Silvano	5	
Oestron	5	
Quenya	3	
Sindarin	3	
Adunaico	3	
—	—	
—	—	

Listas de hechizos — **Nivel adquirido**

1) Puente en las alturas _____ 1º
2) Maestría de los espíritus ____ 1º
3) Ley de la luz _____ 2º
4) Mano de la Esencia _____ 2º
5) Ilusiones _____ 3º
6) Ley del agua _____ 4º
7) Sendas de apertura _____ 4º
8) Cambio Viviente _____ 5º
9) Ley del Fuego _____ 6º
10) Sendas de los hechizos _____ 6º
11) Ley del hielo _____ 7º
12) Ley de la tierra _____ 8º
13) Percep. de la Esencia ___ 8º
14) Sendas de la Esencia ___ 9º
15) Ley del viento _____ 10º
16) Mejora corporal ____ 10º

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	33	+0
Agilidad	52	+10
Constitución	46	0
Inteligencia	98	+20
Intuición	92	+15
Presencia	76	+10
Apariencia	86	–

Equipo y Dinero

Notas

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin armadura:* + *15* en todos los niveles — *Cuero:* -30 en todos los niveles — *Cuero endurecido:* - *15* en todos los niveles — *Cota de malla:* -30 en todos los niveles — *Coraza:* -80 en todos los niveles.										
Habilidades de Armas										
De filo	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Contundentes	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
A dos manos	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Arrojadizas	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Proyectiles	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Armas de asta	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Habilidades Generales:										
Trepar	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Montar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Nadar	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Rastrear	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Abrir cerraduras	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
Desactivar trampas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Habilidades Mágicas										
Leer runas	+32	+39	+46	+53	+60	+67	+74	+81	+88	+92
Usar objetos	+17	+24	+31	+38	+45	+52	+59	+66	+73	+77
Hechizos dirigidos	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+90
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Desarrollo físico	37	43	48	54	59	65	70	76	81	87
Puntos de Poder	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
BO para hechizos básicos	+2	+4	+6	+S	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Evaluar	-5	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Primeros auxilios	-5	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Señales	-5	-5	-5	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Conocimiento nº 1	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70
Conocimiento nº 2*	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Conocimiento nº 3*	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65
Conocimiento nº 4*	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Conocimiento nº 5*	-5	-5	-5	-5	+25	+30	+35	+40	+45	+50

Historia de Mírwen: Me llaman Mírwen, la "Doncella Enjoyada", ya que nací bajo la luz de una gema encantada. Se trataba de la resplandeciente esmeralda que adornaba el anillo de mi madre Mírien, el mismo anillo que orgullosamente llevaron mi abuela y la abuela de mi abuela.

Cuando me hice mayor, aprendí que la joya, la Mîr Galen, y el anillo, el Corlaiqa, procedían de la antigua Númenor. Fueron rescatados por Míriphel, una vidente previsora de la Casa de Elendil el Alto. Se dice que quien lleve puesto el Corlaiqa encontrará la bendición en su magia y la curiosidad en su alma.

Yo heredé todos esos dones, además del anillo, el día que murió mi madre. También me convertí en la heredera de un extraño legado: una búsqueda para encontrar el perdido Libro de la Luz Verde, que había sido escrito en los Días Antiguos por el erudito noldo Rúrrúl de Tirion. El tomo fue un regalo de los noldor a Elros, el primer rey de los dúnedain de Oesternese, y supuestamente enseña al lector muchos de los conocimientos que antaño eran públicos sobre la orfebrería de los noldor. Es un tesoro de valor incalculable, y las leyendas dicen que nunca debería caer en manos de alguien poco fiable.

Naturalmente, ahora busco el libro de Rúmil, al igual que busco la paz para mi pueblo.

* — El DJ debe elegir (o dejar que el jugador elija) cinco habilidades de conocimientos para el personaje.

Peso total: 7,5 kilos *(sin morral:* 2,5 kg.)
Penalización por carga: 0: 0-7 kg.; -5: 8-12 kg.; - 10: 13-17 kg.; - 15: 18-22 kg.; -25: 23-30 kg.; -30: 31-40 kg.; -35: 41-50 kg.; -55: 51-60 kg.

Cayado(+ 10 BO, 1,5 kg.) — Daga (0,5 kg.,)
Anillo (sumando de hechizos +2)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 12 mp, 6 mb, 3 me, 5 me (0,5 kg.)

Morral - (puede contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
Saco de dormir (1,5 kg.) — 1 antorcha (0,5 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) — Gran pan (1 semana, 2 kg.)

Cultura/Raza: Dúnadan — **Mírwen** — **Profesión:** Mago



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta				BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder		+2 sumando		PE
Evaluar				ME
Primeros Auxilios				ME
Señales				ME
Conocimiento nº1				ME
Conocimiento nº2				ME
Conocimiento nº3				ME
Conocimiento nº4				ME
Conocimiento nº5				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+20			TR
TR Canalización:	+5			TR
TR Veneno:	+15			TR
TR Enfermedad:	+15			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+10			BD
BO Hechizos básicos:				BO
Penalización por carga:				PE

Altura: 1,75 m.
Peso: 75 kg.
Pelo/ojos: Castaño/avellana
Género/edad: Hembra/27
Reino: Esencia
Conducta: Seria
Personalidad: Inquisitiva
Motivación: Curiosidad
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Adunaico	5	
Oestron	5	
Sindarin	5	
Quenya	5	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	39	+5
Agilidad	90	+10
Constitución	43	+10
Inteligencia	99	+20
Intuición	78	+5
Presencia	57	+5
Apariencia	64	–

Listas de hechizos Nivel adquirido

1) Percepción de la Esencia ____ 1º
2) Maestría de los espíritus ____ 1º
3) Ley de la luz _____ 2º
4) Mano de la Esencia _____ 2º
5) Sendas de la Esencia _____ 3º
6) Sendas de los hechizos _____ 4º
7) Ilusiones _____ 5º
8) Ley de hielo _____ 6º
9) Puente en las alturas _____ 7º
10) Ley de la tierra _____ 8º
11) Cambio Viviente _____ 9º
12) Sendas de Apertura __ 10º

EQUIPO Y DINERO

NOTAS

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin armadura: + 15* en todos los niveles — *Cuero:* -30 en todos los niveles — *Cuero endurecido: - 15* en todos los niveles — *Cota de malla:* -35 en todos los niveles — *Coraza:* -80 en todos los niveles.										
Habilidades de Armas:										
De filo	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Contundentes	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
A dos manos	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55
Arrojadizas	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Proyectiles	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Armas de asta	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Habilidades Generales:										
Trepar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Montar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Nadar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Rastrear	+16	+17	+23	+24	+30	+31	+37	+38	+44	+45
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35
Abrir cerraduras	-15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Desactivar trampas	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Usar objetos	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Hechizos dirigidos	+17	+19	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+26	+32	+38	+44	+50	+56	+62	+68	+74	+77
Desarrollo físico	21	27	32	38	43	49	54	60	65	71
Puntos de Poder	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
BO para hechizos básicos	+2	+4	+6	+S	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Actividades con animales	-20	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Remar	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35	+40
Primeros auxilios	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35	+35
Conocim. de los cielos	-10	-10	-10	+20	+20	+25	+25	+30	+30	+35

Historia de Elbragol: Soy Elbragol, la "Estrella Súbita", el hijo de la doncella sinda Silmarwen y el montaraz arthadan Orodhil. Mi madre me trajo al mundo hace treinta y un años, cuando se encontraba moribunda en las ruinas de la torre de mi padre. Por lo tanto, soy huérfano de nacimiento. Fui rescatado por Amboron de Vinyathrad, y fui criado por los noldor de Forlindon. Ellos me enseñaron a respetar las culturas de mis padres, así como a los altos elfos de la Casa de Finwé.

Me enorgullezco de mis raíces peredhil, y camino con orgullo entre cualquier pueblo. Me siento muy cómodo en las tierras salvajes, como si pudiera recordar y sentir las mismas pasiones que impulsaron a mi padre a viajar a la frontera norte de Eriador.

Es extraño, pero parece que mi bastón mágico, Arnirnorn, es propiedad del hombre que mató a mis padres. Está tallado al estilo dúnadan, y es un recordatorio constante de la traición engendrada por un corazón celoso y codicioso.

Mi más ferviente deseo y mi objetivo a cumplir es entrar al servicio de los señores de Lindon y Arthedain. Espero poner mis habilidades como hechicero al servicio de sus causas. Sin embargo, primero debo emprender un viaje para encontrar al vidente arthadan llamado Nimradan, el hombre que mató a mi familia para llevar a cabo sus maléficas acciones.

Peso total: 11 kilos *(sin morral:* 6 kg.)
Penalización por carga: 0: 0- 13 kg.; -5: 13-17 kg.; - 10: 18-22 kg.; - 15: 23-30 kg.; -20: 31-40 kg.; -25: 41-50 kg.; -30: 51-60 kg.; -45: 61-70 kg.; -55: 71-80 kg.

Bastón (sumando de hechizos +2, + 10 BD, 2 kg.)
Arco largo (1,5 kg.) — Daga (0,5 kg.)
Carcaj (20 flechas) (1,5 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 4 mp, 8 mb, 5 me, 2 me (0,5 kg.)

Morral: (puede contener 5 kg., pesa 0,5 kg.)
Saco de dormir (1,5 kg.) — Juego de ganzúas (0,2 kg.)
Cantimplora (0,5 kg.) — 1 antorcha (0,5 kg.)
Pan del camino (1 mes, 2 kg.)



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura	____	____	____	____ MM
Cuero	____	____	____	____ MM
Cuero endurecido	____	____	____	____ MM
Cota de malla	____	____	____	____ MM
Coraza	____	____	____	____ MM
Habilidades de armas:				
De filo	____	____	____	____ BO
Contundentes	____	____	____	____ BO
A dos manos	____	____	____	____ BO
Arrojadizas	____	____	____	____ BO
Proyectiles	____	____	____	____ BO
Armas de asta	____	____	____	____ BO
Habilidades generales:				
Trepar	____	____	____	____ MM
Montar	____	____	____	____ MM
Nadar	____	____	____	____ MM
Rastrear	____	____	____	____ ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar	____	____	____	____ PE
Acechar/Esconderse	____	____	____	____ PE
Abrir cerraduras	____	____	____	____ ME
Desactivar trampas	____	____	____	____ ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas	____	____	____	____ ME
Usar objetos	____	____	____	____ ME
Hechizos dirigidos	____	____	____	____ BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción	____	____	____	____ ME
Desarrollo físico	____	____	____	____ PE
Puntos de Poder	____	+2 sumando	____	____ PE
Actividades con animales	____	____	____	____ ME
Remar	____	____	____	____ ME
Primeros Auxilios	____	____	____	____ ME
Conocim. de los cielos	____	____	____	____ ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+10	____	____	____ TR
TR Canalización:	+15	____	____	____ TR
TR Veneno:	+10	____	____	____ TR
TR Enfermedad:	+55	____	____	____ TR
Bonif. Defensiva (BD):	+10	+10	____	____ BD
BO Hechizos básicos:	____	____	____	____ BO
Penalización por carga:	____	____	____	____ PE

Altura: 1,85 m.
Peso: 100 kg.
Pelo/ojos: Negro/Grises
Género/edad: Varón/31
Reino: Canalización
Conducta: Reservado
Personalidad: Pensativo
Motivación: Conservar cultura
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Sindarin	5	
Oestron	5	
Quenya	4	
Silvano	3	
—	—	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	53	+5
Agilidad	83	+10
Constitución	46	+5
Inteligencia	92	+10
Intuición	95	+15
Presencia	64	+5
Apariencia	91	–

Listas de hechizos — **Nivel adquirido**

1) Calmar espíritus _____ 1º
2) Sendas de la Superficie ____ 1º
3) Creaciones _____ 2º
4) Sendas de la sangre _____ 2º
5) Sendas de huesos y músc. ___ 3º
6) Canalización directa _____ 4º
7) Sendas de la luz y del sonido _ 5º
8) Movimiento de la Naturaleza 5º
9) Maestría en la detección ___ 6º
10) Protecciones _____ 6º
11) Sendas de los órganos ____ 7º
12) Defensa mágica _____ 8º
13) Conoc. de la Natur. ____ 8º
14) Purificaciones _____ 9º
15) Maestría de los animales _ 10º
16) Maestría de las Plantas _ 10º

BONIFICACIONES POR NIVEL (Bonificaciones por nivel Grado + Característica + Profesión)

Habilidad	Bonif. Nivel 1	Bonif. Nivel 2	Bonif. Nivel 3	Bonif. Nivel 4	Bonif. Nivel 5	Bonif. Nivel 6	Bonif. Nivel 7	Bonif. Nivel 8	Bonif. Nivel 9	Bonif. Nivel 10
Puntos de Experiencia	10,000	20,000	30,000	40,000	50,000	70,000	90,000	110,000	130,000	150,000
Movimiento y Maniobra: *Sin armadura: + 15* en todos los niveles — *Cuero:* -35 en todos los niveles — Cuero *endurecido: - 50* en todos los niveles — *Cota de malla:* -65 en todos los niveles - *Coraza:* -80 en todos los niveles.										
Habilidades de Armas:										
De filo	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Contundentes	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
A dos manos	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Arrojadizas	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Proyectiles	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Armas de asta	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57	+59
Habilidades Generales:										
Trepar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Montar	+31	+32	+33	+34	+35	+36	+37	+38	+39	+40
Nadar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Rastrear	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Habilidades de Subterfugio:										
Emboscar	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Acechar/Esconderse	+20	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+50	+50
Abrir cerraduras	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+10	+15
Desactivar trampas	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30	+30
Habilidades Mágicas:										
Leer runas	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+85
Usar objetos	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Hechizos dirigidos	-18	+14	+16	+23	+25	+32	+34	+41	+43	+50
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:										
Percepción	+36	+42	+48	+54	+60	+66	+72	+78	+84	+87
Desarrollo físico	32	38	43	49	54	60	65	71	76	82
Puntos de Poder	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
BO para hechizos básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Actividades con animales	+30	+30	+35	+35	+40	+40	+45	+45	+50	+50
Primeros auxilios	-25	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25
Forrajear	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75
Conocim. de los cielos	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60	+65	+70	+75

Historia de Beraláth: Formo parte de un pequeño y recluido grupo de hombres del norte, conocido como los "hombres-oso de Rhovanion". Nosotros preferimos llamarnos beijabar. Los cronistas eldar hablan de nosotros como los "beórnidas", o los Hijos de Beorn.

Crecí al oeste del Gran Río, no muy lejos de la sagrada Carroca, en la Casa del Estanque Largo. Allí, un poco por debajo del Paso Alto, aprendí el saber de mi pueblo y las costumbres de las tierras salvajes. Mi padre, Berasefa, era un Multiforme. Él me enseñó a conjurar. Antes de que pasara mucho tiempo ya me encontraba a gusto utilizando la magia de la naturaleza y los poderes del todopoderoso Béma. El Cazador que dio fuerza y bendijo mis hechizos.

Como todo mi pueblo, mi familia me confió una Guardia. Todos los Pueblos Libres dependen de nosotros para mantener abiertos y seguros los pasos de las Montañas Nubladas y sus senderos adyacentes. Nuestra Guardia se extiende hacia el norte y hacia el oeste desde la Carroca, e incluye la vieja fortaleza de los orcos en la Puerta de los Trasgos. Muchos de mis hermanos han perecido a manos de los orcos o sus toscas trampas.

Aunque los beijabar somos un grupo cerrado, nuestra función de guardianes de las vías que conducen a Rhovanion nos obliga a tratar con otras naciones. Por lo tanto, se me ha elegido a mí para entregar el mensaje del reciente ascenso de mi padre al cargo de Waildanbair. Pretendo hacer grandes viajes, contando a todos las buenas intenciones de mi pueblo, y aprendiendo las costumbres de otras razas.

Peso total: 21,5 kilos *(sin mochila:* 12 kg.)
Penalización por carga: 0: 0- 13 kg.; -5: 13-17 kg.; -10: 18-22 kg.; -15: 23-30 kg.; -20: 31-40 kg.; -25: 41-50 kg.; -30: 51-60 kg.; -40: 61-70 kg.; -50: 71-80 kg.

Escudo (+25 BD) (7,5 kg.)
Hacha (2,5 kg.)
Lanza (+10 BO) (1 kg.,)
Brazalete (sumando de hechizos +2, 0,2 kg.)

Ropas y efectos personales (incluye botas, capa y cinturón y vaina para las armas)
Bolsa en el cinto (con dinero, yesca y pedernal): 2 mp, 3 mb, 2 me, 5 me (0,5 kg.)

Mochila: (puede contener 10 kg., pesa 1 kg.)
- Saco de dormir (2,5 kg.)
- Lona embreada (2 kg.)
- Juego de ganzúas (0,2 kg.)
- Gran pan (3.5 días, 1 kg.)
- 8 metros de cuerda superior (0,7 kg.)
- Cantimplora (0,5 kg.)
- 3 antorchas (1,5 kg.)



Nivel actual: _____ Puntos de experiencia: _____

† – Apuntar las Bonificaciones por Nivel según el Nivel Actual, anotadas en la página anterior.

Habilidad	Bonif. por nivel†	Bonif. por objeto	Bonif. especial	Bonif. Total/tipo
Movimiento y Maniobra:				
Sin armadura				MM
Cuero				MM
Cuero endurecido				MM
Cota de malla				MM
Coraza				MM
Habilidades de armas:				
De filo				BO
Contundentes				BO
A dos manos				BO
Arrojadizas				BO
Proyectiles				BO
Armas de asta		+10		BO
Habilidades generales:				
Trepar				MM
Montar				MM
Nadar				MM
Rastrear				ME
Habilidades de subterfugio:				
Emboscar				PE
Acechar/Esconderse				PE
Abrir cerraduras				ME
Desactivar trampas				ME
Habilidades mágicas:				
Leer runas				ME
Usar objetos				ME
Hechizos dirigidos				BO
Bonificaciones para otras habilidades y habilidades secundarias:				
Percepción				ME
Desarrollo físico				PE
Puntos de Poder		+2 sumando		PE
Actividades con animales				ME
Primeros Auxilios				ME
Forrajear				ME
Conocim. de los cielos				ME
Bonificaciones especiales:				
TR Esencia:	+0			TR
TR Canalización:	+25			TR
TR Veneno:	+5			TR
TR Enfermedad:	+5			TR
Bonif. Defensiva (BD):	+5	+25		BD
BO Hechizos básicos:				BO
Penalización por carga:				PE

Altura: 1,90 m.
Peso: 110 kg.
Pelo/ojos: Rojo/verdes
Género/edad: Varón/22
Reino: Canalización
Conducta: Alegre
Personalidad: Jovial
Motivación: Conservar cultura
Alineamiento: Neutral

Idioma	Grado Nivel 1	N. grados/ nivel adquirido
Atliduk	5	
Waildyth	5	
Oestron	5	
Nahaiduk	5	
Silvano	3	
—	—	
—	—	

Caract.	Valor	Bonif.
Fuerza	61	+5
Agilidad	78	+5
Constitución	88	+5
Inteligencia	49	+0
Intuición	100	+25
Presencia	51	+0
Apariencia	59	–

Listas de hechizos — **Nivel adquirido**

1) Maestría de los animales ____ 1º
2) Calmar espíritus _____ 1º
3) Sendas de la superficie _____ 2º
4) Conoc. de la Naturaleza ____ 2º
5) Maestría de las plantas _____ 3º
6) Canalización Directa _____ 4º
7) Sendas de la sangre _____ 5º
8) Sendas de músculos y huesos 6º
9) Sendas de los órganos _____ 7º
10) Sendas de la luz y del sonido 8º
11) Protecciones _____ 9º
12) Creaciones _____ 10º

Equipo y Dinero

Notas

APÉNDICE • A-2
DESCRIPCIÓN DE RAZAS Y CULTURAS

A continuación incluimos descripciones generales de las principales razas de la Tierra Media. Como es natural, dentro de cada raza existe una cierta variedad. Se han incluido algunos modificadores para lograr más realismo, pero los DJ pueden omitirlos si no los consideran necesarios.

La información pretende servir de ayuda a la hora de equipar y desarrollar tanto a personajes jugadores como a personajes no jugadores poderosos o importantes. Las opciones de equipamiento han sido generadas para acelerar el proceso mediante el cual las culturas de la Tierra Media se adaptan a un sistema de juego.

Las opciones descritas en cada raza se corresponden a las generalidades descritas o extrapoladas de ***El Hobbit*** y ***El Señor de los Anillos***. Sin embargo, los personajes individuales podrían apartarse de la norma de su raza. El DJ debe decidir si permite a un personaje poseer un arma que normalmente su raza no emplea habitualmente o aprender un idioma que normalmente es de poco interés para los elfos o los enanos, etc. El grado de desviación de la norma depende del criterio DJ. Y cuando un personaje no siga las normas, el DJ deberá incluir una razón plausible sobre las diferencias de la historia y antecedentes personales del personaje.

Los jugadores que desarrollen sus personajes deberían seguir el procedimiento normal descrito en el Apartado 22.0 (pág. 84) para equiparse y utilizar sus puntos de historial. Cuando sea necesario hacer alguna tirada de dados (capacidades especiales, objetos especiales, dinero adicional), la información de cada una de las razas debería ser sustituida en la tabla CGT-2 (pág. 247).

Recuerda que los Pjs aventureros entrarán en contacto con pueblos y culturas desconocidas para ellos en sus años de formación. Un guerrero lossoth podría hablar sólo labba y oestron tras dejar sus tierras nativas y empuñar únicamente su lanza de pescar. ¡Seis meses más tarde (posiblemente cuando esté en segundo o tercer nivel), puede que ya haya aprendido algo de sindarin y empuñe un kynac largo!

A-2.1 • Razas enanas

ENANOS

(plural Khazâd, singular Khazad)

Los enanos descienden de los Siete Padres, los primeros señores, creados a partir de la tierra por el vala Aulé. Él es el Herrero de los Valar, el dador de las montañas y el señor de los oficios, y los enanos le llaman Mahal (Kh. "Hacedor"). Fueron creados primero pero Eru obligó a su siervo Aulé a retrasar su despertar hasta después de la llegada de los elfos. Después de su nacimiento, los Siete Reyes formaron tribus basadas en su linaje y se separaron. Aunque estas Siete Tribus se han diseminado por la Tierra Media, han seguido en contacto forjando su reputación universal de rudeza, sentido del pragmatismo y lealtad a toda prueba. La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas, ya que los enanos, quizá más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

Características Físicas

Complexión: Cortos de talla, rechonchos, fuertes, con extremidades muy robustas. Los varones suelen pesar unos 75 kilos; las hembras suelen pesar unos 65 kilos.

Color: Cabellos negros, rojos o castaño oscuro. De tez rubia o rubicunda.

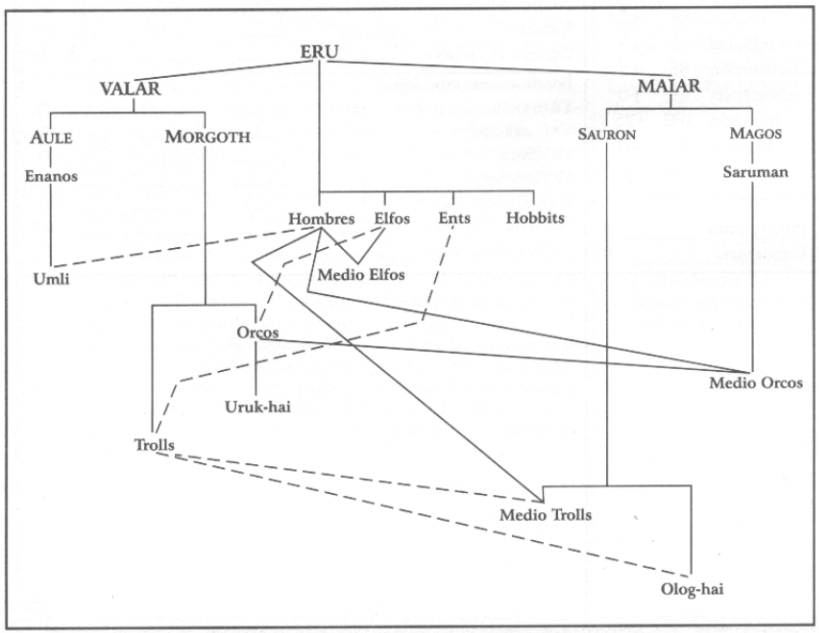
Aguante: Tremendo. Pueden llevar grandes cargas durante largos recorridos con muy poco descanso.

Estatura: Los varones suelen tener una media de 1,42 m.; las hembras miden aproximadamente 1,32 m.

Ciclo vital: 200-400 años.

Resistencia: Resistencia contra las llamas y el hielo: bonificación +30 a la BD y las TRs contra los ataques de frío y calor.

Capacidades especiales: Los enanos ven bien en la oscuridad extrema. Con la más mínima luz, pueden ver perfectamente a una distancia de 15 metros y bastante bien hasta los 30 m. Pueden ver a 3 metros de distancia en la oscuridad total (siempre que no sea mágica).



Cultura

Vestidos y adornos: Barbas, a veces trenzadas. Cabellos largos. Trajes pesados con capas y capuchas de brillante colorido. Los adornos son bastante populares.

Miedos e incapacidades: Las aguas abiertas y el vala Ulmo (Señor de las Aguas). No suelen saber nadar (-50 a las maniobras de natación).

Forma de vida: Los enanos son soberbios mineros y artesanos, y no tienen rival en el trabajo de la piedra. Viven en grupos cerrados y prefieren las ciudades subterráneas que suelen estar excavadas en abruptas colinas o en montañas.

Emparejamiento: Monógamos. Sólo un tercio de la raza son hembras. El linaje se traza a través del varón.

Religión: Los enanos creen que cada linaje tiene un espíritu común que impregna y

une a todos sus miembros. Veneran a sus antepasados por encima de todo, veneración sólo superada por la que sienten por Aulé, su hacedor, y creen que en cada rey pervive una parte de sus antepasados. Los que pertenecen al "Pueblo de Durin", los enanos de Moria y de las elevadas Tierras Ásperas, creen que sus reyes son un único enano, Durin el Inmortal.

Otros Factores

Actitud: Sobrios, tranquilos, posesivos, desconfiados, perseverantes, introvertidos y a menudo muy codiciosos. Guerreros tenaces, no dan cuartel y nunca retroceden. Cada enano trata a los de su raza como hermanos y a los no enanos como seres inferiores que, de una manera u otra, son una constante amenaza. Su sangre es densa y sus lazos, profundos. Cierran tratos con extremo cuidado pero, una vez hechos, los mantienen por encima de todo. Es cierto el viejo dicho: "Nunca hubo un amigo que hiciese un favor a un enano, ni un enemigo que le hiciese un mal, que no se viesen pagados por entero".

Idioma: *Idiomas iniciales:* Entre ellos, los enanos hablan khuzdul (grado 5), una lengua secreta que prácticamente sólo conocen ellos. Cuando están en público o viajando, los enanos hablan el oestron (grado 5), la lengua común, o algún idioma élfico: bethteur (grado 3) o sindarin (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* los enanos tienen también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), dunael (grado l), logathig (grado 3) o nahaiduk (grado 3).

Prejuicios: Los orcos, huargos y dragones son enemigos mortales de la raza enana. Desprecian a estas especies por encima de todo, aunque desconfían en extremo de magos y elfos. Han sufrido demasiado por culpa de la magia. Ningún enano olvidará jamás las taimadas palabras de Sauron, cuyos encantamientos esclavizaron a muchos de sus grandes señores.

Restricciones a las profesiones: No hay magos ni bardos enanos. Al ser enseñados y bendecidos por el vala Herrero Aulé, los enanos utilizan una sencilla magia relacionada con la tierra. Los enanos conocen hechizos y encantamientos, pero generalmente desprecian los métodos de los elfos y otros conjuradores, prefiriendo usar estos poderes en la fabricación de objetos físicos permanentes. No se les conocen magos o bardos tradicionales; en lugar de ello, hay alquimistas e ingenieros enanos.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, hacha, espada corta, garrote, martillo de guerra, maza, ballesta, hacha de combate, lanza. *Opciones para RM.-* destral, ballesta pesada, ballesta ligera, gran martillo, arma de asta.

Armadura: Cualquiera. Los enanos prefieren la cota de malla. El lamellar (tratar como una cota de malla con un -5 contra los ataques cuerpo a cuerpo y un +5 contra los ataques de proyectil) y las escamas (tratar como Coraza) son materiales que también están disponibles. Los escudos diana (+20 contra los ataques cuerpo a cuerpo y +10 contra los ataques de proyectiles, pesan la mitad de lo normal) y los escudos muralla (+30 contra los ataques cuerpo a cuerpo y +40 contra los ataques de proyectil, pesan el doble de lo normal) son muy populares.

Atuendo: *Atuendo exterior:* Capucha separable con solapas cosidas que permiten cubrir la cabeza; capa pesada con broche de adorno; botas altas de cuero duro; todas estas prendas suelen ser de colores muy brillantes y cálidos: escarlata, verde bosque, azul índigo, amarillo dorado, púrpura real, etc. *Atuendo interior:* Jubón de cuero o túnica de lana con tonos oscuros (castaño, verde pino, azul marino o negro amarronado); chaqueta de lana o de lino (normalmente de tonos oscuros, otras veces de color blanco); pantalones ajustados de cuero o lana de color oscuro; zapatos o botas interiores de cuero blando.

Dinero: 2 monedas de oro o una gema (aguamarina, topacio, granate, peridoto) de un valor aproximadamente igual.



Enano

Opciones de Historial

Los enanos reciben cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Reemplazar el intervalo 56-60 por: habilidad para sentir la presencia de trampas mecánicas el 50% de las veces (el DJ debería decirle al PJ que tirara los dados sin razón aparente siempre que el PJ se encuentre próximo a una trampa). Reemplazar el intervalo 71-75 por: habilidad superior de orientación en subterráneos; el personaje siempre sabe dónde está el norte y la elevación aproximada de su situación.

Objetos especiales: No están disponibles los sumandos de hechizos. Los objetos con hechizos diarios no pueden contener hechizos de las siguientes listas: Ilusiones, Sendas de los Hechizos, Maestría de los Espíritus, todas las listas de mago salvo Cambio Viviente, Canciones de Control, Serenar Espíritus, Sendas de la Luz y del Sonido, Creaciones. Tienen disponibles piedras de luz o llaves runa. Todas las armas serán de una calidad superior y estarán hechas de acero.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro o una gema (esmeralda, amatista, rubí, zafiro, diamante) de valor aproximadamente igual.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, armas contundentes, armas a dos manos, armas de asta, Usar Objetos, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Contorsionismo. *Habilidades artísticas:* música instrumental. *Habilidades de trabajo:* Herrería, Construir Trampas. *Habilidades de influencia:* Oratoria.

Subida de características: Sólo la Fuerza y la Constitución pueden ser incrementadas en 2 puntos. Las demás características pueden ser aumentadas en 1 punto como máximo.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un enano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: adunaico (grado 2), apysaico (grado 2), labba (grado 2) o umítico (grado 3).

UMLI

Los umli viven en el lejano norte, en la región septentrional del centro de la Tierra Media, al este de los lossoth. Son una raza de gente pequeña que descienden aparentemente de una antigua unión de hombres y enanos. Las leyendas les llaman medioenanos.

Características Físicas

Complexión: Fuertes y rechonchos, con facciones exageradas y abundante barba. Los varones pesan unos 75 kilos y las hembras unos 65.

Color: Piel rojiza y cabellos rojos, con penetrantes ojos azules.

Aguante: Excepcional en los climas fríos, normal en áreas templadas y muy poca en climas cálidos.

Estatura: Los varones miden aproximadamente 1,45 m; las hembras miden 1,35 m.

Ciclo vital: 100-200 años.

Resistencia: Los umli tienen una bonificación +30 a la BD y las TRs contra ataques de frío/hielo y una penalización -15 a la BD y a las TRs contra ataques de calor/fuego.

Capacidades especiales: Los umli sólo necesitan tres horas de sueño diarias. En climas fríos (por debajo de los 0 grados centígrados) se reducen a la mitad sus penalizaciones por carga; por encima de los 32 grados centígrados se doblan las penalizaciones por carga.

Cultura

Vestidos y adornos: Abrigos, camisas, pantalones, botas y capuchas de pieles.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Estilo de vida: Cazadores, recolectores y pescadores, se mueven de un lugar a otro según la estación. La mayoría viven en cuevas o en asentamientos subterráneos. Muchos cavan minas, y son buenos artesanos y herreros.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza por el varón.

Religión: Formal hasta cierto punto. Veneran a Eru y a los valar, y adoran a Aulé (a quien llaman Malilic) por encima de todo.

Umli



Otros Factores

Actitud: Posesivos, perseverantes, testarudos, orgullosos y aun así, tranquilos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el umítico (grado 5). Algunos saben hablar un poco de labba (grado 2), oestron (grado 2) o khuzdul (grado 1). *Desarrollo de la habilidad:* Los umli también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: logathig (grado 2) y bethteur (grado 3).

Prejuicios: Odian a los dragones y a los huargos más que a nadie.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, hacha, espada corta, garrote, martillo de guerra, maza, látigo, boleadoras, arco compuesto, arco corto, honda, hacha de combate, mayal, cayado, jabalina, lanza. *Opciones para RM.-* cuchillo, gran martillo, arpón.

Armadura: Cualquiera. Los umli prefieren las armaduras de cuero endurecido hechas de la piel de oso polar, de alce del norte o de ballena.

Atuendo: *Atuendo exterior:* chaqueta larga hecha de piel de oso polar, foca, zorro blanco, liebre ártica o león de las nieves; gran capucha de cuero con unas largas "alas" de piel que se colocan en tomo al cuello a modo de bufanda; gorro de fieltro suave o de tejido hilado a partir del pelo de los animales; mitones de gruesa piel colocados sobre otras manoplas forradas más finas; pantalones de cuero; gruesas botas de cuero que llegan hasta la pantorrilla. *Atuendo interior:* chaqueta de ante; jubón de tejido hilado a partir del pelo de los animales; medias de ante o de hilo; zapatos o medias botas de cuero blando. Ninguna de sus prendas están teñidas, y conservan su tono beige o neutro natural.

Dinero: Mercancías que se puedan intercambiar o vender a cambio de monedas: una piel de espermaceti (ingrediente importante para los ungüentos y las velas) valorada en 20 monedas de plata; 7 hojas de Darsurion (una hoja cura 1-6 puntos de vida) valoradas en 3 mp cada una; 4 pieles de foca valoradas en 5 mp cada una; o 10 baratijas talladas en marfil de narval valoradas en 2 mp cada una.

Opciones de Historial

Los umli reciben cuatro opciones de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 91-93 por: excelente memoria, recuerda las palabras habladas o escritas exactamente como fueron oídas o leídas.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La mayoría deberían estar hechos de materiales comunes en el Lejano Norte: pieles, hueso, madera, bronce o hierro.

Dinero adicional: Una selección de hierbas (Arfandas, Edram, Jojojopo, Darsurion, Gefnul, Mirenna, Winclamit, Arlan, Delrean, Melandar, Olvar, Aldaka, Febfendu, Atigax, Kathkusa y/o Zur) valorada en 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Forrajear, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Bailar, Contar Historias. *Habilidades atléticas:* Patinaje sobre Hielo, Esquiar. *Habilidades de trabajo:* Tallar Hueso, Trabajar el Cuero, Herrería, Construir Trampas, Tallar la Madera. *Habilidades de influencia:* Oratoria.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un umli podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 2), nahaiduk (grado 2) o orco (grado 2).

A-2.2 • Razas élficas
(Quendi)

Los elfos fueron los primeros en despertar y aventurarse en la Tierra Media. Son una raza noble y agraciada de seres inmortales similares a los hombres, pero que brillan con una luz interior que revela un espíritu de pensamientos y dones únicos. Ninguna raza ha sido bendecida con mayor abundancia, ni maldita hasta tal extremo por la Mano del Destino.

Aunque básicamente se parecen a los hombres mortales en muchas cosas, los elfos muestran algunas diferencias importantes, aunque sutiles. Como raza son más altos que los hombres, aunque más esbeltos y con menos vello. Los elfos no tienen barba. Sus rasgos perfectos y su piel inmaculada se combinan con unos ojos brillantes que confieren al elfo un aura encantada. Su extraña habilidad y facilidad de movimientos parece mágica, y no es sorprendente que sean tan ágiles y ligeros a pie; dejan muy pocas huellas de su paso y pueden andar sobre la nieve recién caída. Sin embargo, su cordial apariencia física oculta grandes poderes, puesto que son muy resistentes a los efectos paralizantes de las temperaturas extremas y son inmunes a las enfermedades.

También son inmortales y envejecen de una manera casi imperceptible. Normalmente, los elfos sólo mueren por dos causas: violentamente o si se cansan del mundo. En este último caso, un elfo se ve consumido por la pena con el transcurso del tiempo, perdiendo por lo tanto la voluntad de vivir. Todos los elfos que fallecen se reúnen en las Estancias de Mandos, el Lugar de Espera en el extremo occidental de Aman (Valinor). Allí esperan el Fin del Mundo, o son devueltos al mundo para sustituir a otros de su linaje que han perecido. En cierto sentido, los elfos renacen a menudo como descendientes de sí mismos.

Los elfos veneran a los valar y muchos conocen bien su naturaleza. Pero aun así, no tienen religión formal; en lugar de ello, muestran su respeto mediante la poesía y la canción y se reúnen para celebrar la vida y los dones que vienen de lo alto. Este respeto por la manera en que son las cosas está muy relacionado con su aceptación de los estrechos lazos que les unen con el Destino, tal y como se estableció en la Canción de la Creación, aunque también surge de su comprensión y alegría al contemplar las creaciones de la naturaleza que han sido otorgadas y supervisadas por los valar. Por encima de todo, con la excepción de Eru, veneran a Varda, la Reina de los Valar y de las creaciones más bellas. Ella es la dadora de luz y la llaman "Señora de las Estrellas" (Elentári o Elbereth).

Los elfos no duermen. En lugar de ello, descansan por medio de la meditación, que implica recuerdos, acontecimientos pasados que guardan con una gran intensidad. Normalmente, entran en este estado de trance durante unas dos horas cada día, aunque pueden actuar durante muchos días descansando muy poco o nada. Mientras están meditando, es muy difícil despertarles y sólo salen del trance en un momento que han decidido de antemano. Esta forma de descansar está relacionada con la atracción que los elfos sienten por la noche. Los humanos se han referido a menudo a ellos como el pueblo de las estrellas con buen criterio, ya que los elfos ven en una noche estrellada tan bien como ve un humano a plena luz del día. La visión de los elfos es muy apropiada para la semioscuridad de los bosques frondosos o de los cielos nublados y les permite una movilidad que no posee ninguna otra raza. En la oscuridad absoluta, sin embargo, sufren como los demás; no pueden ver nada.

Su sentido del oído también es magnífico y sin duda tiene mucho que ver con las habilidades de los elfos para la música. Su veneración por el canto no tiene parangón y ha afectado a su idioma y a la manera en que conservan sus recuerdos más preciados. Los elfos fueron los primeros en utilizar la palabra hablada y enseñaron a las demás razas el don del habla; de ahí el nombre que se dan a sí mismos: "Quendi", los "Parlantes". Toda su lengua tiene una cualidad musical cuando se habla adecuadamente, dándose muy bien al verso. Los bardos elfos, pues, han tenido pocos problemas a la hora de conservar las historias y hazañas de su raza en forma de colección de maravillosas canciones y poesía recitada.

Existen dos grandes grupos de elfos en la Tierra Media. Su separación en los comienzos de la Primera Edad sirvió de base para el desarrollo de dos culturas élficas separadas. El grupo más significativo es el de los Eldar, las tres razas (Noldor, Vanyar y Teleri) que hicieron el Gran Viaje a través de la Tierra Media durante la Primera Edad. Muchos de ellos se establecieron en Aman (las Tierras Imperecederas) durante un tiempo, o a lo largo de las costas de la ahora sumergida Beleriand. Sólo los Noldor (Altos Elfos) y los Sindar (los Elfos Grises, un subgrupo de los Teleri) permanecieron en la Tierra Media una vez que la Guerra de la Cólera marcó el fin de la Primera Edad. Todos los demás elfos se llaman Avari o elfos Silvanos. También se les llama comúnmente Elfos de los Bosques.

De estas culturas vienen los tres grupos que forman las razas élficas de la Tierra Media: (1) los Noldor, (2) los Sindar y (3) los elfos Silvanos.

LOS NOLDOR
(singular Noldo)

A menudo se llama a los Noldor los "Altos Elfos", principalmente porque se les considera los más nobles de los Quendi en la Tierra Media. En realidad, se les llama así porque son los únicos elfos que viven en Endor que han residido en el Reino Bendito de Aman, al otro lado del mar. Esta posición descollante se acentúa por sus estrechos lazos con los valar, una relación que explica sus raíces lingüísticas y culturales únicas. Los Noldor son llamados también Golodlirim o Gelydh (nombres sindarin) y Nómin (nombre adan).

Finwé fue el primer rey de los Noldor, que son tenidos entre los Eldar como la Segunda Raza. Los hijos de Finwé, Féanor, Fingolfin y Finarfin, dieron lugar a los tres linajes tradicionales que constituyen la totalidad de los Noldor.

Características Físicas

Complexión: De todos los elfos, los Noldor son los más fuertes y recios de complexión, aunque siguen siendo más estilizados que los humanos. Los varones pesan una media de 107 kg.; las hembras pesan una media de 88 kg.

Color: La mayoría tienen el pelo oscuro y unos ojos grises que delatan su orgullosa mirada. Los descendientes de Fingolfin y Finarfin son a menudo rubios y con ojos azules, ya que su sangre tiene influencias de los Vanyar.

Aguante: No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas cada día. Los Noldor no duermen, sino que descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los Puntos de Poder gastados en hechizos).

Estatura: La talla de los varones suele ser de 2 metros, y la de las hembras de 1,90 m.

Ciclo vital: Son inmortales y sólo perecen por medios violentos o cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.

Resistencia: No pueden enfermar ni les quedan cicatrices y son virtualmente inmunes a dolencias normales. Bonificación +20 a la BD y a las TRs contra ataques de frío.

Capacidades especiales: Ninguna raza ve mejor en la oscuridad de la noche y al aire libre que la raza de los elfos. La capacidad de visión de los Noldor a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre a plena luz del día. En otras situaciones, y cuando hay una pequeña fuente de luz, los elfos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los hombres (es decir, no pueden ver nada). Su oído es tres veces superior a lo normal. Los noldor no tienen rival en el entendimiento y en el trabajo con artefactos y objetos. +20 a las tiradas de Usar Objetos.

Cultura

Vestidos y adornos: Les gustan las ropas lujosas y muy elaboradas y suelen tener un aspecto ostentoso.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: De todos los elfos de la Tierra Media, los Noldor son los más organizados. Mientras que sus congéneres se contentan con vagar o señalan el tiempo difusamente, los Noldor buscan crear comunidades y estados en lugares hermosos y resguardados.

Emparejamiento: Son monógamos de por vida. A veces se casan con humanos y de dichas uniones nacen los medioelfos.

Religión: Informal y centrada en torno a las fiestas comunales y la meditación personal. Al igual que los enanos, los Noldor son orgullosos artesanos que mantienen una fuerte relación con Aulé. Fue el Herrero quien les inculcó un profundo respeto por los objetos físicos. No es sorprendente, pues, descubrir que los Noldor veneran a Aulé más que a cualquier otro vala, con la excepción de Varda. Como todos los elfos, adoran a Varda como dadora de la Luz y hacedora de las estrellas.

Otros Factores

Actitud: Independientemente de su linaje, todos los Noldor son de porte noble y se comportan con gran aplomo. Son altivos y a menudo pueden parecer arrogantes. De todos los elfos, son los más apasionados e inquisitivos, llenos de deseo por experimentar y aprender las artes y las vías del mundo. Esta sed de conocimiento de los Noldor les ha llevado a menudo a la codicia, la corrupción y la lucha.

Idioma: *Idiomas iniciales:* la lengua noldorin se llama quenya (Q. "El Habla"; se pronuncia cuenya) y la consideran su verdadero idioma (grado 5), pero reservan su uso principalmente para ellos mismos. Sigue siendo su lengua exclusiva de las ceremonias, escritos y tradiciones orales, no importa las circunstancias.

Para otros usos, fuera de sus tranquilos territorios, los Noldor usan el idioma de sus más numerosos primos Sindar, el sindarin (grado 5). Cuando tratan con los humanos o con razas que no conocen el sindarin, usan la lengua común, el oestron (grado 5) o, menos frecuentemente, el adunaico de los dúnedain (grado 3). *Desarrollo de la habilidad: los* Noldor tienen también la oportunidad de aprender: labba (grado 3) o las lenguas silvanas, bethteur (grado 4).

Elfo Noldo



Prejuicios: Los Noldor odian a los orcos, trolls y dragones por encima de todo. Debido a su orgullo, desprecian a los humanos que no son dúnedain.

Restricciones a las profesiones: Ninguna. El término Noldor significa "Sabio", "Conocedor", y describe bastante bien a la Segunda Raza. Por ello, los Noldor constituyen la mayoría de los bardos y sabios elfos.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, espada ancha, maza, arco compuesto, arco largo, mayal, espadón, cayado, jabalina, lanza. *Opciones para RM.-* alfanje, florete, main gauche, estoque, espada bastarda, irgak, kynac, kynac largo.

Armadura: Cualquiera. Los Noldor prefieren sustituir la protección de las armaduras por la protección de los objetos mágicos (anillos, brazaletes, tiaras) allí donde los puedan encontrar, antes que tener que cargar con pesadas cotas de cuero o metal.

Atuendo: *Varones:* Chaqueta o blusa de lino de buena calidad, algodón o seda de color frecuentemente blanco; túnica de seda o terciopelo de tonos enjoyados (zafiro, esmeralda, rubí, amatista, topacio), a veces con mangas acuchilladas que revelan la chaqueta que hay debajo, otras veces sin mangas, y normalmente con bordados o aplicaciones con motivos geométricos o inspirados en las armas; mantos de terciopelo o brocado con amplias mangas, cuerpo semejante al de una capa y diferentes longitudes desde la cadera hasta el tobillo; calzas ceñidas; botas suaves que sólo llegan hasta el tobillo o bien suben hasta la rodilla.

Hembras: chaqueta de lino de buena calidad, algodón o seda de color normalmente blanco; vestido de seda o terciopelo de tonos enjoyados, a veces con mangas acuchilladas que revelan la chaqueta que hay debajo, otras veces sin mangas, y normalmente con bordados o aplicaciones en el cuello, el dobladillo y en las mangas; cinturón de seda, terciopelo o de alguna cuerda decorativa que rodee la cintura y la cadera y que se ate o cierre de alguna forma por delante; suaves zapatillas o botas que llegan hasta el tobillo; manto de terciopelo o brocado con amplias mangas, cuerpo semejante al de una capa y colgando hasta los tobillos. Las hembras que abandonan los refugios élficos para ir de aventuras suelen llevar un atuendo similar al de los varones.

Dinero: Gemas (peridoto, aguamarina, berilo, circón, turmalina) con un valor total de 2 mo.

Opciones de Historial

Ya que los Noldor son elfos y que su inmortalidad les une a la Canción de la Creación, están fuertemente ligados al Destino, y sólo reciben dos puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 61-65 por: sensible a la Esencia, la forma en que se estanca y fluye; esta sensibilidad hace que el personaje sea inmediatamente consciente de la presencia de cualquier encantamiento o hechizo (lanzado sólo por usuarios de la Esencia, no de Canalización) a menos de 15 metros.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La mayoría deberían estar hechos con materiales raros o de gran calidad: ardarcer, arborang (alto acero), arheled (alto cristal), borang (bajo acero), plata, galvom, oro, mithril, gemas.

Dinero extra: Gemas (amatista, diamante, esmeralda, ópalo, zafiro) por valor total de 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* cualquier habilidad de armas, Montar, Leer Runas, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actuar, Meditación, Conocimiento de los Cielos; *Habilidades artísticas:* Bailar, Música, Poe-

sía, Cantar; *Habilidades de trabajo:* Hacer Bordados, Coser, Trabajar el Metal, Orfebrería; *Habilidades de influencia:* Liderazgo, Oratoria; *Habilidades de conocimiento:* Historia de Armas Famosas y otras creaciones encantadas.

Subida de características: Puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados más arriba, un Noldo podría aprender en circunstancias poco usuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 3), logathig (grado 3) o rohírrico (grado 3).

LOS SINDAR
(singular: Sinda)

Los Sindar o "elfos grises" son Eldar y formaban parte originariamente de la gran raza denominada Teleri. A diferencia de los Noldor, los Vanyar y la gran mayoría de los Ṭeleri, los Sindar decidieron no cruzar el mar para ir a Aman y permanecieron en la Tierra Media. Como los elfos silvanos, forman parte de los Moriquendi, los "elfos oscuros" que nunca vieron la luz de Valinor.

Características Físicas

Complexión: Los Sindar son delgados si se les compara con los hombres, y son casi tan altos como los Noldor, aunque de complexión algo más ligera. Son más musculosos que los silvanos. Los varones suelen pesar unos 95 kilos y las mujeres unos 73 kilos.

Color: La mayoría tienen el pelo rubio y ojos azul claro o grises. Como los Noldor, su piel es blanca.

Aguante: No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas cada día. Los Sindar no duermen, sino que descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los Puntos de Poder gastados en hechizos).

Estatura: Los varones miden una media de 1,95 m., y las mujeres 1,85 m.

Ciclo vital: Son inmortales y sólo perecen por medios violentos o cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.

Resistencia: No pueden enfermar ni les quedan cicatrices y son virtualmente inmunes a dolencias normales. Bonificación +15 contra ataques de frío.

Capacidades especiales: La capacidad de visión de los Sindar a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre en pleno día. En otras situaciones, y cuando hay una pequeña fuente de luz, los elfos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los hombres (es decir, no pueden ver nada).

Los Sindar son menos musicales que los Vanyar o los elfos silvanos, y menos habilidosos en la forja y artesanía que los Noldor. Sin embargo, son adeptos en todas las artes y destacan en muchas de ellas. Ninguna raza construye mejores embarcaciones que los Sindar.

Cultura

Vestidos y adornos: Las ropas de los Sindar son de una calidad excepcional, aunque no ostentosas y sí utilitarias. No les gustan los ricos ropajes que lucen sus primos los Noldor. Sus colores preferidos son los grises y platas.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Los Sindar son los elfos más cooperativos y abiertos de la Tierra Media. Son grandes maestros y usuarios y se interesan por las obras de todas las razas. Esto contrasta con los Noldor, más inquisitivos, pero que desprecian con rapidez las cosas que son modestas o sutiles en apariencia o utilidad. Los elfos grises son un pueblo tranquilo que disfruta con la compañía de otras gentes. A diferencia de los elfos silvanos, construyen ciudades y puertos y se reúnen en comunidades muy concurridas. Muchos de los Sindar sienten una especie de vínculo con el mar. Construyen unos barcos soberbios y son unos reputados marineros.

Emparejamiento: Son monógamos de por vida. A veces se casan con humanos y de dichas uniones nacen los medioelfos.

Religión: Informal y centrada en tomo a las fiestas comunales y la meditación personal, igual que los demás elfos. Como los Noldor, veneran a Eru y consideran a Varda como su vala principal. Muestran también un respeto especial por Ulmo, el "Señor de las Aguas".

Otros Factores

Actitud: De las tres razas élficas de la Tierra Media, los Sindar son los más tranquilos y sosegados, y parecen ser los más felices. Son menos frívolos y juguetones que los elfos silvanos y menos apasionados y orgullosos que los Noldor. Los sentimientos de los Sindar son profundos y difíciles de despertar, pero cuando esto ocurre, no pueden ser reprimidos. En ello está la raíz de su añoranza por el mar.

Idiomas: *Idiomas iniciales: Su* idioma propio es el sindarin (grado 5), que se ha convertido en la lengua principal de todos los elfos del noroeste de la Tierra Media y que ha influido enormemente a los idiomas humanos. Sin embargo, los Sindar hablan también el oestron (grado 5), el betliteur o silvano (grado 4) y algo de quenya (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* Los Sindar también tienen la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 3), atliduk (grado 4), logathig (grado 4), nahaiduk (grado 4) o rohírrico (grado 3).

Prejuicios: Los Sindar son grandes amigos de la mayoría de las razas y han seguido conservando una estrecha relación con los enanos. Sus principales enemigos son los orcos, los huargos y los dragones.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.



Elfo Sinda

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, espada ancha, arco compuesto, arco largo, mayal, cayado, espadón, jabalina, lanza. *Opciones para RM:* kynac, alfanje, florete, daga, main gauche, estoque, espada bastarda, gé, yarkbalka.

Armadura: Cualquiera. Los Sindar prefieren sustituir la protección de las armaduras por las ropas mágicas (túnicas, capas, guantes, cinturones, velos) allí donde las puedan encontrar en lugar de cargar con pesadas cotas de cuero o metal.

Atuendo: Vestimenta de gasa o seda ligera: vestidos o túnicas ceñidas de fino lino, algodón o seda pesada; las túnicas varían en longitud, desde las ropas cortas que apenas bajan por debajo de la cintura hasta las más largas abiertas por los lados para facilitar los movimientos; cinturón de cuero o metal o fajín de lino o seda; calzas ceñidas o faldones de sarong hechos de organdí o seda pesada que llega desde media pantorrilla hasta los tobillos; botas o sandalias abiertas decorativas; capa que llega hasta la cintura. Los colores de su atuendo suelen ser variaciones del blanco y el gris: crema, yema de huevo, marfil, perla, limón, carbón, azul grisáceo, rosa grisáceo, verde grisáceo, ahumado, plateado, beige, etc. Los bordados y las aplicaciones no se utilizan mucho, y normalmente lo hacen para crear una textura o un patrón (como el blanco sobre el blanco o el crema sobre el limón) y no un contraste (blanco sobre carbón o azul grisáceo sobre marfil).

Dinero: Gemas (cuarzo transparente, calcedonia rubia, circón, madreperla) por valor total de 2 monedas de oro.

Opciones de Historial

Ya que los Sindar son elfos y que su inmortalidad les une a la Canción de la Creación, están fuertemente ligados al Destino, y sólo reciben tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 61-65 por: apto para aprender idiomas, el personaje recibe 10 grados para distribuir entre los idiomas de su elección (sujetos a la aprobación del DJ); además, recibe 1 grado de idiomas extra cada nivel.

Objetos especiales: Todas están disponibles. La mayoría deberían estar hermosamente tallados, con motivos florales o de hojas, y hechos de materiales de buena calidad o relativamente raros: acero, plata, mithril, cristal, madera de gran calidad, mármol, ágata, ámbar.

Dinero adicional: Gemas (ópalo de fuego, diamante, Perla, piedra lunar) por valor total de 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* cualquier habilidad de armas, Nadar, Leer Runas, Usar Objetos, Acechar/Esconderse, Percepción, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actuar, Navegar, Meditación, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Música, Poesía, Cantar. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Tejer, Hilar, Coser, Hacer Bordados, Hacer Flechas, Construir Barcos. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Navegación, sistemas de escritura y alfabetos.

Subida de características: Puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un Sindá podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaíco (grado 3), Lengua Negra (grado 3), haradaico (grado 4) u orco (grado 3).

ELFOS SILVANOS
(Avari)

Cuando los Eldar abandonaron la tierra natal de los elfos durante los Días Antiguos, algunos de sus hermanos quedaron atrás. Decidieron no buscar la luz de Aman y se les denominó Avari (Q. "Los Renuentes"). Estas razas fueron abandonadas a su suerte durante los días en que la Sombra de Morgoth barrió el este. Durante esos tiempos oscuros se vieron obligados a permanecer en la seguridad recluida de los bosques del este de la Tierra Media, donde vagaron y se escondieron de los Hombres salvajes que dominaban la mayor parte del territorio. Con el tiempo se les denominó silvanos o elfos de los bosques.

A causa de estas mezclas surgió una cierta confusión en torno a la identidad de las razas silvanas. A muchos de los Teleri fueron se les llamó elfos silvanos, pero aquí sólo se aplica este término a los Avari.

Características Físicas

Complexión: La mayoría son de complexión ligera y algo delgados para la media humana. Los varones suelen pesar unos 75 kg, mientras que las hembras pesan unos 62 kilos.

Color: Rubicundos, con cabellos dorados y ojos azules o grises. Es difícil generalizar, ya que hay muchas razas y existe una gran diversidad entre ellas.

Aguante: No llevan grandes cargas, pero pueden viajar 16-20 horas cada día. Los elfos silvanos no duermen, sino que descansan en trance durante 1-3 horas al día (esto les hace recuperar todos los Puntos de Poder gastados en hechizos).

Estatura: Los varones miden 1,80 m. de media y las hembras miden 1,70 m.

Ciclo vital: Son inmortales y sólo perecen por medios violentos o cuando se cansan de la vida y pierden la voluntad de vivir.

Resistencia: No pueden enfermar o quedar con cicatrices y son virtualmente inmunes a las dolencias naturales. +10 contra los ataques de frío.

Capacidades especiales: Su capacidad de visión a la luz de la luna o de las estrellas es tan buena como la de un hombre en pleno día. En otras situaciones, y cuando haya una pequeña fuente de luz, los elfos silvanos pueden ver hasta 15 metros como mínimo perfectamente y hasta 30 metros bastante bien. En la oscuridad absoluta no son mejores que los hombres (es decir, no pueden ver nada).

Los silvanos son músicos fuera de serie y tienen un oído tremendo, incluso para el estándar élfico. +10 a las tiradas de ataque de los hechizos básicos de bardo. También son muy elusivos: +10 a las maniobras de Maña y de Acechar/Esconderse.

Cultura

Vestidos y adornos: Sus ropas preferidas suelen ser de color verde bosque, gris o marrón, y van desde los diseños más funcionales hasta algunas maravillosas expresiones de la creatividad individual. Sus atuendos carecen del formalismo y la pompa típica de los vestidos noldor.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: La cultura de los elfos silvanos puede considerarse como poco estructurada y rústica desde el punto de vista de otros elfos, pero rica y relativamente avanzada cuando se la compara con la de los humanos. Siempre han sido independientes, pero en los últimos tiempos muchos de ellos se han establecido en reinos gobernados por los Noldor o los Sindar. Aun así, a todos los elfos silvanos les atrae un buen viaje o una aventura y muchos piensan en la vida como en un juego. La música y los trucos y mañas son sus pasatiempos favoritos. Los elfos silvanos son también maestros con la madera y saben mucho de cómo trabajarla y de sus propiedades.

Emparejamiento: Monógamos de por vida. A veces se emparejan con los humanos. De dichas uniones nacen los medioelfos.

Religión: Informal y centrada en fiestas comunales y la meditación personal. Como todos los elfos, veneran a Varda como dadora de luz y hacedora de las estrellas. La principal diferencia es su estrecha relación con el vala Oromé, el "Cazador y Domador de las Bestias".

Otros Factores

Actitud: Son un pueblo amante de la diversión pero siempre vigilante. Su alegría exterior esconde a veces intenciones muy serias.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* sus idiomas favoritos son las lenguas silvanas, que a menudo son conocidas como Lengua de los Bosques (bethteur), (grado 5). Sin embargo, los elfos silvanos del Bosque Negro y sitios más occidentales usan generalmente el sindarin (grado 5) como lengua materna. Dado que todos los idiomas élficos tienen una cualidad como de canción, el esquema único de vocales silvano traiciona su origen racial, incluso cuando emplean los idiomas de los Eldar. La mayoría conocen el oestron (grado 4) y un poco de quenya (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* los elfos silvanos también tienen la oportunidad de aprender: adunaico (grado 2), atliduk (grado 4), logathig (grado 4), nahaiduk (grado 4).

Prejuicios: Los ellos silvanos tienden a aislarse más que los Eldar, ya que tienen un pasado menos amistoso con los humanos. Desprecian a los orcos, les desagradan los enanos y desconfían de los hombres.

Restricciones a las profesiones: Ninguna. De todas las razas élficas, son la más propensa a utilizar hechizos y a menudo emplean la magia para usos sencillos y para realizar trucos. Aun así, no son muy proclives a usar magia muy poderosa.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, hacha, espada ancha, espada corta, látigo, boleadoras, arco largo, arco corto, cayado, espadón, jabalina, lanza. *Opciones para RM.-* main gauche, shang, estoque, gé, kynac, bumerán, red, lanza jabalí, estrellas arrojadizas.

Armadura: Cualquiera. Algunos prefieren las armaduras de cuero encantado, mientras que otros prefieren no llevar ningún atuendo protector y resguardarse con hechizos de *Escudo.*

Atuendo: *Guerreros:* Blusa de seda o algodón (blanca, beige, verde pálido o gris pálido); elegantes túnicas (que pueden llegar a media pantorrilla o a media cintura) de seda/algodón gruesos o cuero trabajado tan finamente que se puede doblar como si fuese tejido (de color marrón como el de la corteza, verde semejante al de las hojas o gris semejante al de las nubes de tormenta); suelen llevar bandoleras que cruzan el pecho y cinturones en torno a la cadera, así como tiras de ropa alrededor de las extremidades para alojar las vainas de las armas; sus polainas son de una lona resistente o de cuero flexible; calzan sandalias o botas de materiales suaves.

No guerreros: blusas voluminosas de gasa o batas cortas (tela blanca, beige, verde pálido o gris pálido con bordados de un espectro de color similar); algunas veces se ciñen fajines de gasa o seda, aunque normalmente dejan colgar la ropa libremente; suelen llevar polainas de seda, amplios pantalones de gasa semejantes a unos faldones divididos en dos, o faldones de gasa nesgada (a juego con la blusa o la bata, o bien de color marrón como la corteza, verde como las hojas o gris como las nubes de la tormenta); manto de seda gruesa o gasa diseñado como una capa con mangas o aperturas alargadas para los brazos (desde la espalda hasta la cintura), que normalmente llegan hasta los tobillos y suelen tener numerosos bordados de forma que su textura parezca ser la de las hojas de los árboles; sandalias adornadas con gemas o madera tallada.

Dinero: Posesiones para vender o intercambiar; cuerda élfica (30 metros, valorada en 20 mp; puede aguantar 250 kg. de peso y sólo pesa 1,5 kg.), seda élfica (tres metros, valorada en 2 mo) o una serie de piedras preciosas (lapislázuli, malaquita, ágata, turquesa, ónice, ámbar) valoradas en 2 mo.

Opciones de Historial

Como los pueblos silvanos son elfos y que su inmortalidad les une a la Canción de la Creación, están ligados al Destino y reciben cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Reemplazar el intervalo 61-65 por: afinidad especial con los árboles y el follaje de los bosques; todas las actividades físicas llevadas a cabo por el personaje tienen una bonificación +15 si éste se encuentra en terreno boscoso.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Debido al cariño que sienten los elfos silvanos por los bosques, muchos de sus objetos deberían estar hechos de madera de buena calidad o encantada, incluso las armas que en otras culturas serían de metal. El acero, la plata, el oro blanco, el tasarang y el bronce son otros posibles materiales.

Dinero adicional: Gemas (aguamarina, ópalo negro, piedra de sangre, granate, ópalo de fuego, topacio azul, jade, zafiro estrellado) valoradas en un total de 1-200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* maniobras en movimiento con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas, Trepar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Navegar, Cocinar, Primeros Auxilios, Forrajear, Meditación, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* música instrumental, Cantar. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar, Deslizarse en Plancha. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas, Hilar, Tejer. *Habilidades de conocimientos:* Botánica, Zoología, Ecología.

Subida de características: Puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un elfo silvano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaico (grado 2), Lengua Negra (grado 3), varadja (grado 3) o waildyth (grado 3).



Elfo Silvano

MEDIO ELFOS
(Peredhíl)

Los medioelfos son una raza rara, el resultado de la unión entre hombres y elfos. Mientras que los dúnedain, los corsarios y los númenóreanos negros tienen sangre élfica (e incluso maia), su relación con los elfos procede de un pasado remoto y no se les llama medioelfos. Los verdaderos medioelfos son hijos de una pareja mixta (padre o madre élfico, padre o madre humano).

Al llegar a la edad adulta, un medioelfo debe decidir si quiere vivir como hombre mortal o como elfo inmortal. Elrond de Rivendel escogió esto último, mientras que su hermano Elros, el primer rey de Númenor, optó por la mortalidad. Aquellos que se convierten en hombres reciben el Don de la Muerte y no están ligados al destino como lo están sus parientes elfos.

Características Físicas

Complexión: Fuertes y esbeltos, más delgados que los hombres, pero más robustos que los elfos. Rasgos finos y afilados. Los hombres pesan unos 100 kilos de media y las mujeres unos 70 kilos.

Color: Piel blanca, generalmente con cabellos castaños o negros y ojos grises.

Aguante: Considerable. Los medioelfos sólo necesitan descansar 4 horas al día, que serán de sueño para los mortales y de meditación para los inmortales.

Estatura: El promedio masculino es de 1,95 m. y el femenino es de 1,75 m.

Ciclo vital: Los medioelfos mortales viven entre 250 y 500 años.

Resistencia: Los medioelfos son virtualmente inmunes a las enfermedades y las dolencias naturales. Tienen una bonificación de +5 contra los ataques de frío.

Capacidades especiales: Los medioelfos ven muy bien en la oscuridad. Con la luz de la luna o de las estrellas pueden ver perfectamente a 150 metros de distancia. En otras clases de oscuridad ven como los elfos (de 15 a 30 metros si hay alguna fuente de luz).

Medio Elfos



Cultura

Vestidos y adornos: Varían, aunque en general visten ropas bien confeccionadas y adornadas con sutileza. Los colores preferidos son los azules y verdes oscuros, los grises y grises verdosos, la plata y el blanco.

Miedos e incapacidades: Ninguna.

Forma de vida: Varía, aunque generalmente viven en retiros o refugios secretos, o entre los elfos. Su cultura se parece mucho a la de los Sindar, aunque se preocupan constantemente de los asuntos de los hombres.

Emparejamiento: Son monógamos. El linaje se traza por la vía materna o la paterna indistintamente.

Religión: Silenciosa y personal, implica la meditación. Respetan a Eru y los valar y veneran a Varda y Oromé por encima de los demás. Los que viven junto al mar tienen a Ulmo en gran estima.

Otros Factores

Actitud: Pacientes, reservados, considerados, equilibrados, reflexivos y dulces.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* La mayoría tienen el sindarin (grado 5) como lengua materna. También conocen el oestron (grado 5) y algo de quenya (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* Los medioelfos también tienen la oportunidad de aprender: adunaico (grado 5) y élfico silvano, bethteur (grado 5).

Prejuicios: Son enemigos acérrimos de los orcos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, espada ancha, espada larga, martillo de guerra, maza, estrella de la mañana, arco compuesto, ballesta, hacha de combate, mayal, cayado, espadón, lanza. *Opciones para RM.-* alfanje, main gauche, estoque, guantelete, ballesta pesada, gran martillo, espada bastarda, lanza jabalí.

Armadura: Cualquiera. Los medioelfos se sienten a gusto con armaduras de coraza, de escamas y de lamellar.

Atuendo: *Varones:* blusa o túnica de seda, a menudo con mangas completas plegadas (grises, plateadas o blancas); tabardo con brocados y damasquinados, de seda gruesa o terciopelo (de color azul oscuro o verde, o con una trama sutil que combine ambos tonos) cuya longitud puede abarcar desde la cadera hasta las rodillas; elegante cinturón de plata, oro blanco, bronce o acero pulimentado; pantalones de seda con pernera estrechada o unas medias ceñidas (grises, plateadas, azules o verdes); zapatillas de cuero o botas que llegan a los tobillos que llevan dentro de otras botas de cuero más resistentes que llegan hasta la rodilla o hasta media pantorrilla (de varios tonos de gris, azul o verde); larga capa completa de color azul oscuro, verde oscuro o gris carbón, a juego con otro tono más claro (azul celeste, verde marino, gris perla, blanco)

Hembras: Traje recto de seda ligera (gris, blanco o plateado) que llevan debajo de un vestido ceñido de terciopelo, brocado o seda gruesa (de color azul oscuro o verde, o con una trama sutil que combine ambos tonos) con una falda amplia; cinturón de plata, oro blanco, bronce o acero pulimentado; zapatillas o botas que llegan hasta los tobillos hechas de cuero o de ante; manto de terciopelo, seda gruesa o brocado (color zafiro oscuro o índigo, esmeralda, jade o verde musgo) con elaboradas mangas hermosamente talladas, recogidas o abiertas para doblarlas alrededor del brazo; larga capa completa de seda de color azul oscuro, verde pino o gris ahumado a juego con otro tono más claro (azul pastel o verde, gris o blanco).

Dinero: 20 monedas de plata de acuñadura arnoriana o gondoriana.

Opciones de Historial

Dados sus fuertes lazos raciales y culturales, los medioelfos sólo reciben tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Sustituir el intervalo 61-65 por: simpatía por los Pueblos Libres de la Tierra Media; el personaje siente cuándo están cerca (a menos de 150 metros) sus enemigos (servidores de Sauron, tanto si sabe que lo son como si no lo sabe).

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los metales finamente forjados son el material más popular para este tipo de objetos.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de acuñadura arnoriana o gondoriana.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Montar, Nadar, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Esconderse, cualquier habilidad miscelánea. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Navegar, Primeros Auxilios, Forrajear, Meditación, Cono-

cimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, música instrumental, Cantar. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar, Correr. *Habilidades de trabajo:* Hacer Flechas, Coser. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Liderazgo. *Habilidades de conocimientos:* historia de una raza/cultura, geografía.

Subida de características: Puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas indicados anteriormente, un medioelfo podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: labba (grado 3), logathig (grado 3), nahaiduk (grado 3) o rohírrico (grado 3).

A-2.3 • Hobbits
(Kuduk)

Los hobbits tienen un origen oscuro, aunque parece ser que surgieron en el Este en la Primera Edad, más o menos al mismo tiempo que los hombres. De hecho, se dice que están relacionados con ellos. Sus costumbres, sin embargo, son únicas: cavan y excavan y viven en "agujeros"; de ahí su nombre Kuduk, que significa "morador de agujeros" (del antiguo hobbítico de Rhovanion kûd-dûkan).

Características Físicas

Complexión: Los hobbits son los más pequeños de los pueblos que hablan, y tienen una estatura promedio entre los 60 y los 120 cm.; tienden a ser gordos y mofletudos. Tienen grandes y peludos pies.

Existen tres grupos o tribus principales de hobbits: los Pelosos, los Fuertes y los Albos. Los Albos son los más altos (los varones miden 1, 17 m. y pesan 33 kg. de media y las hembras miden 1,07 m. y pesan 31 kg.). Tienen la piel clara, y de los tres grupos, son los que más se asemejan a los humanos. Son pocos y algunos observadores los han confundido con comunidades humanas que vivían cerca de ellos.

Los hobbits más comunes son los Pelosos. Son los de tamaño más pequeño (los varones miden 1,02 m. y pesan 27 kg. de media, y las hembras miden 97 cm. y pesan 26 kg. de media) y los más oscuros de piel, pues tienen el pelo castaño y la piel morena. Sin una pizca de barba, son en muchos aspectos el prototipo de hobbit.

Los Fuertes son el grupo hobbit más rechoncho y a menudo parecen más bajos que algunos de los Pelosos, dada su gordura. En general, sin embargo, son más altos que los Pelosos pero no tanto como los Albos (los varones miden 1,07 metros y pesan 33 kg. de media, y las mujeres miden 1,02 m. y pesan 31 kg.). Su color es también una especie de compromiso, aunque tienen el cabello rizado castaño que se parece al de sus primos más pequeños. Sin embargo, la característica más sobresaliente de los Fuertes son sus enormes pies y manos (grandes incluso para los haremos de los hobbits), así como el hecho de que a menudo se dejan crecer la barba.

Aguante: Los hobbits poseen una sutil robustez que se asemeja a la de los enanos y los orcos. Cuando se les obliga, pueden recorrer grandes distancias en terreno duro, a pesar de que sus costumbres requieren frecuentes comidas y tranquilidad.

Ciclo vital: 90-110 años. Llegan a la edad adulta a los 30 años.

Resistencia: Sus manos y pies son casi inmunes al frío y al calor. Por ello, casi siempre van descalzos. Su sencillez e inocencia innata les proporcionan una resistencia elevada a los ataques mágicos.

Capacidades especiales: Son hábiles, se mueven ligera y sigilosamente. Sus dedos largos y extrañamente esbeltos les permiten crear objetos preciosos y explican su gran reputación como ladrones.

Cultura

Vestidos y adornos: Llevan ropas de lino o lana: camisas, pantalones que llegan hasta la parte alta del tobillo, y chaquetones de brillantes colores. Ocasionalmente lucen sombreros, pero muy raramente llevan zapatos o guantes.

Miedos e incapacidades: Los hobbits huyen de lo extraño y de lo inusual, pero por lo demás tienen capacidades normales.

Forma de vida: Son artesanos capaces, pero no les gustan las maquinarias complicadas ni la magia. Sus vicios son pocos: seis comidas al día, fumar en pipa y los adornos brillantes. Aun así, a pesar de este estilo de vida aburrido y aislado, la manera de vivir de los hobbits ha demostrado ser práctica, y les ha permitido sobrevivir sin apenas ser molestados a guerras, plagas y hambrunas.

Algunos hobbits son lo bastante curiosos como para viajar o ir de aventuras, y de los Albos han salido bastantes individuos atrevidos. Cada tribu hobbit tiene su paisaje preferido: los Albos prefieren las tierras boscosas que se encuentran en los frescos climas nórdicos; los Pelosos prefieren las tierras altas y las laderas de las colinas, y los Fuertes prefieren las riberas y las tierras bajas. De acuerdo con esto, sus preferencias han tenido efecto sobre sus esquemas de vida. Los conservadores Pelosos, por ejemplo, han tenido siempre lugares para sus tradicionales smials o casas en agujeros tradicionales, mientras que los Fuertes y los Albos han comenzado a confiar en las viviendas en la superficie, ya fueran de madera, ladrillo o piedra. Todos los hobbits disfrutan con la sencilla vida de los granjeros, molineros y artesanos. Los talleres y barracas salpican sus territorios, siempre construcciones bajas, ya que los medianos odian las torres y raramente construyen más de un piso.

En la Comarca (K. "Sûza" el cargo de gobierno del Thain es hereditario.



Hobbits

Emparejamiento: Monógamos. Los Albos y los Pelosos trazan su linaje por vía materna o paterna indistintamente. Los Fuertes lo hacen por vía materna.

Religión: La religión hobbit es, sin excepción, modesta e informal. Se trata en realidad de una serie de alegres fiestas que se centran en los dones de la naturaleza. El día de Año Medio (solsticio de verano) es el momento del festival de verano, mientras que los dos días de Yule al comienzo y final del año marcan el inicio del regreso del sol y la marcha hacia la primavera. Las épocas de cosecha son, desde luego, momentos de importancia especial.

Otros Factores

Actitud: Los hobbits son básicamente alegres, conservadores, faltos de pretensiones y pacíficos. La ambición no tiene lugar entre ellos. La mayoría son conformistas que evitan lo desconocido y huyen de la aventura, prefiriendo permanecer a resguardo em sus limpias y humildes aldeas.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los hobbits hablan su propia y sutil variante del oestron (grado 5), que es el hobbítico moderno. Esta adopción de la lengua común es un indicio de su adaptabilidad, ya que todas las tribus abandonaron el idioma kuduk. original cuando emigraron de Rhovanion en los siglos XIII y XIV de la Tercera Edad. El nombre tradicional de los hobbits en oestron es Banakil (O. "Mediano"). *Desarrollo de la habilidad:* Los hobbits también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 4), kuduk (grado 5) o sindarin (grado 4).

Prejuicios: Los Albos son los más propensos a mezclarse con la Gente Grande. Los Fuertes rara vez tratan con otras razas y los Pelosos, en su mayoría, prefieren tratar con los severos enanos. Todos los hobbits odian a los huargos y los orcos.

Restricciones a las profesiones: Los hobbits no son ni magos, ni animistas, ni bardos ni montaraces.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, hacha, espada corta, garrote, arco corto, honda. *Opciones para RM:* cachiporra, jo, pilum, estrellas arrojadizas.

Armadura: Ninguna o cuero o cuero endurecido. Sólo en circunstancias muy extrañas conseguirá un hobbit adquirir una armadura semejante a la cota de malla élfica de Bilbo.

Atuendo: *Varones:* Chaqueta de lino blanco o color crema; chaleco o camisa de brillantes colores (azul claro, escarlata, verde claro) a menudo adornado con bordados o hecho de brocado muy ornado; cinturón de cuero con hebilla de peltre, oro o latón; holgados pantalones de lana con perneras que pueden llegar hasta la rodilla o incluso hasta el tobillo, a menudo a rayas (amarillo brillante, verde, azul, naranja), siempre con un tinte muy claro.

Hembras: Blusa y enaguas de lino blanco o de color crema; jersey acampanado de lana con un tono brillante (amarillo limón, rosa fucsia, azul celeste, verde manzana, rojo turco) que llega hasta media pantorrilla; corpiño (con un color a juego) que se ata por delante; chal con lazo o con corchetes atado por encima de los hombros; delantal de lino blanco o de color crema.

Dinero: 20 monedas de plata de acuñadura arnoriana.

Opciones de Historial

Los hobbits que se atreven a abandonar su hogar y aventurarse en otras tierras son individuos extraordinarios, y por ello reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Rango 71-75 no disponible (tirar otra vez).

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos y los objetos que contienen hechizos diarios no están disponibles. Sólo los objetos que permiten llevar a cabo una tarea natural con más eficacia (armas, alforjas, cuerda, ganzúas, etc.) están presentes en una sociedad hobbit.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de acuñadura gondoriana.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, armas de proyectil, Trepar, Rastrear, Acechar/Esconderse, Percepción. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Evaluar, Navegar, Cocinar, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Bailar. *Habilidades atléticas:* Patinar, Malabarismo, Andar con Zancos. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Metal (herraduras, bisagras, herramientas, etc.), Trabajar el Cuero, Hacer Flechas, Coser, trabajos en tierra (excavar agujeros hobbit). *Habilidades de influencia:* Entretenimiento, Oratoria. *Habilidades de conocimientos:* Botánica, Genealogía, Geografía Local.

Subida de características: La Fuerza y la Presencia sólo pueden aumentarse en un punto como máximo. Las demás características se pueden aumentar libremente según las reglas de historial.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un hobbit podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), dunael (grado 2), nahaiduk (grado 3), orco (grado 1), rohírrico (grado 4) o elfo silvano, betliteur (grado 4).

A-2.4 • Hombres
(Hildor o Atani)

Los hombres fueron los Segundos Nacidos y aparecieron por primera vez en el Lejano Este durante la Primera Edad. Allí, en una tierra llamada Hildórien, despertaron para encontrarse con un continente salvaje y pasó algún tiempo antes de que conociesen a los Primeros Nacidos, los ellos. Fueron los elfos quienes les dieron el nombre de Hildor (El. "Seguidores"), aunque ahora se les nombra más comúnmente con los vocablos Atani (Q.) o Edain (S.), que significan "el segundo pueblo".

Los hombres se diferencian de los elfos en muchas cosas y la más evidente es su "Don de la Muerte". Los hombres son mortales y viven sus breves vidas con un fuego y una pasión que no se ve en las demás razas. También son variados y a menudo vulnerables e imperfectos. A diferencia de los Primeros Nacidos, son bastante vulnerables a las enfermedades y a las temperaturas extremas. Pero al mismo tiempo, durante la Primera, Segunda y Tercera Edad, rara vez se cansaron de la vida.

Hay dos grandes grupos humanos: los Altos Hombres, a quienes se suele llamar Edain, y los Hombres Comunes, aquellos que no se aliaron con los elfos en las guerras contra Morgoth. Algunos hablan de los Hombres del Norte como un tercer grupo, los Hombres Medianos, que están racialmente próximos a los edain pero que no se beneficiaron de ningún contacto o alianza con los ellos.

La línea de los Edain ha sido bendecida por su fe en Eru y en sus sirvientes los valar, y por lo tanto es especial. Los Altos Hombres son excepcionalmente grandes, con estaturas de 1,90 a 2 metros, y pesan entre 100 y 135 kilos. Sus grandes huesos y musculatura les dan una apariencia impresionante; sólo los elfos noldor pueden compararseles en fuerza. Sin embargo, no son tan ágiles ni resistentes como los elfos. El cabello de los Altos Hombres suele ser de color castaño oscuro o negro azabache –sus ojos azules, grises o negros- y suelen ser de piel clara. Los que son de pura raza viven hasta los 250-300 años.

Los Hombres Comunes son más numerosos y menos afortunados. Robustos y relativamente bajos (entre 1,50 y 1,92 metros), han dado origen a una gran diversidad de tipos. La coloración de su piel y pelo varía desde los marrones y negros más oscuros hasta los tonos rubios y rojizos más claros. A diferencia de los Altos Hombres, muchos lucen barbas y bigotes. De ellos provienen la mayoría de los linajes humanos de la Tierra Media.

BEÓRNIDAS

Llamados también Beijabar o Bajaebgahar, este grupo disperso de hombres de gran tamaño tiene un origen confuso. Son una raza nórdica relacionada con los Hombres de los Bosques, los Hombres del Lago y los Hombres de Valle en Rhovanion, aunque aparentemente se distanciaron en tiempos pretéritos, probablemente antes de las migraciones de los nórdicos fuera de Eriador. Son pocos en número, y algunos los distinguen corno un clan más que como un pueblo en sí. Sin embargo, culturalmente, y también físicamente hasta cierto punto, son únicos.

Características Físicas

Complexión: Físicamente, los beórnidas son los nórdicos más grandes, y todos son de complexión robusta y poderosa estructura ósea. Los hombres son tremendamente peludos; pesan unos 110 kilos de media. Las mujeres pesan unos 70 kilos por término medio.

Color: Son de piel clara, pero a diferencia de la mayoría de los nórdicos (que suelen ser rubios), la mayoría son pelirrojos.

Aguante: Los beórnidas sólo necesitan dormir dos veces cada tres días.

Estatura: Los hombres miden sobre 1,90 m.; las mujeres 1,70 m.

Ciclo vital: 80-100 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Los animales salvajes nunca atacarán a un beórnida a menos que les provoquen.

Cultura

Vestidos y adornos: Son extremadamente velludos y su tendencia a llevar pieles les da una apariencia "de animal". Como prefieren las túnicas ásperas, las capas y pantalones de lana con polainas, raramente llevan armadura tradicional.

Miedos e incapacidades: Evitan las zonas civilizadas.

Forma de vida: Los beórnidas han vivido tradicionalmente en grupos pequeños o por familias aisladas en "granjas" bien cuidadas. Algunos, como el linaje de Beorn, han preferido las tierras relativamente bajas, mientras que la mayoría habita en los pasos y laderas de las Montañas Nubladas o las Montañas Grises. En cada caso, su presencia es difícil de notar. Las familias beórnidas cuidan de sí mismas y de sus granjas con la ayuda de una gran variedad de amigos animales, miembros de la casa, que parecen mansos al extraño. Los hombres abandonan sus granjas durante largos periodos de tiempo para abordar asuntos militares, religiosos o sociales.

Emparejamiento: Monógamos, se traza el linaje a través del varón.

Religión: Se centra en el antiguo Culto del Oso (Rh. "Bairakyn"). El pontífice del culto, o Waildanbair (Rh. "Oso gobernante") es también el señor hereditario de todo el clan beórnida y es el principal de los famosos Multiformes. Durante sus ceremonias secretas, estos hombres adoptan la forma de osos y recrean sus antiguas leyendas e historias mediante complejas danzas rituales. Estas reuniones tienen lugar en sitios sagrados determinados que tienen alguna relación con su patrón vala, Oromé (a quien ellos llaman Araw).

Otros Factores

Actitud: Los beórnidas son solitarios por naturaleza, pero disfrutan de los infrecuentes momentos compartidos. Son generosos y normalmente tranquilos e introvertidos, pero pueden transformarse en individuos joviales y explosivos en reuniones o fiestas. Su risa profunda y atronadora es legendaria. Como guerreros, los beórnidas son fieros y a menudo incontrolables. Esto es especialmente cierto en los raros Multiformes, ya que tienen tendencia a transformarse en osos cuando se les estimula demasiado o se sienten ultrajados. Una vez en forma de oso, pueden atacar con una fuerza tremenda, pero no tienen más que el instinto para guiar sus actos.



Beórnida

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los beórnidas usan generalmente dos formas de comunicación: su idioma normal, el atliduk (grado 5), y el sistema de señales de la naturaleza denominado waildyth (grado 5). Este último puede usarse para hablar a grandes distancias sin revelar la propia presencia, ya que los sonidos son variaciones de sonidos de las tierras salvajes (animales, el viento y demás). La mayoría de los beórnidas también hablan el oestron (grado 5) y la lengua de los hombres de los bosques, el nahaiduk (grado 5). *Desarrollo de la habilidad:* Los beórnidas tienen también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: logathig (grado 4), sindarin (grado 4) o élfico silvano, bethteur (grado 3).

Prejuicios: Los beórnidas odian a los orcos, huargos, trolls, gigantes y dragones.

Restricciones a las profesiones: No hay magos entre los beórnidas. Sin embargo, algunos son Multiformes, que pueden pasar del aspecto humano al de oso, pero tienen un control limitado sobre este proceso. En el Apéndice A-6.1 (pág. 217) hay un método para controlar dicho proceso.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, hacha, espada ancha, garrote, maza, látigo, boleadoras, arco corto, honda, cayado. *Opciones para RM:* hacha de leñador, porra, jo, cabis.

Atuendo: *Varones:* túnica de cuero blando o ante (con mangas que pueden llegar hasta el antebrazo o hasta la muñeca) con piel (de conejo, de castor, de visón o de marta) en el cuello, en la cintura, en las muñecas y en los dobladillos; polainas de cuero blando o ante; botas de cuero endurecido; capa hecha de piel de alce, de oso o de puma.

Hembras: el mismo atuendo descrito más arriba además de una falda completa de ante (que puede llegar a media pierna o hasta las rodillas) con pieles bordadas en los dobladillos o un vestido

de tafetán o cuero blando con sus pliegues colgando de un canesú y unas mangas muy anchas. Los colores preferidos para los atuendos beórnidas varían entre varios tonos de castaño, marrón o rojo. Ocasionalmente se utilizan pequeñas franjas amarillas, blancas o azul celeste para adornar el canesú del cuello o de la cintura. Las mujeres que salen de aventuras suelen llevar polainas sin falda, para de esta forma estar listas para entrar en combate.

Dinero: Mercancías para intercambiar o vender por monedas; 10 pieles de alce, finalmente trabajadas, valoradas en 2 mp cada una; 5 pieles de nutria valoradas en 4 mp cada una; 4 pieles de castor valoradas en 5 mp cada una.

Opciones de Historial

Los beórnidas que abandonan su sociedad cerrada son considerados como gente especial y por ello reciben 5 puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles, Modificar el intervalo 71-75: la lista de hechizos aprendida debe proceder del reino de la Canalización.

Objetos especiales: No hay disponible ningún objeto que permita lanzar hechizos de Esencia o que permita utilizar habilidades de Esencia. Puede haber presentes hechizos de Canalización, aunque son raros, y también pueden aparecer objetos que aumenten la potencia de la Canalización. La artesanía de los beórnidas es excelente, aunque su trabajo es bastante rústico y carece del refinamiento típico de las obras élficas.

Dinero adicional: Una serie de pieles valoradas en 1-200 mo (zorro negro, 5 mo; marta, 8 mo; marta negra, 10 mo; armiño, 13 mo; marta dorada, 15 mo; visón, 11 mo; marta roja, 12 mo; zorro blanco, 7 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas excepto armas a dos manos o armas de asta, Trepar, Montar, Nadar, Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos de Canalización. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Navegar, Conocimiento de las Cuevas, Cocinar, Primeros Auxilios, Forrajear, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura, Contar Historias, Bailar, Cantos. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Comerciar. *Habilidades de conocimiento:* Zoología.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un beórnida podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: labba (grado 3), orco (grado 3).



Corsarios

Los corsarios son descendientes de los rebeldes dúnedain que huyeron de Gondor tras la Lucha entre Parientes de los años 1432-1447 de la Tercera Edad. La mayoría se establecieron en Umbar en el año 1447 de la Tercera Edad y comenzaron una larga lucha por el poder contra los más fuertes haradrim y númenóreanos negros. Desde entonces, el cruce limitado con los habitantes originales ha dado lugar a un grupo étnico distinto, aunque sus raíces dúnedain siguen siendo fuertes. Desean reclamar Gondor como suyo.

Características Físicas

Complexión: De complexión fuerte, los varones pesan unos 110 kilos y las mujeres 75.

Color: Los corsarios suelen ser de piel blanca y tienen los ojos grises o azulados y el cabello negro o castaño oscuro.

Aguante: Considerable. No se marean en barco.

Estatura: Los hombres miden 1,90 m. y las mujeres 1,70.

Ciclo vital: 95-190 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +25 a la actividad de predecir el tiempo y guiarse por las estrellas,

Cultura

Vestidos y adornos: Los corsarios prefieren el púrpura, el rojo y el oro en tejidos hechos a base de seda o fino algodón. Llevan túnicas y muy raramente usan polainas. Los hombres llevan collares de oro, mientras que las mujeres van muy adornadas con joyas.

Miedos e incapacidades: Las enfermedades y su propia mortalidad natural.

Forma de vida: La cultura de los corsarios refleja los elementos conservadores que se encuentran en la aristocracia de Gondor, sólo que llevados hasta el extremo. La cálida influencia costera de Umbar ha supuesto algunos influjos más, la mayoría númenóreanos negros, y el resultado es un retorno a la vieja cultura marinera de Númenor.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza a través del padre.

Religión: La religión de los corsarios se preocupa de la Muerte y la Oscuridad y gira principalmente en tomo a la adoración de los héroes y los ancestros. Los grandes reyes númenóreanos son reverenciados como dioses. Las ceremonias tratan sobre la perpetuación de la vida del individuo y, lo que es más importante, del linaje. Los muertos son enterrados con gran parafernalia y se les sepulta en un estado preservado, de gran esplendor.

Algunos reverencian a Námo, el Guardián de los Muertos, o a Varda.

Otros Factores

Actitud: Agresivos, altivos, decididos, amargados; los corsarios tienen la actitud de reyes en un exilio injusto.

Idioma: *Idiomas iniciales:* El primer idioma de los corsarios es el adunaico (grado 5), ya que se identifican con Númenor y con el linaje de los dúnedain. Todos ellos hablan la lengua común de Gondor, el oestron (grado 5), así como el haradaico (grado 4) de la población de Umbar. *Desarrollo de la habilidad:* Los corsarios tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: apysaico (grado 4), atliduk (grado 3), nahaiduk (grado 3) o rohírrico (grado 3).

Prejuicios: Los corsarios son un grupo minoritario, involucrado en eternas luchas con sus aliados, los númenóreanos negros y los haradrim. Miran con desconfianza y cierto desdén a estos dos gru-

pos. Los númenóreanos negros, como los dúnedain, se han casado en muchas ocasiones con miembros de los pueblos sometidos, y los corsarios consideran esto un signo de debilidad. Ven a los haradrim como otra raza inferior más, una que deben tolerar. Sus mayores enemigos son los nórdicos (rohirrim, hombres de los bosques, beórnidas, etc.), porque consideran que ellos son los culpables de la Guerra entre Parientes.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, cimitarra, espada ancha, espada corta, maza, estrella de la mañana, látigo, boleadoras, arco compuesto, arco largo, arco corto, mayal, cayado, espadón, lanza. *Opciones para RM:* guantelete, espada bastarda, lanza jabalí, látigo de nueve colas, machete, alfanje, arpón, main gauche, red, arma de asta, sable.

Armadura: Cualquiera. Los corsarios más ricos adornan sus armaduras con remaches o grabados en oro. Algunos prefieren llevar una versión modificada de] antiguo yelmo karma.

Atuendo: *Varones:* blusa de seda o de algodón con los vivos colores preferidos por los corsarios (escarlata, púrpura, dorado), normalmente con los puños de las mangas y el cuello bordados; túnica de seda o algodón (también con colores muy vivos), a menudo sin camisa debajo, que puede llegar hasta los tobillos o hasta las rodillas, con un dobladillo elaborado (en forma de franjas, almenas o festoneado); cinturón de gruesas placas de oro con grabados de motivos marinos; collar de placas de oro grabadas; sandalias o botas de cuero.

Hembras: blusa de seda o de algodón con un atrevido escote que deja la espalda al descubierto, normalmente con los colores preferidos por los corsarios (carmesí, violeta, dorado); enaguas de seda o algodón que llegan hasta los tobillos, a menudo con pliegues o unidas mediante un canesú por la cintura, de nuevo con vivos colores; falda corta de seda o damasco, que suele llegar hasta media pierna o hasta la rodilla, con un bajo muy elaborado (en forma de franjas, almenas o festoneado); corpiño con llamativos lazos; cinturón ornamental de oro; sandalias o zapatillas de seda.

Dinero: 2 monedas de oro.

Opciones de Historial

Normal, cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los corsarios prefieren las armas y herramientas adornadas con oro.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de la casa de la moneda de Umbar.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Nadar, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Evaluar, Navegar, Primeros Auxilios, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura, Escultura, Bailar. Habilidades atléticas: Esprintar, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Metal, Hacer Bordados. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Comerciar, Liderazgo. *Habilidades de conocimientos:* historia cultural, Geografía, Navegación.

Subida de características: Puede aumentarse cualquier característica menos la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un corsario podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 4), orco (grado 3), sindarin (grado 3) o élfico silvano (grado 3).



Corsarios

DORWINRIM

(singular: Dorwinadan)

Los dorwinrim ocupan la parte baja del valle del Camen y la región al sur, entre el río y la costa noroccidental del Mar de Rhûn, la tierra conocida como Dorwinion. Son una mezcla de nórdicos y hombres del este.

Características Físicas

Complexión: Los dorwinrim son un poco más corpulentos que la mayoría de los grupos denominados "hombres comunes"; los hombres pesan unos 80 kilos y las mujeres unos 55. En general, son algo rechonchos y tienen gruesas facciones; la única excepción son sus narices afiladas y sus ojos rasgados.

Color: Su tez blanca, ligeramente amarilla, es única. Tienen ojos pequeños, que son generalmente marrones (como su pelo liso), aunque algunos tengan *ojos* azules o verdes.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres miden 1,70 m. y las mujeres miden 1,55.

Ciclo vital: 60-80 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Bonificación +30 a las TRs contra venenos. + 15 a las situaciones en las que haya que actuar o hablar en público. +10 a las maniobras con remos.

Cultura

Vestidos y adornos: Una gran variedad de lanas y lino. Llevan pantalones y camisas y visten modestamente.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Son mercaderes y hombres de río que abandonaron su pasado nómada por una vida urbana aunque primitiva. Dorwinion es famosa por sus delicados vinos y fuertes aceites. Las vides y olivos

cubren las tierras y son la principal fuente de ingresos: uvas y vino. Los árboles producen olivas y aceite de oliva. Los ingresos adicionales los proporciona el Mar de Rhûn: moluscos, conchas, comida y tintes proporcionan un buen dinero a los dorwinrim.

Emparejamiento: Monógamos. Se traza el linaje a través del padre o de la madre, indistintamente.

Religión: La religión dorwinadan es prominente y estable. Es una fuerza unificadora para un pueblo que no tiene una ley formal y que iguala poder con autoridad. Donu, una manifestación local de Yavarma, es la Reina de su panteón. Ella es su "Diosa Madre".

La adoración se centra en torno a tótems (L. "Igana") de tribu o clan, símbolos sagrados que representan a héroes divinizados. Se cree que los héroes tienen poder sobre los lugares que influyeron durante su vida, y que mantienen un dominio sobre sus descendientes. Por ello, una familia o clan protege su territorio religiosamente. Los tótems son también cruciales porque se supone que tienen poder real y son el único medio de comunicación con el héroe que representan.

Otros Factores

Actitud: Los dorwinrim son famosos por su carácter fuerte y hospitalario. A la mayoría les gustan las bebidas fuertes, contar historias y nunca rehusan una fiesta. Su distintiva risa y proximidad física (por ejemplo, sus abrazos) realzan esta reputación de afabilidad, aunque no es del todo fiable; un dorwinadan puede parecer más amistoso de lo que es realmente. Los dorwinrim son sorprendentemente leales con sus amigos y crueles con sus enemigos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los dorwinrim conocen bien los idiomas mercantiles del noroeste y norte-centro de la Tierra Media. Hablan con fluidez el oestron (grado 5) y el logathig (grado 5), siendo esta última su lengua materna. Dado que tratan a menudo con los elfos silvanos, muchos conocen la lengua silvana o el sindarin (grado 3).



Desarrollo de la habilidad: Los dorwinrim también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 4), haradaico (grado 3), labba (grado 3), nahaiduk (grado 4), varadja (grado 3).

Prejuicios: Famosos como exploradores, viajeros y comerciantes, han aprendido mucho del espíritu de los demás y les gusta tratar con diversidad de elfos y hombres.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Hacha de combate, espada ancha, garrote, daga, alabarda, jabalina, arco largo, cayado, cimitarra, arco corto, honda, espadón. *Opciones para RM:* irgak, jo, katana, espada larga, no-dachi, estrellas arrojadizas.

Armadura: Cualquiera. Los dorwinrim prefieren llevar los tipos más ligeros de armadura, aunque los guerreros vestidos con coraza o cota de malla completa no son del todo extraños.

Atuendo: *Varones:* camisa o blusa de lino, normalmente de color crema o blanco; chaleco corto de lana, a veces con patrones decorativos en el dobladillo, otras veces sin adornos, y normalmente con paños de tejido de colores terrosos contrastados (castaño y negro, marrón claro y amarillo oscuro, color barro y marrón oscuro, etc.); pantalones de lana holgados con colores fríos (negro, gris oscuro, marrón, siena, hueso, ocre oscuro, etc.); fajín de lino o cinturón de piel; zuecos de madera o botas de cuero endurecido; chaqueta larga completa, a menudo acolchada para proteger del crudo invierno que suele haber en la zona en la que viven.

Hembras: camisa o blusa de lino, normalmente de color crema o blanco; vestido de lana, normalmente más ajustado a las formas en el caso de las mujeres en edad de casarse y más holgado en los niños y las matronas, con paños de tejido de colores terrosos contrastados (naranja y carbón, negro y hueso, beige y marrón oscuro, etc.); falda completa de lana con colores fríos (orín, gris oscuro, castaño, siena, color barro, amarillo oscuro, ocre oscuro, etc.); fajín de lino o cinturón de piel; zuecos de madera o botas de cuero endurecido; chaqueta larga completa, con elaborados acolchados.

Dinero: 20 monedas de plata o 10 kysûri, la moneda de marfil única de los dorwinrim.

Opciones de Historial

Normal, cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. El sentido estético de los dorwinrim prefiere la exquisita simplicidad por encima de las ornamentaciones más elaboradas. Sus armas y herramientas están exquisitamente talladas y tienen unas gráciles líneas, aunque muy pocos grabados o bajorrelieves. Sin embargo, utilizan las gemas como incrustaciones.

Dinero adicional: 10-2,000 monedas de plata o 5 - 1,000 kysûri.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* cualquier habilidad de armas, Trepar, Nadar, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos, idiomas. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Evaluar, Navegar, Cocinar, Primeros Auxilios, Jugar, Cordelería, Maña. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Esculpir. *Habilidades atléticas:* Deslizarse en Plancha, Esquiar, Patinar, Malabarismos. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar la Piedra, Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Coser, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Seducción, Comerciar. *Habilidades de conocimiento:* Geografía, Navegación,

Aumento de las características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un dorwinadan podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaico (grado 3), Lengua Negra (grado 3), orco (grado 2), rohírrico (grado 3) o umítico (grado 2).

DÚNEDAIN

Los dúnedain descienden de los Edain que se establecieron en el reino insular de Númenor durante la Segunda Edad. Sus antepasados númenóreanos fueron los que colonizaron y conquistaron gran parte de la Tierra Media. Cuando se hundió la Isla del Oeste durante la Caída de Númenor, en el año 3319 de la Segunda Edad, sobrevivieron dos grupos: los Númenóreanos Negros y los Fieles Dúnedain. Estos últimos se establecieron en Arnor y Gondor, los Reinos en el Exilio. Como todos sus hermanos, tienen trazas de sangre élfica y maia.

Nota: *Utiliza esta categoría de hombres para los miembros de las casas real y del príncipe de Arnor y Gondor (por ejemplo, los Senescales como Denethor II y los Príncipes como Imrahil de Dol Amroth), así como sus descendientes directos (los Montaraces como Aragorn).*

Características Físicas

Complexión: Altos y fuertes. Los hombres pesan unos 110 kilos y las mujeres unos 75.
Color: Piel blanca y cabellos negros o castaño oscuro. Ojos grises, color avellana, azules o verdes.
Resistencia: Considerable.
Estatura: Los hombres pasan del 1,90 y las mujeres miden 1,75 m.
Ciclo vital: 100-300 años.
Resistencia: Normal.
Capacidades especiales: Ninguna.

Cultura

Vestidos y adornos: Ricos y bien elaborados. Los dúnedain de las tierras bajas de Gondor llevan túnicas ligeras y a menudo van sin polainas. Los de regiones más frías van más abrigados. Les gustan las plumas y los símbolos blancos sobre fondo oscuro.
Miedos e incapacidades: Los dúnedain temen a la muerte, porque son muy conscientes de sus grandes habilidades y posibilidades.
Forma de vida: Acomodada, se centra en tomo a ciudades cosmopolitas y pueblos.
Emparejamiento: Monógamos. A menudo se casan con gentes de otras razas. El linaje se traza a través del padre.
Religión: Restringida y personal. Los dúnedain adoran a Eru y todos los valar, especialmente a Manwé, Araw (Oromé) y Varda. Tienen elaboradas sepulturas que implican la preservación de los cuerpos.

Otros Factores

Actitud: Nobles, confiados, impacientes, orgullosos y a menudo altivos.
Idioma: *Idiomas iniciales: Su* idioma original es el adunaico (grado 4), pero la mayoría hablan el oestron (grado 5). También hay muchos que hablan sindarin (grado 4) y un poco de quenya (grado l). *Desarrollo de la habilidad:* Los dúnedain también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: dunael (grado 3), haradaico (grado 4), kuduk (grado 4), rohírrico (grado 4).
Prejuicios: Los dúnedain odian a los corsarios, ya que les culpan de la Lucha entre Parientes, la guerra civil de Gondor. También desprecian a los númenóreanos negros. Los dunlendinos, haradrim, huargos y orcos siempre han sido sus enemigos.
Restricciones a las profesiones: Ninguna. Están bien dotados para la magia, aunque los dúnedain del norte (aquellos de Arnor y sus regiones, especialmente de Arthedain) usan hechizos y encantamientos con más frecuencia que cualquier otro grupo. Sin embargo, tanto en el norte como en el sur, las líneas reales, los artesanos de la corte y los videntes de la corte practican varios tipos de magia tradicional y religiosa (por ejemplo, la forja de espadas y la observación a través de las piedras videntes).

Opciones de Equipamiento

Armas: Hacha de combate, espada ancha, arco compuesto, daga, alabarda completa, lanza, arco largo, maza, estrella de la mañana, cayado, espada corta, lanza, espadón, martillo de guerra. *Opciones para RM.-* guantelete, espada bastarda, lanza jabalí, alfanje, florete, kynac, kynac largo, main gauche, estoque, gran martillo.
Armadura: Cualquiera. Los guerreros dúnedain tienen acceso a algunas de las armaduras mejor realizadas, y también gozan del físico necesario para moverse con comodidad con los tipos más pesados de armadura.
Atuendo: *Varones arnorianos:* camiseta de lino, seda o lana, de colores muy vivos (castaño, azul celeste, púrpura, azul marino), con las mangas muy ajustadas; medias de lana; calzas o calzón de lana o seda; túnica holgada de seda o lana (de vivos colores) con amplias mangas adornadas con hermosos bordados y aplicaciones; cinturón de cuero decorativo, a menudo con piedras preciosas incrustadas; cuello de seda o lana que cubre los hombros y a menudo el cuello, con decorativas franjas de bordados en la parte superior e inferior; zapatillas suaves; botas resistentes; capa acolchada con una gran capucha y mangas muy amplias; sobrecapa de piel.

Hembras arnorianas: ropa interior de lino, seda o lana, de vivos colores (azul claro, rojo oscuro, azul celeste, violeta, azul oscuro), con mangas muy ajustadas; medias de lana; traje holgado de seda o lana (de vivos colores) con amplias y voluminosas mangas adornadas con hermosos bordados y aplicados; cinturón de cuero decorativo o faja con incrustaciones de piedras preciosas; cuello de seda o lana que cubre los hombros y a menudo el cuello, con franjas decorativas de bordados en la parte superior e inferior; lazo en la cabeza hecho de tejido bordado, con forma de media luna, con una de las puntas colgando hasta la frente; zapatillas flexibles;



Dúnedain



botas de cuero que llegan hasta los tobillos; capa acolchada con una gran capucha y mangas muy amplias; sobrecapa de piel.

Varones gondorianos: camiseta de seda o algodón, normalmente blanca o de un color pastel; chaleco de seda o algodón de vivos colores, con elaboradas mangas (recogidas, sesgadas o con borlas), con el cuerpo muy ajustado y unos bajos bastante amplios; cinturón de cuero hermosamente teñido y con hilos de oro o plata; el cuello es decorativo, hermosamente bordado, y cubre los hombros pero deja al descubierto el cuello; sandalias o zapatillas flexibles; capa acolchada con una gran capucha y unas mangas muy amplias.

Hembras gondorianas: ropa interior de algodón o seda, normalmente blancas o de un color pastel, a menudo sin mangas; traje de seda o algodón de vivos colores con unas mangas muy elaboradas (recogidas, sesgadas o con borlas) y cuerpo muy ajustado; faja o fajín de seda; cuello decorativo, elaboradamente bordado, que cubre los hombros pero a menudo deja al descubierto el cuello y el pecho; lazo en la cabeza ornamental; sandalias o zapatillas flexibles; capa acolchada con una gran capucha y unas mangas muy amplias.

Dinero: 20 monedas de plata.

Opciones de Historial

Los dúnedain son tradicionales y bien educados. Poseen una sociedad muy organizada, y como durante sus primeros días se dedican en cuerpo y alma al aprendizaje, sólo tienen tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles para los dúnedain arnorianos. Los dúnedain gondorianos no deberían disponer de sumandos de hechizos o objetos con hechizos diarios (intervalo 61-89).

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro. Las cantidades pequeñas (1-10 mo) suelen encontrarse en forma de monedas de plata (10-100 mp).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Montar, Nadar, Rastrear, Leer Runas, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Navegar, Primeros Auxilios, Meditación, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Poesía, Cantar, tocar un instrumento musical. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar, Correr, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar la Piedra, Trabajar el Metal, Coser, Hacer Bordados, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Liderazgo. *Habilidades de conocimientos:* Cultura Élfica, Tácticas Militares.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un dúnadan podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), labba (grado 3), logathig (grado 4) o nahaiduk (grado 3).

Dunlendinos

También se les llama "montañeses", y viven tradicionalmente en las colinas y tierras altas al oeste del valle del Anduin. La mayoría se han convertido en granjeros y ganaderos sedentarios y constituyen la mayor parte de la población en Eriador. Otros siguen permaneciendo fieles a sus raíces y habitan en las laderas de las colinas y en los valles montañosos.

Características Físicas

Complexión: Son de complexión media o rechoncha y robustos, con poco vello. Los hombres pesan alrededor de los 90 kilos y las mujeres 70.

Color: Son morenos o pelirrojos, con cabellos castaños.

Aguante: Son montañeros inigualables y se mueven por terreno abrupto con poco esfuerzo.

Estatura: Los hombres miden 1,75 m., y las mujeres 1,65 m.

Ciclo vital: Corto, entre 50 y 80 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +20 a las maniobras de trepar y a las acrobáticas. +20 a las actividades de actuar y hablar en público.

Cultura

Vestidos y adornos: Túnicas de lana cruda y pieles con polainas. También llevan ásperos chaquetones, capas cortas y gorros de piel. La lana se teje en brillantes cuadrados, cuyos colores indican el linaje familiar y el clan del portador de la prenda. Es bastante común el tatuaje ritual.

Miedos e incapacidades: Numerosas supersticiones, principalmente su miedo a la Oscuridad, que se centra en los espíritus de la tierra y las plantas (que aparecen de noche).

Forma de vida: Los dunlendinos son ganaderos, cazadores y recolectores que viven en grandes familias y residen en aldeas y edificios de clanes fortificados. Utilizan carros. Son extremadamente artísticos, puesto que son grandes poetas, músicos, cantantes y narradores de historias. Son bastante belicosos, y a menudo resuelven las disputas mediante incursiones, luchas o incluso guerras intestinas (y, por supuesto, también con los extraños).

Emparejamiento: Monógamos, pero uno debe casarse fuera de la familia. Son frecuentes los matrimonios políticos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Rituales supersticiosos dedicados a un complejo grupo de pequeñas deidades vengativas. Muchas están basadas en la interpretación particular que los dunlendinos tienen de los valar. Las tradiciones orales son esenciales a la hora de conservar las historias y las leyes. Los sacrificios son comunes y el clero es a la vez temido y reverenciado.

Otros Factores

Actitud: Desconfiados y ensimismados, pero aun así animados y propensos a hablar. Les encanta charlar, reír, cantar y gritar.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan su lengua materna, el dunael (grado 5) y el oestron (grado 4). El dunael escrito es muy infrecuente,

ya que se aprecian sobre todo la oratoria y las artes declamatorias. *Desarrollo de la habilidad:* Los dunlendinos tienen también la oportunidad de aprender el rohírrico (grado 4).

Prejuicios: Los dunlendinos odian generalmente a los rohirrim y a los woses por encima de todo, aunque muchos también desprecian a los dúnedain, a los enanos y a los orcos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Espada ancha, garrote, daga, hacha, jabalina, arco corto, lanza. *Opciones para RM:* Porra, cabis.

Armadura: Ninguna o cuero. Algunos guerreros de elite luchan desnudos.

Atuendo: *Varones:* túnica de lana o cuero (con brillantes cuadrados de todo tipo de colores: verde bosque, escarlata, azul claro, blanco, amarillo, azul oscuro, naranja, etc.); pantalones o falda corta de lana o piel; chaqueta corta de lana o capa que se lleva sobre un hombro; rígido cinturón de cuero; torques decorativos en torno al cuello; polainas de piel; calzado de cuero blando que permite moverse cómodamente en terreno agreste; sobrecapa y sombrero de piel; llevan el pelo cogido en una coleta o en varias trenzas pequeñas, o bien empapado en una sustancia que lo hace erizarse en punta desde el cuero cabelludo como si se tratase de un puñado de dagas.

Hembras: camisa de lino o lana (normalmente blanca o de color crema); falda completa de lana (con franjas o cuadros brillantes); corpiño de lana (a veces de un sólo color); chaqueta de lana o capa que llevan encima de un hombro; calzado de cuero blando o botas resistentes; sobrecapa y sombrero de piel; llevan el pelo largo, normalmente recogido en múltiples trenzas que se juntan para formar elaborados moños o coletas.

Dinero: Mercancías para intercambiar o cambiar por monedas: 10 pieles de alce, hermosamente trabajadas, valoradas en 2 mp cada una; 5 pieles de mofeta valoradas en 4 mp cada una; 4 pieles de zorro rojo valoradas en 5 mp cada una; una bala de lana cardada valorada en 20 mp.

Opciones de Historial

Los dunlendinos tienen cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La artesanía dunlendina es bastante tosca, aunque tiene un cierto atractivo para quienes aprecian los trabajos rústicos; normalmente están hechos con materiales que no tienen una gran resistencia (bronce, cobre, estaño, cuero, hilo, madera).

Dinero adicional: Una selección de pieles (zorro negro, 5 mo; marta, 8 mo; marta negra, 10 mo; armiño, 13 mo; marta dorada, 15 mo; visón, 11 mo; marta roja, 12 mo; zorro blanco, 7 mo) o una selección de hierbas valoradas en 1-200 mo (Arkasu, Bursthelas, Aloe, Kelventari, Rewk, Thurl, Attanar, Arnuminas, Arpsusar, Terbas, Betterin, Yaran, Suranie).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Forrajear, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Poesía, Cantar, Contar Historias, tocar un instrumento musical. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero. *Habilidades de influencia:* Oratoria. *Habilidades de conocimiento:* Historia Dunlendina, geografía local.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un dunlendino podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: pûkael (grado 4).

ERIADORIANOS

Esta es una etiqueta genérica utilizada para identificar al pueblo rural de Eriador, los hombres comunes que habitan en las tierras que antaño comprendían el reino de Arnor. Los eriadorianos tienen algo de sangre dunlendina, nórdica y dúnadan. Se parecen bastante a los habitantes rurales de Gondor, aunque los gondorianos rurales se parecen algo a los haradrim. Sin embargo, la información que incluimos a continuación puede aplicarse tanto a los habitantes de las zonas rurales de Eriador como de Gondor.

Nota: *Utiliza esta categoría para los personajes nacidos y criados en granjas, en praderas o en las pequeñas aldeas de Arthedain, Rhudaur, Cardolan y Gondor.*

Características Físicas

Complexión: De todos los tipos, pero lo más normal es que sea media. Los hombres pesan unos 80 kilos y las mujeres unos 60 kilos.

Color: Pieles que van desde el color más claro hasta las más oliváceas. Todos los colores en cabello y ojos.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres suelen medir 1,75 m. y las mujeres 1,60.

Cielo vital: Moderado, la media es de 60-80 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Ninguna.

Cultura

Vestidos y adornos: Prácticos atuendos de lana y lino, incluyendo capas, botas, etc. Sólo se llevan túnicas en las zonas más calurosas; en los puntos más fríos predominan las camisas ceñidas encima de pantalones o faldas y polainas.

Miedos e incapacidades: Ninguno, aparte de las supersticiones locales.

Forma de vida: Estas gentes rurales suelen ser granjeros y ganaderos, que tienen poco contacto con el exterior aparte de su pueblo o región.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza por vía materna o paterna, indistintamente.

Religión: Diversos rituales poco importantes. La mayoría veneran a los espíritus locales, aunque la adoración principal se centra en Eru y los valar. Araw (el vala Oromé) es el vala patrón de los hombres comunes. Como granjeros, a menudo rezan a Yavanna, la Reina de la Tierra. La llaman "Dalarn" o "Ardalarn".

Otros Factores

Actitud: Prácticos, laboriosos, tranquilos, leales y a menudo tímidos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La lengua común, el oestron, es su idioma principal, aunque abundan los dialectos locales. *Desarrollo de la habilidad:* Los eriadorianos también tienen la oportunidad de aprender el kuduk (grado 4).

Prejuicios: Los eriadorianos desconfían de los extranjeros y pueden maravillarse ante algunos de ellos. No odian a ninguna raza, excepto a orcos y huargos.

Restricciones a las profesiones: De entre los eriadorianos no surgen verdaderos magos, bardos o animistas, y los montaraces son muy escasos.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, hacha, garrote, daga arrojadiza, honda, cayado. *Opciones para RM.-* lanza de pesca (tratar como una jabalina -5).

Armadura: Cuero o sin armadura.

Atuendo: *Lugares cálidos:* túnica de lino que llega hasta las rodillas y ancho cinturón de piel o túnica corta ceñida sobre una falda completa de lino; capa corta de lana. *Lugares fríos:* camisa de lino bajo una túnica de lana; ancho cinturón de piel; pantalones o falda

completa de lana encima de polainas de lana; botas; capa larga de lana con capucha. El lino no está teñido, sino que es de un suave color blanco. La lana suele ser de color verde, gris o marrón.

Dinero: Ganado que puede ser vendido a cambio de monedas: una vaca lechera (20 mp), un par de ovejas (10 mp cada una), cuatro cabras (5 mp cada una) o diez gansos (2 mp cada uno).



Eriadorianos

Opciones de Historial

Los eriadorianos reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo el intervalo 71-75 (tirar otra vez).

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos y los objetos con hechizos diarios no están disponibles. Las armas y las herramientas hechas por estos campesinos suelen ser bastante toscas, pero muy útiles. La madera, el bronce, el hierro, el cuero, la lana y el lino son los materiales más comunes.

Dinero adicional: 2-200 monedas de bronce, tirar 1D100.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura o con cuero, Trepar, Nadar, Rastrear, Acechar/Esconderse, Percepción. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Cocinar, Forrajear, Cordelería, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Bailar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Tallar la Madera.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica menos la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un eriadoriano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: adunaico (grado 2) y dunael (grado 3), idiomas que normalmente se hablan en el sureste de Eriador.

GONDORIANOS

Los habitantes de las ciudades de Gondor representan a todos los hombres comunes que residen en las ciudades del noroeste de la Tierra Media. La información que aparece a continuación es válida para los habitantes comunes de Calembel, Dol Amroth, Linhir, Pelargir, Osgiliath y Minas Tirith. También describe a los arnorianos, los habitantes de Annúminas, Fornost, Bree y Tharbad. Estas gentes tienen sangre haradan, dunlendina, nórdica y dúnadan en diferentes proporciones.

Nota: *Utiliza esta categoría para los personajes que no son de sangre dúnadan pura pero que han nacido y han sido criados en cualquiera de las ciudades más importantes de Arthedain, Cardolan o Gondor.*

Características Físicas

Complexión: De todos los tipos, pero lo más normal es que sea media. Los hombres pesan unos 80 kilos y las mujeres unos 60 kg.

Color: Pieles que van desde el blanco al moreno, pasando por los tonos oliváceos. Todos los colores en cabellos y ojos.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres suelen medir 1,75 m. y las mujeres 1,60 m.

Ciclo vital: Moderado, la media es de 65-85 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Ninguna.

Cultura

Vestidos y adornos: Diferentes tipos de ropa, desde sencilla a recargada, en lana y lino, incluyendo, capas, botas, etc. En las zonas más cálidas se llevan túnicas; en las más frías se llevan camisas, pantalones o polainas. A veces se ven sedas y algodones finos importados.

Miedos e incapacidades: Ninguna, aparte de las supersticiones locales.

Forma de vida: Los habitantes de las ciudades son un grupo muy diverso y cosmopolita. Muchos proceden de entornos mercantiles o de gremios y algunos saben algunos encantamientos.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza por vía materna o paterna indistintamente.

Religión: Diversos rituales poco importantes, con algunos cultos y santuarios organizados. La mayoría veneran a espíritus locales de la comunidad, aunque la adoración principal se centra en Eru y los valar. Araw (Oromé) es el patrón vala de los hombres comunes. Muchos de los aristócratas adoran a Varda. En los puertos se venera tanto a Varda como a Manwé.

Otros Factores

Actitud: Prácticos, agresivos, laboriosos y curiosos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La lengua común, el oestron (grado 5), es su idioma principal, aunque abundan los dialectos locales. *Desarrollo de la habilidad:* Los gondorianos tienen también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 4), haradaico (grado 4) o sindarin (grado 4).

Prejuicios: Los gondorianos son lo bastante mundanos como parar tratar con la mayoría de extranjeros. No odian a ninguna raza, con la excepción de los orcos y los huargos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna, aunque los magos, bardos, animistas y montaraces son bastante raros, sobre todo fuera de las grandes ciudades.

Opciones de Equipamiento

Armas: Hacha de combate, espada ancha, arco compuesto, daga, alabarda, jabalina, arco largo, maza, estrella de la mañana, cayado, espada corta, lanza, espadón. *Opciones para RM:* Espada bastarda, florete, main gauche, estoque.

Armadura: Cualquiera. Los habitantes de las ciudades de mayor tamaño (Minas Tirith, Tharbad, Fornost) tienen un mayor acce-



so a las armaduras de malla y corazas que los habitantes de las ciudades más pequeñas.

Atuendo: *Lugares cálidos:* túnica que llega hasta la rodilla (de lino, algodón fino o seda, a menudo con hermosos bordados) y ancho cinturón de piel o túnica corta sobre una falda completa (de lino, algodón fino o seda); botas; capa corta de lana. *Lugares fríos:* camisa (de lino o seda) bajo una túnica (de lana o seda); cinturón de piel; polainas de lana o falda completa (de lana o seda encima de enaguas de lana) sobre calzas o medias de lana o seda; botas; capa larga de lana con capucha. El color depende de la riqueza del portador. Los individuos más pobres llevan prendas de lino sin teñir de un color blanco suave y prendas de lana de color verde suave, gris o marrón. Los más ricos se pueden permitir las prendas de lino de color blanco como la nieve y las prendas de lana o seda teñidos con tintes muy caros (castaño, púrpura, verde bosque, marrón oscuro, índigo).

Dinero: 20 monedas de plata de la acuñación gondoriana o arnoriana.

Opciones de Historial

Normal, cinco puntos de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo el intervalo 71-75 (tirar otra vez).

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los objetos tallados por los gondorianos y eriadorianos urbanos son de una artesanía de gran calidad y suelen estar hechos de materiales bastante resistentes, a menudo no disponibles en las sociedades rurales (el acero sería un buen ejemplo). Sin embargo, los metales encantados (mithril, eog, etc.) no están disponibles.

Dinero adicional: 1-200 monedas de plata.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Leer Runas, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actuar, Actividades con animales, Evaluar, Navegar (sólo disponible para los gondorianos que viven en ciudades cercanas a un río o a alguna orilla), Contorsiones, Cocinar, Primeros Auxilios, Jugar, Maña. *Habilidades artísticas:* Pintar, Escultura, tocar un instrumento, Bailar, Cantar. *Habilidades atléticas:* Malabarismos, Andar sobre Zancos, Funambulismo. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar la Piedra, Herrería, Trabajar el Cuero, Coser, Bordar, Construir Trampas, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Seducción, Comerciar, Interrogar, Soborno. *Habilidades de conocimiento:* historia de su ciudad, geografía local.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un gondoriano podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: dunael (grado 2), kuduk (grado 3), logathig (grado 4) o quenya (grado 2).

HARADRIM
(singular: haradan)

Este es un nombre genérico que sirve para describir a los pueblos que habitan los grandes territorios áridos y semiáridos al sur de Harondor y Mordor, la tierra llamada Harad. Al ser una tierra abrupta y descuidada, la mayor parte de la población reside en las costas, junto a los ríos y en las bahías; sin embargo, en Harad la auténtica zona desértica es pequeña y hay grupos esparcidos que vagan o se establecen por toda la región. A los haradrim (S. "Hombres del sur") se les llama también "sureños" o "haradwaith" (un término que se usa también para identificar su tierra).

Características Físicas

Complexión: *Desierto norte y central:* la mayoría de sus habitantes son pequeños y nervudos, especialmente los que viven en campo abierto; los hombres pesan unos 65 kg. y las mujeres 50. *Zonas costeras y Lejano Harad:* la mayor parte de sus habitantes están relacionados con los hombres de Mûmakan, y son altos y nervudos; los hombres pesan 90 kilos y las mujeres 70.

Color: Los grupos del norte tienen la piel grisácea o marrón, los cabellos lisos y negros y los ojos marrón oscuro. Los grupos del sur tienen la piel gris oscura, marrón o negra, con cabellos negros, lisos o rizados, y los ojos negros o marrón oscuro.

Aguante: Los haradrim pueden viajar grandes distancias en climas calurosos y necesitan poca agua. La arena les retrasa muy poco en su movimiento. Se adaptan muy mal al frío.

Estatura: *Grupos del norte:* los varones miden alrededor de 1,65 m., y las mujeres 1,50 m. *Grupos del sur:* los hombres miden 1,90 m. y las mujeres 1,80 m.

Ciclo vital: *Grupos del norte:* normal, entre 80 y 100 años. *Grupos del sur:* ciclo corto, entre 40 y 60 años.

Resistencia: +10 a las BDs y TRs contra ataques de calor/fuego; -10 a las BDs y TRs contra ataques de frío/hielo.

Capacidades especiales: Sus ojos se han adaptado a la luz excepcionalmente brillante y no les afectan los resplandores brillantes que podrían cegar a otros pueblos.

Cultura

Vestidos y adornos: El rojo, el púrpura y el oro son sus colores favoritos, aunque también usan normalmente el blanco y el negro. Tanto hombres como mujeres muestran su riqueza, casi siempre en forma de adornos de oro.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Son comunes las risas, las fiestas y los juegos violentos. Aunque algunos grupos son nómadas, la mayoría se han acostumbrado a la vida en las ciudades. Son buenos viajeros en general, y están acostumbrados a relacionarse con los extranjeros. Muchos se dedican o se han dedicado al comercio de caravanas y

son buenos jinetes, de camellos y caballos en Harad del Norte y de elefantes y caballos en Harad del Sur. Hay una marcada separación entre hombres y mujeres, y lazos muy fuertes entre los miembros de una misma familia o clan.

Emparejamiento: Los hombres pueden tomar más de una mujer, pero ello es costoso ya que implica una dote. Se traza el linaje a través del varón.

Religión: Complicados rituales al servicio de ídolos que representan a diversas "altas deidades". Llevan a todas partes pequeños altares dedicados a deidades domésticas.

Otros Factores

Actitud: Apasionados, orgullosos y dotados de un marcado pero peculiar sentido del honor. Algunos les consideran crueles y vengativos, especialmente porque no valoran demasiado la vida.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los grupos del norte hablan el haradaico (grado 5), su lengua materna, y también el oestron (grado 5) y el apysaico (grado 4). Los del sur usan normalmente el apysaico (grado 5), el oestron (grado 3) y el haradaico (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* Los haradrim tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: logathig (grado 4) y varadja (grado 3).

Prejuicios: La mayoría odian a los dúnedain, elfos y enanos, y a cualquiera que parezca muy diferente, aunque desconfían de casi todos los pueblos.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, cimitarra, arco corto, espada corta, lanza. *Opciones para RM.-* cerbatana, bumerán, dardos (arrojadizos).

Armadura: Ninguna.

Atuendo: Blusa de algodón, seda o lino con largas mangas (blancas o de color crema) con el cuello bordado (de color rojo, púrpura u oro) y las mangas con puños; pantalones de algodón con trozos de cuero en la entrepierna a modo de protección a la hora de montar; botas de cuero endurecido; túnica holgada de algodón (blanca o negra) que llega hasta las rodillas o hasta los tobillos, adornada con borlas y bordados en la apertura del cuello, en los hombros y en las muñecas de sus amplias mangas; cinturón de cuero para las armas; turbante de algodón que protege el cuello de los rayos del sol; brazaletes y torques de oro.

Dinero: Brazaletes de oro valorados en 2 mo (sin ninguna gema incrustada).

Haradrim



Opciones de Historial

Normal, cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los haradrim prefieren los objetos adornados con oro y hermosos grabados pero sin ninguna gema incrustada.

Dinero adicional: Brazaletes de oro y/o torques de oro valorados en 1-200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, armas de filo, armas arrojadizas, armas de proyectil, Montar, Rastrear, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Esconderse, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Evaluar, Forrajear, Conocimiento de los Cielos, Maña. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Cantar. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Orfebrería, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Liderazgo, Soborno. *Habilidades de conocimiento:* Zoología, geografía local, Tácticas de Guerra.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un haradrim podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 3) o silvano (grado 3).

HOMBRES DEL ESTE

Con esta denominación se identifica a una serie de pueblos que viven en la parte norte y central de la Tierra Media, la región al este de la orilla occidental del Mar de Rhûn. Estas confederaciones nómadas siempre están buscando nuevos territorios y riquezas y periódicamente invaden las tierras de sus vecinos. Los Balchoth y los Aurigas son dos de estos pueblos. Cada grupo posee su propia subcultura y lengua, aunque muchos están relacionados. A continuación se incluye una descripción general; cuando se dan datos particulares, nos referimos a los pueblos más occidentales, los Sagath.

Características Físicas

Complexión: Compactos y ágiles. Los hombres pesan unos 70 kilos y las mujeres alrededor de 50.

Color: Atezados, con un tono entre amarillo y moreno.

Aguante: Normal, aunque pueden montar a caballo, en carros o en carretas durante largos periodos sin agotarse.

Estatura: De baja a media. Los hombres miden en tomo al 1,65 m. y las mujeres 1,50 m.

Ciclo vital: Corto, entre 40 y 65 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Son soberbios jinetes de cualquier animal y sobresalen montando a caballo. +10 a las BO cuando luchan a caballo o en carro. +20 a cualquier intento de adiestrar, apaciguar o trabar amistad con un caballo.

Cultura

Vestidos, y adornos: Capas de lino de brillantes colores, túnicas de lana, pantalones de cuero y polainas protectoras para las piernas. También llevan gorros de piel con orejeras, o yelmos redondos forrados de piel. Algunos grupos se pintan el torso y el rostro.

Miedos e incapacidades: La oscuridad y las tormentas.

Forma de vida: Son nómadas que viven en campamentos móviles que trasladan en grandes carromatos. Son todos guerreros, aun-

que también cuidan manadas de caballos y ganado. Los jefes viajan y luchan en resistentes carros de guerra.

Emparejamiento: Los hombres pueden tomar más de una mujer, pero ello es raro y costoso porque hay que pagar una dote. El linaje se traza a través del varón.

Religión: Rituales supersticiosos que se dedican a espíritus de la naturaleza y a deidades heroicas y ancestrales. Muchos adoran a las Tinieblas y a Morgoth.

Otros Factores

Actitud: Fríos, decididos, valientes hasta la temeridad. Estiman, o al menos no les importa, la muerte en combate.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La mayoría hablan un dialecto del logathig (grado 5) y chapurrean el oestron (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* Los hombres del este tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: apysaico (grado 3), Lengua Negra (grado 4), haradaico (grado 3), varadja (grado 4).

Prejuicios: Los hombres del este muestran poco respeto por los que no son de su propio pueblo. Odian a los dúnedain.

Restricciones a las profesiones: Ninguna,

Opciones de Equipamiento

Armas: Boleadoras, daga, jabalina, cimitarra, arco corto, espada corta, honda. *Opciones para RM:* espada larga, usriev (arma de 2,6 m. de largo, cruce entre una lanza y una larga y fina espada a dos manos con una hoja afiladísima de 1,2 m. de longitud; utilizar la tabla de espada a dos manos, cambiando los críticos de aplastamiento por críticos de perforación).

Armadura: Ninguna, pero sí que llevan escudo y yelmo.

Atuendo: *Varones:* túnica de lana o de lino (de color blanco, crema, limón o de color ante, con brillantes adornos en el cuello y a lo largo de la abertura delantera) con mangas largas y ceñidas, el cuello alto y una abertura trasera para facilitar el viaje a caballo que va desde la parte delantera del cuello hasta el dobladillo trasero, y que tiene botones o ligaduras individuales para mantenerlo cerrado; cinturón de cuero para las armas; pantalones de cuero; botas de cuero blando, poco ceñidas, que llegan hasta las rodillas, con un lazo a la altura de la pantorrilla para atárselas a la pierna; capa de lino de vivos colores formada por trozos de tejidos de diversos colores (rojo, azul, verde, amarillo); sombrero de piel de ala ancha.

Hembras: vestido de lino o lana que llega hasta los tobillos (de color blanco, crema, limón o de color ante, con brillantes adornos en el cuello y a lo largo de la apertura delantera) con mangas largas y ceñidas, el cuello alto y una abertura frontal que se extiende desde el cuello hasta las costillas inferiores, con botones o ligaduras individuales para mantenerlo cerrado; suaves botas de cuero que llegan hasta las rodillas y tienen un lazo en la pantorrilla para atarlas a la pierna; capa de lino de vivos colores formada por trozos de tejidos de diversos colores (rojo, azul, verde, amarillo); sombrero de piel de ala ancha.

Dinero: Piel de buey valorada en 20 mp.

Opciones de Historial

Tienen cuatro puntos de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles excepto el intervalo 51-55. Extender el intervalo 56-60 (empatía con un animal) hasta convertirlo en 51-60.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La artesanía de los hombres del este suele incluir objetos hechos de hueso, piel, hierro y bronce.

Dinero adicional: Ganado y probablemente un carromato (o carro) o un carro de guerra, valorados en total en 1-200 mo (pieles de buey, 20 mp cada una; caballo ligero, 45 mp cada uno; carro, 6 mo; carro de guerra, 25 mo).



Hombre del Este

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra sin armadura, armas de filo, armas a dos manos, armas arrojadizas, armas de proyectil, Montar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Contorsiones, Forrajear, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura Corporal, Contar Historias. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Tallar Huesos, Hacer Bordados, Hacer Flechas. *Habilidades de conocimiento:* Zoología, Tácticas de Guerra.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un oriental podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: labba (grado 2), orco (grado 3), rohírrico (grado 2), silvano (grado 2).

HOMBRES DE LOS BOSQUES

Los hombres de los bosques son nórdicos que han vivido mucho tiempo en el Bosque Negro, el gran bosque de Rhovanion. Son una tribu dispersa de recolectores y cazadores que viven en los árboles (o debajo de ellos) en familias numerosas, bandas o clanes. Son hombres del norte, y por lo tanto están emparentados con los beórnidas de los cercanos valles del Anduin y las colinas de las Montañas Grises. Los rohirrim también son parientes lejanos suyos.

Características Físicas

Complexión: Normal o rechoncha, con rasgos marcados y angulosos y gran cantidad de vello facial. Los hombres suelen pesar unos 95 kilos; las mujeres suelen pesar 65 kilos.

Color: Piel blanca con tendencia a ser rojiza. Tienen el pelo rubio y los ojos azules o verdes.



Hombres de los Bosques

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres miden alrededor de 1,80 m, y las mujeres 1,65 m.

Ciclo vital: 65-85 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Pueden trepar y moverse por las ramas de los árboles de manera excelente; +20 a las maniobras de trepar o de acrobacia. +10 a las maniobras de forrajear.

Cultura

Vestidos y adornos: Llevan túnicas ásperas de lana y pantalones cortos con polainas. La mayoría usan también capas, chaquetones o abrigos y gorros de piel.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Son independientes y no tienen una estructura política formal. Viven de lo que da el bosque, y se agrupan en pequeñas sociedades cerradas que viven apartadas de las demás razas. No se relacionan más que con los beórnidas y los elfos silvanos. Su hogar son los bosques, y sus habilidades de rastreo, escalada, camuflaje, caza y forrajeo son soberbias.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza a través del varón.

Religión: Casi siempre personal y dentro de la familia o banda. Las hembras Wuitan ("las que saben") sirven como chamanes (animistas que hacen de visionarias, curanderas y líderes espirituales). Ellas controlan el viejo Culto del Crecimiento ("Alanakyn") que se reúne para raras ceremonias tribales. El vala Araw (Oromé) es venerado por encima de los demás.

Otros Factores

Actitud: Tranquilos, independientes, solitarios.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el idioma de Rhovanion conocido como nahaiduk (grado 5), un poco de oestron (grado 2) y de sindarin (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* Los hombres de los bosques también tienen la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 4), logathig (grado 4).

Prejuicios: Los hombres de los bosques odian a los orcos, huargos, trolls y a las arañas gigantes.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Garrote, daga, hacha, arco largo, cayado, espada corta, honda. *Opciones para RM.-* Hacha de leñador, dardos arrojadizos, cuchillo.

Armadura: Sin armadura o cuero.

Atuendo: Vestido corto de lana beige o de color blanco suave; túnica corta de lana de color ante, verde o gris, adornada con dibujos a juego en los hombros, el pecho y en el dobladillo inferior; polainas de cuero y pantalones que llegan hasta la rodilla y que se pueden ceñir en un "puño" o pantalones que llegan hasta la rodilla y se pueden ceñir en una estrecha pernera que llega hasta el tobillo; chaqueta corta de lana con colores suaves; capa larga de lana con capucha; sombrero de piel; botas de piel, suaves y poco ceñidas para facilitar el movimiento por las ramas de los árboles.

Dinero: Hierbas valoradas en 20 mp (Rewk, 9 mp; Thurl, 1 mp).

Opciones de Historial

Normal, reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Reemplazar el intervalo 71-75 por: el personaje puede fundir su cuerpo con el de cualquier árbol (cuyo tronco mida al menos 30 cm. de diámetro) durante 1 hora; su presencia no puede ser detectada mientras se encuentre dentro del árbol; una vez ha transcurrido una hora, el personaje es automáticamente expulsado del árbol.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los hombres de los bosques suelen crear objetos de madera, corteza, piel, cuero y plumas.

Dinero adicional: Hierbas valoradas en 1-200 mo (Terbas, 2 mo; Berterin, 19 mo; Slota, 36 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, cualquier habilidad de armas salvo armas a 2 manos y armas de asta, Trepar, Nadar, Rastrear, Leer Runas, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Primeros Auxilios, Forrajear, Cordelería, Señales. *Habilidades artísticas:* Labrar la Madera, Contar Historias, Bailar. *Habilidades atléticas:* Funambulismo. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas. *Habilidades de conocimientos:* Conocimiento Forestal, Geografía del Bosque Negro, Botánica, Zoología.

Aumento de las características: Se puede aumentar cualquier característica salvo la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un hombre de los bosques podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: orco (grado 2), silvano (grado 3) o waildyth (grado 3).

LOSSOTH
(singular. lossadan)

Los lossoth viven en el extremo norte de la Tierra Media occidental, y a menudo se les conoce por los sobrenombres de "hombres de las nieves" o "forodwaith" (este nombre identifica también a la región en la que viven). Son un pueblo asentado de forma muy dispersa, y la mayoría son nómadas que viajan siguiendo las migraciones estacionales de la caza y que muy raramente se relacionan con otros hombres.

Características Físicas

Complexión: Rechonchos y robustos, con destacada musculatura. Poseen anchos rasgos y grandes manos y pies. Los hombres pesan unos 85 kilos y las mujeres unos 70.

Color: Piel blanca, tirando a rojiza. Tienen el pelo rubio y los ojos azul claro.

Aguante: Son muy resistentes y pueden viajar grandes distancias sin apenas descansar.

Estatura: Son bajos; los hombres miden alrededor de 1,60 m. y las mujeres 1,55.

Ciclo vital: Los hombres suelen vivir entre 50 y 60 años; las mujeres suelen vivir entre 75 y 90 años.

Resistencia: Bonificación +20 contra los ataques de frío/hielo. -20 contra los ataques de calor/fuego.

Capacidades especiales: Tienen muy desarrollado el sentido del olfato y la percepción. Pueden oler el rastro de un hombre a 1,5 km de distancia con el viento de cara, y a 30 metros con el viento a favor (a 300 metros en cualquier otro caso). Bonificación +10 a la Percepción.

Cultura

Vestidos y adornos: Pieles de mamíferos marinos y cuero. Algunos poseen un chaquetón de brillantes colores y dibujos hecho de tejido y forrado de piel. Todos llevan capuchas cónicas de brillantes colores.

Miedos e incapacidades: Muchos temen a la Oscuridad.

Forma de vida: Los lossoth son cazadores y recolectores nómadas, sin apenas posesiones. Trabajan la piedra, los huesos de animales y pequeñas cantidades de madera y metal (principalmente cobre). Algunos pastorean renos y todos usan perros de caza. Usan caballos muy peludos o renos para tirar de sus trineos, aunque en las zonas de frío más extremo utilizan perros de tiro. Los grupos más numerosos son grandes familias o bandas.

Emparejamiento: Monógamos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Adoran a los espíritus de la Naturaleza que creen tienen forma de bestias encantadas o de aspecto divino. Los rituales con danzas o narraciones de historias conforman la gran mayoría de su vida ceremonial.

Otros Factores

Actitud: Generosos, tranquilos, pausados, reservados y tímidos, pero intrépidos y perseverantes.

Idiomas: *Idiomas iniciales:* los lossoth hablan el labba (grado 5) y no tienen escritura. Algunos hablan algo de oestron (grado 2) o de sindarin (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* un lossoth tiene también la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 2) o logathig (grado 3).

Prejuicios: Odian a los huargos, dragones, gigantes y trolls por encima de todo. Los que han visto orcos también los odian.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, jabalina, red, arco corto, lanza. *Opciones para RM.-* arpón, cuchillo de hielo (tratar como una daga +5), red de pescar, hacha de hielo, tridente.

Armadura: Sus ropas normales actúan como una armadura de cuero. De lo contrario, sin armadura.

Atuendo: Suave túnica de ante decorada con abalorios; suaves pantalones de ante también adornados con abalorios; las hembras suelen llevar faldas de ante con abalorios encima de unos pantalones más sencillos; mocasines flexibles de cuero; chaquetón de piel, cuero o lana adornado con bordados hechos con pelo de animales, flecos de cuero y abalorios; pantalones externos de cuero cubiertos de piel; zurrón de piel de animales (liebre de las nieves, zorro de las nieves, roedores, a veces despellejada de forma que la boca del animal sirva de apertura) unido a una tira de cuero que se lleva colgado de un hombro; gruesas botas de piel; gruesos mitones de piel unidos por la muñeca mediante una cuerda que atraviesa las mangas y el cuerpo del chaquetón, lo que previene la pérdida del mitón; capucha cónica forrada de piel con la superficie exterior cubierta de abalorios, flecos de cuero y bordados.



Lossoth

Dinero: Mercancías que se puedan intercambiar o vender a cambio de monedas: una piel de espermaceti (ingrediente importante en la elaboración de ungüentos y velas) valorada en 20 monedas de plata; 7 hojas de Darsurion (una hoja cura 1-6 puntos de vida) valoradas en 3 monedas de plata; piel de alce valorada en 20 mp; o un pez entero frito valorado en 20 mp en los mercados de otras latitudes.

Opciones de Historial

Tienen cuatro puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los lossoth prefieren los objetos de cobre o cuero adornados con pieles, flecos o abalorios.

Dinero adicional: Una selección de hierbas (Arfandas, Edram, Jojojopo, Darsurion, Gefnul, Mirenna, Winclamit, Arlan, Delrean, Melandar, Olvar, Aldaka, Febfendu, Atigax, Kathkusa y/o Zur) o una cantidad de huevas de esturión valorados en 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, cualquiera habilidad de armas salvo armas contundentes, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Navegar, Primeros Auxilios, Forrajear, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Bailar, Contar Historias. *Habilidades atléticas:* Esquiar, Patinar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cobre, Trabajar el Cuero, Hacer Abalorios, Hacer Flechas. *Habilidades de conocimientos:* Conocimiento de las Nieves, Zoología, historia lossoth.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un lossoth podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: umítico (grado 3).



Númenóreanos Negros

NÚMENÖREANOS NEGROS

El término Númenóreano Negro (S. "Mornúmenedain") se emplea para identificar a los hombres de raza dúnadan que descienden de los colonos y conquistadores númenóreanos "Infieles" que llegaron a la Tierra Media a mediados y finales de la Segunda Edad. Estos Infieles habían roto con los elfos y los valar que les legaron el reino insular de Númenor a comienzos de la Segunda Edad, y muchos adoraban a sus propios ídolos y rendían homenaje al Señor Oscuro Sauron. Poco a poco, los Infieles tomaron el poder en Númenor y sus colonias, la mayor de las cuales se centraba alrededor de los Puertos de Umbar. Cuando Eru destruyó Númenor en el año 3319 de la Segunda Edad, muchos Infieles sobrevivieron en sus refugios de la Tierra Media.

Por ello, los númenóreanos negros son muy parecidos en sus rasgos físicos y culturales a los dúnedain. Tras siglos de desarrollo por separado han tenido lugar algunos cambios, pero ambos grupos han intentado permanecer relativamente puros y fieles a sus orígenes.

Características Físicas

Complexión: Fuertes e imponentes, con rasgos acusados. Los hombres pesan sobre los 110 kilos y las mujeres 75.

Color: Tras muchos años en el cálido sur, los númenóreanos negros tienen la piel morena y atezada y los cabellos negros. Sus penetrantes ojos son de diversos matices de gris.

Aguante: Considerable.

Estatura: Los hombres miden 1,90 m. y las mujeres, 1,75

Ciclo vital: 90-175 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +25 a las maniobras de navegación. +10 a las Bonificaciones Ofensivas cuerpo a cuerpo, -10 a las Bonificaciones Defensivas.

Cultura

Vestidos y adornos: Sus colores favoritos son el negro y el oro. Llevan ricas ropas hechas de seda y algodón teñidos. Usan también plumas y gemas como adornos. Siguen usando el karma, el famoso yelmo númenóreano de escamas superpuestas, coronado por una cresta de pez en cuero coloreado.

Miedos e incapacidades: Temen a la muerte, pero no en el combate. Su ardor y seguridad en sí mismos les llevan a pensar que pueden vencer a cualquier enemigo físico que se les oponga.

Forma de vida: La cultura de los númenóreanos negros tiene un sesgo rígido. Su sociedad está bien organizada y dirigida por la fuerza de la personalidad, respaldada por una dura ley. Oligarcas y dictadores dominan a las gentes comunes, la mayoría de las cuales pertenecen a razas sometidas que sirven y pagan tributo a la clase dominante de los númenóreanos negros. Los guerreros son considerados la elite y la mayoría de los hombres sirven en el ejército en algún momento de sus vidas. Ello les ha permitido estar en guerra casi permanentemente. Grandes artesanos y guerreros, los númenóreanos negros son expertos en la construcción de barcos y en la guerra naval.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza a través del varón.

Religión: La religión organizada es la norma entre los númenóreanos negros. Los cultos más importantes tienen que ver con la muerte y la vida después de la muerte, ya que estas viejas preocupaciones númenóreanas han sido perpetuadas y modificadas. La momificación es la norma. Námo es el único valar por el que sienten respeto.

La mayoría veneran a sus propios héroes locales o dioses relacionados con la guerra, el poder, el terror o lo desconocido. Ven a la Oscuridad indomable como la única frontera que no pueden controlar, y por ello la veneran. Aquellos pocos que siguen adorando a los valar prefieren a Tulkas el Fuerte, el gran señor de las hazañas y la fuerza. Es Tulkas, siempre riendo, quien mejor personifica el espíritu de la fuerza bruta, porque es rápido en hacer la guerra, no reflexiona, es directo y entregado a la pasión y el honor.

Otros Factores

Actitud: Los númenóreanos negros suelen ser altivos y egocéntricos, temerarios, seguros de sí y orgullosos. Creen en su propia superioridad y creen que el destino de su raza es gobernar la Tierra Media. Este punto de vista les hace rápidos en atacar; combativos y resueltos, les gustan las peleas. Cuando llevan las de ganar, raramente ofrecen cuartel.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Son grandes defensores de la tradición y por ello han conservado la lengua adunaica de Númenor en una forma relativamente pura (grado 5). Muchos hablan también el oestron (grado 5) y el haradaico (grado 5). *Desarrollo de la habilidad:* Los númenóreanos negros tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: apysaico (grado 5).

Prejuicios: Los númenóreanos negros están en contra prácticamente de todos los demás pueblos, pero sus prejuicios contra los dúnedain y los elfos son particularmente fuertes.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Daga, cimitarra, espada ancha, espada corta, maza, estrella de la mañana, arco compuesto, hacha de combate, mayal, cayado, espadón, lanza. *Opciones para RM:* espada bastarda, látigo de nueve colas, puño, alfanje, arpón, arma de asta, espada larga, shang.

Armadura: Cualquiera. Prefieren las armaduras de malla.

Atuendo: *Varones:* blusa de algodón o seda de vivos colores (color vino, púrpura, azul cobalto, verde ajenjo) con adornos en el cuello (perlas, fragmentos de jade, malaquita, ágatas o lapislázuli); tabardo o túnica de seda, de color negro o dorado, adornada con bordados de hilo metálico (oro, electro o bronce); pulseras de oro o bronce con grabados geométricos; cinturón de metal o piel con extensos ador-

nos geométricos; calzón de seda; zapatillas de cuero decoradas con bordados metálicos; capa de gasa con lentejuelas o de plumas.

Hembras: vestido de seda o algodón de vivos colores (rojo borgoña, violeta, índigo, cerúleo) con adornos en las mangas, el cuello y la línea del dobladillo (perlas, fragmentos de jade, malaquita, ágatas o lapislázuli; lentejuelas de diamante, rubí, esmeralda, topacio, etc.); tabardo o túnica de seda, negra o dorada, adornada con bordados de hilo metálico (oro, electrum o bronce) y adornos de oro, ónice u ópalo negro; cinturón de metal o cuero con extensos bordados metálicos; zapatillas de cuero con adornos o bordados en toda su superficie; capa de gasa con lentejuelas o de plumas.

Dinero: 2 monedas de oro.

Opciones de Historial

Dada su sociedad estratificada y su rígida educación, sólo reciben tres puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles. Modificar el intervalo 56-60: el animal con el que el personaje tiene un vínculo empático debería ser un depredador: es decir, un halcón y no un ave cantora; un hurón y no un cerdo silvestre; un lince y no un caballo; etc.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La artesanía númenóreana es soberbia y prefiere los motivos geométricos así como los fuertes contrastes, como los que pueden resultar de la yuxtaposición del oro y el ónice (bastante común entre ellos).

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Nadar, cualquier habilidad mágica, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Actuar, Evaluar, Navegar, Jugar, Cordelería, Señales, Conocimiento de los Cielos, Maña. *Habilidades artísticas:* Pintura, Escultura, Orfebrería. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Hacer Bordados. *Habilidades de influencia:* Impresión, Oratoria, Seducción, Comerciar, Interrogar, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Geografía, Navegación.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un númenóreano negro podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: Lengua Negra (grado 4) o silvano (grado 3).

ROHIRRIM

(Jinetes de Rohan; singular Rohir)

Los rohirrim (S. "Amos de los Caballos") son los nórdicos de Rohan, y tienen una historia compleja. Se establecieron en Rohan (entonces Calenardhon) aproximadamente en el año 2510 de la Tercera Edad, a petición de Cirion, el Senescal de Gondor. La región era una recompensa por la ayuda prestada por los hombres del norte para derrotar a los hombres del este Balchoth.

Entre los años 1977 y 2510 de la Tercera Edad, los antepasados de los rohirrim (se llamaban entonces los éothéod) vivían en la parte norte del Valle del Anduin. Durante el periodo de la Tercera Edad comprendido entre 1857 y 1977 habían vivido más al sur en el valle del Anduin, entre el Vado Viejo y los Campos Gladios (S. "Loeg Ningloren"). Antes del año 1857 de la Tercera Edad, se les conocía como los éothraim de Rhovanion, y vivían al sur y al este del Bosque Negro.

Los rohirrim llaman a Rohan la Marca de los Jinetes.

Características Físicas

Complexión: Desde complexión media hasta complexión fuerte y robusta. Los hombres pesan unos 95 kilos y las mujeres 65. Tienen abundante vello facial.



Rohirrim

Color: Rubios, con piel clara y ojos azules.

Aguante: Normal, aunque pueden cabalgar mientras aguanten sus monturas y mientras puedan permanecer despiertos.

Estatura: Los hombres miden 1,80 m. más o menos, las mujeres alrededor de 1,60.

Ciclo vital: 60-85 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: +20 a la Bonificación Ofensiva en cuerpo a cuerpo cuando luchan a caballo.

Cultura

Vestidos y adornos: Camisas de hilo o lana, pantalones y polainas. Los guerreros llevan normalmente cota de malla y empuñan escudos con el símbolo de su pueblo, un caballo blanco sobre fondo verde.

Miedos e incapacidades: Ninguno.

Forma de vida: Criadores y señores de caballos, pasan gran parte del año viviendo en campamentos semi-permanentes en un circuito de pastos. Vuelven a sus hogares fijos para pasar el invierno. Algunos cultivan o tienen granjas. La mayoría de los rohirrim son también excelentes cazadores o pescadores.

Emparejamiento: Monógamos, el linaje se traza a través del varón.

Religión: Formalizada hasta cierto punto. Sus rituales celebran la vida, la fertilidad y los ciclos de las estaciones. Suelen celebrarse en la cima de las colinas, en valles de montaña, o a los pies de los grandes picos. Adoran a Eru y los valar, y en particular a Araw (Oromé). Se mantiene el viejo Culto del Venado y el Culto de la Tierra.

Otros Factores

Actitud: Prácticos, resistentes, directos y en cierto modo ruidosos. Les gustan las fiestas, las canciones, los juegos físicos y la batalla.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el rohírrico (grado 5), que viene de otra lengua más antigua de Rhovanion. La mayoría también hablan el oestron (grado 5) y algo de dunael (grado 1). *Desarrollo de la habilidad:* Un rohirrim tiene también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: adunaico (grado 3), atliduk (grado 4), logathig (grado 3) o nahaiduk (grado 4).

Prejuicios: Los rohirrim odian a los dunlendinos y consideran a los woses como seres inferiores. También sienten un odio profundo hacia los orcos, huargos, hombres del este y dragones.

Restricciones a las profesiones: Ninguna, aunque hay muy pocos magos rohirrim.

Opciones de Equipamiento

Armas: Espada ancha, daga, lanza, arco compuesto. *Opciones para RM.-* cuchillo largo, lanza ligera, lanza pesada, espada larga.

Armadura: Cota de malla con yelmo y escudo.

Atuendo: *Varones:* camisa de algodón de manga larga (de color gris oscuro o azul oscuro); jubón de lana (de color castaño, marrón, gris o azul) que llega hasta media pantorrilla, bordado a franjas en el dobladillo y en el cuello; pantalones de lana envueltos con franjas de lino en torno a las pantorrillas para mantener el tejido ajustado; botas altas o zapatos; capa o sobrecapa de lana (de color gris oscuro, azul oscuro, verde bosque o negro). *Hembras:* llevan la camisa, el jubón, los pantalones y las botas típicos del atuendo masculino cuando cabalgan, aunque prefieren los colores más claros (gris claro, azul celeste, verde marino) y los bordados más recargados; cuando están en el hogar, llevan zapatos de poca altura y vestidos de algodón o lana (prefieren el color blanco o el gris claro) con líneas sencillas y ajustadas y grandes bordados en las mangas, los hombros, el dobladillo de la falda, el corpiño y en torno al cuello; sus sobrecapas tienen también numerosos bordados y suelen ser de color azul o verde claro.

Otros atuendos: Como la mayoría de los rohirrim pasan el verano lejos de sus hogares, viajando con sus caballos y sus rebaños, cada adulto tiene al menos una pequeña tienda de campaña, un saco de dormir y los utensilios para cocinar al aire libre.

Dinero: 20 monedas de plata de acuñación gondoriana o el más raro y conmemorativo *penning* rohírrico (equivalente en valor a una moneda de plata de Gondor).

Opciones de Historial

Normal, reciben cinco puntos de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles excepto el intervalo 71-75 (tirar de nuevo).

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos y los objetos de hechizos diarios no están disponibles. Las armas y las herramientas suelen estar muy adornadas, siendo populares los grabados en oro y plata y las incrustaciones de gemas como el rubí o el ámbar.

Dinero adicional: 1-200 monedas de oro de acuñación gondoriana o una serie de caballos de monta valorados en total en una cantidad equivalente (caballo ligero, 45 mp; caballo medio, 60 mp; caballo pesado, 80 mp; caballo de guerra menor, 20 mo; caballo de guerra mayor, 75 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cota de malla, cualquier habilidad de armas excepto armas contundentes, Trepar, Montar, Nadar, Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Primeros Auxilios, Forrajear, Jugar, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Contar Historias, Cantar. *Habilidades atléticas:* Correr, Carreras de Caballos. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Hacer Bordados, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Oratoria, Diplomacia, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Tácticas de Caballería, historia rohir, Conocimiento de los Caballos.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un rohir podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: pûkael (grado 2) o sindarin (grado 3).

VARIAGS

Los variags viven en la región de Khand, una meseta semidesértica que se encuentra al sureste de Mordor. Son una raza con identidad propia, pero a menudo se les confunde con los haradrim del Lejano Harad. En realidad, tienen con ellos tanto que ver como con los hombres del este. Brutales y seminómadas, han sido influenciados durante largo tiempo por Mordor y las guerras constantes con sus vecinos.

Características Físicas

Complexión: Media, los hombres pesan alrededor de 80 kilos y las mujeres 60.

Color: Piel negra o de un gris muy oscuro, cabellos lisos negros y ojos marrones o de tono rojizo.

Aguante: Los variags pueden recorrer largas distancias a caballo sin apenas descansar.

Estatura: Media, los hombres suelen medir 1,70 m. y las mujeres 1,60.

Ciclo vital: Corto, entre 50 y 70 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Los variags son excelentes jinetes, acostumbrados a montar a caballo y en camello por igual. Bonificación +10 a las Bonificaciones Ofensivas cuando luchan a caballo (+5 si luchan en camello).

Cultura

Vestidos y adornos: Los variags prefieren las ropas negras y rojas y les gusta llevar recargados adornos. Su armadura tiene diseños inspirados en imágenes de bestias horribles y espeluznantes. Suelen llevar armas doradas o de oro. Muchos llevan adornos de oro en las orejas, nariz, mejillas o labios. Suelen ser bastante frecuentes unas cicatrices rituales a modo de adorno (en contraposición con los tatuajes).

Miedos e incapacidades: Los variags temen a la Oscuridad (pero no la noche) y la enfermedad o la debilidad (es decir, cualquier cosa que pueda limitar su potencia física).

Forma de vida: Los variags llevan una vida intensa y brutal, siempre guerreando. Muchos son pastores que roban los ganados de sus enemigos. Los guerreros de elite y las sacerdotisas controlan la vida de este pueblo.

Emparejamiento: Las mujeres tienen más de un compañero y no existe el matrimonio. El hermano de la mujer ayuda en la crianza de sus hijos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Los variags adoran a un panteón de dioses crueles y tienen elaboradas ceremonias nocturnas; los sacrificios abundan. El Señor de la Oscuridad es la deidad más poderosa, y se trata de una encarnación modificada de Morgoth o Sauron. Las sacerdotisas interpretan las leyes.

Otros Factores

Actitud: Seguros de sí mismos, temerarios, celosos, impulsivos, hoscos y de corazón despiadado.

Idioma: *Idiomas iniciales:* los variags hablan el varadja (grado 5), el haradaico (grado 3) y el oestron (grado 2). *Desarrollo de la habilidad:* los variags también tienen la oportunidad de aprender el logathig (grado 4).

Prejuicios: Los variags desprecian a todos los hombres, excepto aquellos que recientemente les han derrotado en batalla. Respetan a regañadientes a las razas de Mordor, pero en general odian a todas las razas no humanas.

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Boleadoras, daga, jabalina, cimitarra, arco corto, honda. *Opciones para RM:* cuchillo, arco de caballería, usriev (arma de 2,6 m. de largo, cruce entre una lanza y una larga y fina espada a dos

manos con una hoja afiladísima de 1,2 m. de longitud; utilizar la tabla de mandoble, cambiando los críticos de aplastamiento por críticos de perforación).

Armadura: Cuero o cuero endurecido, un pequeño escudo ovalado reforzado y un yelmo de láminas de cuero.

Atuendo: *Varones:* túnica de manga corta o larga (de color rojo o negro) hecha de pelo de camello; túnica de cuero, con su parte delantera y trasera totalmente cubierta por la imagen estilizada de la cara espeluznante de una bestia; cinturón de cuero; pantalones (rojos o blancos) hechos de pelo de camello; grebas de cuero para cabalgar que cubren la superficie interior del muslo y la pantorrilla; sandalias; yelmo de láminas de cuero con borlas y penachos de brillantes colores; capa de pelo de camello negro, con la superficie completamente cubierta de bordados de oro y aplicados metálicos rojos y púrpura.

Hembras: túnica de manga corta o larga (de color rojo o negro) hecha de pelo de camello; sobrecapa de pelo de camello, con holgadas y voluminosas mangas y dobladillo en los tobillos; tabardo rojo o negro, con la superficie completamente cubierta de bordados dorados y aplicados metálicos de color rojo/negro o púrpura: pantalones de pelo de camello (de color rojo o negro); grebas de cuero para cabalgar que cubren la parte interior de los muslos y las pantorrillas; sandalias; yelmo con la forma estilizada de un murciélago, una serpiente, un lagarto, un halcón, un lince o un caballo.

Dinero: Un camello valorado en 20 mp.

Opciones de Historial

Tienen cuatro opciones de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. Los artesanos variags prefieren los objetos de brillantes colores hechos de hueso, cuero, hierro, oro y bronce, adornados con motivos de bestias.

Dinero adicional: Ganado (camellos, 20 mp cada uno; caballo ligero, 45 mp cada uno) o joyas de oro (pendientes para la nariz, para las orejas, para las mejillas, anillos, pulseras) valorados en total en 1-200 mo.



Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas, Montar, Rastrear, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Evaluar, Contorsiones, Forrajear, Jugar, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Pintura Corporal, Tatuajes, Contar Historias, Cantar. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar, Carreras de Caballos, *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Trabajar el Metal, Hacer Flechas, Hacer Bordados. *Habilidades de influencia:* Intimidación. *Habilidades de conocimientos:* Zoología, geografía local, Religión Oscura, historia variag.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto la Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un variag podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: apysaico (grado 4), Lengua Negra (grado 3) o oreo (grado 4).

Woses

(Drúedain, singular Drúadan)

De todos los humanos, ninguno supera a los woses en el conocimiento de los bosques y el trabajo de la madera. Esta raza antiquísima y diminuta está vinculada desde hace mucho tiempo a los bosques y sigue siendo la comunidad más numerosa de guerreros de los bosques dentro de los Segundos Nacidos. Sus habilidades les han ayudado a sobrevivir, ya que tanto los hombres como los elfos les consideran feos y han sido cazados y perseguidos desde los días de la Primera Edad.

Los woses reciben muchos nombres. Ellos se denominan a sí mismos los drughu. Drúedain (sing. drúadan) es el nombre que les dieron los elfos, mientras que los hombres les dan diversos calificativos: hombres pûkel, hombres salvajes, drúgs o woses, siendo este último un nombre oestron. Los orcos temen a los woses y los llaman oghor-hai.

Características Físicas

Complexión: Los woses tienen generalmente un perfil ancho y achaparrado, con grandes rostros, facciones chatas y ojos hundidos. Las piernas, cortas y robustas, los pesados estómagos y las cejas abultadas, les dan un aire extraño, muy diferente al de otros hombres.

Esta peculiaridad se ve acentuada por el extraño crecimiento de su cabello, ya que muy pocos woses tienen pelo por debajo del nivel de los ojos. Aquellos que son la excepción son respetados, aunque no tengan más que una ligera sombra de pelo en la barbilla, que queda muy por debajo de sus amplias bocas. Casi todos los woses varones son calvos desde la frente hasta la parte posterior de sus rechonchos cráneos, pero se enorgullecen del pelo que les crece por los lados de la cabeza.

Los hombres suelen pesar unos 70 kilos; las mujeres suelen pesar unos 65.

Color: Piel rojiza, pelo y ojos negros. Dado que los woses tienen los ojos hundidos y oscuros, con pupilas negras, parecen mirar con manchas oscuras, que podrían confundirse de lejos con cuencas vacías. Uno debe acercarse bastante a un wose para ver algún movimiento ocular, y muy cerca para ver esos ojos con detalle. Esta obsesiva característica es todavía más inquietante cuando un wose está enfadado; entonces las pupilas brillan con un fiero tono rojizo.

Aguante: Normal.

Estatura: Los hombres suelen medir 1,48 m.; las mujeres suelen medir 1,30 m.

Cielo vital: 30-50 años.

Resistencia: Normal.

Capacidades especiales: Las anchas narices de los woses son las más sensitivas de todo el género humano. Incluso en terreno despejado,

pueden oler un orco antes de que cualquier otro hombre sea capaz de verlo. Esto, unido a su gran vista, hace que puedan rastrear mejor que casi cualquier perro de presa. Sólo las corrientes de agua detendrán su persecución. Esto es cierto también de noche, ya que los woses poseen una excelente visión nocturna. Incluso en un bosque, de noche, pueden ver a 300 metros como si fuese de día. Bonificación +25 a las maniobras de rastreo y de +15 a las de forrajear.

Tienen la capacidad de permanecer sentados durante días sin moverse. Con las piernas cruzadas, las manos apoyadas en sus muslos o rodillas y los ojos cerrados o fijos en el suelo, pueden permanecer silenciosos como estatuas. Esto les da tranquilidad y les permite meditar o recordar. Desgraciadamente, no prolonga sus años de vida, ya que los woses mueren a una edad relativamente temprana.

Cultura

Vestidos y adornos: Suelen trenzar su cabello o lo llevan recogido hacia atrás en una coleta. Los woses apenas llevan ropas o adornos. En lugar de eso, prefieren confiar en su áspera piel y usan pigmentos para adornarse con dibujos. Los que se relacionan más con otros hombres llevan ocasionalmente polainas y taparrabos de piel y en terrenos abruptos usan unos zapatos muy originales de gruesa suela y con lazos. Aparte de esto, no siguen en nada más las costumbres de los otros hombres.

Miedos e incapacidades: A los woses no les gustan ni los pueblos ni las ciudades.

Forma de vida: La cultura de los woses se desenvuelve en tomo a los bosques y plantas que tanto aprecian. Son frugales y comen poco, incluso en las mejores épocas, y no beben más que agua. Al ser exclusivamente vegetarianos, viven de lo que les ofrecen los bosques y son muy rápidos en entender la naturaleza y situación de casi cualquier planta en una zona dada, sin importar su tamaño. Sólo los elfos y los ents les superan en el arte de tallar la madera y en el conocimiento de las plantas.

Los woses son famosos sobre todo por sus esculturas de piedra. Esculpen una serie de motivos y animales y emplean una forma particular para hacer sus "piedras guardianes" (hombres púkel) que parecen vivas. Son estatuas guardianes que colocan para vigilar senderos, entradas, cruces de caminos y demás. Hay muchas leyendas sobre las piedras guardianes, y la mayoría son ciertas. Es evidente que están encantadas. Los orcos les temen más que otras razas y por buenas razones, ya que los woses pueden comunicarse con las piedras guardianes hechas por ellos y obtener conocimientos de las "experiencias" de dichas esculturas. Algunas de las piedras guardianes más poderosas cobran vida realmente para proteger sus puestos, actuando en lugar de sus creadores, aunque en dicho caso el wose que la esculpió sentirá todo el dolor que se inflija a su creación. Colocan estas piedras guardianes y horrendas estatuas en las fronteras de sus territorios y en diversos lugares importantes. Algunas se usan para hacer algo más que desanimar a sus enemigos.



Woses

Emparejamiento: Son monógamos y tienen pocos hijos. El linaje se traza a través de la mujer.

Religión: Muchas de las piedras guardianes se levantan en los lugares sagrados de los woses. A diferencia de muchos otros hombres, especialmente los dunlendinos, con quien se asocia frecuentemente a los woses, éstos tienen una fuerte tradición de culto organizado. Se trata de un acusado animismo que gira en torno a la adoración de la Naturaleza. Respetan a Eru y los valar, aunque tienen su propio punto de vista sobre la naturaleza de los señores del mundo. De entre todos los valar, veneran especialmente a Yavanna, la Dadora de Frutos y Reina de la Tierra. Es ella la que gobierna las kelvar (plantas) y son las plantas las que dan vida al mundo de los woses.

Otros Factores

Actitud: Los woses rehuyen generalmente a los otros pueblos, y no hacen amigos fácilmente, pero cuando esto ocurre, su lealtad es inquebrantable. Los que lleguen a conocerlos, quedarán impresionados por sus frecuentes ataques de risa, ya que los woses ríen cuando otros cantarían. Su jovialidad, rica y sin freno, contrasta bastante con su actitud normal; por lo común parecen insensibles y reacios a hablar.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Cuando hablan, los woses usan la lengua gutural pûkael (grado 5), que está excepcionalmente adaptada a sus profundas voces y que es extraña para cualquier otro humano. Algunos hablan un poco el oestron (grado 2) o el dunael (grado 2). Al no tener tradición de runas o de escritura, los woses han desarrollado su propio sistema de signos pictográficos, la mayoría muy sencillos, que utilizan para los propósitos más prácticos, especialmente para marcar sendas o dejar mensajes a sus hermanos cuando están viajando por el bosque. *Desarrollo de la habilidad:* Los woses también tienen la oportunidad de aprender algo más de oestron (grado 4) o de dunael (grado 4).

Prejuicios: Los woses odian a los orcos, huargos y rohirrim. Esta última raza ha convertido ocasionalmente en deporte la caza de los Hombres Salvajes.

Restricciones a las profesiones: No hay magos ni bardos entre los woses.

Opciones de Equipamiento

Armas: Garrote, daga, hacha, maza, cayado, lanza, gran martillo. *Opciones para RM:* cerbatana, jo, dardos arrojadizos, cerbatana, arco cerbatana (un cerbatana de 90 cm. de longitud; tratar como una ballesta ligera que dispara un dardo empapado de Púra, un veneno de conversión de nivel 2). La mayoría de las armas tienen las hojas, las puntas o las superficies de ataque hechas de piedra y las empuñaduras hechas de madera.

Armadura: Ninguna o cuero o cuero endurecido. Los woses raramente llevan armadura, aunque cuando la llevan los tipos que suelen preferir son los hechos de concha de tortuga, de piel de anguila o de trozos de corteza de árbol.

Atuendo: Polainas de cuero; pantalones de ante; collar de ante que les cubre los hombros y cae hasta las costillas inferiores; diseños en forma de remolinos en las pinturas que llevan en el cuerpo, en la cara, en los brazos, los muslos y el estómago; zapatos que les llegan hasta las rodillas, con correas para atarlos a lo largo de toda la pierna.

Dinero: Hierbas valoradas en 20 mp (Rewk, 9 mp; Thurl, 1 mp).

Opciones de Historial

Normal, tienen cinco opciones de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles. La lista de hechizos aprendida en el intervalo 71-75 debe ser de Canalización, de Montaraz o de Animista. Reemplazar el intervalo 61-65 por: el personaje recibió al nacer un Tatuaje de los Bosques que camufla su piel (+50 a las tiradas de Acechar/Esconderse) cuando se encuentra en algún entorno arbóreo; el tatuaje cubre todo su cuerpo, pero es invisible hasta que se desea utilizar su poder.

Objetos especiales: Todas están disponibles, pero los sumandos de hechizos y los objetos de hechizos diarios deben tener como base la Canalización y no la Esencia. Los materiales más utilizados por los woses son la piedra, la madera, la corteza de árbol y los pigmentos brillantes.

Dinero adicional: Hierbas valoradas en 1-200 mo (Terbas, 2 mo; Berterin, 19 mo; Púra, 28 mo).

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas, Trepar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico, listas de hechizos (sólo de Canalización). *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Primeros Auxilios, Forrajear, Meditación, Señales, Conocimiento de los Cielos. *Habilidades artísticas:* Escultura, Pintura Corporal, Tatuajes, Contar Historias. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar la Piedra. *Habilidades de influencia:* Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Botánica, geografía local, historia wose, pictografía wose.

Subida de características: Se puede aumentar cualquiera.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un wose podría aprender en circunstancias inusuales el idioma rohírrico (grado 3).

A-2.5 • ORCOS

(Yrch, singular, orch)

Estas odiosas criaturas son miembros de una raza descendiente de los elfos que fueron pervertidos y degradados por Morgoth durante la Primera Edad. Aunque no son intrínsecamente malvados, están predispuestos hacia la Oscuridad, cultural y mentalmente. A continuación incluimos la descripción de los orcos comunes, aunque más abajo también hay información acerca de las razas superiores. Algunos interlocutores emplean el término oestron "trasgo" para identificar a los orcos.

ORCOS COMUNES

Los orcos comunes temen el sol y residen en cavernas debajo de las montañas. Las Hithaeglir (Montañas Nubladas) y las Ered Mithrin (Montañas Grises) acogen a innumerables tribus que se dedican a atacar a los hombres de Rhovanion, a veces siguiendo las órdenes de Sauron, pero normalmente siguiendo sus propios impulsos codiciosos. Los orcos que habitan en los picos que rodean Mordor (las Ephel Dúath, Ered Lithui) sufren una mayor influencia del Señor Oscuro.

Características Físicas

Complexión: Pesada, con pieles duras, piernas cortas y brazos largos y delgados. Tienen caras grotescas, con colmillos y pelo que les crece en los sitios más inesperados. Tanto los machos como las hembras suelen pesar unos 35 kilos.

Color: Pelo negro o gris, ojos negros o de un marrón rojizo, pieles negras o gris oscuro.

Aguante: Tremendo. Los orcos pueden viajar dos días seguidos sin descansar. Alternativamente, pueden correr hasta doce horas seguidas sin detenerse.

Estatura: Tanto los machos como las hembras suelen medir entre 90 y 150 cm.

Ciclo vital: Indefinido; cientos de años desde luego, pero la naturaleza de su vida guerrera hace que sean pocos los que sobreviven más de 50 años.

Resistencia: Bonificación +30 contra los ataques de calor/fuego.

Capacidades especiales: Los orcos duermen durante el día, aunque sólo necesiten descansar una vez cada tres días. En la mayor oscuridad, los orcos ven como los humanos durante el día. Cuando no hay casi ninguna luz (por ejemplo, en una noche sin luna con el cielo cubierto de nubes; o en las cavernas y laberintos superiores de las montañas) un orco puede ver bastante bien a una distancia de hasta 30 metros; en la oscuridad más absoluta (en las cavernas más profundas) sólo pueden ver hasta a 3 metros de distancia.

Cultura

Vestidos y adornos: Pieles, cuero y armaduras de metal; ásperas pero bien hechas y efectivas.

Miedos e incapacidades: La luz del sol y las aguas corrientes y profundas. A plena luz del día su actividad se reduce en -60; en la luz artificial o mágica su actividad queda en -25.

Forma de vida: Criados como mano de obra y guerreros, los orcos respetan el poder y el terror por encima de todo. Sólo se unen y cooperan en grupos importantes cuando están guiados por una "voluntad central", algún individuo especialmente fuerte. Para ellos, la política es la fuerza y las diferentes tribus de orcos guerrean entre sí a menudo. El canibalismo entre tribus es la norma.

Sin embargo, son bastante hábiles. Sus herreros pueden competir con los de los enanos y los elfos y, aunque sus objetos no sean bellos, son excepcionalmente efectivos. Los orcos son muy buenos curanderos, a pesar de su falta de preocupación por las cicatrices que queden. Lo funcional es su principal preocupación.

Emparejamiento: Los orcos no se emparejan, se aparean. Las hembras viven juntas en áreas recluidas a las que sólo acceden normalmente los machos más fuertes. Por otra parte, las hembras sólo aceptan a los machos más agresivos y atractivos, lo que redunda en una descendencia más fuerte. Las numerosas camadas crecen juntas y las crían todas las hembras.

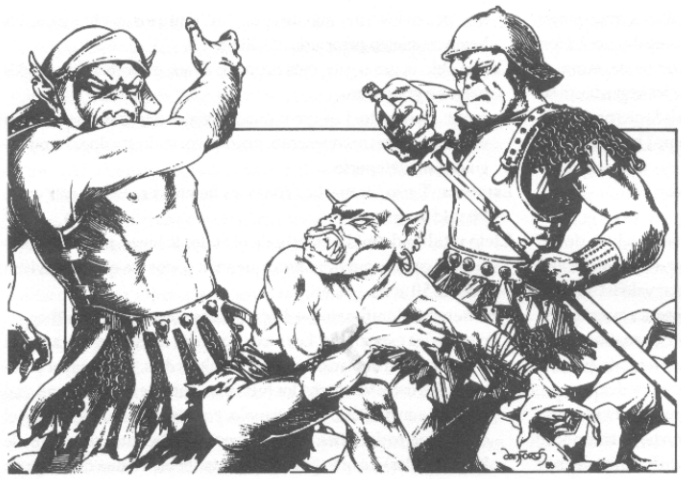
Religión: Los orcos adoran la Oscuridad y el poder. La mayoría veneran a Sauron como un dios, reverenciando su capacidad de inducir un terror absoluto.

Otros Factores

Actitud: Los orcos son crueles, celosos, ambiciosos, desconfiados, egoístas y mezquinos. Casi siempre están insatisfechos y, aparte de cuando comen o combaten, nunca están contentos o en paz consigo mismos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los orcos hablan varios dialectos del orco (grado 5) que están relacionados generalmente con el oestron y que pueden ser entendidos (grado 3) por alguien que sepa oestron o algún otro dialecto orco. *Desarrollo de la habilidad:* Los orcos tienen también la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: oestron (grado 2) o Lengua Negra (grado 3).

Prejuicios: Los orcos odian a todas las razas, incluyendo los orcos de otras tribus. Desprecian especialmente a los elfos, a quienes consideran una raza odiosa, malvada y traicionera.



Uruk, Orco común y Medio-Orco (de izquierda a derecha)

URUK-HAI

Después de su resurrección en el año 1000 de la Tercera Edad, Sauron comenzó a criar una nueva raza de orcos, capaces de llevar a cabo acciones inteligentes e independientes. Tras siglos de trabajo, consiguió los primeros Grandes Orcos y les llamó Uruk-hai (LN. "raza orca") porque eran más aptos para formar comunidades. En principio, los uruk-hai permanecieron cerca de Sauron y le sirvieron como lugartenientes y guardias de elite, pero gradualmente, aumentaron en número y se fortaleció su linaje. Su existencia se mantuvo en secreto hasta que Sauron decidió mostrar sus cartas. Sin embargo, fueron liberados en formaciones de combate a gran escala en el año 2475 de la Tercera Edad. Son las mejores tropas de trasgos del Señor Oscuro.

Los uruk-hai se diferencian de los orcos comunes o inferiores en muchos aspectos:

Complexión: Los uruk-hai tienen un aspecto más "humano", a pesar de sus ojos de gato, colmillos y piel gris/negra; tienen las piernas más largas, rectas y robustas.

Estatura: Su estatura suele ser de 1,65 m. y pesan 75 kilos.

Capacidades especiales: A pesar de preferir la oscuridad, pueden actuar libremente a plena luz del día.

Actitud: Los uruk-hai son más inteligentes y astutos que los orcos comunes.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Lengua Negra (grado 5), oreo (grado 4) y oestron (grado 4). *Desarrollo de la habilidad:* Los uruk-hai también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), dunael (grado 3) o nahaiduk (grado 3).

Opciones de Equipamiento

Armas: Espada ancha, garrote, daga, hacha, arco largo, maza, cimitarra, arco corto, espada corta, lanza, látigo. *Opciones para RM.-* garrote o maza con pinchos (utilizar la tabla de rompecabezas), espada larga, arpón, flechas serradas.

Armadura: Cualquiera, excepto coraza. Los yelmos de acero y los escudos redondos o de diana son comunes.

Atuendo: *Varones:* túnica de piel sin mangas, recortada por la cintura, o bien que llega hasta la mitad del muslo; pantalones de piel con un ancho cinturón de cuero y a menudo una tira de cuero y una vaina para una daga o un cuchillo; muñequeras de cuero o de acero; fuertes botas de cuero.

Hembras: túnica de piel, que llega hasta la mitad del muslo; cinturón de cuero adornado con placas y puntas de acero; vestido de piel adornado para hacer juego con el cinturón; sandalias de tiras; cinta de placas de acero que se lleva como diadema para sujetar el pelo.

Dinero: 20 mp de varias acuñaduras, obtenidas del pillaje en combate o recibidas del botín de la tribu como recompensa a los servicios al jefe de la tribu.

Opciones de Historial

Los uruk-hai tienen tres opciones de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo los intervalos 56-60, 71-75 y 91-95. Volver a tirar si sale un resultado de 56-60. Tratar los intervalos 71-75 y 91-95 como el resultado 96-00: resistente al dolor.

Objetos especiales: Los sumandos de hechizos no están disponibles. Las armas y herramientas hechas por los uruk-hai suelen ser bastante desagradables pero tremendamente útiles. El hierro, el acero, la piel y los músculos son sus materiales preferidos.

Restricciones a las profesiones: Los orcos no tienen ni magos, ni bardos, ni animistas ni montaraces.

Opciones de Equipamiento

Armas: Garrote, daga, hacha, cimitarra, arco corto, lanza, látigo. *Opciones para RM.-* arpón, flechas serradas.

Armadura: Ninguna, cuero o cuero endurecido. Yelmo de cuero. Los escudos son raros.

Atuendo: *Varones:* vestido corto de piel; muñequeras de cuero; botas de cuero. Tanto el cuero como la piel están sin teñir.

Hembras: túnica de piel que llega hasta la mitad del muslo; sin calzado; cinta de cuero que se lleva como una diadema para el pelo.

Dinero: 20 mp de varias acuñaduras, procedentes del pillaje en combate o robadas del botín de la tribu.

Opciones de Historial

Los orcos comunes sólo tienen dos puntos de historial

Capacidades especiales: Todas están disponibles salvo los intervalos 56-60, 71-75 y 91-95. Extender el intervalo 96-00 hasta 91-00; volver a tirar los demás resultados.

Objetos especiales: Los objetos con hechizos diarios y los sumandos de hechizos no están disponibles. Las armas y las herramientas hechas por los orcos son bastante desagradables pero muy útiles. El hierro, el acero, la piel y los músculos son sus materiales preferidos.

Dinero adicional: 1-200 mo de varias acuñaduras, procedentes del pillaje en combate o robadas del botín de la tribu.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cuero endurecido, cualquier habilidad de armas salvo armas a dos manos, Trepar, Montar (huargos), Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales (murciélagos y huargos), Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Contorsiones, Primeros Auxilios, Jugar, Maña. *Habilidades artísticas:* Hacer Tótems. *Habilidades atléticas:* Correr, Hacer Malabarismos, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero. *Habilidades de conocimiento:* geografía de las cavernas, Táctica.

Subida de características: No se pueden aumentar la Inteligencia, la Intuición o la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un orco podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 2), más Lengua Negra (grado 4) o más oestron (grado 4).

Dinero adicional: 1-200 mo de varias acuñaduras, obtenidas del pillaje en combate o recibidas del botín de la tribu como recompensa a los servicios al jefe de la tribu.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura excepto coraza, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar (huargos), Rastrear, Usar Objetos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales (murciélagos y huargos), Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Contorsiones, Primeros Auxilios, Jugar, Señales, Maña. Habilidades artísticas: Hacer Tótems. Habilidades atléticas: Correr, Saltar, Salto con Pértiga. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Impresión, Intimidación, Interrogar, Liderazgo. Habilidades de conocimiento: geografía de las cavernas, Tácticas, Estrategia.

Subida de características: No se pueden aumentar ni la Intuición ni la Presencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un uruk podría aprender en circunstancias inusuales el idioma logathig (grado 4).

MEDIO ORCOS

(singular Perorch; plural Peryrch)

Los medio orcos son una terrible creación, surgida del cruce entre un hombre y un orco. Se les suele confundir con los uruk-hai, pero son una raza diferente, poco numerosa pero muy hábil y peligrosa. Sus orígenes son oscuros, aunque parece que fueron usados en primer lugar por el corrupto mago Saruman. Sigue empleándolos como agentes, espías, lugartenientes y guardias especiales. Son particularmente efectivos en Eriador, ya que los medio orcos de Saruman tienen sangre dunlendina y pueden mezclarse en sus comunidades.

Complexión: Los medio orcos son similares a los uruk-hai, pero se parecen más a los hombres oscuros. Los machos pesan unos 75 kilos; las hembras pesan unos 70 kilos.

Estatura: Los hombres suelen medir aproximadamente 1,70 m., y las mujeres 1,63 m.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Hablan el oestron bastante bien (grado 5) y la mayoría conocen el orco (grado 3) y un poco de Lengua Negra (grado 2). *Desarrollo de la habilidad: los* medio orcos también tienen la posibilidad de aprender los siguientes idiomas: dunael (grado 3), más Lengua Negra (grado 4) o más dialectos orcos (grado 4).

Restricciones a las profesiones: Ninguna.

Opciones de Equipamiento

Armas: Espada ancha, garrote, daga, hacha, arco largo, maza, estrella de la mañana, cimitarra, arco corto, espada corta, lanza, martillo de guerra, látigo. *Opciones para RM.-* garrote o maza con pinchos (utilizar la tabla de rompecabezas), espada larga, arpón, flechas serradas.

Armadura: Cualquiera. Las cotas de malla y las corazas son de un acero bastante cómodo.

Atuendo: *Varones:* túnica de piel; pantalones o vestido corto de piel; cinturón de cuero endurecido; chaqueta corta o capa de lana (de colores grises: verde musgo, amarillo mate, beige, azul grisáceo, negro carbón) que se lleva sobre un hombro; torques de acero en torno al cuello; calzado de cuero flexible: sobrecapa y sombrero de piel; llevan el pelo recogido en numerosas trenzas.

Hembras: las que logran escaparse de los pozos de apareamiento se visten de forma que puedan ser confundidas por varones jóvenes; las que permanecen en cautividad llevan una túnica de piel que llega hasta la mitad del muslo y sandalias a tiras.

Dinero: 20 mp.

Opciones de Historial

Los medio orcos tienen cuatro opciones de historial.

Capacidades especiales: Todas están disponibles.

Objetos especiales: Todos están disponibles. La mayoría de los medio orcos están equipados con objetos procedentes de las armerías de Saruman, y por lo tanto gozan de un equipo de la mejor calidad.

Dinero adicional: Monedas, gemas y armas valoradas en 1200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Nadar, Rastrear, Usar Objetos, Hechizos Dirigidos, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico, idiomas. *Habilidades secundarias:* Actuar, Actividades con animales, Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Jugar, Señales, Maña. Habilidades artísticas: Contar Historias. *Habilidades atléticas:* Correr, Saltar. *Habilidades de trabajo:* Tallar la Madera, Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Hacer Flechas, Construir Trampas, Tejer. Habilidades de influencia: Seducción, Soborno, Manipulación, Liderazgo. *Habilidades de conocimiento:* Geografía, Tácticas, Estrategia.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un medio orco podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), rohírrico (grado 3) o nahaiduk (grado 4).

A-2.6 • TROLLS

(Tereg, singular Torog)

Creados por Morgoth como burla de los ents, los trolls son tan duros y estúpidos como la piedra de la que provienen. Su origen exacto no está claro, aunque algunos creen que están emparentados con los gigantes. En cualquier caso, su ser está impregnado por la esencia de la tierra.

Los trolls odian a todas las demás criaturas, un legado del toque oscuro de Morgoth. Por naturaleza prefieren llevar una vida solitaria o en grupos pequeños. Incluso consideran a sus hermanos como enemigos potenciales.

Los trolls salvajes se dividen en varias clases (dependiendo de su hábitat): trolls de las colinas, de las cavernas, de las nieves y de piedra. Estos últimos son el grupo más común. Todos ellos vuelven a convertirse en piedra, su materia prima original, cuando se exponen a la luz del día, ya que fueron creados en la Oscuridad y el sol puede deshacer su hechizo.

Otro grupo, los olog-hai de Sauron, desprecian la luz solar pero pueden resistirla. Pero de estos "trolls negros" hablaremos más abajo.

TROLLS SALVAJES

Al ser creaciones de Morgoth, todos los trolls son vulnerables a la influencia de Sauron. Sin embargo, un gran número de trolls salvajes viven de forma independiente, separados de los ejércitos del Señor Oscuro, en las zonas más salvajes de Endor. El Bosque de los Trolls posee una notable concentración de trolls, aunque habitan en menor número en casi todos los demás puntos geográficos.

De todos los trolls salvajes, los trolls de las cavernas son los más grandes y poderosos. Son caníbales y extremadamente solitarios. Prácticamente son ciegos, pero tienen un sentido soberbio del oído y del olfato. Sus pieles escamosas son pálidas, como las de la mayoría de las criaturas que viven bajo tierra.

Los trolls de las cavernas son los menos brutales de todos los tereg. Son más agraciados y viven en bandas escasamente organizadas que cazan en grupo. Raramente practican el canibalismo, ya que prefieren la caza en los bosques (entre la que se incluyen hombres y ena-

nos). Son bastante hábiles con las hondas, las trampas y los cuchillos para despellejar.

Los trolls de las colinas viven en pequeños grupos, pero son bastante peleones y codiciosos. Prefieren luchar con garrotes y piedras arrojadizas, y son muy territoriales. Protegen sus tesoros robados de forma celosa, incluso aquellos que no les sirven para nada (como los libros).

Los trolls de las nieves son unas extrañas criaturas con la piel de color blanco grisáceo y los ojos de color azul helado. Cuando se ven expuestos a la luz solar se convierten en pilares de hielo. Pueden aguantar largos periodos de tiempo sin comer, pero son virtualmente imparables cuando logran localizar a una presa.

Los trolls de piedra pasan gran parte de su tiempo amontonando gran cantidad de alimentos y tesoros, robándoselo entre ellos y fanfarroneando de sus riquezas. Sus tendencias fratricidas son famosas.

Características Físicas

Complexión: Los trolls salvajes son enormes y tremendamente fuertes, con grandes cuerpos y extremidades. Sus robustas pieles tienen una calidad inconsistente; muchos tienen escamas y algunos tienen vello. Los machos suelen pesar unos 450 kilos, y las mujeres unos 350.

Color: Varios tonos de marrón, verde o gris en la piel, con ojos negros o marrones. Tienen la sangre negra.

Aguante: Normal.

Estatura: *Trolls de las cavernas:* los machos suelen medir 4 metros; las hembras, 3,35 m. Trolls de los bosques: los machos suelen medir 3 metros; las hembras suelen medir 2,65 *m. Trolls de las colinas:* los machos suelen medir 3,45 in.; las hembras suelen medir 3,20 m. Trolls de las nieves: los machos suelen medir 3,60 m.; las hembras suelen medir 3,35 m. *Trolls de piedra:* los machos suelen medir 3 m.; las hembras suelen medir 2,65 m.

Ciclo vital: Variable, cientos de años.

Resistencia: Los trolls no saben lo que es el miedo.

Capacidades especiales: La visión de los torog en la oscuridad es tan buena como la de un hombre durante el día. En otras situaciones donde apenas hay luz (noches sin luna con el cielo cubierto de nubes; las cavernas y laberintos superiores de las montañas), los trolls pueden ver perfectamente a una distancia de 15 m. y bastante bien a una distancia de 30 m. En la oscuridad absoluta (las cavernas más profundas), pueden ver a 3 m. de distancia.

Cultura

Vestidos y adornos: Pocos o ninguno, aparte de alguna piel o trozo de armadura.

Miedos e incapacidades: La luz del sol. Cuando se exponen a la luz del día, se convierten en piedra.

Forma de vida: Los trolls viven para comer y divertirse. Y para ellos divertirse significa matar y saquear y comer carne fresca (cruda o cocinada) o gelatina a base de entrañas. Comen a gentes de otras razas y se llevan todas las baratijas que puedan encontrar. No tienen una sociedad o propósito interno, ya que sólo se unen cuando les obliga una voluntad más poderosa. Los trolls viven dispersos en cavernas y ruinas, generalmente en los límites de las tierras civilizadas y sólo salen de noche.

Emparejamiento: Ninguno, las hembras son muy escasas, aunque es verdad que también es muy difícil diferenciarlas de los machos.

Religión: Ninguna.

Otros Factores

Actitud: Malvados, lentos, estúpidos y bastante vagos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* La mayoría no tienen capacidad de hablar, o tienen muy poca y se comunican mediante ruidos, señales o acciones. Los trolls más inteligentes hablan un oestron venido a menos (equivalente a grado 4). *Desarrollo de la habilidad:* los trolls salvajes también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: dunael (grado 3). Este singular potencia parece ser únicamente un don de los trolls de Eriador.

Prejuicios: Los trolls no respetan a nadie, aunque odian particularmente a los enanos.

Restricciones a las profesiones: Los trolls sólo pueden ser guerreros.

Opciones de Equipamiento

Armas: Garrote, maza, martillo de guerra. *Opciones para RM:* porra, puño, roca arrojadiza. Las armas utilizadas por los trolls salvajes son toscas creaciones de madera y piedra unidas mediante trozos de tendones.

Armadura: Sin armadura o cuero.

Atuendo: Tosca chaqueta de cuero sin mangas; cinturón o trozo de cuero del que cuelga el arma.

Dinero: 20 mp robadas a los viajeros o a los clanes de trolls rivales.

Opciones de Historial

Los trolls salvajes reciben un solo punto de historial.

Capacidades especiales: Los intervalos 56-60 y 71-75 no están disponibles (tirar otra vez).

Objetos especiales: Cualquier objeto especial poseído por un troll salvaje fue obtenido porque algún individuo de otra raza lo perdió por descuido, robo o violencia. Los trolls salvajes no hacen nada encantado. Aunque pueden poseer sumandos de hechizos o objetos de hechizos diarios, no saben utilizarlos.

Dinero adicional: Monedas, gemas, armas y objetos encantados valorados en 1-200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero, armas contundentes, armas arrojadizas, Trepar, Rastrear, Acechar/Esconderse, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Forrajear, Jugar. *Habilidades de trabajo:* Trabajar la Piedra, Trabajar el Cuero, Construir Trampas (de caza). *Habilidades de conocimiento:* Zoología (caza menor).

Subida de características: Sólo se pueden aumentar la Fuerza y la Constitución. Los trolls de los bosques también pueden aumentar la Agilidad.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un troll podría aprender en circunstancias inusuales el idioma orco (grado 3).

OLOG-HAI
(singular, Olog)

Los olog-hai han sido criados por Sauron a partir de trolls inferiores y han sido una raza rara hasta hace poco. Los olog-hai son excelentes guerreros: astutos y organizados pero tan grandes y fuertes como sus hermanos inferiores,. No conocen el miedo y están sedientos de sangre y victoria.

A los olog-hai se les conoce también como trolls negros, porque tienen una piel negra escamosa y sangre negra. La mayoría llevan escudos sin adornos y martillos de guerra, aunque son capaces de usar prácticamente cualquier arma. Difieren en otros aspectos de las variedades más antiguas de trolls.

Resistencia: Los trolls negros ignoran los efectos de hemorragias o aturdimientos al recibir un crítico de un arma normal, ya que son más resistentes a las armas no encantadas.

Capacidades especiales: Pueden actuar libremente a la luz del día.

Actitud: Son relativamente rápidos.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Son capaces de usar un idioma común propiamente, y hablan la Lengua Negra (grado 5) y el oestron (grado 3). *Desarrollo de la habilidad:* los trolls negros también tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: orco (grado 4) y más oestron (grado 5).

Opciones de Equipamiento

Armas: Hacha de combate, garrote, mayal, maza, estrella de la mañana, espadón, martillo de guerra. *Opciones para RM:* espada bastarda, puño, garrote con pinchos, gran martillo, roca arrojadiza.

Armadura: Cota de malla con incrustaciones de corazas. Yelmo con forma de olla y escudo.

Atuendo: Tosca chaqueta de cuero sin mangas; muñequeras de cuero; grebas de cuero o de malla; cinturón o trozo de cuero para colgar el arma.

Dinero: 2 mo.

Opciones de Historial

Los trolls negros reciben sólo una opción de historial.

Capacidades especiales: Los intervalos 56-60 y 71-75 no están disponibles (tirar otra vez).

Objetos especiales: El equipo especial suele proporcionársele a un troll negro según las órdenes de su comandante. A veces los objetos son conseguidos como botín en el campo de batalla. Las armas encantadas son los objetos especiales más comunes poseídos por los trolls negros.

Dinero adicional: Monedas, gemas o armas valoradas en 1 -200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias:* movimiento y maniobra con cuero o cota de malla, cualquier habilidad de armas, Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Conocimiento de las Cuevas, Jugar, Señales. *Habilidades atléticas:* Pelea. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Metal, Trabajar el Cuero, Construir Trampas. *Habilidades de influencia:* Impresión, Intimidación, Liderazgo, Interrogar. *Habilidades de conocimiento:* Estrategia, Tácticas.

Subida de características: Se pueden aumentar la Fuerza, la Constitución y la Inteligencia.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un troll negro podría aprender en circunstancias inusuales los siguientes idiomas: atliduk (grado 3), haradaico (grado 4) o nahaiduk (grado 3).

MEDIO TROLLS

(singular Pertorog, plural Pirtereg)

Los medio trolls son el resultado de cruzar olog-hai y humanos variag. Por esta razón se les confunde a veces con los trolls negros, pero son más pequeños, más rápidos y tienen un aspecto vagamente humano. Su estatura es de 2,10 metros, su piel negra, sus lenguas afiladas y rojas y sus brillantes ojos rojos sirven para distinguirlos como raza única.

Los medio trolls se diferencian de los olog-hai en otros aspectos: son más ágiles, son tan inteligentes como los humanos, y evitan a los otros trolls. Sus atributos únicos suelen hacer que normalmente los medio trolls actúen como guardaespaldas de elite, asesinos o señores de la guerra.

Complexión: Los medio trolls son poderosos, aunque no llegan a la potencia de sus hermanos inferiores. Los machos suelen pesar unos 150 kilos y las hembras unos 140.

Estatura: Los machos suelen medir unos 2,13 m., y las hembras 2,05 m.

Vestidos y adornos: Llevan toscas ropas negras y una cantidad considerable de armadura.

Idioma: *Idiomas iniciales:* Los medio trolls hablan la Lengua Negra (grado 5) y el oestron (grado 4). *Desarrollo de la habilidad:* tienen la oportunidad de aprender los siguientes idiomas: varadja (grado 3), haradaico (grado 4) y orco (grado 4).



Troll Salvaje, Olog y Medio Troll (de izquierda a derecha)

Opciones de Equipamiento

Armas: Hacha de combate, espada ancha, arco compuesto, ballesta, daga, mayal, alabarda, jabalina, maza, estrella de la mañana, cimitarra, arco corto, espada corta, espadón, martillo de guerra, látigo. *Opciones para RM:* alfanje, guantelete, gran martillo, espada bastarda, cerbatana, bumerán, dardos arrojadizos, kynac.

Armadura: Cualquiera. Las armaduras de coraza suelen estar forjadas con un metal negro.

Atuendo: Túnica negra de cuero, seda o lana; cinturón negro o bandolera; muñequeras negras; botas negras; capa negra de lana, seda o de la piel de una criatura de pelo negro.

Dinero: 2 mo.

Opciones de Historial

Los medio trolls tienen dos opciones de historial.

Capacidades especiales: El intervalo 71-75 no está disponible (tirar otra vez). Modificar el intervalo 56-60: el tipo de animal debe ser una de las especies susceptibles a las influencias de Sauron: serpientes, murciélagos, crebain, ratas, lobos, lagartos, etc.

Objetos especiales: El equipo especial suele proporcionársele a un medio troll según las órdenes de su comandante. A veces los objetos se consiguen como botín en el campo de batalla. Las armas y herramientas encantadas son los objetos especiales más comunes poseídos por un medio troll.

Dinero adicional: Monedas, gemas o armas valoradas en 1 -200 mo.

Habilidades no profesionales: *Habilidades primarias: movimiento* y maniobra con cualquier armadura, cualquier habilidad de armas, Trepar, Montar, Rastrear, Emboscar, Acechar/Esconderse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Percepción, Desarrollo Físico. *Habilidades secundarias:* Acrobacia, Actividades con animales, Evaluar, Conocimiento de las Cuevas, Primeros Auxilios, Jugar, Señales, Maña. *Habilidades atléticas:* Pelea, Correr. *Habilidades de trabajo:* Trabajar el Cuero, Trabajar el Metal, Hacer Flechas. *Habilidades de influencia:* Liderazgo, Interrogar, Seducción. *Habilidades de conocimiento:* Tácticas, Estrategia, Religión Negra.

Subida de características: Se puede aumentar cualquier característica excepto Intuición.

Idiomas adicionales: Además de los idiomas mencionados anteriormente, un medio troll podría aprender en circunstancias inusuales el idioma logathig (grado 4).

APÉNDICE • A-3
LAS CRIATURAS

Este capítulo contiene las descripciones de varias bestias y criaturas extrañas de la Tierra Media. En la Tabla ST-2 (pág. XX-XX) encontrarás un resumen de las bonificaciones y capacidades de cada una de estas criaturas.

Nota: En el libro "Criaturas de la Tierra Media" podéis encontrar descripciones más detalladas de estas criaturas.

Águilas, Grandes

Las Grandes Águilas son las dueñas absolutas del aire en las montañas del norte, si exceptuamos a algún dragón en pié de guerra. Las águilas son las más grandes aves y se piensa que son una creación divina; los Eldar, los primeros elfos, creían que las águilas eran manifestaciones directas del Pensamiento de Manwé, Señor de los Valar. Lo cierto es que las águilas parecen merecer tal adoración. De espíritu indomable y nunca malignas, las águilas vivían en las copas de los árboles hasta que Manwé les ordenó hacer sus nidos en los picos y cimas de las montañas más altas de la Tierra Media y que vigilasen las Tierras Mortales allá abajo, informándole de lo que vieran y oyesen. Estos informantes alados eran mayores en tamaño que sus descendientes de la Tercera Edad: Thorondor, el Primer Rey de las Águilas, ¡tenía una envergadura de 54 metros!



Gran Águila

En el torbellino de la Primera Edad, las águilas sirvieron a los Eldar valientemente; cuando el mar se tragó Beleriand, las águilas volaron al este, algunas para establecerse en los picos de las Montañas Nubladas (entonces hogar de los poco hospitalarios orcos) y otras en las Montañas Grises, donde los dragones dormían, se apareaban, y volvían a dormir. En aquellas cimas nevadas, las rivalidades naturales entre las gigantescas criaturas afilaron sus garras. Más tarde, durante la Tercera Edad, los enanos, elfos, hobbits, Istari y los hombres dependerían de las águilas para rescates, información y defensa. Cuando las águilas se decidían a cooperar, los que pedían la ayuda no quedaban decepcionados.

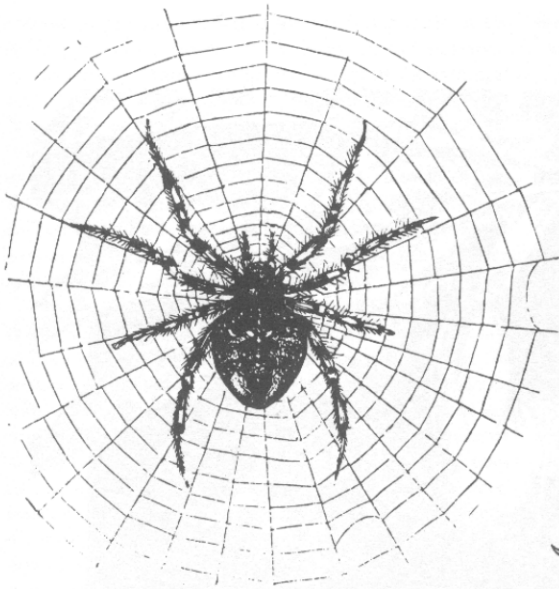
Las Grandes Águilas de Tierra Media eran aves principescas. Imperiosas, veloces y orgullosas, no daban cuartel al enemigo o a la presa. Cogido en las garras de un águila, un enemigo bien podía cerrar los ojos y prepararse para la eternidad. Un águila, armada con un pico curvo y dos garras de cuatro dedos capaces de agarrar, aplastar o empalar a su presa, no era fácil de vencer por la fuerza. Los ojos de un águila son relativamente más grandes que los de un hombre y, a diferencia de otras aves, sus retinas contienen densas concentraciones de receptores nerviosos de color que les dan un maravilloso sentido para discriminar colores. Un águila en vuelo puede percibir detalles en el paisaje ocho veces mejor que un hombre. Por ejemplo, el Señor de las Águilas puede atisbar a un conejo que corre a esconderse, 1,5 km por debajo, a la 1 de la luna. Además de esta soberbia exactitud, los ojos de un águila pueden mirar adelante y a los lados, dándoles un ángulo de visión periférica nada común. En la oscuridad no pierden nada o casi nada de esta exactitud en la visión.

Los grandes dones naturales de las águilas las convierten en valiosos aliados en la guerra. Sin embargo, dada su naturaleza dominante y falta de sentimientos, las águilas son concisas, racionales y difíciles de embaucar. Al contrario que los dragones que –de igual a igual- tienen mayor poder destructivo, las Grandes Águilas operan como un escuadrón y su conocimiento y sabiduría las convierten en un rival para casi cualquier potencia maligna de Tierra Media. Estos animales, extremadamente inteligentes y sabios, no deberían intervenir muy a menudo en los acontecimientos del mundo, pero si lo hacen, su intervención debería ser de lo más poderoso y efectivo.

Arañas, Gigantes

Las Arañas Gigantes que se encuentran en los viejos bosques de Tierra Media son un recuerdo de una especie maligna criada por Morgoth y mejorada por Ungoliant. Inteligentes y con capacidad de hablar, estas arañas pueden atrapar y devorar a casi todos sus enemigos. La mayor de las arañas que habita la Tierra Media durante la Tercera Edad es Ella-Laraña. Vive en Cirith Ungol y ni siquiera Sauron le molesta. La mayoría de las arañas más pequeñas residieron en el Bosque Verde, luego rebautizado como el Bosque Negro.

Estas arañas más pequeñas son las que aparecen en las tablas. Ella-Laraña sería mucho más temible. Incluso las arañas más pequeñas han de ser tenidas en cuenta, ya que actúan juntas en grupos numerosos, poseen un veneno que atur-



de y pueden tejer hilos muy rápidamente. Cualquier mordisco que impacte y cause un crítico "A" o mejor, obliga al blanco a hacer una Tirada de Resistencia (TR) de quinto nivel contra veneno o caerá inconsciente. Si se pasa la TR, las siguientes TR contra otros mordiscos sucesivos serán a dos niveles más. Si alguna de las TR se falla por más de 50, el blanco muere en seis asaltos.

Balrogs

Enormes y terribles, estos poderosos demonios de apariencia semi-humana son unos de los moradores más temidos de Tierra Media. Son inteligentes, muy astutos y capaces de provocar una gran destrucción cuando se lo proponen. Su arma física más temida es el látigo flamígero, pero en su otra mano a menudo esgrimen otro arma, como una espada o una maza. El látigo y las demás armas atacan usando la tabla AT-3 de Armas a 2 manos (pág. 233). Hacer presa en un balrog causará quemaduras masivas al atacante y un gran dolor. Cualquiera que esté lo bastante loco como para dejarse atrapar por el balrog será hecho trizas dada la gran fuerza corporal del monstruo si es que antes no muere de terror. Los balrogs "vuelan" sobre los obstáculos y no tienen por qué tocar el suelo, excepto en espacios cerrados. Tienen también la capacidad de cambiar considerablemente su tamaño.

Dado que son Maiar, los balrogs cuentan con una presencia imponente. Esta presencia es una de sus mejores armas de largo alcance: cualquiera que contemple un balrog revelado en toda su terrible furia tendrá que pasar una tirada de resistencia (contra un hechizo de Miedo de 15º nivel) o huirá presa de pánico. Si se falla la TR por más de 50, el personaje se desmayará o quedará paralizado en el sitio durante 1-10 asaltos (trátese como inconsciente o aturdido respectivamente). Si falla en más de 100 la TR, el personaje muere de un ataque al corazón. Las armas flamígeras del balrog harán un crítico de calor además de los críticos normales y causarán la pérdida de 5-50 puntos de vida adicionales debido a las llamas. El látigo puede alcanzar hasta a 6 metros e ignora los escudos. Cualquiera que entre en contacto con el cuerpo del balrog, fuera del agua, recibirá un ataque de bola de fuego (+ 30 BO) sin ningún modificador negativo excepto por armadura o hechizos. Siempre que un balrog decida usar su tremenda fuerza para despedazar a un personaje, todo lo que tiene le hacer es atrapar a dicho personaje con una maniobra Difícil con todas las bonificaciones aplicables). Una vez atrapado el personaje, el balrog debe tener éxito en la columna Muy Difícil de la Tabla MT-1 (pág. 242) con +50 menos la bonificación de fuerza del blanco si el infeliz todavía esta consciente. Un resultado de 100 significa que la víctima es descuartizada y muerta. Cualquier resultado menor que 100 es el número de puntos de vida, menos su bonificación por fuerza si está consciente, que pierde la víctima.

El balrog de ***El Señor de los Anillos*** es llamado sencillamente "El Balrog" por la tradición occidental y es un ser tan terrible que la presencia de cualquiera de sus semejantes raramente hubiese pasado desapercibida. Es probable, sin embargo, que otros balrogs quedasen atrapados bajo tierra tras la caída de su Amo, igual que le ocurrió al balrog de Moria; esta circunstancia habría impedido su detección.



Balrog

Hubo, en la Primera Edad, muchos balrogs, ya que eran siervos de Morgoth, el Enemigo Oscuro, señor de toda la oscuridad y mentor de Sauron. El cataclismo que acompañó la partida de Morgoth envolvió a casi todas sus huestes.

De todas las entidades oscuras en Tierra Media, con la excepción de Sauron, ninguna poseía un poder físico tan grande como los balrog. Procedían originalmente de las Tierras Inmortales, al igual que Sauron y los Istari y su fuerza relativa, cuando se la com-



Bestia Maligna

para con la de los habitantes de Tierra Media, es enorme. Incluso los dragones temen a los balrogs. Los pocos que vivieron para contar un encuentro con ellos los describen de manera muy diversa: los balrogs son a la vez llamas y sombras, enormes y cambiantes, "sombras aladas", viscosos, más fuertes que la mayor de las serpientes, esgrimiendo un látigo flamígero y una espada de tremendo poder y tamaño. Como enemigos, Legolas les llama el mayor Daño de los elfos, exceptuando al Amo de la Torre Oscura. Gandalf luchó durante diez días con el balrog de Moria antes de vencerle.

Bestias Malignas

Cruel burla de las Aguilas, las Bestias Malignas anidan en cavernas elevadas o en los recodos que quedan bajo los salientes de la roca en las laderas de las montañas. Hay algunas de estas criaturas esparcidas por las colinas del sur del Bosque Negro. Estas criaturas crecen hasta alcanzar longitudes de 10 metros, con envergadura de 10 a 12 metros y están lejanamente relacionadas con los dragones del frío de los días antiguos. No pueden escupir fuego, pero su armadura física es formidable. Sus garras de 20 cm. y colmillos de 15 cm de longitud, y sus patas y mandíbulas de tamaño equivalente han servido para persuadir a muchos de que debían ser la siguiente comida de las Bestias Malignas.

Estas criaturas tienen una excelente visión nocturna y pueden planear en silencio y sin esfuerzo, lo que les permite atacar por sorpresa en la noche. (Se suma 50 a la BO de primer ataque de noche si el blanco no consigue una tirada de percepción con -30 para descubrir a la Bestia). Durante el día, usan un método más directo; un picado en línea recta, con el sol a su espalda, para empalar al blanco en sus garras desplegadas. Criaturas hasta cierto punto gregarias, cazan a menudo por parejas, una de ellas sirviendo de distracción mientras la otra ataca por la espalda. Las Bestias Malignas más grandes pueden soportar el peso de dos hombres en vuelo y son usadas frecuentemente como montura por los Nazgûl de Sauron y por los señores de la guerra Olog-hai.

Crebain

Una especie de gran cuervo negro que ha caído bajo la influencia del Mal. Los crebain viven principalmente en Dunland y en el bosque de Fangorn. Normalmente aparecen en grandes bandadas para mantenerse a la vista unos de otros y para aumentar sus probabilidades de descubrir lo que se les haya mandado buscar. Son principalmente exploradores y normalmente no atacarán. Tienen una bonificación de +50 a la percepción mientras estén en el aire.

Dragones

Hay tres tipos de dragones, todos ellos creados por Morgoth durante la Primera Edad del Sol. Algunos reptaban como serpientes, otros andaban, mientras que los más maravillosos volaban. Todos los tipos usan su cuerpo físico en combate, mientras que la mayoría de los dragones más poderosos también despiden fuego a altas temperaturas. Los dragones miden entre 27 y 36 metros de longitud y tienen una envergadura de alas que suele exceder a su longitud. Todo su cuerpo está cubierto con escamas increíblemente duras y brillantes, más grandes que la mano de un hombre. Los dragones tienen una terrible presencia que atemoriza a los que los contemplan, al igual que pasa con los balrogs. Además, todos son astutos, presumidos, extremadamente inteligentes y poseen excelentes sentidos de toda clase. Son rapaces, avariciosos y les gusta la destrucción y el fuego.

Los ataques físicos de los dragones son de una potencia aterradora. El director de juego debe permitir que los dragones ataquen varios objetivos, uno con cada extremidad que tengan disponible, además de la boca y la cola. Todas las extremidades podrán atacar

a más de una persona restando 15 por cada blanco adicional. Un dragón puede atacar a un blanco con dos extremidades adyacentes. Sin embargo, el arma más temible de algunos dragones es el arma de aliento. Cuando se usa contra un blanco, se emplea la Tabla de Ataque de Hechizos de Rayo AT-7 (pág. 236), con una BO de 100-150 hasta una distancia de 100 metros. Cuando se usa contra un grupo, se emplea la Tabla de Ataque de Hechizos de Bola AT-8 (pág. 236), con una BO de 50-75 hasta los 50 metros. Cuando se usa en la tabla de bola, el aliento cubre un cono de 15 metros en su base más ancha. Un dragón puede lanzar su aliento una vez cada seis asaltos, hasta 4-6 veces por hora.

Con un aliento que tiene la fuerza de un huracán, un dragón puede hacer que un río hierva como té recién hecho y puede reducir a cenizas y restos quemados una floreciente población humana. Los poderosos dragones alados aparecieron por vez primera a finales de la Primera Edad cuando Morgoth, deseando destruir a los Valar, lanzó una hueste de monstruos alados que escupían fuego, guiados por Ancalagon el Negro, el más poderoso de todos los dragones (Ancalagon hace que Smaug parezca un hobbit con morriña). Afortunadamente para los buenos, Ancalagon murió a manos de Earendil en una batalla en el cielo. El monstruo abatido cayó sobre las "Montañas de la Tiranía" levantadas por Morgoth y las aplanó (y con ello también aplanó las esperanzas de Morgoth) en un impacto tremendo que invalidó en un instante todos los mapas de la Tierra Media en aquella época. Los dragones, aunque imprudentes, son criaturas astutas y crueles que pueden razonar, soñar e incluso profetizar. Están siempre dispuestos a pensar lo peor de los demás ya que ellos mismos hacen siempre el mayor mal que pueden.

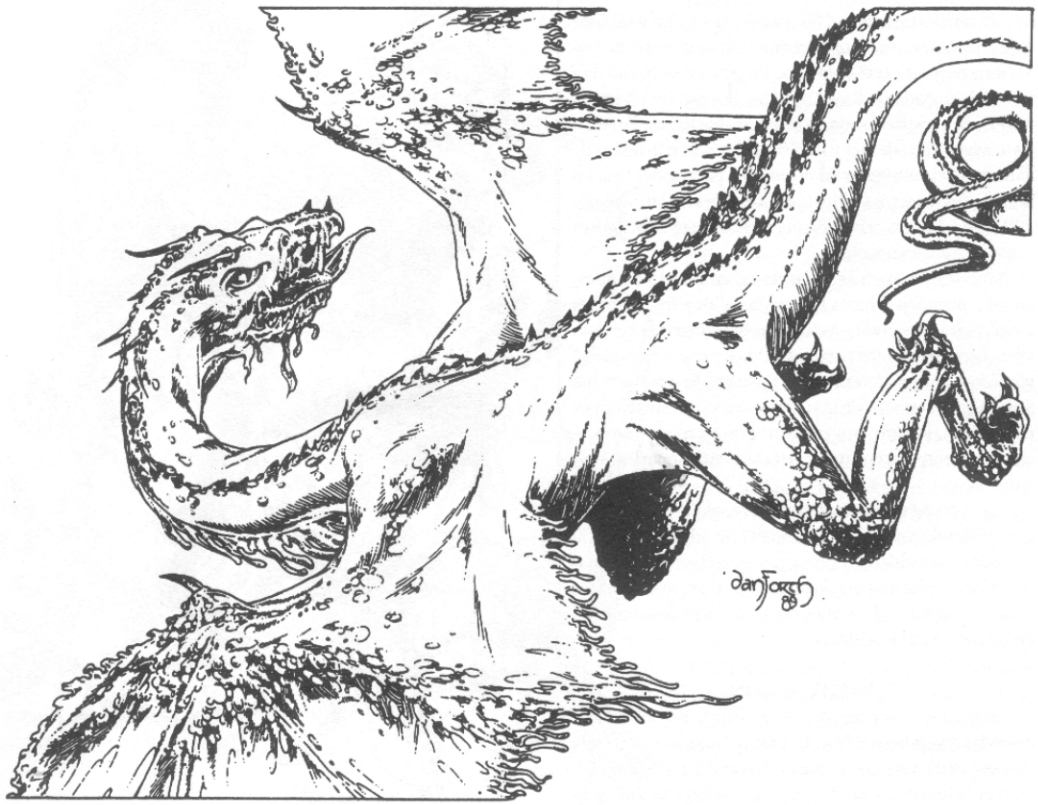
Nada gusta tanto a un dragón como asolar una ciudad y llevarse su tesoro, reunir el botín en un dorado montón y anidar sobre él durante uno o dos siglos. Los dragones tienen debilidades genuinas: tienden a volverse presumidos y autocomplacientes si no se les desafía, descubriéndose en charlas enigmáticas, y cada uno parece tener un talón de Aquiles o punto débil donde se puede atravesar su armadura e infligirle una herida mortal.

Dumbeldors

Una especie de feroces insectos alados que se menciona en los poemas hobbits. Son unas avispas que pesan entre 2 y 4 kilos, negras y amarillas, con un veneno que hace perder 2-20 puntos de vida si pican al blanco, infligen un crítico y el blanco falla además una tirada de resistencia de tercer nivel.

Ent, Onodrim

Los ents son la mas fuerte y mayor de todas las especies naturales. Sus miembros son extremadamente duros y pueden destrozar la piedra y el acero cuando están en tensión, cosa que, aunque extraña, es un espectáculo que pocos querrían ver. Cuando un ent está furioso, todos aquellos que lo ven deben pasar una TR contra un hechizo de Miedo de décimo nivel. Los que fallen por 1-50, huirán, los que fallen por más de 50 quedarán paraliza-



Dragón



Ent

dos de terror durante 1-100 asaltos. Un ent puede usar cualquier objeto que tenga a mano como proyectil, de forma muy parecida a como lo haría un gigante, pero con una BO de 110, dada su mayor agilidad. La piel de un ent es muy dura y resiste a todo, excepto los hachazos. Por ello, las armas contundentes y las flechas les hacen la mitad de daño y deben conseguir un crítico "E" para poder tirar en la Tabla de Impactos Críticos para Grandes Criaturas (pág. 239), con -10. Las armas flamígeras y el fuego les afectan como a criaturas normales.

Gigante

Aunque eran las más viejas de las criaturas parlantes, los ents durmieron hasta la llegada de los elfos. Estos les enseñaron a hablar y les inspiraron para convertirse en móviles. Los ents son los pastores del bosque y a menudo se parecen a un tipo determinado de árbol, lo que hace que tengan gran variedad de tamaños y aspectos. Amables por naturaleza, los ents no piensan rápido ni actúan precipitadamente, excepto cuando están verdaderamente enfadados.

Los ents son una especie en declive, en parte porque están volviendo a su forma durmiente de árboles debido al cansancio, al olvido, o la amargura. Otra clave es la desaparición de las ents mujeres, las cuales, en el curso de muchos años, se separaron de sus compañeros y han desaparecido de las páginas de la historia.

Faistitycelin

Un gran animal parecido a una tortuga que sólo aparece en las leyendas hobbits. El Fastitocalon es tan grande que se puede acampar sobre él. Deberían tener unos 50 metros de longitud y casi lo mismo de ancho, con una enorme cabeza y aletas extremadamente poderosas. Si se les molestase, encontrarían una manera fácil de destruir cualquier embarcación.

Gigantes

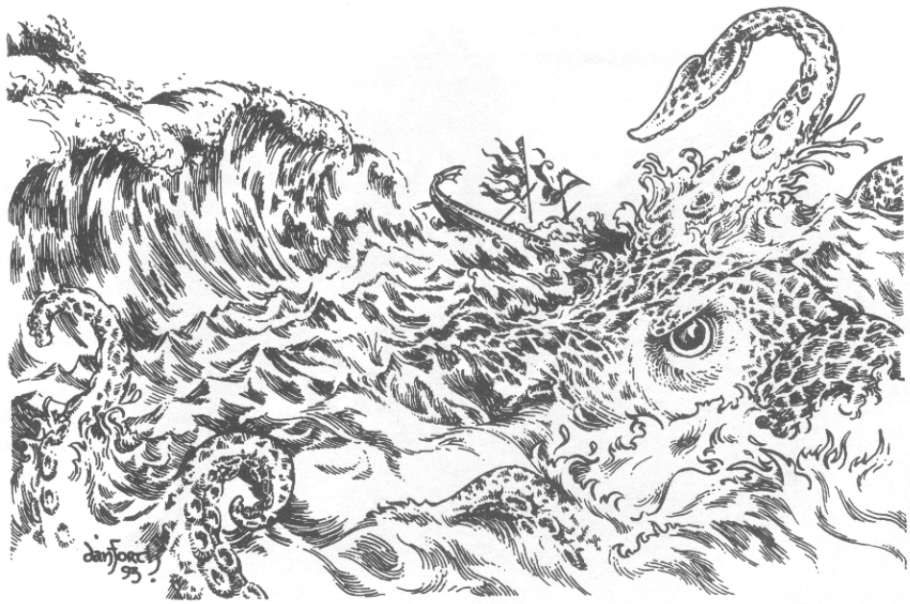
De nuevo, se trata de un monstruo que sólo aparece en las leyendas de los hobbits. Se supone que estos monstruos de tres metros de altura vigilan los pasos en Rhovanion. Grandes y un poco tontos, más vale evitarlos de todos modos. El ataque que figura en la tabla es el ataque de su garrote.

Los gigantes también pueden aplastar personas con sus enormes pies o lanzando cualquier objeto grande que tengan a mano. Ambos ataques requieren una tirada de maniobra contra la bonificación de movimiento y maniobra del blanco y, si tienen éxito, un ataque con una BO de 90. Los objetos se tiran en la tabla de ataques con proyectil, infligiendo el doble de pérdida en puntos de vida, mientras que el ataque de pisotón se resuelve en la tabla AT-3 de Armas a 2 manos (pág. 233), causando el triple del daño indicado.

Huargos

Igual que las Grandes Aguilas son mayores que las águilas de la tierra, así los huargos son mayores que los lobos comunes. Maliciosos pero inteligentes, estas bestias son lo bastante grandes como para servir de montura a las tribus de orcos con las que se alían.





Kraken



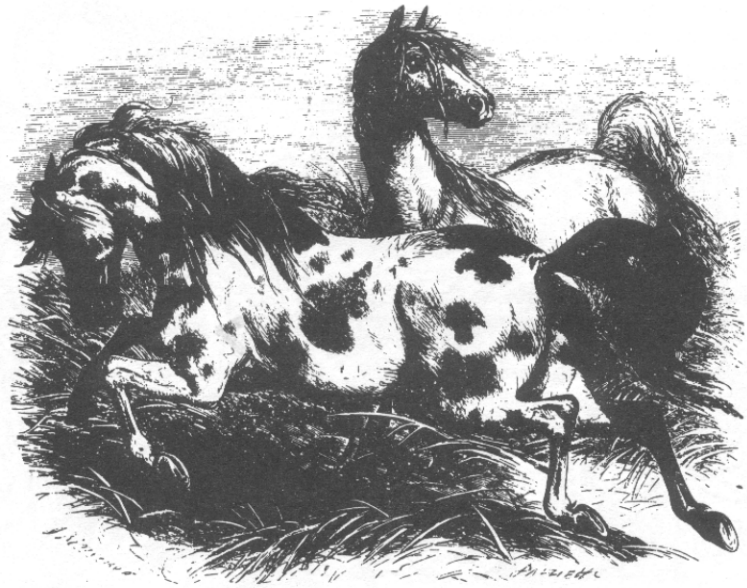
Hummerhorns

Hummerhorns

Se dice que estos grandes insectos atacan a los caballeros que llevan armadura. Parecidos a los mosquitos, tienen una envergadura de unos 120 cm. y pesan unos 5 kilos. Prefieren los pantanos y zonas cenagosas, lanzándose en enjambre sobre cualquier infortunado que pase cerca de ellos y atacando hasta que todos mueren o su víctima queda como una vaina seca.

Kraken

Los Kraken son grandes criaturas malignas, parientes del calamar gigante, que las fuerzas de la Oscuridad utilizan para vigilar una zona de agua dulce o salada. Cada kraken tiene muchos, muchos tentáculos y puede atacar hasta a 3 blancos separados sin penalización. Si elige concentrar sus tentáculos, recibe una bonificación extra de 50 por cada blanco al que renuncia (es decir que puede sumar 100 si ataca a un solo blanco). Un kraken también puede atacar a más de tres enemigos, aunque con menor eficacia. Se resta 25 a cada ataque, por cada blanco, por encima de tres, atacado en un mismo asalto. Una vez atrapada, (un resultado de crítico "C" o mejor), la víctima no recibe bonificación por escudo y el kraken recibe una bonificación de + 20 además de todas las que le correspondan por la situación. Tal como figura en la tabla ST-2 (pág. 251), hay tres tamaños diferentes de kraken. La principal diferencia entre tamaños es su BO y su tipo de armadura.



Mearas



Licántropo

Licántropos

Se trata de espíritus malignos, esclavizados por un Mal más poderoso. Los licántropos eran los siervos especiales de Sauron durante las Guerras de Beleriand en a Primera Edad. Los licántropos hablan la Lengua Negra y la mayoría de los idiomas élficos, y esta es sólo una pequeña muestra de su destreza e inteligencia. Al igual que los balrogs, obligan a sus contrincantes a resistir su terrible presencia, aunque la TR se basa sólo en un ataque de quinto nivel. Los licántropos, que son maiar menores u otra clase de espíritus, no mueren fácilmente. Si se les mata, su espíritu sólo se aleja temporalmente del plano físico y volverá a buscar a quien le mató.

Mearas

Los magníficos caballos de los Rohirrim. Los mearas son reverenciados y adorados por sus jinetes rubios, y son mucho más inteligentes, rápidos y resistentes que cualquier otro caballo. Como tales, son caballos de guerra ideales, si es que se puede comprar uno. Ningún rohirrim venderá semejante corcel y todos harán averiguaciones si ven un meara en las manos de alguien que no sea un noble Rohir.

Mewlips

Los Mewlips son una raza maligna de espíritus caníbales que se dice son semejantes a los Tumularios. Prefieren los pantanos y las ciénagas, y son un peligro para cualquiera que pase. Una vez muertos, sin embargo, pueden resultar provechosos, puesto que son criaturas que guardan tesoros. Si se hace huir o se acaba con un grupo de mewlips una tirada de Rastrear, con una modificación de -50, llevará al grupo a la guarida y al tesoro de los mewlips pero también a un número mayor de mewlips a la defensiva en un terreno que conocen bien.

Moscas de Mordor

Son los únicos animales que viven en Mordor. Cada uno de estos insectos grises está marcado con el Ojo de Sauron en su lomo. Individualmente, se parecen mucho a los tábanos.

Mûmakil

Muy parecido a los extintos mamuts, el Mûmak ha sido entrenado como animal de guerra por los Haradrim y otros pueblos del sur. A todos los mûmakil les gusta la batalla y no es fácil controlarles una vez se entra en combate. Cualquier caballo que se acerque a 30 m. de un mûmak debe hacer una TR contra un hechizo de décimo nivel, o huirá espantado. (El jinete puede usar su bonificación por montar como modificador). Debido a la armadura que llevan los mûmakil en la guerra y a sus resistentes pieles, las flechas sólo les hacen la mitad de daño y únicamente consiguen críticos en la tabla de críticos para grandes criaturas CT-10 (pág. 239) con un -10 y con un resultado de D o mejor.

Nazgûl

Todos temen a los Nazgûl, los más importantes servidores del Mal durante la Tercera Edad. Se les llama también los Espectros del Anillo, o, simplemente, los Nueve y eran nueve grandes señores de los hombres que fueron esclavizados por Sauron en la Segunda Edad. Cada uno ansiaba ostentar un gran poder y cada uno aceptó uno de los Nueve Anillos de los Hombres forjados por Sauron. Dado que esos Anillos están dominados por el Anillo Unico y controlados por el Señor Oscuro, los Nazgûl se convirtieron en sus esclavos. Al pasar el tiempo, se convirtieron en inmortales de espíritu, pero sus cuerpos se disolvieron paulatinamente en neblina. En esencia, se convirtieron en "sombras" de gran poder y son ahora los lugartenientes de confianza de Sauron. El rey-brujo de Angmar llamado también el Señor de Morgul, es su jefe. Él es el más poderoso de los Nueve y el que tiene mayor capacidad para actuar independientemente. Los Nazgûl temen el agua corriente o profunda, el fuego y los nombres sagrados élficos, como "Elbereth". Son auténticamente ciegos, pero tienen un increíble sentido el olfato pueden solicitar la ayuda de otras criaturas (como caballos entrenados especialmente). Su poder disminuye durante el día; Khamúl, el segundo después del Rey-brujo, tiene un especial miedo a la luz. Todos los Nazgûl comparten esta debilidad hasta cierto punto, pero todos, incluido Khamúl, pueden dominar su miedo.

Los Nazgûl llevan grandes mantos negros, yelmos y celadas. Bajo sus ropas, no son mas que formas neblinosas sin apenas sustancia. Los poderes especiales de los Nazgûl son muchos, pero usan también armas más normales como espadas y puñales envenenados. Un poder especial es el miedo. Cualquiera que vea un Nazgûl se ve afectado por el terror y la inquietud (sin TR).



Nazgûl



Mewlips

Cualquiera lo bastante estúpido como para enfrentarse en combate con uno de el los y ver sus ojos rojizos debe pasar una TR de 15º nivel o quedará paralizado de terror mientras le hacen pedacitos. Cualquiera que sobreviva al contacto con un Nazgûl, o a un crítico recibido de un Nazgûl, debe hacer una TR de décimo nivel (Canalización), o sufrirá el Soplo Negro (si la causa de la TR es un crítico, se modificará dicha tirada en -30). El efecto es parecido a morir congelado (no importa la temperatura) pero también congela y destruye el espíritu y el alma de la víctima. La muerte ocurre 10 días después del contacto, modificado por un número de días igual a la bonificación por constitución de la víctima.

La mayoría de las armas que entren en contacto con un Nazgûl se oxidarán y desvanecerán. Ningún arma, excepto las de Oesternesse o de factura élfica dañarán a un Nazgûl, aunque consigan alcanzarle. Se debe hacer una TR contra un ataque de décimo nivel por cada arma que impacte a un Nazgûl. Todas las armas son de primer nivel, pero se aplican los siguientes modificadores: se doblará la bonificación del arma (un + 10 sumará 20 a la TR); si es élfica + 20; si es de Númenor, + 10; si es un arma sagrada, + 30. Estas bonificaciones son acumulativas (por ejemplo una espada mágica de + 15, fabricada en Númenor tendría un + 40 para una TR en la que hay que sacar 45 o más).

Todos los Nazgûl pueden usar algún tipo de hechizos de diferente potencia. Los hechizos de invocación y los de estallido de fuego son los más comunes. De todos los Nazgûl, el Rey-brujo de Angmar es el más proclive a emplear la magia. Generalmente, los Nazgûl montan grandes caballos negros o Bestias Malignas que están inmunizadas contra su presencia. Los caballos proporcionan a los Nazgûl sentidos físicos. Dado que los Nazgûl son espíritus, ven mejor en el mundo espiritual y confían plenamente en los simbióticos como sus caballos para la relación directa con el mundo real.

Olog-Hai

Véase la descripción de razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 178-179).

Orcos

Véase la descripción de razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 175-176).

Trolls

Véase la descripción de razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 177-179).

Tumulario



Tumularios

Los tumularios se presentan como formas humanoides oscuras y sombrías con ojos que parecen débiles luces. Habitan el mismo mundo que los temidos Nazgûl y es difícil percibirlos como algo más que formas neblinosas y oscuras. Si se les ve con la ayuda de magia especial, los tumularios tendrán el aspecto andrajoso de grandes señores de los hombres con ojos fríos y crueles. Los tumularios habitan las viejas tumbas de los Dúnedain, enviados como mensajeros de la desesperación por Sauron y por el Rey brujo de Angmar.

Es muy difícil matar un tumulario. Las armas mágicas sólo hacen la mitad del daño, sus críticos se resuelven en la tabla de Críticos de Grandes Criaturas y tienen el mismo efecto de disolución de armas que los Nazgûl a tercer nivel. Cualquiera tocado por un tumulario, o golpeado por su arma, se ve afectado como por el Soplo Negro de los Nazgûl, pero a séptimo nivel. A diferencia del Soplo Negro, el efecto es inmediato. Los tumularios también afectan a quienes los ven, como los balrogs, pero a quinto nivel de efecto.

La única manera de acabar permanentemente con un tumulario es matarlo psíquicamente, abrir la tumba en la que mora y esparcir lo que contiene. Si no se hace esto, la tumba volverá a ser ocupada por un tumulario parecido. Se dan tres tipos distintos de tumularios en la tabla. El poder de un

tumulario debe estar en relación directa con el poder del noble enterrado en la tumba que mora el tumulario.

Ucornos

Los Ucornos son árboles activos o ents "arbóreos"; son algo así como el eslabón perdido. Los ucornos están presentes con los ents un 50% de las veces. Luchan y se defienden de manera parecida a los ents, pero son mucho más lentos y no se puede decir que tengan sentidos. En muchos casos obedecerán la voluntad de cualquier ent y lucharán a su lado aunque seguramente por razones distintas.



Ucorno



Vampiro

Vampiros

Los vampiros son otra de las antiguas criaturas surgidas de los abismos de Morgoth. Muchos de sus sirvientes y de los de Sauron tomaron la forma de vampiros. Todos los vampiros pueden volar y están equipados con armas y con poderosas garras en los extremos de sus alas. Son espíritus encantan las armas de manera parecida a los Nazgûl, pero sólo con efecto de tercer nivel. El vampiro más famoso fue Thuringwethil en la Primera Edad. Cuando perdió su manto mágico y desapareció, el manto fue usado por Lúthien, quien junto con Beren se infiltró en Angband y robó los Silmarils.

APÉNDICE • A-4
LISTAS DE HECHIZOS

Cada lista de hechizos se presenta con el título de la lista como cabecera, seguido de un resumen de los hechizos de dicha lista acabando con las descripciones y explicaciones detalladas de cada hechizo. Las descripciones de los hechizos se ordenan de acuerdo con el nivel de los mismos (nivel 1 a nivel 10). En los resúmenes se indica el área de efecto, duración y alcance de cada hechizo. A continuación viene una explicación y algunas de las abreviaturas y notaciones utilizadas en los resúmenes de hechizos.

PARÁMETROS DE LOS HECHIZOS

Cada lista de hechizos comienza con un resumen de sus hechizos, que incluyen tres parámetros para cada hechizo: área de efecto, duración y alcance.

Área de Efecto

Es el campo de acción de los efectos del hechizo. Según el hechizo, puede ser el tamaño y forma de un área afectada, el tipo de blanco, el número de blancos, la masa afectada, etc. En algunos hechizos, el área de efecto varía según el nivel de quien realiza el hechizo (es decir, 3m. R/nivel significa un radio igual a 3 metros por nivel del que realiza el hechizo). El área o número dado es el límite máximo, y quien realiza el hechizo puede reducir el área de efecto si así lo desea.

Duración

La duración de un hechizo determina cuánto tiempo siguen vigentes sus efectos. La duración puede ser:

- Tan sólo un instante (o sea, "-")
- Una cantidad fija de tiempo (1 min. por ejemplo)
- Una cantidad de tiempo que depende de] nivel de la persona que realiza el hechizo (1 min./nivel)
- Tanto tiempo como permanezca concentrado el que realiza el hechizo ("C")
- Indefinido ("P" o "varía").

La duración que se da es el límite máximo y el que realiza el hechizo puede anular uno de sus hechizos (antes de que se agote su duración) concentrándose durante un asalto. El anular un hechizo no siempre negará sus efectos (por ejemplo, anular un *Muro de Fuego* no hará desaparecer las quemaduras que haya causado dicho hechizo).

Alcance

El alcance de un hechizo es la distancia que puede haber entre quien lo realiza y el blanco o los efectos directos del hechizo. Los alcances típicos son:

- Sólo sobre la misma persona que realiza el hechizo (uno mismo)
- Contacto con el blanco (tocar)
- Una distancia determinada (por ejemplo, 30 metros)
- Una distancia que depende del nivel del que realiza el hechizo (por ejemplo 3m./nivel).

El alcance que se da es un máximo y los hechizos pueden realizarse sobre un blanco (o tener efecto) a distancias menores. Si un hechizo tiene área de efecto, el centro, (o centro aproximado) de dicha área de efecto debe encontrarse dentro del alcance, pero parte del área de efecto puede estar fuera del alcance.

CLASES DE HECHIZOS

Cada descripción de hechizo incorpora la clase del hechizo entre paréntesis tras el nombre del hechizo. La clase de un hechizo es un indicativo del funcionamiento del hechizo, en cuanto a efecto, tabla de ataque que se usa, bonificaciones por habilidad que se usan y tiradas de resistencia aplicables. El uso de las tablas de ataque, las bonificaciones por habilidad y tiradas de resistencia se trata en el Apartado 8.3 (pág. 50-54).

Resumen de Clases de Hechizos

Abr.	Clase de hechizo	¿TR?	Bonif. / Tabla de ataque
E	Elemental	no	ninguna/ninguna
EB	Elemental de bola	no	BO hechizos básicos / AT-8
ED	Elemental dirigido	no	Hechizos dirigidos / AT-7
F	Fuerza	si	BO hechizos básicos / AT-9
P	Pasivo	si*	BO hechizos básicos / AT-9
U	Utilidad	si	BO hechizos básicos / AT-9
I	Información	no	ninguna

* — la TR sólo se usa para ver si el objetivo es consciente del hechizo.

(E) — *Hechizos elementales:* estos hechizos usan la fuerza del hechizo para manipular elementos físicos (calor, frío, viento, luz, agua, tierra, sonido, olor, gusto, tacto). Estos elementos (y no el hechizo) son usados para crear un fenómeno que puede afectar bien el entorno físico del blanco (por ejemplo, un hechizo de "Muro") o bien para afectar los sentidos del blanco. Dado que los elementos son reales, normalmente no se permiten tiradas de resistencia.

(EB) — *Hechizos elementales de bola.* Son hechizos elementales que atacan un área con uno de los elementos físicos; esto es, los hechizos de "Bola". La bonificación BO de Hechizos Básicos del atacante se usa para modificar la tirada de ataque para estos hechizos, y estos ataques se resuelven en la Tabla de Ataque con Hechizos de Bola AT-8 (pág. 236)

(ED)— *Hechizos elementales dirigidos.* Son hechizos elementales que atacan directamente a un objetivo con uno de los elementos físicos; esto es, los hechizos de "Rayo". La bonificación BO de Hechizos Dirigidos del atacante se usa para modificar la tirada de ataque para estos hechizos, y estos ataques se resuelven en la Tabla de Ataque con Hechizos de Rayo AT-7 (pág. 236)

(F) — *Hechizos de fuerza:* estos hechizos implican la manipulación directa de la materia, la energía, los elementos o los seres vivos mediante la fuerza del hechizo. Si el hechizo tiene un blanco capaz de resistir, el personaje que realiza el hechizo debe hacer un ataque en la Tabla de Ataque de Hechizos Básicos AT-9 (pág. 235) (modificada por su BO de Hechizos Básicos). Después, el objetivo debe realizar una tirada de resistencia para ver si el hechizo le afecta. La mayoría de los hechizos de ataque de base entran en esta categoría.

(P) — *Hechizos pasivos:* estos hechizos sólo afectan al blanco indirecta o pasivamente. Por ello, si se permite una tirada de resistencia (a criterio del DJ), su propósito es únicamente determinar si el blanco advierte el hechizo. La mayoría de los hechizos de detección y de protección entran en esta categoría.

(U) — *Hechizos de utilidad:* estos hechizos sólo afectan a quien los realiza, a un blanco voluntario o a un blanco incapaz de resistirse. Por ello, no suelen necesitar tiradas de resistencia. Un blanco voluntario pero que puede resistirse puede necesitar una tirada de resistencia, pero modificada en -50. La mayoría de los hechizos e curación son de esta categoría.

(I) — *Hechizos de información*: estos hechizos implican la obtención de información por medios que no requieren tiradas de resistencia.

Nota: *Un blanco es capaz de resistir un hechizo si es una criatura viva o si es mágico o está encantado o si posee propiedades especiales que le harían resistir el hechizo (decisión del DJ).*

ABREVIATURAS

FR: ..... Factor de Riesgo (Apartado 15.3, pág. 71)

a: ..... asalto (10 segundos)

min.: ..... minuto (60 segundos o 6 asaltos)

h: ..... hora (60 minutos o 360 asaltos)

día: ..... 24 horas (1440 minutos o 8640 asaltos)

cm.: ..... centímetros

m.: ..... metros

km. ..... kilómetros

dm³ ..... decímetros cúbicos

#x#x#: .. dimensiones físicas de una zona u objeto

R ..... radio

/nivel: ..... por nivel de quien realiza el hechizo el efecto sólo dura un instante

***:** ..... el hechizo es instantáneo y cualquier tirada necesaria para realizarlo (es decir, tiradas de ataque) no se modifican a causa del número de asaltos empleados en la preparación del hechizo

c: ..... el hechizo requiere concentración (ver más abajo) para ser realizado o para ser controlado, o durará tanto tiempo como esté concentrado quien lo realiza

"X" (C): .. el hechizo dura el tiempo indicado (X), pero sus efectos sólo tienen lugar durante los asaltos en los que el lanzador se concentre (véase "Definiciones de los Términos de los Hechizos")

P: ..... La duración de los efectos del hechizo es "permanente" en el sentido de que la condición mental o física creada por el hechizo es real. La condición "permanente" creada puede ser interrumpida por otro hechizo o por fuerzas físicas naturales. Por ejemplo, Helar Agua creará una condición "permanente" de agua helada, pero el hielo así creado se fundirá normalmente. De la misma manera, cualquier cosa creada o alterada " permanentemente" por un hechizo se deteriorará y desaparecerá de acuerdo con las leyes y propiedades físicas normales

 # % probabilidad: este es el porcentaje de probabilidad de que ocurra un suceso. Se tira 1-100 y si el resultado es menor o igual que el número indicado, el suceso ocurre; de lo contrario, no ocurre



Troll de Piedra

"tiempo"/ # ptos. de fallo de la TR: si un blanco falla una tirada de resistencia (TR), la duración del efecto del hechizo aumenta por el "tiempo" una vez por cada incremento completo del número de puntos (# ptos.) en que el blanco falló la tirada de resistencia. Supongamos, por ejemplo, un hechizo (Cegar) que indica 10 min./10 ptos. de fallo de la TR . Si el blanco necesitase una tirada de 50 para resistir y sacase un 24, habría fallado su tirada por 26 puntos, o dos incrementos completos de 10. Por lo tanto, el blanco quedaría cegado durante 20 minutos.

DEFINICIONES DE LOS TÉRMINOS DE HECHIZOS

Animal — Una criatura viva con sentidos y movimiento voluntario, pero no especialmente inteligente.

Ser — Cualquier criatura inteligente, incluyendo todos los tipos de humanoides, criaturas encantadas, etc.

Concentración — Si quien realiza el hechizo "se concentra", no podrá realizar otra acción más que moverse un máximo de 3 metros por asalto. Si es atacado y pierde puntos de vida, debe pasar una tirada de orientación para seguir concentrado. La concentración se interrumpe automáticamente si el personaje queda aturdido o inconsciente. Ciertos hechizos (con una duración diferente a "C") permiten al que los realiza interrumpir la concentración para volver a ella más tarde (por ejemplo, la mayoría de los hechizos de detección).

Inorgánico — que no pertenece o deriva de los organismos vivos (por ejemplo, hierro, cobre, plata, agua, vidrio, etc.)

Organo — una parte diferenciada de un organismo, adaptada a una función específica (por ejemplo, el hígado es un órgano, lo es el corazón; los músculos de una pierna no son un órgano).

Orgánico — que es parte o deriva de organismos vivos (por ejemplo, el cuero, hueso, algodón, lana, etc.)

A-4.1 • Listas abiertas de hechizos de esencia

MEJORA CORPORAL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Resistencia al calor	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
2. Resistencia al frío	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
3. Oído aguzado	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
4. Equilibrio*	1 blanco	varía	3 m.
5. Visión nocturna	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
6. Visión periférica	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
7. Sonoridad	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
8. Visión acuática	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
9. Respirar en el agua	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
10. Respirar gases	1 blanco	10 min./nivel	3 m.

1. Resistencia al calor (U, FR5). El blanco queda totalmente protegido contra todo calor natural hasta los 93° C., suma + 10 a todas las TR, contra hechizos de calor y resta -10 a los ataques con hechizos de fuego o hechizos elementales de calor.

2. Resistencia al frío (U, FR5). Igual que *Resistencia al calor,* pero protege contra el frío natural hasta los 27 bajo cero y modifica todos los hechizos en los que entre el frío en 10.

3. Oido aguzado (U, FR5). La capacidad auditiva del blanco aumenta su efectividad al doble de lo normal. +50 a las maniobras de Percepción en las que se emplee únicamente el oído, y +25 a las maniobras de Percepción en la que se emplee el Oído y otros sentidos.

4. Equilibrio (U*, FR5). Suma + 50 a todas las tiradas de una maniobra lenta (por ejemplo, caminar por una barra de 7 cm. de ancho). Para esto podría ser necesario realizar varias tiradas consecutivas.

5. Visión nocturna(U, FR5). El blanco puede ver hasta 30 m. en la oscuridad normal (es decir, de noche o en habitaciones oscuras) como si fuese de día. La oscuridad mágica reducirá los efectos de este hechizo.

6. Visión periférica (U, FR5). El blanco posee un campo de visión de 300 grados, es decir, puede ver todo menos lo que se encuentra directamente detrás de él.

7. Sonoridad (U, FR5). El volumen de la voz del blanco se triplica. Ello no tiene ningún efecto sobre las capacidades de realizar hechizos.

8. Visión acuática (U, FR5). Como la *Visión nocturna*, excepto que el blanco puede ver hasta 30 metros bajo el agua, incluso en aguas turbias.

9. Respirar bajo el agua (U, FR5). El blanco puede respirar bajo el agua, como si fuese aire, pero no podrá hacerlo en la atmósfera normal (se desmayará aunque no morirá).

10. Respirar gases (U, FR5). Igual que *Respirar bajo el agua*, excepto que el blanco puede respirar cualquier gas como si fuese aire.

SENDAS DE LA ESENCIA

	área de efecto	duración	alcance
1. Detectar esencia	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
2. Análisis de texto I	texto	1 min./nivel(C)	uno mismo
3. Detectar canalización	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
4. Detectar lo invisible	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
5. Detectar trampas	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
6. Analisis de texto II	texto	1 min./nivel(C)	uno mismo
7. Detectar el mal	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
8. Localizacion	1 blanco	1 min./nivel(C)	130 m.
9. Percibir poder	1,5m. R	1 min./nivel(C)	30 m.
10. Indagación	1 objeto	-	contacto

1. Detectar esencia (P, FR5) Detecta cualquier objeto o hechizo activo del reino de la esencia; cada asalto, el que realiza el hechizo puede concentrarse en un área de metro y medio, dentro del alcance del hechizo (30 metros).

2. Análisis de texto I (I, FR1) Quien realiza el hechizo puede leer un texto escrito en un idioma desconocido, pero sólo entiende los conceptos más elementales del mismo.

3. Detectar canalización (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, sólo que referido al reino de la canalización.

4. Detectar lo invisible (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero detectando cosas invisibles; todos los ataques contra algo invisible detectado de esta manera se modifican en -50. No puede hacerse un ataque normalmente si no hay alguna forma de detección.

5. Detectar trampas (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero da un 75% de probabilidad de detectar una trampa (algunas trampas pueden tener modificadores a esta probabilidad).

6. Analisis de texto II (I, FR1) Igual que *Análisis de texto 1*, pero proporciona un análisis técnico completo (vocabulario y sintaxis) pero no un entendimiento de los giros idiomáticos (argot), de las implicaciones más sutiles o de las referencias culturales.

7. Detectar el mal (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero detecta si un objeto o ser es maligno o si un objeto fue creado por alguien maligno o si un objeto fue usado por alguien muy maligno durante un largo periodo.

8. Localización (P, FR10) Da la distancia y dirección en que se encuentra un lugar u objeto determinado conocido por quien realiza el hechizo o que le ha sido descrito en detalle.

9. Percibir poder (P, FR5) Igual que *Detectar esencia*, pero da una indicación del poder (nivel o potencia) de la persona u objeto que realizó el hechizo que se examina.

10. Indagación (I, FR5) Da detalles significativos sobre el propósito construcción de un objeto (no sus poderes específicos).

SENDAS DE APERTURA

	área de efecto	duración	alcance
1. Cierre	1 cerradura	-	30 m.
2. Cierre mágico	1 puerta	1 min./nivel	contacto
3. Conoc. de cerraduras	1 cerradura	-	contacto
4. Apertura I	1 cerradura	-	contacto
5. Conoc. de trampas	1 trampa	-	contacto
6. Desactivar I	1 trampa	-	contacto
7. Atascar	1 puerta	P	15 m.
8. Debilitar	1 puerta	P	15 m.
9. Apertura II	1 cerradura	-	contacto
10. Quitapuertas	1 puerta	P	3 metros

1. Cierre (F, FR10) El que realiza el hechizo puede hacer que una cerradura al alcance de su vista, dentro de un radio de 30 metros, se cierre. (La cerradura se cierra normalmente y podrá abrirse normalmente)

2. Cierre mágico (F, FR10) Se puede cerrar "mágicamente" una puerta (o contenedor); podrá romperse la puerta normalmente, o podrá disiparse el hechizo, pero no podrá abrirse la puerta por otros medios.

3. Conocimiento de cerraduras (I, FR1) Da un modificador de + 20 a quien realiza el hechizo a la hora de abrir la cerradura analizada, y un + 10 a cualquiera al que describa la cerradura.

4. Apertura I (F, FR10) Cuando se realiza sobre una cerradura, existe un 20% de probabilidad de que se abra una cerradura normal y un 45% de probabilidad de que se abra un "cierre mágico" (el fallo significa que hay un 10% de probabilidad de disparar las trampas que estén conectadas a la cerradura). Las tiradas son abiertas y la calidad de la cerradura puede modificar la tirada.

5. Conocimiento de trampas (I, FR1) Igual que *Conocimiento de cerraduras*, pero se aplica a desarmar o desactivar trampas.

6. Desactivar I (F, FR10) Como *Apertura 1* pero las probabilidades se aplican a desactivar trampas.

7. Atascar (F, FR10) Hace que una puerta se dilate y atasque en su marco (se tira 1-100 para ver la gravedad, desde ligeramente atascada hasta imposible de abrir).

8. Debilitar (F, FR10) Reduce la fuerza inherente de una puerta en un 50%

9. Apertura II (F, FR20) Igual que *Apertura 1*, pero con una probabilidad del 40% para cerraduras normales y del 90% para "cierre mágico".

10. Quitapuertas (F, FR40) Volatilizará una puerta no mágica de hasta 15 cm. de espesor, 3 metros de altura y 3 metros de anchura (si la puerta sobrepasa los 15 cm. de espesor, se volatilizarán los 15 cm.). Las puertas hechas con un material especial pasan una TR.

MANO DE LA ESENCIA

	área de efecto	duración	alcance
1. Vibraciones I	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
2. Escudo*	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Retención I	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel	30 m.
4. Telequinesis I	hasta 2,5 kg.	1 min./nivel (c)	30 m.
5. Desviación*	1 proyectil	-	30 m.
6. Vibraciones II	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
7. Desvio de hoja*	1 ataque c. a c.	-	30 m.
8. Retención II	hasta 10 kg.	1 min./nivel	30 m.
9. Telequinesis II	hasta 10 kg.	1 min./nivel (c)	30 m.
10. Puntería*	1 proyectil	1 asalto (c)	contacto

1. Vibraciones I (F, FR15) Hace que un objeto (de hasta 2,5 kg. de masa) vibre rápidamente; si es frágil podrá romperse (hacer una tr). Si se trata de un objeto que alguien sostiene o empuña, quien tenga el objeto debe una tr o se le caerá (cada asalto).

2. Escudo (F*, FR10) Crea un escudo de fuerza frente al que realiza el hechizo; resta 25 a los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectil y funciona como un escudo normal (es decir, se maneja como si el que ha realizado el hechizo lo embrazara) si es que el interesado no está ya usando un escudo normal.

3. Retención I (F, FR5) Ejerce una presión de 2,5 kg. sobre una persona u objeto. un objeto no podrá moverse usando únicamente retención, y la presión sólo puede ser en una dirección.

4. Telequinesis I (F, FR15) Se puede mover un objeto (de hasta 2,5 kg. de masa) a razón de 30 cm. por segundo sin aceleración. los seres vivos y los objetos en contacto con un ser vivo tienen derecho a una Tirada de Resistencia (TR) basada en el ser vivo. si el que realiza el hechizo interrumpe su concentración antes de que se agote la duración, el objeto quedará estacionario, como si se hubiese lanzado sobre él un "Retención I".

5. Desviación (F*, FR15) El que realiza el hechizo puede desviar un proyectil (sólo uno) que pase dentro de un radio de 30 metros de donde él se encuentra; ello hace que se reste 100 a la tirada de ataque del proyectil (el proyectil debe pasar por el campo visual se quien lanza el hechizo).

6. Vibraciones II (F, FR15) Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

7. Desvío de hoja (F*, FR15) Como *Desviación 1*, sólo que el efecto es contra un ataque cuerpo a cuerpo.

8. Retención II (F, FR5) Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 k

9. Telequinesis II (F, FR15)Como el anterior del mismo nombre, pero esta vez el límite de la masa es 10 kg.

10. Puntería (F*, FR20) Concentrándose en la mente de quien lanza un proyectil y en el vuelo de dicho proyectil, el que realiza el hechizo hace que se sume + 50 a la tirada de ataque del proyectil. el que realiza hechizo debe concentrarse, tocar al que dispara y ver el proyectil durante todo el asalto en que es disparado.

SENDAS DE LOS HECHIZOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Reserva de hechizo	1 hechizo	varía	uno mismo
2. Cancelar esencia*	uno mismo	C	uno mismo
3. Runas I	1 hoja	varía	contacto
4. Cancelar canalización*	uno mismo	C	uno mismo
5. Runas II	1 hoja	varía	contacto
6. Disipar esencia*	3m.R	c	uno mismo
7. Runas III	1 hoja	varía	contacto
8. Disipar canalización*	3m.R	c	uno mismo
9. Runas V	1 hoja	varía	contacto
10. Signo de aturdimiento	30 cm²	varía	contacto

1. Reserva de hechizo (U, FR1) Se puede realizar este hechizo además de, y justo antes, que el hechizo que se desea guardar; luego, el hechizo así guardado puede lanzarse en cualquier momento sin penalización. El hechizo de reserva cuesta los mismos puntos de poder que el hechizo guardado y no puede realizarse ningún otro hechizo mientras se tiene un hechizo en reserva de esta manera.

2. Cancelar esencia (F*, FR10) Este hechizo ayuda a proteger a quien lo realiza contra los ataques de hechizos e esencia. Cuando el personaje que lo ha realizado es atacado por un hechizo del reino de la esencia, el atacante debe hacer una TR contra el hechizo de cancelar esencia. Si el atacante pasa la TR se realiza el ataque normalmente. Si no, el hechizo de ataque no tiene ningún efecto.

3. Runas I (F, FR1) Este hechizo inscribe un hechizo en una pieza de papel o pergamino especialmente preparado (llamado pergamino o papel rúnico); la runa puede usarse para realizar el hechizo inscrito una sola vez (usando el procedimiento para realizar hechizos). se debe realizar primero el hechizo de *Runas* y luego el hechizo que se quiere inscribir. *Runas I* sólo puede inscribir hechizos de primer nivel. El papel o pergamino rúnico puede volverse a utilizar.

4. Cancelar canalización (F*, FR10) Lo mismo que *Cancelar esencia*, pero afectando a los hechizos de canalización.

5. Runas II (F, FR1) Igual que *Runas I*, pero pueden inscribirse hechizos de primero y segundo nivel.

6. Disipar esencia (F*, FR10) Igual que *Cancelar esencia*, pero los efectos de disipación se dan en un radio de 3 metros alrededor de quien realiza el hechizo y todos los hechizos que ya estén activos en dicho radio deben pasar una tr (con un modificador de + 30) o serán anulados.

7. Runas III (F, FR1) Igual que *Runas I*, pero pueden inscribirse hechizos de primero, segundo y tercer nivel.

8. Disipar canalización (F*, FR10) Igual que *Disipar esencia* pero sólo se ven afectados los hechizos de canalización.

9. Runas V (F, FR1) Igual que *Runas I*, pero pueden inscribirse hechizos de primero a quinto nivel.

10. Signo de aturdimiento (F, FR1) Graba un "signo" sobre una superficie no movible. un signo se activa por una de las siguientes causas (a elección del que realiza el hechizo): transcurrido un tiempo determinado, por ciertos movimientos, por ciertos sonidos, al contacto, al leerlo, etc. aturde a la víctima que lo activa durante 10 min./10 ptos. de fallo de TR.

PERCEPCIONES DE LA ESENCIA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Familiar	1 blanco	p (C)	contacto
2. Presencia I *	3 m. r	1 asalto/nivel (C)	uno mismo
3. Escuchar	varía	1 min./nivel (C)	3 m.
4. Presencia III *	9m.r	1 asalto/nivel (C)	uno mismo
5. Gran oído	varía	1 min./nivel (C)	30 m.
6. Observar	varía	1 min./nivel (C)	3 m.
7. Ojo avizor	varía	1 min./nivel (C)	30 m.
8. Vigilar	varia	1 min./nivel (C)	30 m.
9. Presencia V *	15 m. r	1 asalto/nivel (C)	uno mismo
10. Telepatía	1 blanco	1 asalto/nivel (C)	3 m.

1. Familiar. (U, FR5) El que realiza el hechizo puede sintonizar con un animal pequeño (que llamaremos su familiar). debe primero conseguir el animal (que no podrá tener más que el 10% de la masa de su dueño) y realizar el hechizo sobre el animal, una vez al día durante una semana (concentrándose durante dos horas al día). después se podrá controlar al familiar y contemplar el mundo a través de sus sentidos, concentrándose en él (deberá encontrarse a 15 m./nivel). si el animal resulta muerto, su dueño estará con -25 a todas las acciones durante 2 semanas.

2. Presencia (P*, FR10) Cuando se concentra, quien realiza el hechizo advierte la presencia de todos los seres vivos/inteligentes dentro de un radio de 3 metros, es decir que sabe donde están. también tiene una indicación de cuáles son inteligentes y cuáles son animales.

3. Escuchar (I, FR5) El que realiza el hechizo puede escoger un punto que se encuentre hasta a 3 metros de distancia y mientras este concentrado escuchará como si se encontrara en dicho punto (pueden haber objetos interpuestos, como paredes). puede dejar de concentrarse luego reanudar la concentración mientras no se agote a duración del hechizo.

4. Presencia III (P*, FR10) Igual que *Presencia I* pero el radio de alerta es de 9 metros.

5. Gran oído (I, FR5) Igual que *Escuchar*, pero el punto de escucha puede moverse independientemente hasta 30 metros de distancia (se mueve 3 metros por asalto), si quien lanza el hechizo puede llegar físicamente hasta allí (es decir, que no puede hacer mover su punto de escucha a través de paredes o puertas cerradas)

6. Observar (I, FR5) Igual que *Escuchar*, pero el que realiza el hechizo ve desde el punto fijado (puede girar sobre si mismo).

7. Ojo avizor (I, FR5) Igual que *Gran oído*, pero en lugar de escuchar, se ve desde el punto en movimiento (que puede girar sobre sí mismo).

8. Vigilar (I, FR5) Como *Escuchar y observar*, pero se puede escuchar y ver a la vez y el alcance es de 30 m.

9. Presencia V (P*, FR10) Igual que *Presencia I*, pero el radio de alerta es de 15 metros.

10. Telepatía (P, FR10) El que realiza el hechizo puede leer los pensamientos superficiales de un blanco. si dicho blanco pasa una TR por más de 25 se da cuenta de lo que está ocurriendo.

ILUSIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Espejismo sonoro	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
2. Inadvertido	1 blanco	max. 24 horas	3 m.
3. Espejismo lumínico	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
4. Invisibilidad I	1 blanco	max. 24 horas	3 m.
5. Espej. gustativo/olfativo	3 m. R	10 min./nivel	30 m.
6. Ilusión II	varía	varía	varía
7. Fantasma I	3 m. R	10 min./nivel (C)	30 m.
8. Invisibilidad II	3 m. R	max. 24 horas	3 m.
9. Ilusion III	varía	varía	varía
10. Fantasma II	varía	varía (C)	varía

1. Espejismo sonoro (E, FR10) Esta ilusión crea cualquier serie de sonidos sencillos e inmóviles dentro de un área de hasta 3 metros de radio. puede amortiguar los sonidos normales en dicha zona hasta el nivel de una conversación normal.

2. Inadvertido (E, FR10) Un objeto (o ser) se hace invisible (1 pieza de ropa, 1 cuerpo desnudo) hasta que pasen 24 horas o hasta que el objeto reciba un golpe violento (un golpe con un arma, una caída, etc.) o hasta que el objeto (o ser) realice un ataque.

3. Espejismo lumínico (E, FR10) Esta ilusión crea una imagen inmóvil y sencilla en un área de hasta 3 metros de radio. puede amortiguar las luces normales en dicha área hasta que brillen como una vela.

4. Invisibilidad I (E, FR10) Como *Inadvertido*, pero cualquier cosa a menos de 30 cm. del blanco permanecerá invisible mientras se mantenga dentro de dicho radio de 30 cm.

5. Espejismo gustativo/olfativo (E, FR10) Crea cualquier combinación sencilla e inmóvil de sabores u olores dentro de un área de hasta 3 m. de radio. puede amortiguar los olores y sabores normales dentro de dicha área.

6. Ilusion II (E, FR15) Esta ilusión crea una imagen o escena simple e inmóvil dentro de un área de hasta 3 m. de radio. puede escogerse además una de las siguientes opciones: a) se añade un sentido extra a la ilusión (debe conocerse el hechizo de "espejismo" correspondiente) o b) se dobla la duración o c) se dobla el alcance o d) se dobla el radio de efecto.

7. Fantasma I (E, FR15) Esta ilusión crea la imagen de un objeto o ser, que se moverá como desee quien realiza el hechizo, mientras éste mantenga la concentración. cuando -se interrumpe la concentración, la imagen permanece pero deja de moverse (se puede continuar con la concentración más adelante y volver a mover el fantasma). La imagen puede tener cualquier tamaño que quepa en una esfera de 3 m. de radio.

8. Invisibilidad II (E, FR15) Como el anterior, solo que el radio pasa a ser de un máximo de 3 metros.

9. Ilusion III (E, FR15) Igual que *Ilusión II*, pero se pueden escoger dos opciones.

10. Fantasma II (E, FR15) Igual que *Fantasma I*, pero ruede además escogerse una de las opciones de ilusión , 0 pueden crearse y moverse dos imágenes (ambas imágenes deben estar dentro del campo de visión de quien realiza el hechizo).

Nota: *Estos hechizos crean realmente un cambio físico que afecta a los sentidos. No se permiten las tiradas de resistencia. Sólo se puede detectar el uso de estos hechizos mediante otros hechizos, el uso de un sentido que no sea uno de los sentidos afectados por la ilusión, o una tirada de percepción (a criterio del DJ) basada en lo creíble que es la ilusión.*

MAESTRÍA DE LOS ESPÍRITUS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Dormir V	varía	varía	30 m.
2. Encantar semejante	1 blanco	1 hora/nivel	30 m.
3. Dormir VII	varía	varía	30 m.
4. Confusión	1 blanco	varía	30 m.
5. Sugestión	1 blanco	varía	3 m.
6. Dormir X	varía	varía	30 m.
7. Retener semejante	1 blanco	C	30 m.
8. Dominar semejante	1 blanco	10 min./nivel	15 m.
9. Encanta. auténtico	1 blanco	1 hora/nivel	30 m.
10. Misión	1 blanco	varía	3 m.

1. Dormir V (F, FR15) Hace que el blanco (o blancos) se duerma; el número de niveles que pueden verse afectados es 5 (por ejemplo, cinco blancos de primer nivel; un blanco de cuarto nivel y uno de primero; dos blancos de séptimo nivel y uno de primero, etc.). todos los blancos deben estar a la vista de quien realiza el hechizo.

2. Encantar semejante (F, FR20) El blanco (que debe ser humanoide) cree que quien realiza el hechizo es un buen amigo.

3. Dormir VII (F, FR15) Igual que *Dormir V*, pero pueden verse afectados un total de 7 niveles.

4. Confusión (F, FR15) El blanco es incapaz de tomar decisiones o iniciar acciones durante 1 asalto/5 ptos. fallo de TR. el blanco puede seguir combatiendo contra contrincantes con los que ya luchaba o actuar en defensa propia.

5. Sugestión (F, FR20) El blanco realizará sólo un acto que se le sugiera y que no le resulte completamente extraño (es decir, no se suicidará ni se arrancará los ojos)

6. Dormir X (F, FR15) Como *Dormir V*, pero pueden verse afectados hasta 10 niveles.

7. Retener semejante (F, FR15) Un blanco humanoide se ve reducido al 25% de su actividad normal mientras quien realiza el hechizo esté concentrado.

8. Dominar semejante (F, FR20) El blanco deberá obedecer a quien realiza el hechizo como si se tratase de un sugestión durante lo que dure el hechizo. el que lanza el hechizo puede usar cualquier número de sugerencias no extrañas al blanco.

9. Encantamiento auténtico (F, FR20) Igual que *Encantar semejante*, pero ahora puede afectar a cualquier criatura viva y sensible.

10. Misión (F, FR30) Se le da una misión al blanco; si falla tendrá una penalización determinada por el Dj (la misión debe estar al alcance de las capacidades del blanco). la penalización debe ser un pequeño impedimento, tal como una disminución en las características o una fobia (por ejemplo, miedo a las arañas o al agua) o cualquier otra enfermedad mental o una incapacidad física (una cojera, reumatismo, cicatrices, etc.)

A-4.2 • Listas de hechizos sólo para magos

LEY DEL FUEGO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Hervir líquido	30 dm³/nivel	P (C)	3 m.
2. Calentar sólido	30 dm³/nivel	24 horas (C)	3 m.
3. Combustión madera	30 cm. R	—	30 cm.
4. Muro de fuego	3x3x0,15 m.	1 asalto/nivel	30 m.
5. Caldear sólido	30 dm³/nivel	1 hora (C)	3 m.
6. Rayo ígneo	1 blanco	—	30 m.
7. Invocar llamas	3x3x3 m.	1 asalto/nivel	3 m.
8. Bola de fuego	3 m. R	—	30 m.
9. Aura de llamas	1 objeto	1 asalto/nivel	contacto
10. Círculo flamígero	3m.R	1 asalto/nivel	uno mismo

1. Hervir líquido (F, FR5) Se puede calentar cualquier líquido inerte (30 dm³ por nivel) hasta el punto de ebullición, a razón de 30 din cúbicos cada asalto de concentración.

2. Calentar sólido (F, FR5) Cualquier material sólido inerte, no metálico (30 dm³ por nivel) puede calentarse hasta alcanzar los 38° c a razón de 90 cm. cúbicos por cada asalto en que se concentra quien realiza el hechizo.

3. Combustión de madera (F, FR5) Hace que cualquier madera (o material orgánico inerte) que elija el que realiza el hechizo y que se encuentre a 30 cm. de su mano, se encienda y comience a arder.

4. Muro de fuego (E, FR30) Crea un muro opaco de fuego (de hasta 3m. x 3m. x 180 cm.). uno de sus extremos debe reposar sobre una base sólida. cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" de calor (no hay TR).

5. Caldear sólido (F, FR5) Igual que *Calentar sólido*, pero el material puede caldearse hasta alcanzar los 267° c, a razón de 55* por asalto de concentración.

6. Rayo ígneo (ED, FR40) Se dispara un rayo ígneo desde la palma de la mano de quien realiza el hechizo; los resultados se determinan en la tabla de ataques de rayo.

7. Invocar llamas (E, FR30) Crea un cubo opaco de llamas (de hasta 3x3x3 metros); se necesita un asalto completo de concentración para que se forme el cubo y sea efectivo. una de sus caras debe reposar sobre una superficie sólida. Cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" de calor (no hay R) .

8. Bola de fuego (EB, FR50) Se lanza una bola de fuego de 30 cm. de diámetro desde la palma de la mano del que realiza el hechizo, estalla en un punto elegido por dicho personaje y afecta a un área de 3 metros de radio; los resultados se determinan en la tabla de ataques de bola AT-8 (pág. 236).

9. Aura de llamas (E, FR20) El que realiza el hechizo puede tocar un objeto (que ocupe una superficie de hasta 150 cm. de radio) y crear un aura de llamas alrededor suyo. Las llamas no afectarán ni a quien realizó el hechizo ni a quien sostiene el objeto (si lo hay), pero cualquier otro que toque el objeto recibirá un crítico "B" de calor. Si se realiza sobre un arma y el arma se utiliza para infligir un crítico normal, dicha arma hará también un crítico "B" de calor.

10. Círculo flamígero (E, FR30) Igual que *Muro de fuego*, pero en esta ocasión el "muro" tiene una altura de 3 metros y forma un círculo de 3 metros de radio (15 cm. de espesor), con quien realizó el hechizo como centro (no puede moverse).

LEY DEL HIELO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Congelar líquido	30 dm³/nivel	P (C)	3 m.
2. Enfriar sólido	30 dm³/nivel	24 horas (C)	3 m.
3. Muro frío	3x3x0,30 m.	1 asalto/nivel	30 m.
4. Enfriar aire	30 m³/nivel	1 hora (C)	30 m.
5. Helar sólido	30 dm³/nivel	1 hora (C)	3 m.
6. Rayo de hielo	1 blanco	-	30 m.
7. Bola de frío (6 m.)	6m.r	-	30 m.
8. Muro de hielo	3x3x0,3 m	P	30 m.
9. Invocar frío	6x6x6 m.	1 asalto/nivel	3 m.
10. Círculo de frío	6m.rx6x0,3m.	1 asalto/nivel	uno mismo

1. Congelar líquido (F, FR5) Cualquier líquido inanimado (30 dm³ por nivel) puede enfriarse hasta que se congele a una velocidad de 30 decímetros cúbicos por asalto de concentración (la temperatura no podrá ser menor de 34 grados centígrados bajo cero).

2. Enfriar sólido (F, FR5) Cualquier material sólido, inerte y no metálico (30 dm³ por nivel) puede enfriarse hasta los 29 grados bajo cero a la velocidad de 90 cm. cúbicos por asalto de concentración.

3. Muro de frío (E, FR30) Crea un muro transparente de intenso frío (de hasta 3m. x 3 m. x 30 cm), cualquiera que lo atraviese recibe un crítico "A" por frío. (no hay TR)

4. Enfriar aire (F, FR5) La temperatura del aire en un área cerrada puede ser disminuida a una velocidad de 10 grados por asalto de concentración (hasta un máximo de 29 grados bajo cero). Al cesar la concentración, el aire se calentará normalmente.

5. Helar sólido (F, FR5) Igual que *Enfriar aire*, pero el material tu de enfriarse hasta los 129 grados bajo cero, a una velocidad de 73 grados por asalto de concentración..

6. Rayo de hielo (ED, FR40) Un rayo de hielo sale de la palma de la mano de quien realiza el hechizo; los resultados se determinan en la tabla de ataques de rayo AT-7 (pág. 236).

7. Bola de frío (EB, FR50) Se lanza una bola de frío de 30 cm desde la palma del que realiza el hechizo, estalla en un punto escogido por dicho personaje y afecta a un área de 6 metros de radio; se determinan los resultados en la tabla de ataques de bola AT-8 (pág. 236).

8. Muro de hielo (E, FR30) Crea un muro de hielo de hasta 3x3 metros (60 cm. de espesor en la base y 30 en la cima), que debe estar apoyado en una superficie sólida. Puede ser fundido (el muro tiene 100 puntos de vida), roto (50 asaltos humanos) o derribado (uno de sus extremos no se apoya en una pared).

9. Invocar frío (E, FR30) Igual que el *Invocar llamas* en la lista de ley del fuego, pero crea un cubo de frío (de hasta 6x6x6 metros) que inflige críticos por frío.

10. Círculo de frío (E, FR30) Igual que *Muro de frío*, pero el "muro" es de hasta 6 metros de altura y forma un círculo (de hasta 6 metros de radio y 30 cm. de espesor) con el personaje que realiza el hechizo como centro (no es movible).

LEY DE LA TIERRA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Cuerda encantada	una cuerda	C	3 m./nivel
2. Aflojar tierra	3m³	P	30 m.
3. Pulverizar piedra	5x5x5 cm.	—	30 m.
4. Muro de tierra	3x3x0,45 m.	1 min./nivel	30 m.
5. Invocar grietas	27 m	—	30 m.
6. Muro de piedra	3x3x0,3 m.	1 min./nivel	30 m.
7. Piedra en tierra	3 m³	P	30 m.
8. Muro de tierra auténtico	3x3x0,3m.	P	30 m.
9. Tierra en barro	3 m³	P	30 m.
10. Tierra en piedra	3 m³	P	30 m.

1. Cuerda encantada (F, FR5) Si quien realiza este hechizo sostiene el extremo de una cuerda, puede hacer que la cuerda se mueva en toda su longitud (y dentro del alcance del hechizo) en cualquier dirección y que se ate con nudos (no puede atacar o atar a un ser que se mueva o esté activo).

2. Aflojar tierra (F, FR5) Hace que 3 metros cúbicos de tierra adquieran la consistencia de las tierras recién aradas.

3. Pulverizar tierra (F, FR10) Pulveriza una piedra o parte, de ella (hasta 5x5x5 cm.) convirtiéndola en polvo. Ello incluye las gemas y piedras preciosas no encantadas. Si se realiza una tirada de maniobra, el hechizo puede afectar a las piedras lanzadas con una honda.

4. Muro de tierra (E, FR30) Crea un muro de tierra apisonada de hasta 3m.x3m.x(90 centímetros en la base y 30 en la cima); debe descansar sobre una base sólida. Puede ser excavado en su parte superior en 10 asaltos humanos.

5. Invocar grietas (F, FR10) Cualquier grieta o defecto que ya existiesen en una sección de materia inerte (de hasta 3x3x3 metros) se extenderán hasta el máximo posible.

6. Muro de piedra (E, FR30) Como el *Muro de Tierra*, a excepción de que el muro es de 3m.x3m.x30 cm., de piedra, y tiene la resistencia normal de la piedra.

7. Piedra en tierra (F, FR20) Transforma 3 metros cúbicos de piedra en tierra apisonada; el cambio es gradual y tarda 3 asaltos.

8. Muro de tierra auténtico (E, FR30) Igual que *Muro de Tierra*, pero la duración es permanente.

9. Tierra en barro (F, FR20) Igual que *Piedra en Tierra*, pero transforma la tierra en un barro blando.

10. Tierra en piedra (F, FR20) Igual que *Piedra en Tierra* pero cambia la tierra apisonada en piedra, y la tierra suelta en grava.

LEY DE LA LUZ

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Proyección de luz	rayo de 15 m.	10 min./nivel	uno mismo
2. Rayo de descarga I	1 blanco	—	30 m.
3. Luz I	3 m. R	10 min./nivel	contacto
4. Sombra	30 m. R	10 min./nivel	30 m.
5. Luz repentina	3 m. R	—	30 m.
6. Oscuridad I	3 m. R	10 min./nivel	contacto
7. Luz V	15 m. R	10 min./nivel	contacto
8. Rayo de descarga III	1 blanco	—	100 m.
9. Oscuridad V	15 m. R	10 min./nivel	contacto
10. Relámpago	1 blanco	—	30 m.

1. Proyección de luz (E, FR5) De la palma de la mano de quien realiza el hechizo surge un rayo de luz (Como una linterna) de 15 m. Puede hacerlo aparecer o desaparecer cerrando y abriendo la mano.

2. Rayo de descarga I (ED, FR30) De la palma de la mano de quien realiza el hechizo sale un rayo de potente luz cargada eléctricamente; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo AT-7 (pág. 236).

3. Luz I (E, FR10) Ilumina una zona de 3 metros de radio en torno al punto tocado.

4. Sombra (E, FR5) Todas las sombras y oscuridad en un radio de 30 metros en torno al punto elegido como centro se acentúan, ayudando en un + 25 al esconderse.

5. Luz repentina (F, FR35) Causa un destello repentino de intensa luz de 3 metros de radio; todos los que se encuentran dentro del radio de acción quedan aturdidos durante 1 asalto/5 ptos de fallo de TR (es decir, tratan de taparse los ojos).

6. Oscuridad I (E, FR10) Como la Luz, pero lo que resulta es un área de oscuridad de 3 metros de radio. Equivale a la negrura de una noche oscura y sin luna.

7. Luz V (E, FR10) Como la anterior, pero el radio puede variar hasta alcanzar los 15 metros (la longitud del radio puede variarse concentrándose durante un asalto quien a realizado el hechizo).

8. Rayo de descarga III (ED, FR30) Como el anterior, pero el alcance es de 100 metros.

9. Oscuridad V (E, FR10) Como el anterior, pero el radio puede variarse hasta 15 metros (igual que Luz V).

10. Relámpago (ED, FR40) Igual que *Rayo de Descarga I*, pero se lanza un relámpago.

LEY DEL VIENTO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Invocar brisa	cono de 6 m.	1 asalto/nivel(C)	uno mismo
2. Muro de aire	3x3x0,9 m.	C o 1 asalto/nivel	30 m.
3. Condensación	varía	varía(C)	contacto
4. Nube aturdidora I	1,5 m. R	6 asaltos	3 m.
5. Detener aire I	3 m. R	C	30 m.
6. Nube aturdidora II	3 m. R	6 asaltos	6 m.
7. Vacío	1,5 m. R	—	30 m.
8. Detener aire II	6 m. R	C	30 m.
9. Nube aturdidora III	6 m. R	6 asaltos	12 m.
10. Nube moral	1,5 m. R	10 asaltos	3 m.

1. Invocar brisa (E, FR5) Hace que surja una brisa en remolino alrededor de la persona realiza el hechizo, que soplará en una dirección determinada. Alejará cualquier sustancia gaseosa o que flote (polvo, nubes, etc.) y resta 30 a los ataques de proyectiles que la atraviesen. La brisa afecta a un cono de 6 metros (con el personaje en la punta y una base de 6 metros de diámetro) y alcanza los 15 km/h.

2. Muro de aire (E, FR30) Crea un muro transparente de 3 metros por 3 metros por 90 centímetros de aire que bate densamente. Cualquier movimiento a través suyo requiere una tirada de maniobra con un modificador de -25. Los ataques a través dei muro etéreo se modifican en -50.

3. Condensación (F, FR10) Condensa 30 dm^3 de agua a partir de la atmósfera circundante en las manos ahuecadas de quien realiza el hechizo (puede dejar que el agua desborde y caiga en un recipiente puesto bajo sus manos). El personaje que realiza el hechizo debe permanecer concentrado mientras el agua se condensa; 1 asalto en los climas más húmedos y 10 asaltos en los más secos (en otras partes, un número de asalto entre ambos extremos).

4. Nube aturdidora I (E, FR30) Se crea una nube de metro y medio de radio de partículas de gas: inflige un crítico "C" de electricidad durante los dos primeros asaltos, un "B" en los asaltos tercero y cuarto, y otro "A" en los asaltos quinto y sexto. Se mueve con el viento y afecta a todos cuantos se encuentren en su radio de acción. Se pueden intentar TRs.

5. Detener aire I (F, FR5) Corta todo movimiento del aire (o sea, viento, brisa, etc.) restándole hasta 45 km/hora en un radio de 3 m.

6. Nube aturdidora II (E, FR30) Igual que la anterior, pero el radio es de 3 metros.

7. Vacío (E, FR40) Crea un vacío casi absoluto en un área de metro y medio de radio. Todos los que se encuentren en el área de efecto reciben un crítico 'B" por impacto, al salir el aire repentinamente y luego volver. Se permiten TRs para huir del área.

8. Detener aire II (F, FR5) igual que el anterior, pero el radio es ahora de 6 metros.

9. Nube aturdidora III (E, FR30) Igual que las anteriores, pero el radio de acción es de 6 metros.

10. Nube mortal (E, FR30) Como la *Nube Aturdidora*, pero el radio es de metro y medio: inflige un crítico "E" en los dos primeros asaltos, uno "D" en os asaltos tercero y cuarto, uno "C" en los asaltos quinto y sexto, uno "B en el séptimo y octavo, y uno "A" en el noveno y décimo.

LEY DEL AGUA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Condensación	—	P	contacto
2. Invocar niebla	3 m. R/nivel	P	3 m./nivel
3. Muro de agua	3x3x0,3 m.	C o 1 asalto/nivel	30 m.
4. Rayo de agua I	1 blanco	—	30 m.
5. Disipar niebla	3 m. R	p	30 m.
6. Calmar aguas	30 m. R	C	30 m.
7. Muro de agua auténtico	3x3x0,3 m.	1 min./nivel	30 m.
8. Purificar agua	30 m^3/nivel	P	30 m.
9. Rayo de agua III	1 blanco	—	100 m.
10. Invocar lluvia	30 m. R/nivel	10 min./nivel	30 m./nivel

1. Condensación (F, FR10) Condensa 30 dm^3 de agua a partir de la atmósfera circundante en las manos ahuecadas de quien realiza el hechizo (puede dejar que el agua desborde y caiga en un recipiente puesto bajo sus manos). El personaje que realiza el hechizo debe permanecer concentrado mientras el agua se condensa; 1 asalto en los climas más húmedos y 10 asaltos en los más secos (en otras partes, un número de asalto entre ambos extremos).

2. Invocar niebla (E, FR10) Crea una espesa niebla natural dentro del. área de efecto. La niebla dificulta la visibilidad y resta 50 a todos los ataques con proyectiles que la atraviesen.

3. Muro de agua (E, FR10) Crea un muro de agua de 3x3metrosx30 cm., atravesarlo requiere una tirada de maniobra modificada en -40. Los ataques a través suyo se modifican en -80. Debe estar reposando sobre una base sólida o líquida. La duración es de 1 asalto/nivel o mientras se concentre el hechicero (lo que dure más).

4. Rayo de agua I (ED, FR40) De la palma de la mano de quien realiza el hechizo sale un rayo de agua; los resultados se determinan en la tabla de Ataques de Rayo AT-7 (pág. 236).

5. Disipar niebla (F, FR10) Disipa la niebla en una zona igual al radio de efecto como máximo.

6. Calmar aguas (F, FR5) Las aguas dentro del radio de acción se calman, las olas se reducen en 6 metros en el centro y menos según se acercan al perímetro.

7. Muro de agua auténtico (E, FR30) Igual que *Muro de Agua*, pero quien lo realiza no necesita concentrarse y la duración es de 1 min./nivel.

8. Purificar agua (F, FR5) Elimina todos los sedimentos y sustancias disueltas de un volumen de hasta 30 m^3 de agua por nivel de quien realiza el hechizo.

9. Rayo de agua III (ED, FR40) Igual que el anterior, pero el alcance es de 100 metros.

10. Invocar lluvia (F, FR10) Si hay nubes, lloverá mientras dure el hechizo (al aire libre naturalmente, no lloverá dentro de una habitación).

PUENTE EN LAS ALTURAS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Saltar*	1 blanco	1 asalto	30 m.
2. Caer*	1 blanco	hasta aterrizar	30 m.
3. Salir I	1 blanco	-	3 m.
4. Levitar	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
5. Volar I	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
6. Portal	90x180x90 cm.	1 asalto/nivel	contacto
7. Volar II	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
8. Puerta prolongada	1 blanco	-	3 m.
9. Salir III	1 blanco	-	3 m.
10. Teletransportar	1 blanco	-	3 m.

1. Saltar (U*, FR10) Permite al blanco saltar 15 metros horizontalmente ó 6 metros verticalmente (o alguna combinación de movimiento vertical y horizontal) en el asalto en el que se realiza el hechizo.

2. Caer (U*, FR10) Permite al blanco aterrizar sano y salvo después de una caída,igual a 6 metros por nivel de quien realiza el hechizo, y restar esa distancia de la gravedad de cualquier caída de mayor longitud (por ejemplo, un personaje de segundo nivel que realizase este hechizo reduciría los efectos de una caída de 18 metros a una caída de 3 metros).

3. Salir I (U, FR25) El que realiza el hechizo teletransporta al blanco a un punto que se encuentre hasta a 30 metros de distancia como máximo, pero no pueden haber obstáculos en una línea recta entre el blanco y dicho punto (a estos efectos, un obstáculo es cualquier cosa que no podría atravesar físicamente; una puerta cerrada o unos barrotes son un obstáculo, pero un pozo no lo es).

4. Levitar (U, FR15) Permite al blanco moverse arriba y abajo verticalmente a una velocidad de 3 metros por asalto; el desplazamiento horizontal sólo es posible por medios normales.

5. Volar I (U, FR20) Igual que *Levitar*, pero el blanco puede volar (moverse horizontal y verticalmente) a una velocidad de hasta 23 metros por asalto (unos 8 km/hora).

6. Portal (F, FR35) Abre un portal de 90x180x90 cm. en cualquier superficie sólida por el que podrá pasar cualquier persona o criatura. La superficie no parece afectada, pero brilla ligeramente (haría falta una tirada de percepción para notarlo).

7. Volar II (U, FR20) Igual que el anterior, pero el blanco vuela a una velocidad de 45 metros por asalto.

8. Puerta prolongada (U, FR35) Igual que *Salir I*, pero el blanco o quien realiza el hechizo pueden atravesar obstáculos, especificando la distancia exacta.

9. Salir III (U, FR25) Igual que antes, pero el blanco se mueve hasta a 100 metros de distancia.

10. Teletransportar (U, FR45) Igual que *Puerta Prolongada*, pero la distancia a la que se puede ir es de 15 km./nivel. Este hechizo es muy, arriesgado. En caso de error, primero determinar la dirección del error (aleatoriamente), después determinar la distancia del error (hacer una tirada abierta para ver la distancia en metros.). Quien lo realiza tiene las siguientes posibilidades de equivocarse (es decir, el blanco no llega al centro):

si no ha visto nunca el sitio, pero tiene su descripción y localización 50%;
si lo visitó brevemente durante 1 hora 25%;
estuvo allí 24 horas 10%;
permaneció durante 1 semana 1%;
vivió 1 año ..... 0,01%.

CAMBIO VIVIENTE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Correr*	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
2. Velocidad I*	1 blanco	1 asalto	3 m.
3. Cambio propio tamaño	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. Esprintar*	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
5. Metamorfosis	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
6. Rapidez I*	1 blanco	1 asalto	3 m.
7. Velocidad III*	va ría	varía	3 m.
8. Superesprint*	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
9. Cambio de tamaño	1 blanco	10 min./nivel	3 m.
10. Rapidez III*	varía	varía	3 m.

1. Correr (U*, FR5) El blanco puede correr (2x la velocidad de desplazamiento normar) sin cansarse, pero si se para o realiza cualquier otra acción, cesa el efecto del hechizo.

2. Velocidad I (U*, FR15) El blanco puede actuar al doble de su velocidad normal 200% de la actividad normal) pero inmediatamente después debe pasar tantos asaltos como estuvo acelerado a mitad de velocidad (50% de actividad).

3. Cambio del propio tamaño (U, FR20) El que realiza el conjuro puede reducir su masa a la mitad (lo más corriente es reducir la estatura); no disminuye la fuerza. También puede aumentar en su masa normal, pero no se da incremento de fuerza (excepto a efectos de movimiento).

4. Esprintar (U*, FR5) Como *Correr*, pero el blanco se mueve a tres veces la velocidad normal de desplazamiento (x3).

5. Metamorfosis (U, FR20) El que realiza el hechizo puede alterar la forma del blanco para que adapte la forma de cualquier raza humanoide que desee. La masa del blanco no puede alterarse más en 10%.

6. Rapidez I (U*, FR15) Como *Velocidad I*, pero no existe penalización de asaltos a actividad tras el hechizo.

7. Velocidad III (U*, FR15) Como *Velocidad I*, pero la duración es de 3 asaltos para 1 blanco O 2 asaltos para 1 blanco y 1 asalto para otro O cualquier combinación de asaltos y blancos que sume 3 asaltos de velocidad.

8. Superesprint (U*, FR5) Igual que *Correr I* pero el blanco se mueve a cuatro veces su velocidad normal de desplazamiento (x4).

9. Cambio de tamaño (U, FR20) Igual que *Cambio del propio tamaño*, excepto que el cambio en la masa se limita al 10% por nivel y que puede realizarse sobre cualquier materia viva o que una vez estuvo viva.

10. Rapidez III (U*, FR15) Igual que *Velocidad III*, pero no existen penalización de asaltos al 50% de actividad, tras los asaltos de rapidez.

A-4.2 • Listas de hechizos sólo para bardos

CONOCIMIENTO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Estudio I	uno mismo	C	uno mismo
2. Aprender idioma II	uno mismo	C	uno mismo
3. Conoc. de idioma	1 texto	-	contacto
4. Conoc. de la mente I	1 blanco	1 asalto	15 m.
5. Estudio II	uno mismo	C	uno mismo
6. Oído traductor	1 orador	C	uno mismo
7. Aprender idioma III	uno mismo	C	uno mismo
8. Conoc. de la mente III	1 blanco	1 asalto	15 m.
9. Estudio III	uno mismo	C	uno mismo
10. Origen de un pasaje	uno mismo	C	uno mismo

1. Estudio I (U, FR1) Al concentrarse mediante este hechizo, el bardo recordará cualquier cosa que aprenda o lea, como si tuviese una memoria fotográfica, con total exactitud. No afecta a su comprensión.

2. Aprender idioma II (U, FR1) Al concentrarse mediante este hechizo, se dobla la velocidad a la que se aprende un idioma. Ello significa que cualquier desarrollo de la habilidad de idiomas se dobla en eficacia (es decir, un punto de desarrollo aumenta la habilidad en 2 grados y 3 puntos lo hacen en 4).

3. Conocimiento del idioma (I, FR1) El bardo sabrá en qué idioma está escrito un texto. También podrá averiguar la identidad del autor si ha visto su obra con anterioridad o si el autor es alguien importante o muy especial.

4. Conocimiento de la mente I (F, FR10) El bardo puede explorar la mente del blanco y recibir parte del conocimiento del blanco (consciente e inconsciente) que se refiera a un tema muy determinado. Hay una probabilidad del 10% por cada información o trozo de información que el blanco posea sobre el tema. El blanco realiza una TR.

5. Estudio II (U, FR1) Igual que *Estudio I*, pero además el bardo puede leer a velocidad doble.

6. Oído traductor (P, FR1) Permite al bardo entender a alguien que esté hablando, no importa en qué idioma lo haga. Puede escogerse un orador diferente cada asalto.

7. Aprender idioma III (U, FR1) Como *Aprender Idioma II*, pero se triplica la velocidad de aprendizaje (x3)

8. Conocimiento de la mente III (F, FR10) Como *Conocimiento de la Mente I*, pero se obtiene un 30% de conocimiento.

9. Estudio III (U, FR1) Como *Estudio I*, pero el bardo puede leer al triple de la velocidad normal.

10. Origen de un pasaje (I, FR1) Como *Conocimiento del Idioma*, pero el bardo sabrá también si el texto ha sido traducido y si es así, cuál era el idioma original. Por los giros y argot sabrá también la fecha aproximada en la que se escribió el original del texto y la región.

CANCIONES DE CONTROL

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Canción tranquilizante	1 blanco	C	15 m.
2. Canción paralizante	1 blanco	C	15 m.
3. Canción aturdidora	1 blanco	C	15 m.
4. Canción del silencio	1 blanco	C	15 m.
5. Canción del sueño	1 blanco	C	15 m.
6. Canción encantamiento	1 blanco	C	15 m.
7. Canción del miedo	1 blanco	C	15 m.
8. C. tranquili. auténtica	1 blanco varía	15 m.	
9. C. aturdi. auténtica	1 blanco varía	15 m.	
10. Canción del olvido	1 blanco	P	15 m.

1. Canción tranquilizante (F, FR15) El blanco se tranquiliza y no puede realizar acciones agresivas (ofensivas), mientras el bardo esté cantando/tocando (requiere concentración) y, tenga el blanco a la vista o dentro del alcance del hechizo.

2. Canción paralizante (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco sólo puede realizar un 25% de sus acciones normales.

3. Canción aturdidora (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco queda aturdido.

4. Canción del silencio (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco no puede hablar.

5. Canción del sueño (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco cae en un sueño ligero.

6. Canción encantamiento (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el blanco cree que el bardo que realiza el hechizo es un buen amigo y si éste toca/canta durante un mínimo de, 3 asaltos el efecto durará durante 10 minutos una vez pare de cantar/tocar.

7. Canción del miedo (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero el efecto es que el blanco tiene miedo del bardo e intenta alejarse de él.

8. Canción tranquilizante auténtica (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante*, pero con la diferencia que cuando el bardo cesa de cantar/tocar el efecto continuará durante un número de asaltos igual al me ha estado cantando/tocando el bardo (por ejemplo, si ha estado cantando durante 3 asaltos, el efecto durará 3 asaltos más).

9. Canción aturdidora auténtica (F, FR15) Igual que la *Canción Tranquilizante Auténtica*, pero el efecto es que el blanco queda aturdido.

10. Canción del olvido (F, FR15) El blanco olvidará lo que ha ocurrido durante un periodo determinado de tiempo, especificado por el que realiza el hechizo (algo que haya ocurrido dentro de un 1 día/nivel). El periodo de tiempo a olvidar será igual de largo que el tiempo que el bardo se pase cantando/tocando.

CONTROL DEL SONIDO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Susurro prolongado *	1 punto	C	15 m./nivel
2. Silencio	3 m. R	1 min./nivel	uno mismo
3. Amplificar canción II *	1 canción	la canción	2x la canción
4. Canción II *	2 blancos	la canción	la canción
5. Ley sónica I	3 m. R	C	uno mismo
6. Gran canción*	3 m. R	la canción	3x la canción
7. Silencio V	15 m R	1 min./nivel	uno mismo
8. Amplificar canción III *	1 canción	la canción	la canción
9. Canción III *	3 blancos	la canción	la canción
10. Ley sónica X	30 m. R	C	uno mismo

1. Susurro prolongado (E*, FR5) El susurro de quien realiza el hechizo puede dirigirse a cualquier punto que escoja dentro de una distancia de 15 metros por nivel del bardo.

2. Silencio I (E, FR15) Los sonidos que se originen dentro de una distancia de 3 metros del cuerpo del bardo no se escucharán fuera de dicho radio.

3. Amplificar canción II (E*, FR10) Si se realiza este hechizo en el asalto anterior a realizar un hechizo de la lista de canciones de Control, se dobla el alcance de la canción.

4. Canción II (E*, FR10) Si se realiza un asalto antes de realizar un hechizo de la lista de canciones de Control, permite afectar a 2 blancos.

5. Ley sónica I (E, FR10) El bardo puede manipular los sonidos que se produzcan dentro de un radio de 3 metros en torno suyo. Puede crear cualquier sonido que quiera y si lo desea, dicho sonido puede oírse fuera del área de efecto del hechizo.

6. Gran canción (E*, FR10) Igual que *Canción II*, pero cualquiera que se encuentra a menos de 3 metros de distancia del bardo será blanco del hechizo de la lista de canciones de Control.

7. Silencio V (E, FR5) Igual que el anterior, pero el radio de acción es de 15 metros.

8. Amplificar canción III (E*, FR10) Igual que *Amplificar Canción II*, pero el alcance se triplica (x3).

9. Canción III (E*, FR10) Igual que *Canción II*, pero se aumenta a 3 el número de blancos.

10. Ley sónica X (E, FR10) Igual que el anterior, pero el radio es ahora de 30 metros.

CONOCIMIENTO DE LOS OBJETOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Tasar joyas y metales	1 objeto	—	contacto
2. Tasar objeto	1 objeto	—	contacto
3. Detectar poder	1 objeto	—	contacto
4. Analizar objeto I	1 objeto	—	contacto
5. Tasar auténtico	1 objeto	—	contacto
6. Trascendencia	1 objeto	—	contacto
7. Detectar maldición	1 objeto	—	contacto
8. Origen	1 objeto	—	contacto
9. Analizar objeto II	1 objeto	—	contacto
10. Historia	1 objeto	—	contacto

1. Tasar joyas y metales (I, FR1) El bardo puede determinar el valor de joyas y metales con hasta un 10% de variación para el mercado que desee (le permite calcular diferentes precios para las diferentes culturas que conozca).

2. Tasar objeto (I, FR1) Igual que *Tasar Joyas y Metales*, pero lo que se tasa es cualquier objeto manufacturado no se incluyen las capacidades mágicas).

3. Detectar poder (I, FR1) Detecta el poder (encantamiento) de un objeto; también dice qué dominio mágico se ha utilizado y la potencia del encantamiento.

4. Analizar objeto I (I, FR1) El bardo tiene un 10% de probabilidad por capacidad de determinar las capacidades encantadas que tiene un objeto. Ello incluye todas las bonificaciones y hechizos; se tiran los dalos para cada una de las capacidades. Inicialmente, un personaje sólo puede realizar este hechizo una vez sobre un objeto determinado; sin embargo, cada vez que suba de nivel, el personaje puede realizar de nuevo el hechizo sobre el mismo objeto.

5. Tasar auténtico (I, FR1) Lo mismo que *Tasar Objeto*, pero se puede valorar cualquier cosa, desde ganado, casas, embarcaciones, etc. (pero las capacidades mágicas siguen sin poderse evaluar).

6. Trascendencia (I, FR1) Determina si el objeto examinado tiene alguna trascendencia histórica o cultural, y da una idea aproximada de en qué reside dicha trascendencia.

7. Detectar maldición (I, FR1) Detecta si un objeto está maldito y da una imagen de la persona que lo maldijo.

8. Origen (I, FR1) Da la raza y naturaleza del ser que fabricó el objeto y dónde y cuándo fue realizado (dentro de un radio de 100 millas y un tiempo de 100 años).

9. Analizar objeto II (I, FR1) Igual que *Analizar Objeto I*, pero existe una probabilidad del 20% por cada capacidad del objeto.

10. Historia (I, FR1) Proporciona al bardo una visión aleatoria de algún acontecimiento pasado en el cual estuvo presente el objeto. La probabilidad de conseguir ver un acontecimiento específico es del 1% si la edad del objeto sobrepasa los 99 años; en caso contrario, dicha probabilidad es de 100 - la edad del objeto en años (en %).

A-4.4 • Listas abiertas de hechizos de canalización

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Detección de trampas	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
2. Conoci. de la Naturaleza I	30 m. R	C	uno mismo
3. Predicción de tormentas	1,5 km/ nivel R	—	uno mismo
4. Predicción del tiempo	1,5 km/ nivel R	—	uno mismo
5. C. de la Naturaleza III	100 m. R	C	uno mismo
6. Invocar brisa	cono de 6 m.	1 asalto/ nivel	uno mismo
7. Conciencia que aguarda	3 m. R	1 hora/nivel	uno mismo
8. Invocar niebla	3 m./nivel R	P	3 m./nivel
9. C. de la Naturaleza V	150 m./R	C	uno mismo
10. Pred. del tiempo auténtica	1,5 km/ nivel R	—	uno mismo

1. Detección de trampas (P, FR5) El que realiza el hechizo tiene un 75% de probabilidad de detectar cualquier trampa, al aire libre, dentro del radio de metro y medio en el que se concentra. Se puede escoger un punto diferente de concentración durante cada asalto.

2. Conciencia de la Naturaleza I (I, FR5) Permite al que realiza el hechizo conocer la actividad animada en la zona (es decir, combates, movimiento y maniobras). Sólo puede usarse este hechizo cuando el área de efecto contiene plantas y/o animales.

3. Predicción de tormentas (I, FR1) Da a quien realiza el hechizo una probabilidad del 95% de predecir el momento y tipo de precipitación o tormenta con una aproximación de 15 minutos durante las próximas 24 horas.

4. Predicción del tiempo (1, FR1) Igual que *Predicción de Tormentas* pero la predicción es sobre las condiciones climatológicas en general.

5. Conciencia de la Naturaleza III (I, FR5) Igual que el anterior del mismo nombre, pero el radio del área de efecto es de 100 m.

6. Invocar brisa (E, FR5) El que realiza el hechizo hace que surja una brisa en torbellino alrededor de él, que soplará en una dirección determinada. Alejará las materias gaseosas o en suspensión (nubes, polvo, etc.) y resta 30 a los ataques de proyectil que la atraviesen. La brisa afecta a un cono de 6 metros (con el que realiza el hechizo en su punta, y 6 metros como base) tiene una velocidad de 15 km. por hora.

7. Conciencia que aguarda (I, FR5) Igual que *Conciencia de la Naturaleza*, pero permite a quien realiza este hechizo ponerlo en estado de "alerta": cualquier actividad animada en su zona de efecto alertará al personaje que hizo el hechizo.

8. Invocar niebla (F, FR10) Crea una espesa niebla natural dentro de la zona de efecto. La niebla dificulta la visibilidad y resta 50 a los ataques con proyectil.

9. Conciencia de la Naturaleza V (I, FR5) Igual que los anteriores del mismo nombre, pero el radio es de 150 m.

10. Predicción del tiempo auténtica (I, FR1) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la predicción será de 1 día por nivel del personaje que realiza el hechizo.

MOVIMIENTO DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Caminar por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. Caminar sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Nadar*	uno mismo	5 min./nivel	uno mismo
4. Correr sobre la arena	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Fusionar orgánico	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. Correr por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. Correr sobre piedras	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. Correr sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
9. Caminar por el aire	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. Nadar auténtico*	uno mismo	5 min./nivel	uno mismo

1. Caminar por las ramas (U, FR5) Permite andar sobre ramas de árbol casi horizontales que puedan aguantar el peso) como si se tratase del suelo normal.

2. Caminar sobre las aguas (U, FR5) Permite andar sobre el agua (hasta 15 metros por asalto) como si se tratase de tierra seca; pueden ser necesarias tiradas de maniobra en aguas agitadas.

3. Nadar (U*, FR5) Permite al blanco nadar sin cansarse ni consumir energía.

4. Correr sobre la arena (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero permite correr sobre superficies arenosas.

5. Fusionar orgánico (U, FR10) Permite fusionarse hasta una profundidad de 30 cm. en materia orgánica (al menos una parte del cuerpo debe encontrarse a 30 cm. de la superficie de la materia con la que se fusiona). Se permanece inactivo, pero consciente de la actividad en los alrededores. El que realiza el hechizo no puede moverse mientras permanece en este estado, pero puede salir en cualquier momento.

6. Correr por las ramas (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero se puede correr.

7. Correr sobre piedras (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero se puede correr sobre superficies de piedra con un desnivel de hasta 75°.

8. Correr sobre las aguas (U, FR5) Igual que *Caminar sobre las Aguas*, pero se puede correr.

9. Caminar por el aire (U, FR15) Se puede andar sobre corrientes de aire (viento), el movimiento debe ser a una altura constante. Pueden ser necesarias tiradas de maniobra si hay turbulencias.

10. Nadar auténtico (U*, FR5) Igual que *Nadar*, pero el blanco puede nadar a la misma velocidad que cuando corre.

DEFENSA MÁGICA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Protección I	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
2. Área de protección I	3 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
3. Neutralizar maldición I	1 maldición	1 min./nivel	contacto
4. Protección II	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
5. Área de protección II	3 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
6. Quitar maldición	1 maldición	P	contacto
7. Neutralizar maldición II	1 maldición	1 hora/nivel	contacto
8. Anular hechizo	1 hechizo	P	3 m.
9. Protección III	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
10. Área de protección III	3 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.

1. Protección I (U, FR5) Resta 10 a las tiradas de ataques elementales contra el blanco, y suma 10 a las TR el blanco contra hechizos.

2. Área de protección I (U, FR5) Es igual que *Protección I*, pero todos los seres en un radio de 3 metros alrededor del blanco obtienen los beneficios cuando el que realiza el hechizo se concentra.

3. Neutralizar maldición I (F, FR10) Anula los efectos de una maldición mientras dura el hechizo. No se disipa la maldición, que vuelve a ser efectiva después. La maldición obtiene una TR modificada en -20 para ver si evita la neutralización.

4. Protección II (U, FR5) Igual que *Protección 1*, excepto que las bonificaciones son de 20.

5. Área de protección II (U, FR5) Igual que *Área de Protección I*, pero las bonificaciones son de 20.

6. Quitar maldición (F, FR10) Anula una maldición si ésta falla una TR; el nivel del blanco es el nivel de quien lanzó la maldición y el nivel del atacante es el del personaje que realiza el hechizo. Una vez se ha realizado este hechizo sobre una maldición dada, no podrá ser realizado por el mismo personaje hasta que haya subido de nivel.

7. Neutralizar maldición II (F, FR10) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la maldición se anula durante 1 hora por nivel del personaje que realiza el hechizo.

8. Anular hechizo (F, FR10) Igual que *Quitar Maldición*, pero se anula un hechizo activo.

9. Protección III (U, FR5) Igual que *Protección I*, pero las bonificaciones son de 30.

10. Área de protección III (U, FR5) Igual que *Área de Protección I* pero las bonificaciones son de 30.

SENDAS DE LA SUPERFICIE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Curar 10	1 blanco	P	contacto
2. Alivio quemadura/congelación I	1 zona afectada	P	contacto
3. Alivio de aturdimiento I*	1 blanco	P	contacto
4. Regeneración I *	1 blanco	C	contacto
5. Alivio quemadura/congelación II	varía	P	contacto
6. Despertar	1 blanco	P	contacto
7. Curar 50	1 blanco	P	contacto
8. Alivio quemadura/congelación III	varía	P	contacto
9. Alivio de aturdimiento III *	1 blanco	P	contacto
10. Regeneración III *	1 blanco	C	contacto

1. Curar 10 (U, FR5) Recupera 1-10 puntos de vida.

2. Alivio de quemadura/congelación I (U, FR5) Curará una zona que tenga quemaduras de primer grado, o una zona con congelaciones de poca gravedad.

3. Alivio de aturdimiento I (U*, FR5) Alivia al blanco de un asalto de estar aturdido, es decir que el blanco quedará aturdido un asalto menos que antes de que se realizase el hechizo (además de la reducción normal).

4. Regeneración I (U*, FR5) Reduce el daño en pérdida de puntos de vida que ha recibido el blanco en 1 punto de vida por asalto que se concentre quien realiza el hechizo.

5. Alivio de quemadura/congelación II (U, FR5) Igual que *Alivio de Quemadura/Congelación I*, pero se pueden curar 2 zonas de daño ligero o una zona de daño medio (por ejemplo, quemaduras de segundo grado).

6. Despertar (U, FR5) Despierta al blanco inmediatamente.

7. Curar 50 (U, FR5) Se recuperan 5-50 puntos de vida.

8. Alivio de quemadura/congelación III (U, FR5) Igual que *Alivio de Quemadura/Congelación I*, pero se pueden curar 3 zonas de daño ligero o una zona con daño grave (quemaduras de tercer grado) o una combinación de una zona con daño moderado y otra con daño ligero.

9. Alivio de aturdimiento III (U*, FR5) Igual que *Alivio de Aturdimiento I*, pero el blanco se ve aliviado de 3 asaltos de estar aturdido.

10. Regeneración III (U*, FR5) Igual que *Regeneración I*, pero se recuperan 3 puntos de vida por asalto.

PROTECCIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Oración	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
2. Bendición	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
3. Resistencia	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
4. Resistir elementos	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
5. Aspecto vegetal	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. Respiración subacuática	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. Aspecto animal	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
8. Sombra	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
9. Desviar orgánico*	uno mismo	—	uno mismo
10. Parar orgánico*	uno mismo	—	uno mismo

1. Oración (U, FR5) El blanco recibe una bonificación de + 10 en todas las tiradas de resistencia (TR) y en las tiradas de maniobra.

2. Bendición (U, FR5) El blanco recibe una modificación de + 10 a su bonificación defensiva (1113) y en las tiradas de maniobra.

3. Resistencia (U, FR5) El blanco recibe una bonificación de +5 a su TR y BD.

4. Resistir elementos (U, FR5) Protege al blanco del calor natural de hasta 93°C y del frío natural de hasta 34°C bajo cero; le proporciona un + 20 en sus TR contra hechizos de frío o calor y un + 20 a su BD contra hechizos elementales de frío y calor.

5. Aspecto vegetal (E, FR10) Permite a quien lo realiza parecer como una planta que tenga su mismo tamaño con una variación del 10%. No tendrá el olor ni el tacto de la planta, se trata de una ilusión visual.

6. Respiración subacuática (U, FR5) Quien realiza este hechizo puede respirar tanto bajo el agua como en la atmósfera normal.

7. Aspecto animal (E, FR10) Igual que *Aspecto vegetal*, pero se adopta la apariencia de cualquier animal.

8. Sombra (F, FR10) Quien realiza el hechizo parece una sombra, lo que le hace casi invisible en las zonas oscuras.

9. Desviación orgánica (F*, FR15) Desvía un proyectil lanzado contra quien realiza este hechizo: se resta 100 a la tirada de ataque del proyectil; dicho proyectil debe estar hecho, al menos en parte, de materia orgánica.

10. Parar orgánico (F*, FR15) Igual que *Desviación Orgánica*, pero se resta 100 a un ataque cuerpo a cuerpo.

MAESTRÍA EN LA DETECCIÓN

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Detectar canalización	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
2. Detectar esencia	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
3. Detectar el mal	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
4. Detectar maldición	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
5. Localización I	1 blanco	1 min./nivel (C)	30 m.
6. Detectar trampas	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
7. Localización III	1 blanco	1 min./nivel (C)	100 m.
8. Detectar lo invisible	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	15 m.
9. Localización V	1 blanco	1 min./nivel (C)	150 m.
10. Historia de maldición	1 maldición	-	3 m.

1. Detectar canalización (P, FR5) Detecta cualquier objeto o hechizo activo del dominio de la Canalización; el personaje puede concentrarse cada asalto en una zona distinta de 1,5 metros de radio, dentro del alcance del hechizo.

2. Detectar esencia (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización* pero referido al dominio de la Esencia.

3. Detectar el mal (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero detecta si un ser u objeto es maligno O si un objeto fue creado por el mal O si un objeto ha sido usado durante largo tiempo por un personaje maligno.

4. Detectar maldición (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero detecta maldiciones sobre personas o cosas.

5. Localización I (P, FR10) Da la dirección y distancia a la que se encuentra un objeto o lugar determinado con el que quien realiza el hechizo esté familiarizado, o que le haya sido descrito en detalle.

6. Detectar trampas (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero da una probabilidad del 75% de detectar una trampa (algunas trampas encantadas pueden tener modificadores a este porcentaje de probabilidad).

7. Localización III (P, FR10) Igual que el anterior del mismo nombre, pero el alcance es de 100 metros.

8. Detectar lo invisible (P, FR5) Igual que *Detectar Canalización*, pero se detectan las cosas invisibles todos los ataques contra algo o alguien invisible detectados de este modo se modifican en -50 (si el ataque hubiese sido imposible de otro modo).

9. Localización V (P, FR10) Igual que los anteriores del mismo nombre, pero el alcance es de 150 metros.

10. Historia de maldición (I, FR5) Quien realiza este hechizo puede determinar la naturaleza y origen de una maldición, incluyendo la identidad de quien originó dicha maldición.

SENDAS DE LA LUZ Y SONIDO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Proyección de luz	rayo de 15 m.	10 min./nivel	uno mismo
2. Habla I	1 blanco	C	3 m.
3. Luz I	3m. R	10 min./nivel	contacto
4. Quietud	30 cm. R	1 min./nivel	30 m.
5. Luz repentina	3 m. R	-	30 m.
6. Habla II	1 blanco	C	3 m.
7. Rayo de descarga I	-	-	30 m.
8. Silencio	3 m. R	1 min./nivel	30 m.
9. Luz total	3 m. R	1 min./nivel	contacto
10. Luz de espera	3 m. R	varía	contacto

1. Proyección de luz (E, FR5) Surge de la mano de quien realiza el hechizo un rayo de luz (como una linterna) de 15 metros de longitud. Puede hacerlo aparecer o desaparecer abriendo y cerrando la mano.

2. Habla I (U, FR5) El blanco puede comunicar ideas elementales en el idioma de alguien que se encuentre en un radio de 3 metros (tengo hambre, sed, el lavabo, paz, etc.)

3. Luz I (E, FR10) Ilumina un área de 3 metros de radio alrededor del punto tocado. La luz es la equivalente a la de una antorcha. Si el punto focal se encuentra en un objeto o ser que se mueve, el área se moverá también.

4. Quietud (E, FR5) Crea una zona de 30 cm. de radio alrededor del blanco en la que el sonido no puede ni entrar ni salir. El área está centrada en el blanco y se moverá con él.

5. Luz repentina (F, FR35) Crea una esfera de intensa luz de 3 metros de radio, todos los que se encuentren dentro de ella deben pasar una TR o quedarán aturdidos durante 1 asalto por cada 5 puntos en que fallen dicha TR (es decir, tratan de escudar sus ojos).

6. Habla II (U, FR5) Igual que *Habla I*, pero se pueden comunicar conceptos más elaborados, aunque hay bastante probabilidad de que haya malentendidos.

7. Rayo de descarga I (ED, FR30) Un rayo de luz intensa y cargada eléctricamente se lanza desde la palma del que realiza el hechizo; los resultados se determinan en la Tabla de Ataques de Rayo AT-7 (pág. 236).

8. Silencio (E, FR5) Igual que *Quietud*, pero el radio es de 3 metros.

9. Luz total (E, FR10) Igual que *Luz*, pero el equivalente que se crea es el de la luz diurna; además acaba con toda la oscuridad creada mágicamente.

10. Luz de espera (E, FR10) Igual que *Luz*, pero se puede retardar la acción del hechizo hasta que pasen 24 horas por nivel. 0 hasta que pase una criatura, 0 hasta que se pronuncia una palabra determinada, etc.

SERENAR ESPÍRITUS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Calmar I	1 blanco	1 min./nivel	30 m.
2. Calmar II	2 blancos	1 min./nivel	30 m.
3. Retención	1 blanco	C	30 m.
4. Calma prolongada	1 blanco	1 min./nivel	100 m.
5. Aturdir *	1 blanco	varía	15 m.
6. Calmar III	3 blancos	1 min./nivel	30 m.
7. Calmar IV	4 blancos	1 min./nivel	30 m.
8. Dulces sueños *	1 blanco	varía	15 m.
9. Calmar V	5 blancos	1 min./nivel	30 m.
10. Cegar *	1 blanco	varía	15 m.

1. Calmar I (F, FR10) El blanco no realizará acciones ofensivas/agresivas y sólo luchará si se le ataca.

2. Calmar II (F, FR10) Igual que el anterior, pero pueden afectarse 2 blancos. Ambos deben estar en el campo de visión de quien realiza el hechizo cuando éste se activa.

3. Retención (F, FR15) Se retiene a un ser determinado, rebajando su actividad a un 25% del, total durante tanto tiempo como esté concentrado el que realiza el hechizo.

4. Calma prolongada (F, FR10) Igual que *Calmar I*, pero el alcance es de 100 metros.

5. Aturdir (F*, FR25) El que realiza el hechizo apunta con su brazo (el codo pegado al cuerpo y el puño cerrado) al blanco y canaliza la energía bruta de su deidad: el blanco queda aturdido durante 1 asalto por cada 10 puntos re falle su TR.

6. Calmar III (F, FR10) Igual que *Calmar II*, pero se afecta a 3 blancos.

7. Calmar IV (F, FR10) Igual que *Calmar II*, pero se afecta a 4 blancos.

8. Dulces sueños (F*, FR25) Igual que *Aturdir*, pero el blanco cae en un sueño profundo durante 1 asalto por cada 10 puntos que falle su TR.

9. Calmar V (F, FR10) Igual que *Calmar II*, pero se afecta a 5 blancos.

10. Cegar (F*, FR25) Igual que *Aturdir*, pero el blanco queda cegado durante 10 minutos por cada 10 puntos que falle su TR.

A-4.5 • Listas de hechizos sólo para animistas

CANALIZACIÓN DIRECTA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Preservación I	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m.
2. Intuiciones I	uno mismo	—	uno mismo
3. Sueño I	uno mismo	—	uno mismo
4. Vida suspendida I	1 cuerpo	1 hora/nivel	3 m.
5. Intuiciones III	uno mismo	—	uno mismo
6. Relato de la muerte	1 cuerpo	—	3 m.
7. Preservación II	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.
8. Intuiciones V	uno mismo	—	uno mismo
9. Sueño III	uno mismo	—	uno mismo
10. Vida suspendida II	1 cuerpo	1 día/nivel	3 m.

1. Preservación I (U, FR5) El animista puede reservar un cuerpo impidiendo que se deteriore o sufra más daño (por ejemplo, hemorragias, destrucción de células, descomposición, etc.). Si el blanco sigue vivo, caerá en coma; este hechizo NO impide la muerte (es decir, que el alma del blanco abandone su cuerpo). En el Apartado 17.0 (pág. 74-75) encontrarás más información acerca del uso de este hechizo.

2. Intuiciones I (I, FR10) El animista tiene una visión de lo que sucederá probablemente durante el minuto siguiente si realiza una acción determinada.

3. Sueño I (I, FR5) El animista sueña con un tema que él escoge. Debe dormir o meditar durante 8 horas, como mínimo.

4. Vida suspendida I (U, FR20) El animista puede impedir que el alma abandone un cuerpo "muerto" evitando así la muerte real y permitiendo la recuperación del ser caído mediante curas físicas (hará falta Preservación para preservar el cuerpo). Vida Suspendida debe realizarse sobre el blanco antes de que transcurran 2 minutos (12 asaltos) desde el momento de la "muerte", o el alma abandonará el cuerpo. Hacer volver el alma al cuerpo requeriría un hechizo de nivel decimoprimero o mayor. En el Apartado 17.0 (pág. 74-75) encontrarás más información acerca del uso de este hechizo.

5. Intuiciones III (I, FR10) Igual que *Intuiciones I*, pero el periodo de tiempo será de 3 minutos.

6. Relato de la muerte (I, FR5) El animista ve los acontecimientos que rodearon la muerte del cadáver, a través de los ojos del muerto. También podrá ver al que lo mató. El muerto debe haber fallecido como máximo, hace un número de años igual al nivel del animista.

7. Preservación (U, FR5) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la duración es 1 día por nivel.

8. Intuiciones V (I, FR10) Igual que *Intuiciones I*, pero el periodo de tiempo es de 5 minutos.

9. Sueño III (I, FR5) Igual que *Sueño I*, pero el límite es de 3 sueños durante 8 horas. Cada sueño puede referirse a un tema distinto.

10. Vida suspendida II (U, FR20) Igual que el anterior del mismo nombre, pero la duración es de 1 día por nivel.

SENDAS DE LA SANGRE

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Coagulación I	1 blanco	P	contacto
2. Cerrar corte I	1 blanco	P	contacto
3. Arreglar vaso sanguíneo	1 blanco	P	contacto
4. Coagulación V	1 blanco	P	contacto
5. Cerrar corte III	1 blanco	P	contacto
6. Arreglar v. sang. principal	1 herida	P	contacto
7. Unión *	1 miembro	P	contacto
8. Transfusión de sangre	1 blanco	P	contacto
9. Coagulación global	1 blanco	P	contacto
10. Cierre global de cortes	1 blanco	P	contacto

1. Coagulación I (U, FR5) La pérdida de sangre del blanco (puntos de vida por asalto) se reduce en 1, durante 1 hora no podrá luchar ni moverse más que al paso si no quiere que se abra la herida y con ello se reanude la hemorragia.

2. Cerrar corte I (U, FR5) Se reduce en 1 PV por asalto la pérdida de sangre del blanco.

3. Arreglar vaso sanguíneo (U, FR5) La pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en 3. Ello refleja el cierre de los vasos sanguíneos pequeños, por lo que no afectará al daño causado en las arterias y venas principales (hemorragias que, de una sola herida, provocan la pérdida de 5 o más pv por asalto).

4. Coagulación V (U, FR5) Igual que *Coagulación I*, pero se reduce en 5 la pérdida de sangre (pv/asalto) del blanco.

5. Cerrar corte III (U, FR5) Igual que *Cerrar Cortes I* pero se reduce en 3 la pérdida de sangre.

6. Arreglar vaso sanguíneo principal (U, FR5) Repara todo el daño hecho a una arteria o vena principal (la hemorragia de una sola herida que causa la pérdida de 5 6 más pv/asalto se considera daño a un vaso sanguíneo principal).

7. Unión (U*, FR5) Cuando se usa con los hechizos de *Unión* de las otras listas de Curación (Sendas de los Organos y de los Músculos y Huesos) permite volver a juntar un miembro seccionado al cuerpo; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. Transfusión de sangre (U, FR5) El animista puede transferir 25 centilitros de sangre de un donante voluntario (o inconsciente) a otro personaje que haya sufrido Pérdida de sangre, es decir, pv/asalto. El animista debe poner una de sus manos sobre el donante y la otra sobre el receptor. Cada 25 centilitros recuperarán 50 pv del personaje herido, mientras que el donante tendrá un -20 a su actividad durante 12 horas. Un personaje no puede ser donante y luego recibir una transfusión dentro de un mismo período e 12 horas.

9. Coagulación global (U, FR5) Igual que *Coagulación I*, pero la pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en una cantidad igual al nivel del animista que realiza el hechizo.

10. Cierre global de cortes (U, FR5) Igual que *Cerrar Corte I* pero la pérdida de sangre del blanco (pv/asalto) se reduce en una cantidad igual al nivel del animista que realiza el hechizo.

SENDAS DE LOS MÚSCULOS Y HUESOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Arreglar torcedura	1 torcedura	P	contacto
2. Arreglar fractura leve	1 fractura	P	contacto
3. Arreglar músculo	1 músculo	P	contacto
4. Arreglar cartílago	1 articulación	P	contacto
5. Arreglar tendón	1 tendón	P	contacto
6. Arreglar fractura grave	1 fractura	P	contacto
7. Unión*	1 miembro	P	contacto
8. Arreglar diente	1 diente	P	contacto
9. Arreglar cráneo	1 cráneo	P	contacto
10. Arreglar articulación	1 articulación	P	contacto

1. Arreglar torcedura (U, FR5) Arregla una torcedura.

2. Arreglar fractura leve (U, FR5) Arregla una fractura sencilla (no fracturas compuestas, roturas, daños en articulaciones o en el cráneo); el tiempo de recuperación es de 1-10 horas.

3. Arreglar músculo (U, FR5) Arregla un músculo dañado (no órganos como el corazón); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

4. Arreglar cartílago (U, FR5) Arregla todos los cartílagos dañados en torno a una articulación; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

5. Arreglar tendón (U, FR5) Arregla un tendón dañado; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

6. Arreglar fractura grave (U, FR5) Arregla una fractura sencilla o compuesta (pero no roturas , daño en las articulaciones o el cráneo); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

7. Unión (U*, FR5) Cuando se usa con los hechizos de *Unión* de las otras listas de curación (Sendas de la Sangre y de los Organos) el animista puede volver a unir al cuerpo un miembro seccionado; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. Arreglar diente (U, FR5) Este hechizo puede arreglar cualquier daño en la dentadura, incluyendo flemones, caries y dientes rotos o astillados. Si se pierde un diente o se parte, este hechizo puede recomponerlo totalmente si se consigue recuperar la mayor parte de los fragmentos del diente.

9. Arreglar cráneo (U, FR5) Arregla una fractura en el cráneo (pero no las zonas destrozadas); tiempo de recuperación, 1-10 horas.

10. Arreglar articulación (U, FR5) Arregla una articulación dañada (pero no las articulaciones destrozadas); tiempo de recuperación, 1-10 días.

SENDAS DE LOS ÓRGANOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Reparar daño nasal	1 nariz	P	contacto
2. Reparar daño leve en nervios	1 zona	P	contacto
3. Reparar daño leve en oído	1 oreja	P	contacto
4. Reparar daño leve en ojo	1 ojo	P	contacto
5. Reparar daño grave en nervios	1 zona	P	contacto
6. Reparar daño grave en oído	1 oreja	P	contacto
7. Unión*	1 miembro	P	contacto
8. Reparar daño grave en ojo	1 ojo	P	contacto
9. R. daño en nervios auténtico	1 zona	P	contacto
10. Reparar órgano	1 órgano	P	contacto

1. Reparar daño nasal (U, FR5) Se repara cualquier daño nasal que no sea la pérdida completa de la nariz.

2. Reparar daño leve en nervios (U, FR5)Se repara cualquier daño leve en los nervios de 1 zona; tiempo de recuperación, 1-10 horas.

3. Reparar daño leve en oído (U, FR5) Se repara cualquier lesión externa del oído incluida la pérdida de la oreja (la regeneración tarda 1-10 horas)

4. Reparar daño leve en ojo (U, FR5) Se cura cualquier daño leve en el ojo (un arañazo en la córnea, un desprendimiento de retina, sacar algún pequeño objeto incrustado, etc.).

5. Reparar daño grave en nervios (U, FR5) Igual que *Reparar daño leve en nervios*, pero en este caso se cura una zona de daños graves en los nervios: tiempo de recuperación, 1-10 horas.

6. Reparar daño grave en oído (U, FR5) Igual que *Reparar daño leve en oído*, pero puede curar lesiones internas del oído (es decir, restaurar la capacidad de oír).

7. Unión (U*, FR5) Cuando se usa con los hechizos de *Unión* de las otras listas de Curación (Sendas de la Sangre y de los Músculos y Huesos) permite volver a juntar un miembro seccionado al cuerpo; tiempo de recuperación, 1-10 días.

8. Reparar daño grave en ojo (U, FR5) Igual que Reparar daño leve en ojo pero puede curar cualquier daño en los ojos que no sea la pérdida completa del ojo.

9. Reparar daño en nervios auténtico (U, FR5) Igual que *Reparar daño grave en nervios*, pero la recuperación es instantánea.

10. Reparar órgano (U, FR5) Repara el daño de un órgano que no haya sido completamente destruido; tiempo de recuperación, 1-10 horas; no puede usarse con el cerebro.

MAESTRÍA DE LOS ANIMALES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Dormir animal	1 animal	1 min./nivel	30 m.
2. Camuflaje	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Convocar I	—	1 min. (C)	30 m.
4. Idiomas animales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Maestría de los animales	1 animal	C	30 m.
6. Convocar III	—	varía	30 m.
7. Localizar animal	1,5 km. R	—	1,5 km.
8. Amistad	15 m. R	C	uno mismo
9. Empatía animal	1 animal	C	30 m.
10. Convocar V	—	varía	30 m.

1. Dormir animal (F, FR15) Duerme a un animal, pero no afectará a criaturas "inteligentes" o encantadas. A efectos de este hechizo un animal es un ser de inteligencia limitada que funciona por el instinto o el adiestramiento principalmente.

2. Camuflaje (E, FR10) Permite al animista confundirse con el terreno que le rodea y no poder ser descubierto por los animales. Da un + 30 al esconderse de otros.

3. Convocar I (F, FR25) El animista convoca a una criatura no inteligente de primer nivel que permanecerá durante un minuto y luego desaparecerá. El animista puede controlar a la criatura cuando está concentrado. El animista puede especificar el tipo general de criatura, pero cuál será exactamente la que aparezca se determinará aleatoriamente (por ejemplo, el animista podría decir un cuadrúpedo ungulado y podría aparecer un caballo, una cebra, un camello, etc.)

4. Idiomas animales (I, FR1) El animista conoce un idioma animal (debe haber un ejemplar de la especie a no más de 30 metros) mientras dure el hechizo. A efectos de este hechizo, un idioma animal significa cualquier forma de comunicación.

5. Maestría de los animales (F, FR20) Permite al animista controlar las acciones de un animal cuando se concentra.

6. Convocar III (F, FR25) Igual que *Convocar I*, pero el animista puede convocar a una criatura de tercer nivel durante un minuto 0 a una de primer nivel durante 3 minutos 0 a tres de primer nivel durante un minuto, etc. En otras palabras, la suma de niveles por minutos de las criaturas convocadas no puede exceder de 3.

7. Localizar animal (P, FR5) El animista puede localizar ejemplares de una especie determinada, o localizar qué especies se encuentran en la zona de efecto.

8. Amistad (P, FR10) Todos los animales en un radio de 15 metros se mostrarán amigables con el animista, aunque éste no los controla.

9. Empatía animal (P, FR10) El animista puede visualizar y entender las emociones y pensamientos de un animal.

10. Convocar V (F, FR25) Igual que *Convocar III*, pero la suma total no puede exceder 5.

MAESTRÍA DE LAS PLANTAS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Conoc. de las plantas	1 planta	—	contacto
2. Idiomas vegetales	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Cura. por hierba instan.	1 hierba	—	contacto
4. Maestría de las hierbas	1 hierba	P	contacto
5. Localizar planta	1,5 km. R	—	1,5 km.
6. Limpiar hierba	1 hierba	P	3 m.
7. Crecimiento acelerado	3 m. R	1 día	3 m.
8. Producir hierba	1 hierba	P	contacto
9. Crecimiento vegetal	1 planta	P	contacto
10. Maestría de las plantas	1 planta	1 min./nivel	30 m.

1. Conocimiento de las plantas (I, FR1) Se conoce la naturaleza e historia de una planta cualquiera. Obtiene automáticamente la información si tiene una planta entera o más de la mitad de la planta. Sin embargo, si tiene menos de la mitas de la planta (por ejemplo, una hoja, una baya, una semilla, etc), la probabilidad de obtener esta información es de 5% por el nivel del que lanza el hechizo). Un personaje sólo puede lanzar este hechizo una vez para una planta determinada (esto es, sólo una tirada si tiene menos de la mitad de la planta).

2. Idiomas vegetales (I, FR1) Se conoce el idioma de una planta cualquiera (debe haber un ejemplar de la especie en un radio de 30 metros) mientras dure el hechizo.

3. Curación por hierbas instantánea (U, FR5) Mediante este hechizo se consigue que una hierba se pueda aplicar y surta efecto inmediatamente. Cuando se use la hierba a continuación, sus beneficios/peligros se sentirán inmediatamente.

4. Maestría de las hierbas (U, FR5) Permite doblar la potencia de una hierba (esté creciendo o ya arrancada); sólo se puede usar el hechizo una vez por cada dosis le hierbas. Debe realizarse inmediatamente antes de utilizar la hierba. Puede realizarse sobre media dosis para que surta el efecto de una dosis completa.

5. Localización de plantas (P, FR10) El que realiza el hechizo puede localizar ejemplares de una especie de planta, o puede saber qué especies crecen en la zona de efecto.

6. Limpiar hierba (U, FR5) Permite al animista hacer desaparecer de una dosis de hierba cualesquiera venenos o residuos dañinos o efectos secundarios nocivos.

7. Crecimiento acelerado (U, FR10) Permite al animista multiplicar por 100 la velocidad de crecimiento de una especie de plantas en el área de efecto (por ejemplo, la hierba en un radio de 3 metros).

8. Producir hierba (U, FR10) Permite al animista hacer crecer una hierba plantando la semilla apropiada; la hierba resultante será estéril y tardará en desarrollarse plenamente 1-10 asaltos.

9. Crecimiento vegetal (U, FR10) Permite al animista doblar el tamaño normal de una planta, hará falta un día de crecimiento. Si la planta no está ya totalmente desarrollada, alcanzará el doble de su tamaño normal al alcanzar la madurez.

10. Maestría de las plantas (F, FR20) El animista controla los procesos automáticos y/o mentales de una planta determinada. También podrá controlar el movimiento de dicha planta, si es que puede moverse.

PURIFICACIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Purificar comida/agua	30 cm. R	—	3 m.
2. Detectar enfermedad	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	30 m.
3. Purificar enfermedad	1 blanco	P	3 m.
4. Detectar veneno	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	30 m.
5. Purificar veneno	1 blanco	P	3 m.
6. Resistencia a la enfermedad	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
7. Resistencia al veneno	1 blanco	1 min./nivel	3 m.
8. Neutralizar enfermedad	3 m. R	P	3 m.
9. Neutralizar veneno	3 m. R	P	3 m.
10. Curación mental	1 blanco	P	3 m.

1. Purificar comida/agua (U, FR5) Elimina cualquier enfermedad o veneno en la comida y agua que se encuentre en el área de efecto. Las enfermedades y venenos especiales o mágicos pueden tener una TR para ver si son lo bastante virulentos.

2. Detectar enfermedad (P, FR5) Detecta cualquier enfermedad o causa de enfermedad; cada asalto, el animista puede concentrarse en un área distinta, dentro del alcance del hechizo.

3. Purificar enfermedad (U, FR5) Detiene la extensión de la enfermedad (incluyendo la infección) que ya se encuentre actuando dentro del cuerpo de 1 blanco; de esta manera, la enfermedad no infligirá más daño en dicho cuerpo.

4. Detectar veneno (P, FR5) Igual que *Detectar enfermedad*, pero se detecta veneno.

5. Purificar veneno (U, FR5) Neutraliza 1 veneno en el organismo del blanco. El daño ya recibido no se cura.

6. Resistencia a la enfermedad (U, FR5) El blanco tiene derecho a una TR adicional contra las enfermedades (es decir, se pueden hacer 2 TRs y la mejor es la que se usa).

7. Resistencia al veneno (U, FR5) Igual que *Resistencia a la enfermedad*, pero la TR extra es contra venenos.

8. Neutralizar enfermedad (U, FR5) Se neutralizan todas las enfermedades que se encuentren en un radio de 3 metros (es decir, son esterilizadas y destruidas).

9. Neutralizar veneno (U, FR5) Todos los venenos en un radio de 3 metros quedan sin efecto.

10. Curación mental (U, FR5) Se cura al blanco de una enfermedad mental (Por ejemplo, neurosis, paranoia, fobias, psicosis, etc.). La recuperación completa tarda 1-50 días.

CREACIONES

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Autosustento	uno mismo	1 día	uno mismo
2. Muro de aire	3mx3m. x90cm.	Co l min/nivel	15 m.
3. Producir agua	—	P	3 m.
4. Producir comida	—	P	3 m.
5. Muro de agua	3m.x3m.x30cm.	Co l min/nivel	15 m.
6. Muro de madera	3rn.x6m.x5cm.	Co l min/nivel	15 m.
7. Muro de tierra	3m.x3m.x60cm.	Co l min/nivel	15 m.
8. Muro de hielo	3m.x3m.x45cm.	P	15 m.
9. Conjuro nutritivo	—	P	3 m.
10. Foso	15-30 m^3	P	15 m.

1. Autosustento (U, FR5) El animista recibe toda la nutrición y el agua necesarias para 1 día.

2. Muro de aire (E, FR30) Crea un muro transparente de 3 m. por 3 m. por 90 centímetros de aire denso. Es necesario realizar una tirada de maniobra con una modificación de –25 para cualquier movimiento que se produzca dentro de él, y también se aplica un –50 a los ataques producidos en su interior. Permanece 1 min/nivel o mientras que se concentre en que lo conjura (lo que dure más).

3. Producir agua (E, FR10) El animista puede producir suficiente agua en cualquier recipiente disponible para el consumo de 1 persona en 1 día.

4. Producir comida (E, FR10) El animista puede producir suficiente comida a partir de la zona que le rodea como para saciar un buen apetito durante 1 día. Si la comida no se consume en las 24 horas siguientes a ser producida, se pudrirá.

5. Muro de agua (E, FR30) Crea un muro de agua de 3 m. por 3 m. por 30 cm. Es necesario realizar una tirada de maniobra con una modificación de –40 para cualquier movimiento que se produzca dentro de él, y también se aplica un –80 a los ataques producidos en su interior. Permanece 1 min/nivel o mientras que se concentre en que lo conjura (lo que dure más).

6. Muro de madera (E, FR30) Crea un muro de madera de hasta 3 m. por 6 m por 5 cm., cuyo peso debe descansar en una superficie sólida. Puede ser quemado (si se le infligen 50 pv se crea un agujero de 60 cm.) O cortado (20 asaltos humanos) O derribado si uno de sus extremos no se apoya en una pared (diferente a la superficie de apoyo). Permanece 1 min/nivel o mientras que se concentre en que lo conjura (lo que dure más).

7. Muro de tierra (E, FR30) Igual que Muro de madera, pero las dimensiones son de 3m. x 3m. x (90cm. en la base y 30 cm. en la cima) y la materia es tierra apisonada, sólo se puede excavar (se tardarán 10 asaltos humanos en la parte superior).

8. Muro de hielo (E, FR30) Igual que Muro de madera, pero las dimensiones son de 3m. x 3m. x (60cm en la base y 30 cm. en la cima) puede ser fundido, (tiene el equivalente a 100 pv), picado (se tardarán 50 asaltos humanos) o derribado si no se apoya en una pared. La duración es permanente (es decir, dura hasta que se funde de manera natural).

9. Conjuro nutritivo (F, FR10) El animista crea una hogaza de pan que pesa unos 100 gramos y puede sustentar a una criatura durante 1 día; esta hogaza de pan perderá potencia en 1 mes.

10. Foso (E, FR40) Abre un pozo (de 15 metros cúbicos en piedra, 30 en tierra o hielo), todo el pozo debe encontrarse a 15 metros del animista como máximo.

A-4.6 • Listas de hechizos sólo para montaraces

MAESTRÍA DE LOS CAMINOS

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Conoc. de los caminos	3 m. R	—	uno mismo
2. Detección de trampas	1,5 m. R	1 min./nivel (C)	3 m.
3. Rastrear	uno mismo	C	uno mismo
4. Historia del camino	uno mismo	—	uno mismo
5. Buscar caminos I	1,5 km. R	C	1,5 km.
6. Conoc. de las huellas	—	—	contacto
7. Detectar emboscada	15 m. R	10 min./nivel	uno mismo
8. Conoc. de paso	—	—	contacto
9. Buscar caminos V	7,5 km.	C	7,5 km.
10. Idiomas animales	uno mismo	1 min./ nivel	uno mismo

1. Conocimiento de los caminos (I, FR5) El montaraz tiene una imagen visual de cuál es el destino más cercano en ambas direcciones de la senda o camino en la que se encuentra. A estos efectos, un destino es cualquier estructura hecha por el hombre puente, casa, castillo, pueblo, puerta, etc.) u obstáculo físico (el final del camino, un vado, una encrucijada, un precipicio, etc.)

2. Detección de trampas (P, FR5) El montaraz tiene una probabilidad del 75% de detectar cualquier trampa al aire libre dentro del radio de metro y medio en el que se concentra. Cada asalto se puede elegir un radio le acción diferente, siempre de metro y medio.

3. Rastrear (U, FR5) El montaraz recibe una bonificación de 50 cuando rastrea.

4. Historia del camino (I, FR5) Se adquiere una imagen visual de quienes han asado por una determinada senda, dentro de un periodo de hasta 1 hora por nivel de quien realiza el hechizo.

5. Buscar caminos (I, FR5) El montaraz consigue un esquema mental de la situación y rutas de uno o de todos los caminos en un radio de 1500 metros. Este hechizo sólo puede usarse al aire libre.

6. Conocimiento de las huellas (I, FR5) Se adquiere una imagen visual del ser que dejó unas huellas determinadas. Da una bonificación de + 25 para seguir al ser que dejó dichas huellas.

7. Detectar emboscada (P, FR5) Permite detectar a seres hostiles dentro de un radio de 15 metros: indica la dirección pero no la distancia a la que se encuentra el peligro.

8. Conocimiento del paso (I, FR5) Se adquiere una imagen visual y de aura (digna de confianza) de todos los seres que han pasado a una distancia de hasta 15 metros del objeto que él toca, durante un periodo de hasta 1 hora por nivel del montaraz que realiza el hechizo.

9. Buscar caminos (I, FR5) Como el anterior, pero el área de efecto es de 7,5 kilómetros de radio

10. Idiomas animales (I, FR1) El montaraz adquiere conocimiento de un idioma animal (debe haber un miembro de la especie a menos de 30 metros) mientras dure el hechizo.

Nota: *A efectos de estos hechizos, una "senda" puede ser un camino, carretera, pista, vía o cualquier sendero causado por el paso de hombres o animales. Puede ser también un pasillo, pasadizo subterráneo o túnel, a menos que se especifique una limitación para un hechizo en particular.*

SENDAS DEL MOVIMIENTO

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Correr sobre piedras	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. Caminar por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
3. Nadar*	uno mismo	5 min./nivel	uno mismo
4. Correr sobre arena	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Caminar sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
6. Correr por las ramas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
7. Paso sin huellas	uno mismo	C	uno mismo
8. Ocultar huellas	—	C	15 m.
9. Correr sobre las aguas	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. Nadar auténtico *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo

1. Correr sobre piedras (U, FR5) Permite al montaraz correr sobre superficies de piedra con un desnivel de hasta 75° como si fuesen terreno llano.

2. Caminar por las ramas (U, FR5) Permite al montaraz andar por ramas de árbol casi horizontales (que puedan soportar su peso) como si se tratase de terreno llano.

3. Nadar (U*, FR5) Permite al blanco nadar sin cansarse o gastar energía.

4. Correr sobre arena (U, FR5) Igual que *Correr sobre Piedra*, pero el montaraz puede correr sobre superficies arenosas como si fuesen terreno firme.

5. Caminar sobre las aguas (U, FR5) Permite al montaraz andar sobre las aguas como si fuesen terreno seco y llano; pueden ser necesarias tiradas de maniobra si se realiza en aguas agitadas.

6. Correr por las ramas (U, FR5) Igual que *Caminar por las Ramas*, pero se puede correr por ellas.

7. Paso sin huellas (U, FR5) Mientras que el montaraz se concentre, puede andar sin dejar huellas o cualquier otro signo visible de su paso.

8. Ocultar huellas (U, FR5) Igual que *Paso sin Huellas*, pero el montaraz puede ocultar también el rastro de otro ser, cuyas huellas irá siguiendo.

9. Correr sobre las aguas (U, FR5) Igual que *Caminar sobre las Aguas*, pero se puede correr con este hechizo.

10. Nadar auténtico (U*, FR5) Igual que *Nadar*, pero en esta ocasión el blanco puede nadar a la misma velocidad que cuando corre.

FORMAS DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Matices	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
2. Tinieblas	30 m. R	10 min./nivel	contacto
3. Helar	30 dm³/asalto	C	3 m.
4. Movimientos silenciosos	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Fundirse con el entorno	uno mismo	C	uno mismo
6. Luz	3 m. R	10 min./nivel	contacto
7. Oscuridad	3 m. R	10 min./nivel	contacto
8. Sombra	uno mismo	1 hora/nivel	uno mismo
9. Aspecto de planta	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
10. Mente en blanco	uno mismo	C	uno mismo

1. Matices (E, FR5) El montaraz y el equipo que se encuentre hasta a 30 cm. de su cuerpo coge la coloración de un objeto orgánico elegido por el montaraz y con el ,que esté en contacto. Da una bonificación de + 50 a los intentos de esconderse.

2. Tinieblas (E, FR5) Todas las sombras y oscuridad en un radio de 30 m. alrededor del punto tocado aumentan, ayudando a esconderse en + 25.

3. Helar (E, FR5) Cualquier líquido inanimado (30 dm³/nivel) puede ser enfriado hasta la temperatura de congelación a una velocidad de 30 dm³ por asalto e concentración (la temperatura no podrá ser menor que 34° C bajo cero.

4. Movimientos silenciosos (E, FR5) El montaraz se moverá silenciosamente, siempre y cuando no provoque un sonido que surja a más de 30 cm. de su cuerpo (por ejemplo, dar un portazo, golpear una rama que mide 1 metro, etc.)

5. Fundirse con el entorno (E, FR5) Mientras no se mueva (se pueden hacer pequeños movimientos como respirar y flexionar los músculos) el montaraz se confunde con el terreno circundante, y suma una bonificación de + 75 a esconderse.

6. Luz (E, FR10) Ilumina una zona de 3 metros de radio alrededor del punto tocado.

7. Oscuridad (E, FR10) Igual que *Luz*, pero el resultado es oscuridad en un radio de 3 metros. Equivale a la oscuridad de una noche negra y sin luna.

8. Sombra (E, FR10) El montaraz y el equipo que se encuentre hasta a 30 cm. de su cuerpo parecen una sombra, por lo que se convierten en prácticamente invisibles en las zonas oscuras o sombreadas.

9. Aspecto de planta (E, FR10) El montaraz puede parecer igual que un tipo de planta, pero el efecto es puramente visual, no cambiará ni su tamaño, ni olerá o tendrá el tacto de la planta.

10. Mente en blanco (U, FR1) Mientras permanezca concentrado, los esquemas mentales del montaraz parecerán los de cualquier animal de la zona que elija. Ello burlará los hechizos de detección como el de *Presencia*.

SENDAS DE LA NATURALEZA

	Área de efecto	Duración	Alcance
1. Descubrir agua	1,5 km. R	—	uno mismo
2. Encender fuego	30 cm. R	P	contacto
3. Resistencia al calor *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
4. Resistencia al frío *	uno mismo	1 min./nivel	uno mismo
5. Descubrir comida	1,5 kg. R	—	uno mismo
6. Esterilización	30 dm³/nivel	—	contacto
7. Descubrir refugio	1,5 km. R	—	uno mismo
8. Trampas pequeñas	varía	P	contacto
9. Predicción del tiempo	1,5 km. R	—	uno mismo
10. Conciencia de la Naturaleza	30 m. R	C	uno mismo

1. Descubrir agua (I, FR1) Localiza todas las fuentes de agua corriente en la superficie, manantiales, (ríos, arroyos, fuentes) etc. que pasen de los 4 litros, el montaraz se entera del tamaño aproximado y calidad de las fuentes.

2. Encender fuego (F, FR5) Hace que cualquier madera (o cualquier materia orgánica inerte) que elija el montaraz y se encuentre a no más de 30 cm. 3e su mano se encienda y comience a arder (se encenderá a una temperatura menor o igual a la de la madera).

3. Resistencia al fuego (U*, FR5) Protege al montaraz del calor natural de hasta 93' C y le añade + 20 a las TR contra calor, o resta -20 a los ataques de fuego elemental.

4. Resistencia al frío (U*, FR5) Protege al montaraz del frío natural en temperaturas de hasta 29'C bajo cero, suma + 20 a las TR contra frío y resta -20 a los ataques de frío elemental.

5. Descubrir comida (I, FR1) El montaraz conoce la situación, tipo y cantidad aproximada de todas las fuentes de comida (ya sea materia animal muerta o vegetales).

6. Esterilización (E, FR5) Esteriliza hasta 30 din. cúbicos de cualquier sólido o líquido inanimado. Es decir, elimina los seres vivos que tengan un tamaño menor a los 0,5 cm. de longitud, aunque no afectará a animales de mayor tamaño o a los venenos inorgánicos u otras materias.

7. Descubrir refugios (I, FR1) El montaraz conoce la situación, tipo y tamaño aproximado de los espacios cubiertos más cercanos, a prueba de agua y que tengan una capacidad superior a los cuatro metros cúbicos: estos refugios deben tener una entrada de amplitud superior a los 60 centímetros y que dé al aire libre.

8. Trampas pequeñas (U, FR10) El montaraz puede fabricar una pequeña trampa (en el exterior) en 1 minuto. Esta trampa puede infligir un impacto crítico "B" a un personaje cualquiera (por ejemplo, un agujero estrecho y con pinchos en el fondo, un resorte que magulle a la víctima, etc.)

9. Predicción del tiempo (I, FR1) Da una probabilidad del 95% de predecir el tiempo en las próximas 24 horas, con indicación de la hora, naturaleza, intensidad de precipitaciones o agentes atmosféricos.

10. Conciencia de la Naturaleza (I, FR5) Permite al montaraz controlar la actividad animada en la zona (es decir, movimientos, combates y maniobras). Este hechizo sólo puede ser usado si el área de efecto contiene plantas y/o animales, porque son ellos quienes proporcionan al montaraz la información que busca.

APÉNDICE • A-5
HABILIDADES SECUNDARIAS

Estas son habilidades que se usan menos que las primarias durante las aventuras. A menudo están relacionadas, o son un indicativo, del historial de un personaje o de la tradición familiar. En el Apartado 5.4.3. se explica exhaustivamente el uso de las Habilidades Secundarias. En este apéndice incluimos breves descripciones de las habilidades secundarias sugeridas incluidas en el Apartado 5.4.3. (pág. 35)

HABILIDADES ESTÁNDAR

Acrobacia — Se usa esta bonificación para maniobras en el aire o para lanzar objetos y manejarlos –saber caer de manera controlada, realizar saltos horizontales, dar volteretas, rodar, balancearse, saltar por encima de obstáculos, etc. Ayuda a reducir el efecto de las caídas.

Actividades con animales — Se usa para reunir, amparar o manipular animales en rebaños o manadas. Entre las actividades contempladas con esta habilidad se encuentran la doma de animales, la veterinaria, conducir vehículos arrastrados por animales, pastorear animales (ovejas, ganado diverso, etc.)

Actuar — Se usa esta bonificación para representar otras identidades, suplantar a otras personas, etc.

Cocinar — Se usa para detectar comida en mal estado, o para preparar y neutralizar hierbas peligrosas e ingredientes de comida. Incluye tanto la preparación de venenos como la cocina normal.

Conocimiento de las cuevas — Se usa para determinar el curso natural y la disposición de una cueva o caverna (pasos o cámaras) y para intentar movimientos limitados en una cueva.

Conocimiento de los cielos — Esta bonificación se emplea para guiarse por el cielo, durante la navegación y para predecir el tiempo. Se usa para determinar fechas, direcciones, lugares y el tiempo de las siguientes 24 horas.

Contorsionismo — Se usa para manipular el propio cuerpo, pasando por pequeñas aberturas, para escapar de ataduras, etc.

Cordelería — Se usa para reconocer nudos, hacerlos, para trenzar o empalmar cuerdas, etc. También sirve para realizar una maniobra colgado de una cuerda o similar, o cuando se lanza un cable o cuerda.

Evaluar — Se usa para calcular o averiguar el valor de un objeto o artículo. El DJ puede permitir que se use también esta bonificación para averiguar la bonificación intrínseca de un objeto (por ejemplo, la bonificación +10 BO de un arma, la bonificación +15 de una ganzúa, la bonificación +5 BD de una armadura). Esta habilidad se aplica únicamente a bonificaciones por objeto, pero no sobre las capacidades especiales o encantadas (por ejemplo, no identificará que una espada es "mataorcos", que una varita puede lanzar rayos ígneos, que una ganzúa puede lanzar un *Detectar Trampas*, etc.).

Forrajear — Se usa para encontrar cualquier fuente cercana de agua potable, hierbas o plantas y animales comestibles. También puede emplearse para localizar alimentos en un entorno urbano (es decir, rebuscando en la basura).

Jugar — Se usa para practicar cualquier juego en el que la suerte sea un factor importante.

Maña — Se usa para las maniobras que incluyan habilidad con las manos, del tipo de robar los bolsillos, trucos visuales que confundan y juegos de manos.

Meditación — Se usa para entrar, salir y aprovechar los trances meditativos.



Un tentáculo atrapa a Frodo

Navegar — Se usa en todas las maniobras con embarcaciones de vela o remos (por ejemplo, remar, izar y arriar velas, etc.)

Primeros Auxilios — Esta bonificación se emplea para aplicar tratamientos o auxilio de emergencia, tratando de detener o ralentizar que alguien se desangre o que empeore una herida. Véase el Apartado 17.0 (pág. 74-75).

Señales — Se usa en cualquier forma de comunicación por medio de señales (por ejemplo, semáforos, lenguaje de signos, señales de humo).

GRUPOS DE HABILIDADES SECUNDARIAS

Cada Grupo de Habilidades Secundarias es un conjunto de habilidades relacionadas que tienen la misma bonificación por característica, tipo de habilidad (esto es, MM o ME), y categoría de habilidad relacionada. Sin embargo, cada habilidad incluida dentro de un grupo ha de desarrollarse por separado.

Habilidades Artísticas

Estas bonificaciones se usan a la hora de abordar tareas creativas, como la pintura, la escultura, la improvisación poética, contar cuentos, bailar, tocar un instrumento, cantar, etc.

Habilidades Atléticas

Estas bonificaciones se emplean para llevar a cabo actividades atléticas especializadas: esquiar, patinar, hacer sur, Esprintar, hacer rapen, hacer juegos malabares, saltar, saltar con pértiga, andar con zancos, hacer funambulismo, etc.

Habilidades de Trabajo

Estas bonificaciones se usan para realizar labores artesanales y trabajar con madera, piedra, metal, cuero, etc. Estas bonificaciones se emplean para la construcción y reparación de equipo hecho a partir del material pertinente. También se puede desarrollar una habilidad de trabajo para un producto específico que esté hecho de varios materiales diferentes. Por ejemplo:

Hacer flechas — Se usa para hacer una flecha de madera, metal, papel y/o plumas disponibles.

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

Habilidades de Influencia

Se emplean para impresionar, divertir o manipular a individuos o grupos. Habilidades sugeridas: oratoria, diplomacia, seducción, comerciar, interrogar, liderazgo, soborno y burocracia.

Habilidades de Conocimiento

Reflejan el saber de un personaje. La variedad de habilidades de conocimiento diferentes es infinita. Por ejemplo: botánica, zoología, conocimiento de criaturas especiales, historia, geografía, estrategia, historia de una raza/cultura (una habilidad diferente por cada raza/cultura), religión, física, matemáticas, etc.

Tabla de Habilidades Secundarias

Habilidad	Bonif. por carac.	Tipo de habilidad empleada	Categorías de habilidad relacionadas *
Acrobacia	AGI	MM	General, MM
Actuar	PRE	ME	General, Subterfugio
Act. con animales	PRE	ME	General
Evaluar	INT	ME	General
Navegar	I	ME, MM	General, MM
Conoc. de las cuevas	INT	ME, MM	General
Contorsionismo	AGI	MM	General, MM
Cocinar	I	ME	General
Primeros auxilios	INT	ME	General
Forrajear	I	ME	Cualquier categoría
Jugar	I	ME	General, Subterfugio
Meditación	PRE	ME	General, Mágica
Cordelería	INT	ME	General
Señales	INT	ME	General
Conoc. de los cielos	I	ME	Cualquier categoría
Maña	PRE	ME	Subterfugio
Grupo de habilidades secundarias †			
Habilidades artísticas	I	ME	General, Mágica
Habilidades atléticas	AGI	MM	General, MM
Habilidades de trabajo	AGI	ME	General, Armas
Habs. de influencia	PRE	ME	General, Subterfugio, Idiomas
Habs. de conocimiento	INT	ME	Cualquier categoría

* — MM = Categoría de habilidades de movimiento y maniobra

† — Cada Grupo de Habilidades Secundarias es un conjunto de habilidades relacionadas que tienen la misma bonificación por característica, tipo de habilidad (esto es, MM o ME), y categoría de habilidad relacionada. Si embargo, cada habilidad de un grupo debe desarrollarse por separado.



APÉNDICE • A-6
MATERIAL OPCIONAL

El material de este apéndice es ideal para todos aquellos Directores de Juego que hayan dirigido ***El Señor de los Anillos*** y quieran más detalle y sabor en sus partidas. Recomendamos que antes de emplear estas reglas, tanto el Director de Juego como los jugadores se hayan familiarizado lo suficiente con el sistema normal de ***El Señor de los Anillos***.

A-6.1 • PROFESIONES

Esta sección presenta las siguientes nuevas profesiones:

Bárbaro	Erudito	Monje guerrero
Bribón	Hechicero	Multiforme
Civil	Ladrón	Rastreador
Conjurador	Monje	

BÁRBARO

Característica principal: Fuerza
Bonificaciones
por profesión: +2 por nivel a todas las habilidades de armas
+3 por nivel a todas las habilidades generales
+2 por nivel a Desarrollo Físico
Restricciones a los hechizos: No puede aprender ningún hechizo.

Un bárbaro es un personaje procedente de las tierras más salvajes y con menos influencia de la civilización. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades generales, las habilidades de armas y el desarrollo físico. Los bárbaros no pueden aprender ningún hechizo. Los bárbaros prefieren las armas y armaduras que sean fáciles de producir con sus recursos habituales, como garrotes, lanzas, hondas, arcos cortos, látigos, boleadoras y armaduras de cuero.

Nota: *El Señor de los Anillos está diseñado para jugar con personajes procedentes de las zonas* civilizadas *de la Tierra Media, donde los diseñadores del juego esperan que tengan lugar la mayor parte de las aventuras. Pero la influencia de la civilización de los eldar y los dúnedain está limitada a ciertas zonas. Muchas culturas las han evitado.*

Las tribus bárbaras viven de la agricultura, de la caza y de la ganadería. Al este de las Ered Luin hubo muchas tribus de este tipo durante la Primera y Segunda Edad, pero fueron siendo civilizadas por los elfos y los dúnedain. Durante la Tercera Edad se pueden encontrar tribus bárbaras en las Tierras Brunas, en el Bosque Negro, en Rhovanion y en zonas más orientales. Cada tribu tiene su propia cultura y sus propias costumbres que la diferencian de las demás tribus. Los miembros de la tribu colaboran para sobrevivir y tienden a tratar a los demás pueblos de forma reservada o suspicaz.

Se pueden considerar como bárbaras las siguientes culturas/razas de El Señor de los Anillos: dunlendinos, lossoth, hombres de los bosques, variags, woses, algunos grupos de hombres del este, orcos, trolls y umli. (Aunque los woses poseen ciertas habilidades mágicas.)

Los jóvenes bárbaros suelen ser de nivel 1, los adultos normales de nivel 2-4, los guerreros expertos de nivel 5-8 y los jefes de nivel 8 y superior. Naturalmente, esta es una regla general, y seguramente hay casos especiales de personajes con niveles superiores.

BRIBÓN

Característica principal: Fuerza
Bonificaciones
por profesión: +2 por nivel a todas las habilidades de armas
+2 por nivel a todas las habilidades generales
+2 por nivel a todas las habs. de subterfugio
Restricciones a los hechizos: Sólo pueden aprender listas de hechizos abiertas de un reino (a su elección). Sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1º, 2º ó 3º.

Un bribón es un personaje entrenado en numerosas habilidades. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades de armas, las habilidades generales y las habilidades de subterfugio.

CIVIL

Característica principal: Cualquiera relacionada con su, "ocupación"
Bonificaciones
por profesión: +4 por nivel a todas las habs. de su "ocupación"
+2 por nivel a todas las habilidades "relacionadas con su ocupación"
Restricciones a los hechizos: No puede aprender listas de hechizos a menos que el DJ decida que están relacionadas con su "ocupación".

Los civiles son los ciudadanos normales de la Tierra Media, principalmente granjeros, pescadores, pastores, artesanos, etc. Son los personajes que no quedan muy bien encuadrados dentro de las profesiones normales de El *Señor de los Anillos*. Cada civil tiene una "ocupación" que determina qué habilidades puede desarrollar con más facilidad.

Un civil puede utilizar sus Puntos de Desarrollo para desarrollar sus *habilidades de ocupación y sus habilidades relacionadas con su ocupación* de una manera especial. Durante cualquier periodo de desarrollo (Apartado 24.0, pág. 90-91), puede desarrollar sus habilidades de ocupación como sigue:

- Un grado de habilidad por un Punto de Desarrollo.
- Dos grados de habilidad por sólo dos Puntos de Desarrollo.
- Tres grados de habilidad por sólo cuatro Puntos de Desarrollo.

En cualquier periodo de desarrollo (Apartado 24.0, pág. 90-91), puede desarrollar sus habilidades relacionadas con su ocupación como sigue:

- Un grado de habilidad por un Punto de Desarrollo.
- Dos grados de habilidad por sólo dos Puntos de Desarrollo.

El Director de Juego debe determinar las habilidades de ocupación y las habilidades relacionadas con la ocupación. Para ayudarle en el proceso, en la página siguiente aparecen algunos ejemplos:

CONJURADOR

Característica principal: Inteligencia e Intuición
Bonificaciones
por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades mágicas
+1 por nivel a todas las habilidades de subterfugio

Ocupación	Habilidades de ocupación	Habilidades relacionadas con la ocupación*
Acróbata	Acrobacia	habilidades atléticas, Cordelería
Actor	Actuar	habs. de influencia, habs. artísticas
Artista	una habilidad específica de arte	otras habilidades artísticas, habilidades de trabajo relacionadas
Herrero	habilidad de trabajo: Herrería	habilidades de trabajo
Burócrata	habilidades de influencia	idiomas
Carpintero	habilidad de trabajo: Tallar Madera	habilidades de trabajo
Granjero	habilidad de trabajo: Agricultura	Actividades con animales, Conocimiento de los Cielos
Pescador	Forrajear, Remar	habilidades de trabajo relacionadas
Pastor	Actividades con animales	habilidad de trabajo: Trabajar el Cuero
Sabio	habilidades de conocimiento	idiomas

* — Todas las ocupaciones tienen "habilidades de conocimientos relacionadas" corno habilidades relacionadas con la ocupación.

+1 por nivel a la BO para los Hechizos básicos
+1 por nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas abiertas de hechizos de ambos reinos. Sin embargo, sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1º, 2º, 3º, 4º y 5º. Calcular la media de INT e I para deducir los Puntos de Poder. (Apartado 5.6, pág. 36)

Un conjurador es un personaje entrenado en el subterfugio y en el lanzamiento de hechizos *menores* de ambos reinos; sin embargo, no tiene ninguna lista básica de hechizos propiamente suya. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas, el aprendizaje de hechizos y las habilidades de subterfugio. Es difícil que un conjurador aprenda a utilizar armas o armadura.

Un conjurador no puede llevar armadura, un yelmo o grebas y brazales cuando lance hechizos de Esencia. No puede llevar armaduras de metal, yelmo de metal o grebas y brazales de metal cuando lance hechizos de Canalización.

Erudito

Característica principal: Inteligencia

Bonificaciones por profesión:
+2 por nivel a la Percepción
+4 por nivel a todas las habilidades secundarias de conocimientos
+1 por nivel a todas las demás habilidades secundarias

Restricciones a los hechizos: No puede aprender hechizos.

Un erudito (sabio) es un personaje entrenado en la reunión y organización del conocimiento. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades secundarias (por ejemplo, las habilidades de conocimientos, Conocimiento de los Cielos, Evaluar, etc.). Los eruditos no pueden aprender ningún hechizo. La curiosidad de un erudito es su motivación para las aventuras.

Nota: *para los Directores de Juego que quieran limitar la magia en sus partidas en la Tierra Media, el erudito (o sabio) es una profesión que puede sustituir a la de mago o animista. Esto permite al jugador llevar un personaje intelectual sin tener que ser un lanzador de hechizos.*

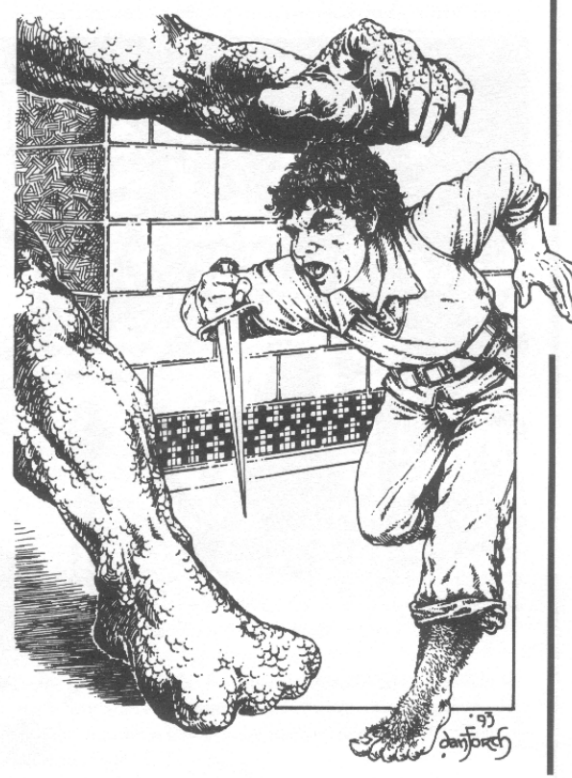
Hechicero

Característica principal: Inteligencia e Intuición

Bonificaciones por profesión:
+2 por nivel a todas las habilidades mágicas
+2 por nivel a la BO para los Hechizos básicos

Restricciones a los hechizos: Puede aprender listas de hechizos abiertas de ambos reinos. Calcular la media de INT e I para deducir los Puntos de Poder. (Apartado 5.6, pág. 36).

Un hechicero es un personaje entrenado en el lanzamiento de hechizos de ambos reinos; sin embargo, no tiene ninguna lista de hechizos básica que sea suya. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas y el aprendizaje de listas de hechizos. Es difícil que un hechicero pueda aprender a utilizar armas o armadura. Un hechicero no puede llevar armadura, yelmo o grebas y brazales cuando lance un hechizo de Esencia. No puede llevar armadura de metal, yelmo de metal o grebas y brazales de metal cuando lance un hechizo de Canalización.



Frodo apuñala en el pie a un Troll

Ladrón

Característica principal: Agilidad
Bonificaciones
por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades generales
+3 por nivel a todas las habilidades de subterfugio
+3 por nivel a la Percepción
Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de uno de los reinos (a su elección.). Sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º.

Un ladrón es un personaje entrenado en las artes del subterfugio. Su principal área de desarrollo son las habilidades de subterfugio.

Monje

Característica principal: Agilidad
Bonificaciones
por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades generales
+1 por nivel a todas las habilidades de subterfugio
+1 por nivel a todas las habilidades mágicas
+1 por nivel a todas las habilidades artísticas marciales
+1 por nivel a la Percepción
Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de ambos reinos. Sin embargo, sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º. Calcular la media de INT e I para deducir los Puntos de Poder.

Un monje es un personaje con cierto entrenamiento en el combate sin armas (Apartado A-6.2, pág. 218) y la mayoría de las demás categorías de habilidades. Su única área de desarrollo principal son las habilidades artísticas marciales, pero puede aprender hechizos menores de ambos reinos.

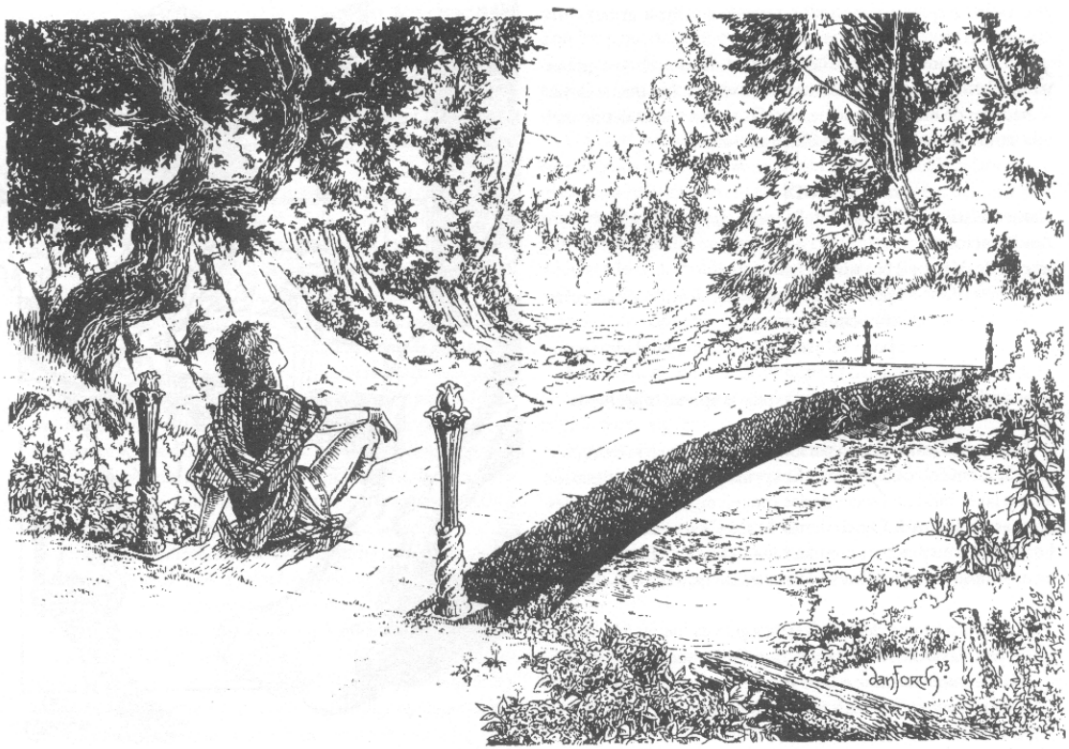
Monje Guerrero

Característica principal: Fuerza
Bonificaciones
por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades generales
+3 por nivel a todas las habilidades artísticas marciales +2 por nivel al Desarrollo Físico
Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de uno de los reinos (a su elección). Sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º.

Un monje guerrero es un personaje principalmente entrenado en las artes del combate sin armas. Sus principales áreas de desarrollo son el desarrollo físico, las habilidades artísticas marciales y la Defensa Adrenal (véase el Apartado A-6.2, pág. 218). Es difícil que un monje guerrero llegue a aprender a utilizar las habilidades de subterfugio, los hechizos, las habilidades mágicas o los idiomas. Tiene poco interés o aptitud para tales facetas.

Multiforme

Característica principal: Presencia
Bonificaciones
por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades de MM
+2 por nivel a todas las habs. artísticas marciales



Puente en Rivendel

Tabla de Puntos de Desarrollo para las Profesiones Opcionales

Categoría/habilidad	Bárbaro	Bribón	Civil	Conjurador	Erudito	Hechicero	Ladrón	Monje	Monje guerrero	Multiforme	Rastreador
Movimiento y Maniobra	1	2	0	0	1	0	2	0	0	1	2
Habilidades de armas	5	4	1	1	1	0	1	1	1	1	2
Habilidades generales	5	3	2	1	3	2	2	2	1	1	5
Habilidades de subterfugio	1	3	0	4	0	0	8	2	2	1	4
Habilidades mágicas	0	1	0	3	0	5	0	1	0	0	0
Desarrollo físico	3	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1
Idiomas	0	0	0	1	4	2	1	1	0	1	1
Listas de hechizos	0	0	0	4	0	5	0	2	0	0	0
Habilidades de artes marciales	0	0	0	0	0	0	0	3	5	3	0
Defensa adrenal	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	0
Habilidades secundarias*	0	0	11	0	5	0	0	0	0	0	0

* — Las habilidades secundarias pueden usar puntos de las categorías relacionadas (Apartado 24.0, pág. 90-91)

+2 por nivel al Desarrollo Físico
+5 por nivel a la habilidad de Cambiar de Forma

Restricciones a los hechizos: Sólo pueden aprender listas de hechizos abiertas de un reino (a su elección). Sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1°, 2° y 3°.

Un multiforme es un personaje que cambia de forma a la de un animal, conservando su personalidad humana normal (como Beorn en *El Hobbit). Sus* principales áreas de desarrollo son el combate sin armas y el desarrollo físico. En *El Señor de los Anillos,* los multiformes deben ser beórnidas capaces de convertirse en osos y deben tener una habilidad secundaria especial, Cambiar de Forma, que sólo ellos pueden desarrollar. Esta habilidad utiliza la bonificación de la característica de PRE, es un tipo de habilidad ME y puede desarrollarse utilizando Puntos de Desarrollo procedentes de cualquier categoría a razón de uno por uno.

Un multiforme puede intentar cambiar de forma voluntariamente (de humano a animal o de animal a humano). Los personajes deben hacer una maniobra estática:

- Hacer una tirada abierta de 1 - 100:
  + Su bonificación por Cambiar de Forma
  + 5 por cada asalto consecutivo que se concentra (Apéndice A-4, pág. 191)
  +20 si logra pasar una maniobra estática de Meditación
- Si el resultado es de 100+, tiene lugar la transformación.
- Si el resultado es de 76-99, no hay transformación, pero puede intentarlo de nuevo el siguiente asalto (los asaltos de concentración se mantienen).
- Si el resultado es inferior a 76, no hay transformación y el personaje pierde la concentración (debe volver a comenzar desde el principio los asaltos de concentración).

Un multiforme también tiene la posibilidad de cambiar de forma involuntariamente, de humano a animal, siempre que se enfada, es golpeado, o cae. Si esto sucede, actuará como una bestia salvaje (es decir, atacará al objetivo de su furia, fuera quien fuera quien le golpeara, o al blanco más cercano, a discreción del DJ).

Seguirá actuando como un animal salvaje hasta que logre pasar una tirada de Cambiar de Forma como se ha descrito más arriba (puede intentarlo una vez por asalto).

Las habilidades de un multiforme cambian en su forma animal:

- Las siguientes bonificaciones se *doblan:* Puntos de Vida, Percepción, Trepar, Rastrear, MM Sin Armadura y Forrajear.
- Las siguientes bonificaciones se mantienen *igual:* habilidades de conocimientos, comprensión de idiomas, habilidades artísticas marciales, Cambiar de Forma, Nadar, Acechar/Esconderse, Defensa Adrenal, Meditación, todas las bonificaciones por características y todas las bonificaciones a las TRs.
- Las siguientes bonificaciones se *reducen a la mitad:* Emboscar, Acrobacia, Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Contorsiones y Señales.
- Normalmente, no se puede utilizar ninguna de las demás bonificaciones y habilidades (a criterio del DJ).
- Su Clase de Armadura es Cuero.
- Todos los *impactos críticos* contra él se resuelven en la Tabla de Impactos Críticos para Criaturas Grandes CT-10 y CT-11 (pág. 239).
- Su BD equivale a su bonificación por AGI más 10 más su bonificación por Defensa Adrenal (Apartado A-6.2, pág. 218).
- *Su ataque* es o un ataque de Garras y Dientes (AT-5) o un ataque de Agarrar y Desequilibrar (AT-6). Su BO es 25 más su habilidad de artes marciales apropiada (Apartado A-6.2, pág. 218). El tamaño del ataque es un grado mayor que la habilidad de artes marciales utilizada en la BO del ataque (es decir, pequeño se convierte en medio, medio se convierte en grande y grande se convierte en enorme).
- No puede hablar ningún idioma humano, pero puede comprenderlo. Puede conversar de forma fluida con otros osos, y puede comunicarse en Grado 1 con los tejones y otras criaturas semejantes a los osos.

Rastreador

Característica principal: Constitución

Bonificaciones por profesión: +3 por nivel a todas las habilidades generales
+2 por nivel a todas las habilidades de subterfugio
+2 por nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de uno de los dos reinos (a su elección). Sólo puede lanzar hechizos de nivel 1°, 2° y 3°.

Un rastreador es un personaje entrenado en las habilidades que le ayudarán en su principal interés: explorar. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades generales, las habilidades de subterfugio y la Percepción.

A-6.2 • Artes Marciales y Defensa Adrenal

Las profesiones opcionales presentadas en el Apartado A-6.1 requieren una nueva categoría de habilidades (las artes marciales) y una nueva habilidad (la Defensa Adrenal). Un jugador que pretenda llevar a un monje, un monje guerrero o un multiforme (Apartado A-6.1, pág. 215-217) puede transferir (en base de uno por uno) cualquier número de sus grados de habilidad de adolescencia procedentes de sus habilidades de armas a su habilidad de Defensa Adrenal y/o a sus habilidades artísticas marciales de Novato.

Defensa Adrenal

Si un personaje no utiliza armadura ni escudo y se mueve al menos 1,5 metros durante un asalto, su bonificación de la habilidad de Defensa Adrenal se añade a su Bonificación Defensiva normal. Dicha bonificación se aplica al combate cuerpo a cuerpo, a los proyectiles y a los ataques de hechizos dirigidos de los que es consciente (es decir, no-se aplica a un ataque que le sorprenda). Ninguna de las profesiones originales de *El Señor de* los Anillos tiene puntos de desarrollo para esta habilidad. Tampoco hay ninguna característica que dé bonificación para esta habilidad.

Artes Marciales

La categoría de habilidades artísticass marciales consiste en seis habilidades de BO (Bonificaciones Ofensivas). El ataque de "Golpes" representa los ataques de artes marciales "duros", similares al Karate, mientras que los ataques de "Barridos" representan ataques de artes marciales "suaves", como el Judo.

Ninguna de las profesiones originales de *El Señor de los* Anillos tiene puntos de desarrollo para esta categoría de habilidades. Por cada tipo de ataque, la Tabla de Estadísticas de Artes Marciales muestra la característica que da bonificación, la tabla de ataque, el tamaño del ataque y el tipo de crítico. Ten en cuenta que cada bonificación de Novato debe ser superior a la correspondiente bonificación Normal, y que cada bonificación Normal debe ser mayor que la correspondiente bonificación de Experto.

Tabla de Estadísticas de Artes Marciales

Tipo de ataque	Bonif. por caract.	Tabla de ataque	Tamaño del ataque	Tipo de crítico
Golpes de Novato	FUE	AT-5	Pequeño	Impacto
Golpes Normales*	FUE	AT-5	Medio	Impacto
Golpes de Experto**	FUE	AT-5	Grande	Impacto
Barridos de Novato	AGI	AT-6	Pequeño	Presa
Barridos Normales#	AGI	AT-6	Medio	Presa
Barridos de Experto##	AGI	AT-6	Grande	Presa

*: La BO no puede ser superior a la BO de Golpes de Novato.
**: La BO no puede ser superior a la BO de Golpes Normales.
#: La BO no puede ser superior a la BO de Barridos de Novato.
##: La BO no puede ser superior a la BO de Barridos Normales.

A-6.3 • Características para Hembras

Tanto en nuestro mundo como en la Tierra Media, las mujeres suelen pesar menos que los hombres.

Ese es el resultado de una estatura media inferior, aunque en realidad las mujeres suelen ser más robustas. Como resultado, las mujeres de SA tienen una habilidad de carga inferior que se reflejará en su Penalización por Carga (Apartado 5.7, pág. 37).

Para equilibrar esta desventaja de los personajes femeninos de SA, podemos considerar el hecho de que las mujeres suelen ser tener unas constituciones más ágiles y resistentes que los hombres. Un Director de Juego puede añadir una bonificación +3 a la AGI o a la CON de cada personaje femenino (excepto las hembras hobbit). Esta bonificación de +3 debería ser asignada a la característica con menor bonificación (es decir, AGI o CON).

A-6.4 • Uso de la Hierba athelas

Esta sección describe una interpretación más detallada del uso de la hierba athelas (Tabla ST-5, pág. 256).

Cualquiera puede utilizar la athelas para eliminar un dolor de cabeza o para eliminar temporalmente los síntomas de un constipado. Pero sólo los verdaderos númenóreanos (es decir, los dúnedain y los númenóreanos negros) tienen posibilidades de utilizar la "Hierba del Hombre del Oeste" para llevar a cabo otros tipos de curación.

Dicha probabilidad se basa en el linaje del personaje según se describe a continuación:

Linaje	Posibilidad de curación	Tirada linaje
Númenóreano de sangre pura (sin ser miembro de la nobleza)	1 %	01-67
Nobleza menor númenóreana	2%	68-87
Nobleza mayor númenóreana	5%	88-97
Relación distante con la familia real	10%	98-99
Relación cercana con la familia real	20%	100*
En línea directa de sucesión	50%	100*
Monarca gobernante pero no coronado	70%	—
Monarca númenóreano negro coronado	80%	—
Monarca dúnadan coronado	90%	—

* — Tirar de nuevo: 01-83, el linaje tiene una "relación cercana con la familia real"; 84- 100, el linaje está "en línea directa de sucesión".

En caso de no tener información al respecto, el DJ puede tirar por el linaje del personaje dúnadan o númenóreano negro según se indica más arriba.

La athelas puede curar cualquier herida, pero no puede "dar la vida" (Apartado 17.0, pág. 74-75).

Si se falla al tratar de utilizar la athelas, se ha desperdiciado una dosis de hierba, pero no hay efectos secundarios y se pueden hacer más intentos si hay disponibles más dosis de la hierba.

Tabla de Características de Armas Opcionales

Arma	Pifia	Crítico principal	Crítico secundario	Alcance básico	Modif. especiales
De filo (se pueden utilizar con un escudo):					
Espada bastarda	1-4	Tajo	—	—	-5 BO
Hacha doble	1-5	Tajo	—	—	+5 BO (cota de malla/coraza), -5 BO (otras)
Armas a dos manos (no se pueden utilizar con un escudo):					
Espada bastarda	1-5	Tajo	Aplastamiento (B)	—	-5 BO
Hacha doble	1-6	Tajo	Aplastamiento (B)	—	+5 BO (cota de malla/coraza), -5 BO (otras)

A-6.5 • Modificaciones a los ataques elementales

Estas modificaciones opcionales hacen más efectivos los ataques elementales de rayo y de bola.

- En lugar de la modificación por distancia de +35 por 0-3 metros, utilizar un +50 si quien lanza el hechizo está tocando al blanco. En el caso de un hechizo de bola, un lanzador que esté tocando al blanco también sufrirá los efectos del hechizo.
- Si un personaje o criatura tiene un modificador por Resistencia al Calor (o al Frío), aplicarla tanto a las tiradas de ataques elementales como a cualquier crítico que tenga lugar como consecuencia de estos ataques.
- Aplicar las "Modificaciones Especiales" de la Tabla CST-3 (pág. 232) tanto a las tiradas de ataque como a cualquier crítico que tenga lugar como consecuencia de estos ataques.

A-6.6 • Aprendizaje de listas de hechizos

En las reglas normales de SA, cada Punto de Desarrollo gastado en aprender una lista de hechizos da al personaje una probabilidad del 20% de aprender la lista entera. En el caso de utilizar el material opcional que aparece en esta sección, el Director de Juego podrá eliminar el elemento aleatorio en el aprendizaje de las listas de hechizos.

Por favor, ten en cuenta que este método permitirá a los personajes de niveles bajos lanzar muchos más hechizos de los que podrían lanzar en las reglas normales.

Por cada Punto de Desarrollo que el personaje gaste en aprender en una lista de hechizos, aprenderá los dos hechizos de menor nivel que no conozca de esa lista. Por lo tanto, gastarse cinco Puntos de Desarrollo en una lista te seguiría permitiendo aprender los diez hechizos de esa lista automáticamente, pero con esta regla aprendes automáticamente dos hechizos por cada Punto de Desarrollo que te gastes. Naturalmente, un personaje sólo puede lanzar los hechizos de nivel igual o inferior al suyo propio.

Ejemplo: *Galadhil se gasta un Punto de Desarrollo en aprender la lista de hechizos Formas de la naturaleza (véase el ejemplo de la pág. 91). Como todavía no conoce ningún hechizo de esa lista, aprende automáticamente el primer hechizo, Matices, y el hechizo de segundo nivel, Tinieblas. Si se hubiera gastado dos Puntos de Desarrollo, habría aprendido los hechizos de nivel 1º, 2º, 3º y 4º.*

A-6.7 • Nuevas armas

Esta sección presenta dos armas opcionales que se pueden utilizar a una o dos manos. A continuación siguen las descripciones y estadísticas de dichas armas.

Espada Bastarda

Una espada bastarda es una espada pesada de doble filo que pesa en tomo a los 3 kilos; también es conocida como una espada de mano y media. Puede ser utilizada con la habilidad de armas de filo a una mano o con la habilidad de armas a dos manos. Su abreviatura es "eb", y cuesta 18 mp.

Hacha Doble

Un hacha doble es una pesada hacha de doble filo que pesa en torno a los 4,5 kilos. Puede ser utilizada con la habilidad de armas de filo a una mano o la habilidad de armas a dos manos. Su abreviatura es "hd". Las hachas dobles son bastante raras y normalmente no están disponibles en el mercado. Un personaje que desee adquirir este tipo de arma deberá probablemente adquirir primero su diseño y más tarde encargarla a una herrero de armas (al coste aproximado de 39 mp).

Nota: *Uno de los más famosos héroes humanos de la Primera Edad de la Tierra Media fue Húrin. Su arma es igualmente conocida: una pesada hacha doble que podía ser utilizada a una o a dos manos. En la Nirnaeth Arnoediad derribó a docenas de enemigos con el hacha, y dicen las leyendas que su acero humeaba debido a la negra sangre de los trolls.*



Doncella Hobbit

APÉNDICE • A-7
REGLAS DE CONVERSIÓN

A-7.1 • CONVERSIÓN DE SA BÁSICO A EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Es bastante fácil convertir un personaje de **SA Básico** a un personaje de SA, ya que los dos sistemas fueron diseñados para ser fácilmente compatibles.

USO DE LAS PLANTILLAS DE PERSONAJE

La forma más fácil de conversión es utilizar las plantillas de personaje descritas en el Apartado 3.0 (pág. 21). En primer lugar, determina qué Plantilla de Personaje de SA corresponde a tu tipo de personaje de ***SA Básico***. En el Apartado 3.0 (pág. 21) se encuentra una lista completa de las plantillas, y a continuación hay una tabla que proporciona nuestras sugerencias a la hora de convertir el personaje:

Personaje de SA Básico	**Plantilla de personaje correspondiente de SA**
Hobbit Explorador	Hobbit Explorador
Elfo Explorador	Elfo Silvano Explorador
Humano Guerrero	Rohir Guerrero
Enano Guerrero	Enano Guerrero
Elfo Guerrero	Elfo Sinda Guerrero
Humano Montaraz	Dúnadan Montaraz
Medioelfo Montaraz	Medioelfo Animista
Humano Bardo	Dorwinadan Bardo
Elfo Bardo	Elfo Noldo Bardo

A continuación, debes determinar el nivel y los puntos de experiencia de tu personaje en ***SA***. Para calcularlos, simplemente fíjate en los puntos de experiencia de tu personaje en ***SA Básico*** y consulta la siguiente tabla:

Puntos de Experiencia para SA Básico	Nivel de SA
Menos de 300	1°
300-599	2°
600-899	3°
900- 1199	4°
1200- 1499	5°
1500-2099	6°
2100-2699	7°
2700-3299	8°
3300-3899	9°
más de 3899	10°

Puntos de Experiencia de ***SA*** = 10,000 + [(Puntos de Experiencia de SA Básico/150) x 5,000].

Ahora, ya tienes tu Plantilla de Personaje para SA y su nivel y sus puntos de experiencia, también para SA. Sólo tienes que seguir las instrucciones del Apartado 3.1 para ir rellenando tu plantilla. Tú y tu DJ podéis modificar esta información si así creéis que se adapta mejor al personaje original de ***SA Básico***.

USO DEL SISTEMA DE CREACIÓN DE PERSONAJES DE SA

Para convertir tu personaje de ***SA Básico*** utilizando el sistema de creación de personaje de ***SA***, deberás hacer una fotocopia de la Hoja de Personaje (pág. 227) e ir rellenándola a medida que leas las instrucciones que hay en el resto de esta sección.

PROFESIÓN Y CULTURA/RAZA

Tu tipo de personaje de ***SA Básico*** te dirá la profesión y cultura/raza exactas para ***SA***. La única diferencia es que un elfo de ***SA Básico*** es un elfo silvano en ***SA***, y un humano en ***SA Básico*** es un dúnadan en ***SA***. Por ejemplo, un Hobbit Explorador de ***SA Básico*** se convertiría en un personaje de ***SA*** de profesión explorador y raza/cultura hobbit.

INFORMACIÓN GENERAL

Esta información incluye el nombre del personaje, su edad, género, estatura, color del pelo, color de los ojos, etc. Si no has determinado esta información durante tus aventuras en ***SA Básico***, puedes consultar la Descripción de Culturas y Razas del Apéndice A-2 (pág. 146-179) para tener algunas ideas.

CARACTERÍSTICAS

Deberás hacer las seis tiradas para conseguir los valores de las seis características de ***SA*** como se explica en el Apartado 19.0 (pág. 79). A continuación, asigna las tiradas corno se indica a continuación:

- Si tu personaje es un elfo silvano, debes asignarle una de tus tres tiradas más altas a la característica de Presencia.
- La tirada más alta debes asignarla a una característica que corresponda con la característica de tu personaje en **SA Básico** con la bonificación más alta (ver la siguiente tabla).
- La segunda tirada más baja la debes asignar a una característica que corresponda con la característica de tu personaje en SA Básico con la bonificación más baja.
- Como ya has determinado tu profesión en SA, puedes reemplazar su característica principal con un "90".

Característica de SA Básico	**Característica correspondiente en SA**
Fuerza	Fuerza, Constitución
Agilidad	Agilidad
Inteligencia	Inteligencia, Intuición, Presencia

CONVERSIÓN PARA EL PRIMER NIVEL

A continuación debes seguir el procedimiento descrito los Apartados 19.0-22.0 (pág. 79-87) para determinar tus bonificaciones por característica, bonificaciones por cultura o raza, tus idiomas, tu reino, tus opciones de historial, etc.

A continuación, debes desarrollar tus habilidades de la adolescencia y tus habilidades de aprendizaje como se describe en los Apar-



Arwen

Velocidad	Cambio Vital
Equilibrio	Mejora corporal
Camuflaje	Formas de la naturaleza, Ilusiones
Concentración	Mejora corporal
Análisis de Objetos	Conocimiento de Objetos
Clarividencia	Canalización Directa
Curación	Sendas de la Superficie
Suerte	no corresponde a ninguna lista de hechizos
Protección de Magia	Sendas de los Hechizos, Defensa mágica
Sustento	Creaciones
Calma	Calmar Espíritus
Encantar Animales	Maestría de los animales
Rayo de Fuego	Ley del Fuego

Conversión de Cada Nivel por Encima del Primero

Si tu personaje de **SA Básico** tiene más de 300 Puntos de Experiencia, deberías determinar su nivel para **SA** según se describe en la página anterior. A continuación deberás determinar sus habilidades (Apartado 24.0, pág. 90-91) una vez por cada nivel por encima del 1º. De nuevo, deberás asignar tus Puntos de Desarrollo durante el desarrollo del aprendizaje de forma que corresponda en el mayor grado posible con las asignaciones de habilidades de ***SA Básico***.

Aragorn



tados 23.0-24.0 (pág. 88-91). Deberás asignar tus puntos de desarrollo de la forma más parecida posible a las asignaciones de las habilidades de ***SA Básico***. La siguiente tabla proporciona la correspondencia entre las habilidades y hechizos de ***SA Básico*** y las habilidades y hechizos de ***SA***:

Característica de habilidad de SA Básico	**Habilidad y categorías correspondientes de SA**
BO Cuerpo a cuerpo	Armas de filo, armas contundentes, armas a dos manos, armas de asta
BO Proyectil	Armas arrojadizas, armas de proyectil
Generales	Categoría de habilidades generales
Subterfugio	Categoría de habilidades de subterfugio
Mágicas	Categoría de habilidades mágicas
Percepción	Percepción
Resistencia	Desarrollo Físico
Hechizos	Listas de hechizos

Hechizo de SA Básico	**Lista de hechizos correspondiente de SA**
Fuerza	Mejora corporal
Escudo	Mano de la Esencia

A-7.2 • Conversión de El señor de los anillos a Rolemaster

El Señor de los Anillos, El Juego de Rol de la Tierra Media (SA) proporciona seis profesiones y listas de hechizos hasta nivel 10. SA es compatible con *Rolemaster (RM)*, que incluye diecinueve profesiones y listas de hechizos hasta nivel 50 para dichas profesiones. Esta sección trata dos cuestiones principales:

1. Cómo utilizar las profesiones de *RM* dentro del entorno d e SA, y
2. Cómo convertir los personajes existentes de *SA* en personajes de RM.

USO DE LAS PROFESIONES DE RM EN SA

La mayoría de las profesiones de *Rolemaster* requieren listas de hechizos procedentes del Manual de Hechizos (el sistema de magia utilizado en *RM*). Por lo tanto, aunque se utilice *SA*, se debería utilizar el Manual de Hechizos para determinar qué listas de hechizos puede aprender un personaje de una determinada profesión de *Rolemaster*. Las profesiones de *Rolemaster* se pueden convertir fácilmente en profesiones de *SA*.

- Los luchadores, ladrones y montaraces de *RM* deben ser tratados como guerreros, exploradores y montaraces de *SA* (respectivamente).

- Los magos, ilusionistas, alquimistas, hechiceros y místicos de *RM* deberían ser tratados por igual en *SA* como magos en cuanto a su característica principal (Inteligencia), Puntos de Desarrollo (tabla CGT-4, pág. 246) y bonificaciones por profesión (tabla BT-6, pág. 245). Los clérigos, animistas, sanadores y astrólogos son tratados como animistas de *SA*.

- Los bardos de *RM* deben ser tratados como bardos de *SA*, aunque se debe utilizar la Presencia como característica principal.

- Los mentalistas, curanderos y videntes de *RM* usan la Presencia como característica principal, utilizan las bonificaciones por profesión de los animistas, y tienen los siguientes Puntos de Desarrollo: habilidades de armas: 1 PD; habilidades generales: 1 PD; habilidades de subterfugio: 1 PD; habilidades mágicas: 3 PD; Desarrollo Físico: 2 PD; Idiomas: 2 PD; Listas de hechizos: 5 PD).

- Los bribones de *RM* deberían ser tratados como guerreros de *SA*, pero utilizan los Puntos de Desarrollo de "Bribón" (Apéndice A-6.1, pág. 217).

- Tratar los monjes guerreros de *RM* como guerreros de *SA*, pero utilizando los Puntos de Desarrollo de "Monje Guerrero" (Apéndice A-6.1, pág. 217). También deberían utilizarse las reglas opcionales para artes marciales (Apéndice A-6.2, pág. 218).

- Los monjes de *RM* son tratados como montaraces de *SA*, pero utilizando los Puntos de Desarrollo de "Monje" (Apéndice A-6.1, pág. 217). También deberían utilizarse las reglas opcionales para artes marciales (Apéndice A-6.2, pág. 218).

CONVERSIÓN DE PERSONAJES DE SA A RM

Cuando utilices como Director de Juego algún material de *Rolemaster* en el entorno de *SA*, deberás tener en cuenta que, aunque *RM* y *SA* son compatibles, *RM* es más complejo y detallado que *SA*. Esta flexibilidad añadida a las capacidades de los personajes obligará al DJ a tomar ciertas decisiones a la hora de convertir personajes de *SA* en personajes de *RM*. Las siguientes son unas notas generales a la hora de hacer las conversiones:

- Un guerrero puede convertirse en un luchador de *RM*.
- Un explorador puede convertirse en un ladrón de *RM*.
- Un montaraz puede convertirse en un montaraz de *RM*.
- Un mago puede convertirse en un mago de *RM*.
- Un bardo puede convertirse en un bardo de *RM*; sin embargo, el reino de poder para los hechizos del bardo de *RM* será Esencia (es decir, hay que tratar sus hechizos como hechizos de Esencia, y por lo tanto el bardo tendrá acceso a las listas abiertas de Esencia, y no a las listas abiertas de Mentalismo).
- Un animista puede convertirse o en un clérigo de *RM* o en un animista de *RM*. El DJ puede decidir por uno de los dos basándose en la naturaleza del personaje y el uso de las listas de hechizos de *SA*, o puede dejar elegir al personaje.

Un DJ puede permitir otras conversiones de profesiones para los personajes apropiados. Por ejemplo, un guerrero que se haya concentrado en el uso de las armaduras ligeras y el sigilo podría obtener permiso para convertirse en un bribón de *RM*; un mago que utilice con frecuencia la lista de hechizos Ilusiones podría convertirse en un ilusionista de *RM*, un animista que se concentre en la curación podría convertirse en un sanador de *RM*; etc.

Tras la conversión, el desarrollo del personaje debería continuar siguiendo las reglas de desarrollo del personaje de *RM*. Sugerimos que el DJ permita a los personajes de *SA* mantener sus bonificaciones por profesión (tabla BT-6, pág. 245), aunque debería limitar esas bonificaciones hasta un máximo de nivel 10.

Alternativamente, un DJ podría decidir permitir a los personajes continuar utilizando las reglas de desarrollo de personajes de *SA*, pero debería convertir las listas de hechizos y utilizar las que se encuentran en el *Manual de Hechizos*.

Profesiones Opcionales de SA

Para convertir las profesiones opcionales presentadas en el Apéndice A-6.1 (pág. 214-217), puedes utilizar las siguientes reglas:

- Un bárbaro se puede convertir en un luchador de *RM*.
- Un ladrón se puede convertir en un ladrón de *RM*.
- Un conjurador se puede convertir en un bardo de *RM*. Debe escoger sus seis listas de base de entre las listas abiertas de Esencia y las listas abiertas de Canalización.
- Un civil se puede convertir en un personaje de *RM* Sin Profesión.
- Un explorador se puede convertir en un bribón de *RM* con los costes de PD del montaraz para las habilidades secundarias.
- Un monje se puede convertir en un monje de *RM*.
- Un bribón se puede convertir en un bribón de *RM*.
- Un erudito se puede convertir en una combinación de un bribón y un vidente de *RM* en cuanto a Puntos de Desarrollo. Utilizar el coste de PD más bajo de las dos profesiones para todas las habilidades secundarias y todos los idiomas, y utili-

zar el coste más alto de las dos profesiones para las demás habilidades. Sólo puede aprender listas de hechizos como un bribón.

- Un multiforme se puede convertir en un bribón de ***RM***, conservando las reglas especiales descritas en la sección 5.1.2.
- Un monje guerrero se puede convertir en un monje guerrero de ***RM***.
- Un hechicero se puede convertir en un hechicero, un místico o un astrólogo de ***RM*** (a elección del DJ). Las listas básicas de un hechicero no son las de la profesión de ***RM***. Por el contrario, debe elegir seis listas de base de las listas abiertas y cerradas de Canalización y de Esencia.

CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Las características de ***SA*** pueden convertirse directamente en sus características correspondientes de ***RM*** siguiendo la siguiente tabla:

Característica de SA	Característica correspondiente de RM
Fuerza	Fuerza
Agilidad	Agilidad, Rapidez
Constitución	Constitución
Inteligencia	Empatía, Razonamiento
Intuición	Intuición, Memoria
Presencia	Presencia, Autodisciplina

CONVERSIÓN DE GRADOS DE HABILIDAD

La mayoría de las habilidades de ***SA*** pueden convertirse directamente a las habilidades de ***RM*** con los mismos nombres. Las excepciones son las siguientes:

- La habilidad de MM de ***SA***, Sin Armadura, no tiene habilidad correspondiente en ***RM***. Puedes asignar los grados de esta habilidad a cualquier habilidad de maniobras con armadura de RM.

- Ciertas habilidades de ***SA*** (todas las habilidades de armas y la habilidad de Hechizos Dirigidos) corresponden a categorías de habilidades de ***RM***. Para cada una de estas habilidades, deberías doblar el número de grados de habilidad de ***SA*** y asignarlos a sus correspondientes habilidades de ***RM*** (no más de la mitad a una habilidad determinada de ***RM***).

CONVERSIÓN DE LISTAS DE HECHIZOS

Cuando conviertas un personaje a ***RM***, deberías examinar cuidadosamente las listas de hechizos "conocidas" por el personaje de ***SA***. Por cada lista de hechizos "conocida" de ***SA***, el DJ o el jugador interesado deberían elegir una de las siguientes opciones: 1) mantener la lista de hechizos de ***SA*** o 2) elegir una de las listas de hechizos correspondientes en ***RM*** (que aparecen más adelante en esta sección). Ambas elecciones están limitadas a hechizos de niveles 1-10.

Los personajes pueden aprender más listas o secciones de listas de hechizos normalmente disponibles para sus profesiones de RM.

"Conocer" una lista de SA cuenta como "conocer" una de sus correspondientes listas de RM (a elección del DJ o del jugador) para propósitos de aprender los hechizos de la lista de nivel 11-20 o superior. La siguiente tabla muestra la correspondencia entre las listas de hechizos de SA y las de RM.

Listas de hechizos de SA	Listas de hechizos correspondientes de RM
Listas abiertas de Esencia (todas son listas abiertas o cerradas de Esencia)	
Mano de la Esencia	Mano de la Esencia, Maestría de los Escudos
Sendas de los Hechizos	Maestría de las Runas, Sendas de la Anulación de los Hechizos
Maestría de los espíritus	Maestría de los Ánimos
Sendas de la Esencia	Sendas de la Detección, Sendas de la Indagación
Percepciones de la Esencia	Percepciones de la Esencia
Mejora corporal	Mejora Corporal, Escudos Elementales
Ilusiones	Ilusiones Menores, Sendas de la Invisibilidad
Sendas de Apertura	Sendas de la Destrucción de las Barreras
Listas de mago (todas son listas cerradas de Esencia o listas de mago)	
Ley del Fuego	Ley del Fuego
Ley del Hielo	Ley del Hielo
Ley de la Luz	Ley de la Luz
Ley del Agua	Ley del Agua
Ley del Viento	Ley del Viento
Ley de la Tierra	Ley de la Tierra
Cambio Vital	Cambio Viviente, Sendas de la Rapidez
Puente en las alturas	Puente en las Alturas
Listas de bardo (todas son listas de base de bardo)	
Conocimientos	Conocimientos
Control del Sonido	Control de los Sonidos, Proyección de los Sonidos
Canciones de Control	Canciones de Control
Conocim. de los Objetos	Conocimiento de los Objetos
Listas abiertas de Canalización (todas son listas abiertas o cerradas de Canalización, de base de clérigo o de base de animista)	
Maestría en la Detección	Maestría de la Detección, Sendas de la Localización, Conocimientos
Sendas de la Superficie	Sendas de los Golpes
Sendas de la Luz y del Sonido	Senda de la Luz, Senda del Sonido
Serenar Espíritus	Serenar Espíritus
Movim. de la Naturaleza	Movimiento de la Naturaleza, Movimientos en las Alturas
Protecciones	Protecciones, Conocimiento de la Naturaleza
Defensa mágica	Defensa Mágica, Rechazos
Conocim. de la Naturaleza	Conocimiento de la Naturaleza, Sendas del Clima, Leyes de la Naturaleza
Listas de animista (todas son listas abiertas o cerradas de Canalización, de base de clérigo, de base de sanador o de base de animista)	
Sendas de la Sangre	Leyes de la Sangre, Sendas de la Sangre
Sendas de los órganos	Leyes de los Organos, Sendas de los órganos, Leyes de los Nervios
Purificaciones	Purificaciones
Sendas de los Músculos y de los Huesos	Sendas de los Huesos, Sendas de los Músculos, Leyes de los Huesos, Leyes de los Músculos
Maestría de las plantas	Maestría de las Plantas, Maestría de las Hierbas
Canalización Directa	Maestría de la Vida, Sendas Comunes
Maestría de los animales	Maestría de los Animales, Convocaciones
Creaciones	Creaciones, Leyes de las Barreras
Listas de montaraz (todas son listas básicas de montaraz)	
Maestría de los caminos	Maestría de los Caminos
Sendas del Movimiento	Sendas de los Movimientos
Sendas de la Naturaleza	Senda de la Naturaleza, Murallas Interiores
Formas de la naturaleza	Formas de la Naturaleza

A-7.3 • Notas generales de cualquier conversión para cualquier JRF

Varios sistemas de reglas de JRF tienen sus propias "estadísticas", que siguen determinadas mecánicas del juego. Esta sección incluye notas para convertir las estadísticas de otros sistemas a estadísticas de ***SA***. Como existen tantos sistemas diferentes de JRF, hemos decidido restringir nuestras notas específicas a dos sistemas de JRF en particular: *Fantasy Hero* (un sistema basado en habilidades) y *AD&D* (un sistema basado en niveles). Como ***SA*** es un sistema basado en habilidades y niveles, el Director de Juego lo debería tener fácil para utilizar técnicas semejantes a las presentadas en esta sección a la hora de convertir las estadísticas de SA en estadísticas para otros sistemas.

Nota: *AD&D es una marca registrada de TSR (Lake Geneva, WI) para su juego de rol de fantasía, y nuestras referencias al mismo no indican en absoluto que ICE tenga licencia de TSR en cuanto a este o a ningún otro de sus productos.*

CONVERSIÓN DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS A FANTASY HERO

Fantasy Hero (FH), de Hero Games, forma parte de la familia de juegos de rol pertenecientes a la línea del **Sistema Héroe.** Utiliza un sistema de combate y magia totalmente diferente al **de *SA/RM***. La conversión de los personajes y criaturas de un sistema al otro requiere ciertas matemáticas pero, si juegas a ***SA/RM*** o a *Fantasy Hero*, la tarea no debería representar un gran obstáculo.

Tiempo

Durante el combate o en otras situaciones en las que el tiempo de juego es registrado de forma muy precisa, *Fantasy Hero* utiliza "turnos" de doce segundos divididos en "segmentos" de un segundo. ***SA/RM*** utilizan "turnos" de un minuto que están divididos en "asaltos" de diez segundos. Para la conversión del tiempo, recomendamos la siguiente tabla:

1 asalto de ***SA/RM*** = 3 segmentos de *FH*
1 turno de ***SA/RM*** = 18 segmentos de *FH* o 1,5 turnos de FH

Debido a la forma en que funciona la mecánica en cada uno de los juegos, nuestra guía de conversión de tiempo puede resultar inexacta.

Habilidades y Bonificaciones por Habilidades

Las habilidades de *Fantasy Hero* pueden convertirse a habilidades de ***SA*** simplemente comparando el nombre de la habilidad. Las bonificaciones se pueden convertir usando la siguiente tabla de conversión:

Bonificación +10 de ***SA*** = Bonificación +1 de *FH*

Armaduras y Armas

Como las habilidades de armas de ***SA*** están ampliamente definidas en términos de categorías, las conversiones son fáciles. Las categorías de armas de *Fantasy Hero* son bastante parecidas a las de ***SA***, así que simplemente utiliza las siguientes notas para encontrar el equivalente:

SA	Fantasy Hero
Armas de filo	Espadas
Armas contundentes	Hachas, mazas, martillo,s etc.
A dos manos	A dos manos
Armas de asta	Armas de asta
Armas de proyectil	Armas de proyectil
Armas arrojadizas	Arrojadizas, de proyectil

Características

El sistema de ***SA/RM*** emplea valores porcentuales (1-100) para describir las características de un personaje. *FH* utiliza un sistema abierto en el que gran parte de los valores se encuentran entre 5 y 20. Sugerimos la siguiente regla de conversión:

Característica de ***SA/RM*** = Característica de *FH* x 5
Carac. de *FH* = Carac. de ***SA***/5 (8 de puntuación mínima)

Por lo tanto, un personaje de *Fantasy Hero* con una puntuación mínima de 8 para su característica tendría entre 01 y 42 para su carácterística en ***SA/RM***. La siguiente tabla de conversión muestra cuál es la relación entre las características de ***SA/RM*** y las características de *FH*.

Si dos características de ***SA/RM*** se corresponder con una sola características de *FH* (es decir, DES, INT y EGO), se debe utilizar la característica más alta.

Carac. de *SA/RM*	Cara. de Fantasy Hero
FUE (Fuerza)	FUE (Fuerza)
AGI (Agilidad)	DES (Destreza)
CON (Constitución)	CON (Constitución), CUERPO.
INT (Inteligencia)	INT (Inteligencia)
I (Intuición)	EGO (Ego)
PRE (Presencia)	PRE (Presencia)
APA (Apariencia)	ATR (Atractivo)
Ra (Rapidez)	DES (Destreza)
Rz (Razonamiento)	INT (Inteligencia)
Me (Memoria)	INT (Inteligencia)
Em (Empatía)	EGO (Ego)

Conversión de Hechizos

No contamos con el espacio necesario para nombrar cada una de las listas de hechizos de ***SA/RM*** y sus correspondientes descripciones, ni este es el lugar para explicar el sistema de hechizos de *Fantasy Hero*. El modo de conversión más sencillo es la siguiente tabla, que relaciona los Puntos de Personaje gastados por el hechicero de *FH* en la elaboración del hechizo con las listas de hechizos "aprendidas" en ***SA/RM***.

1 lista de hechizos "aprendida" de ***SA/RM*** =10-15 Puntos de personaje en *FH*

Ten en cuenta que deben conservarse los temas comunes a la hora de realizar la conversión (por ejemplo, los hechizos de "fuego" deberían corresponderse con hechizos de la Ley del Fuego, etc.).

Conversión de Criaturas

Utiliza las siguientes equivalencias como guías para convertir las criaturas:

SA/RM	Fantasy Hero
Bonificación Ofensiva (BO)/15	OCV
Bonificación Ofensiva (BO)/10	Clase de daño

SA/RM	Fantasy Hero
Bonificación Defensiva (BO)/7	DCV
Clase de Armadura (CA)/2	ED y PD de resistencia
Clase de Armadura (CA)x2	ED y PD totales
Capacidad de movimiento/10	Mov. en pulgadas por fase
PV/10	CUERPO (mínimo 10)

Cuando hay dos características de *FH* para un solo resultado (por ejemplo, DE y PD para la Clase de Armadura), haz la media de las dos antes de convertir ese dato a ***RM/SA***. Cuando se dan dos relaciones de ***SA/RM*** para una sola característica (por ejemplo, la BO y la CA), se deben calcular los dos valores y a continuación hacer la media para hallar el valor final.

CONVERSIONES CON AD&D

AD&D utiliza un sistema de combate y de magia completamente diferente a los que se utilizan en ***RM/SA***. La conversión de personajes y criaturas entre un sistema y otro es algo trabajosa, pero si juegas a ***SA/RM*** o a *AD&D* la tarea no debe representar un obstáculo insalvable.

Una vez hayas determinado el nivel, la profesión y la cultura o raza del personaje, puedes emplear las Plantillas de Personaje de El Señor de los Anillos para convertir el personaje. Este proceso se explica en el Apartado 3.0 (pág. 21) y en el Apéndice A-7.1 (pág. 220-221).

Nivel

Para calcular el nivel del personaje en ***SA/RM***, multiplica el "nivel" de *AD&D* por 1,5. Esta es una regla orientativa, y el DJ debería examinar el personaje al completo para determinar si necesita algún ajuste.

Bonificaciones

Las características de *AD&D* se basan en un sistema 120, mientras que las características de ***SA/RM*** se basan en un sistema 1 - 100. Así que para obtener la bonificación para ***SA/RM***, lo único que tienes que hacer es multiplicar la bonificación de *AD&D* por cinco. Por ejemplo, una maza +3 en AD&D sería una maza +15 en términos de SA/RM.

Puntos de Vida

Para calcular los Puntos de Vida de ***SA/RM***, multiplica los "puntos de vida" de *AD&D* por 3 (por ejemplo, para totalizar los puntos de vida de una criatura).

Clase de Armadura

Utiliza las siguientes clases de armadura (CA) de *AD&D* para determinar la clase de armadura (CA) del personaje/criatura en ***SA/RM***. Si se utiliza un escudo, reducir la CA en uno antes de la conversión.

AD&D	*SA*	*RM*
CA 10	Sin Armadura	TA 1-4
CA 8	Cuero	TA 5-9
CA 6	Cuero Endurecido	TA 10-12
CA 4	Cota de Malla	TA 13-16
CA 2	Coraza	TA 17-20

Caract. de SA/RM	Bonif. a la caract. de SA/RM	Caract. de AD&D	Bonif. a la caract. de AD&D
102+	+35	20+	+5
101	+30	19	+4
100	+25	18	+3
98-99	+20	17	+2
95-97	+15	16	+2
90-94	+10	15	+1
75-89	+5	13-14	+1
25-74	0	9-12	0
10-24	-5	7-8	-1
5-9	-10	6	-1
3-4	-15	5	-2
2	-20	4	-2
1	-25	3	-3

Profesión y Cultura/Raza

Utiliza la "Clase de Personaje" de *AD&D* como guía para determinar la profesión del personaje de ***SA/RM***. La cultura/raza del Pj de ***SA/RM*** debería determinarse fácilmente; simplemente elige la cultura/raza de ***SA/RM*** que más se asemeje a la raza de *AD&D*.

Características

Hay una correspondencia de una a una entre las características de *AD&D* y las características de ***SA***, de forma que la conversión es sencilla.

Característica de SA	Características de AD&D
Fuerza	Fuerza
Agilidad	Destreza
Constitución	Constitución
Inteligencia	Inteligencia
Intuición	Sabiduría
Presencia	Carisma

AD&D	Normal en SA	Opcional en SA	Normal en RM/ Suplementos
Paladín	Montaraz	—	Montaraz/Paladín (I)
Bárbaro	Guerrero	Bárbaro	Guerrero/Bárbaro
Asesino	Explorador	Bribón	Bribón/Asesino (III)
Ilusionista	Mago	—	Ilusionista
Druida	Animista	—	Animista
Guardabosques	Montaraz	—	Montaraz
Bardo	Bardo	—	Bardo
Monje	Explorador	Monje guerrero	Monje guerrero
Guerrero	Guerrero	—	Guerrero
Clérigo	Animista	—	Clérigo, Sanador
Ladrón	Explorador	Ladrón	Ladrón
Mago	Mago	—	Mago, Alquimista
Guerrero/habs. psiónicas	Montaraz	Monje	Monje
Clérigo/habs. psiónicas	Montaraz	Conjurador	Curandero, Astrólogo
Ladrón/habs. psiónicas	Bardo	—	Bardo, Monje
Mago/habs. psiónicas	Mago	Hechicero	Mentalista, Místico
Guerrero multi-clase	Guerrero	Rastreador	Bribón
Ladrón multi-clase	Explorador	Bribón	Bribón
Druida multi-clase	Montaraz	Hechicero	Montaraz
Clérigo multi-clase	Monje	Hechicero	Astrólogo
Mago multi-clase	Bardo	Hechicero	Brujo

APÉNDICE • A-8
LECTURAS RECOMENDADAS

Este trabajo está basado en ***El Hobbit*** y ***El Señor de los Anillos***, y especialmente en los apéndices de *El Retorno del Rey*, el tercer volumen de la trilogía. Nos hemos esforzado sobremanera para no contradecir cualquier fuente de material original. Dado que el material de la colección de I.C.E. se basa en las historias de la Tercera Edad, ***El Señor de los Anillos*** es la fuente más importante.

El ***Silmarillion*** y los ***Cuentos Inconclusos*** pueden suministrar datos esenciales para las campañas que se ambienten en la Primera y Segunda Edad de la Tierra Media. La Primera de estas obras es clave para cualquier profundización desde el punto de vista cosmológico. La colección de ***El Señor de los Anillos*** está pensada para ambientaciones más tardías, pero aún así resultará útil para aquellos interesados en las épocas anteriores.

En Inglés:

Almgren, Bertil. *The Viking*. New York: Crescent Books, 1975, Copyright© 1975 A.B. Nordbok.

Beiser, Arthur. *The Earth*. New York: Time Inc., 1963. Copyright© 1962, 1963 Time Inc.

Carpenter, Humphrey. *Tolkien: A Biograohy*. Boston: Houghton Mifflin Co. 1977. Copyrightã Humphrey Carpenter.

Connolly, Peter. *Greece and Rome at War*. Hong Kong: Prentince Hall, Inc., 1981. Copyrightã 1981 Macdonald Phoebus, Ltd

Hitchcock, Susan Tyler. *Gather Ye World Things*. New York: Harper and Row, Publishers, 1980. Copyright© del texto de Susan Tyler Hitchcock. Copyright© de las ilustraciones de G.B. Mc Intosh.

Juluis, John, ed. *Great Architecture of the World*. Norwich, New York: Bonanza Books, 1971. Copyright© 1971 Norwich Press

Knauth, Percy. *The Metalsmiths*. New York: Time-Life Books, 1974. Copyright© Time-Life Books.

Langacker, Ronald W. *Fundamentals of Linguistic Analysis*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1972. Copyright© 1972 Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

Larkin, David, ed. *Giants*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1979. Copyright© Rufus Publications, Inc.

Leopold, A.Starker. *The Desert*. New York: Time Inc., 1962. Copyright© 1961, 1962 Time Inc.

Milne, Lorus J. And Margery. *The Mountains*. New York: Time Inc., 1962. Copyright© Time Inc.

Morgan, Gwyneth. *Life in a Medieval Village*. Cambridge: Cambridge University Press, 1975. Copyright© 1975 Cambridge University Press.

Norton-Taylor, Duncan. *The Celts*. New York: Time-Life Books, 1974. Copyright© 1974 Time Life Books.

Oman, Charles, KBE. *Castles*. London: Grea Western Railway, 1926.

Post, J.B., ed. *An Atlas of Fantasy*. New York: Ballantine Books, 1979. Copyright© 1973, 1979 J.B. Post.

Shepard, William R. *Shepard's Historical Atlas*. New York: Barnes and Noble Books, 1976. Copyright© 1964 Barnes and Noble Books.

Strachey, Barbara. *Journeys of Frodo*. New York: Ballantine Books, 1981. Copyright© 1981 Barbara Strachey.

Tolkien, J.R.R. *Pictures by J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin Col, 1979. Copyright© 1977 George Allen & Unwin Ltd.

Tolkien, J.R.R. *The Tolkien Reader*. New York: Ballantine Books, 1976. Copyright© 1966 J.R.R. Tolkien.

Tolkien, J.R.R y Donald Swann. *The Road Goes Ever On: A Song Cycle*, 2nd ed. Boston: Houghton Mifflin CO., 1978. Copyright© del texto 1962, 1978 George Allen & Unwin Ltd.; Copyrightã de la música 1967, 1978 Donald Swann; Copyright© 1967 J.R.R. Tolkien.

Thompson, A. Hamilton. *Military Architecture in Medieval England*. East Ardsley, Wakefield, West Yorkshire, England: EP Publisahing Limited, 1975.

Toy, Signey. *A History of Fortifications from 3000 B.C. to A.D. 1700*. London: Heinemann, 1955.

Tyler, J.E.A. *The New Tolkien Companion*. New York: Avon Books, 1978. Copyrightã 1976 J.E.A. Tyler.

En castellano

Day, David. *Bestiario de Tolkien*. Barcelona, Timun Mas 1992.

Fonstad, Karen Wynn, *El Atlas de la Tierra Media*. Barcelona: Timun Mas, 1993.

Foster, Robert. *Guía completa de la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro, 1999.

Hogarth, Peter. *Dragones*. Barcelona: Timun Mas, 1994.

Krege, William. *Manual de la Tierra Media*. Madrid: E.A., 1997.

Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos* (edición completa ilustrada por Alan Lee). Barcelona: Minotauro., 1993.

Tolkien, J.R.R. *Las Aventuras de Tom Bombadil*. Barcelona: Minotauro., 1994.

Tolkien, J.R.R. *El Libro de los Cuentos Perdidos*. Barcelona: Minotauro., 1990.

Tolkien, J.R.R. *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro., 1990.

Tolkien, J.R.R. *La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro., 1978.

Tolkien, J.R.R. *Las Dos Torres*. Barcelona: Minotauro., 1979.

Tolkien, J.R.R. *EL Retorno del Rey*. Barcelona: Minotauro., 1980.

Tolkien, J.R.R. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro., 1984. Copyright©

Tolkien, J.R.R. *Cuentos Inconclusos*. Barcelona: Minotauro., 1988.

Tolkien, J.R.R. *El Herrero de Wooton Mayor*. Barcelona: Minotauro., 1994.

Tolkien, J.R.R. *Egidio, el Granjero de Ham*. Barcelona: Minotauro., 1994.

Tolkien, J.R.R. *Arbol y Hoja*. Barcelona: Minotauro., 1997.

SR-1 – hoja de personaje

Nombre: _____
Raza / Cultura: _____
Profesión: _____ Edad: _____
Reino: _____ Género: _____
Altura: _____ Peso: _____
Pelo: _____ Ojos: _____
Conducta: _____
Personalidad: _____
Motivación: _____
Alineamiento: _____
Especial: _____

Listas de Hechizos:	Probabilidad
1) _____	[ ]
2) _____	[ ]
3) _____	[ ]
4) _____	[ ]
5) _____	[ ]
6) _____	[ ]
7) _____	[ ]
8) _____	[ ]
9) _____	[ ]
10) _____	[ ]

Idiomas:	Nivel
1) _____	____
2) _____	____
3) _____	____
4) _____	____
5) _____	____
6) _____	____
7) _____	____
8) _____	____

Características	Valor	Bonif. Normal	Bonif. Racial	Bonif. Total
Fuerza (FUE)	____	____	____	____
Agilidad (AGI)	____	____	____	____
Constitución (CON)	____	____	____	____
Inteligencia (INT)	____	____	____	____
Intuición (I)	____	____	____	____
Presencia (PRE)	____	____	____	____
Apariencia (APA)	____			

Penalización por carga: ____ = FUE ____ - Mod. Peso ____

Nivel Actual: _____
Puntos de Experiencia: _____
Puntos de Poder : _____
Armadura: _____

Escudo (+25 BD) ❑
Casco (Percepción -5) ❑
Brazales (-5 BO) ❑
Grebas (-5 MM) ❑

	Caract.	Objetos	Especial	Total
Bonif. Defensiva (BD)	AGI ____	____	____	____ BD
TR Esencia	INT ____	____	____	____ TR
TR Canalización	I ____	____	____	____ TR
TR Veneno	CON ____	____	____	____ TR
TR Enfermedad	CON ____	____	____	____ TR

Habilidad	Grados 5%	Grados 2%	Bonif. Grados	Bonif. Carac.	Bonif. Profesión	Bonif. Objeto	Bonif. Especial	Bonif. Especial	Bonif. Total
Movimiento y Maniobra									
Sin armadura	❑❑ — Máximo		____	AGI ____	xxxxx	____	____	+0	____ MM
Cuero	❑❑❑ — Número		____	AGI ____	xxxxx	____	____	-15	____ MM
Cuero endurecido	❑❑❑❑❑ — de		____	AGI ____	xxxxx	____	____	-30	____ MM
Cota de malla	❑❑❑❑❑ ❑❑ Grados		____	FUE ____	xxxxx	____	____	-45	____ MM
Coraza	❑❑❑❑❑ ❑❑ —		____	FUE ____	xxxxx	____	____	-60	____ MM
Habilidades de Armas									
De filo	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	FUE ____	____	____	____	____ BO
Contundentes	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	FUE ____	____	____	____	____ BO
A dos manos	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	FUE ____	____	____	____	____ BO
Arrojadizas	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	AGI ____	____	____	____	____ BO
Proyectiles	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	AGI ____	____	____	____	____ BO
Armas de asta	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	FUE ____	____	____	____	____ BO
Habilidades Generales									
Trepar	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	AGI ____	____	____	____	____ MM
Montar	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	I ____	____	____	____	____ MM
Nadar	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	AGI ____	____	____	____	____ MM
Rastrear	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	INT ____	____	____	____	____ ME
Habilidades de Subterfugio									
Emboscar	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	XXxxxxx	xxxxx	xxxxx	____	____ PE
Acechar / Esconderse	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	PRE ____	____	____	____	____ MM/ME
Abrir cerraduras	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	INT ____	____	____	____	____ ME
Desactivar trampas	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	I ____	____	____	____	____ ME
Habilidades mágicas									
Leer runas	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	INT ____	____	____	____	____ ME
Usar objetos	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	I ____	____	____	____	____ ME
Hechizos dirigidos	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	AGI ____	____	____	____	____ BO
Otras y Habilidades Secundarias									
Percepción	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	I ____	____	____	____	____ ME
Desarrollo físico	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	CON ____	____	____	+5	____ PE
BO Hechizos básicos			xxxxx	XXxxxx	____	____	____	____	____ BO
_____	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	____ ____	____	____	____	____ ____
_____	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	____	____ ____	____	____	____	____ ____

RS-2 hoja de daños

Combatiente / Personaje	Puntos de Vida perdidos	Puntos de Vida que se pierden por asalto	Sustracciones por bonificaciones	Nº de asaltos fuera de combate	Nº de asaltos hasta la muerte	Especial

RS-3 hoja de recuento de puntos de experiencia

PERSONAJE							
Puntos de Vida *(Según los Puntos de Vida perdidos)*							
Puntos por Críticos *(Según el nivel del contrincante y la gravedad del crítico)*							
Puntos por "Pieza" *(Según el nivel del contrincante y el nivel del personaje)*							
Puntos por Maniobra *(Según la dificultad de la maniobra)*							
Puntos por Hechizos *(Según el nivel del hechizo y el nivel del personaje)*							
Puntos Diversos							
Puntos de Viaje *(Según el número de kilómetros viajados)*							
SUMA PARCIAL							
Puntos por Idea *(Se basan en la mitad de los puntos totales del grupo)*							
TOTAL							

APÉNDICE • A-10 — LAS TABLAS

CST-1 Tabla de Características de las Armas

Arma	Pifia	Crítico princ.	Crítico secund.	Alcance básico†	Peso	Modificaciones especiales
De filo (pueden usarse con escudo)						
Espada ancha	1-3	TA	—	—	2	—
Daga	1	PE(C)	—	5	0,5	-15 BO contra cota de malla/coraza
Hacha	1-4	TA	—	5	2,5	+5 BO contra cota de malla y coraza.
Cimitarra	1-4	TA	—	—	2	-5 BO contra cota de malla/coraza, +5 BO contra las demás
Espada corta	1-2	TA	—	1	3	-10 BO contra cota de malla/coraza, +10 BO contra las demás
Contundentes (pueden usarse con escudo)						
Garrote	1-4	AP(D)	—	0,6	2,5	-10 BO
Maza	1-2	AP	—	1,5	2,5	—
Maza de combate	1-8	AP	PE(A)	—	2,5	+ 10 BO. Se recibe un crítico "B" si hay pifia
Red	1-6	PR	—	3	1,5	Se usa la tabla AT-6, ataques medios.
Martillo de guerra	1-4	AP	—	3	2,5	+5 BO
Látigo	1-6	PR(C)	TA(A)	—	1,5	-10 BO, se puede usar a partir de 3 m. de distancia
Armas de asta a 1 mano (se usa la tabla de armas de filo con un escudo, 0 la tabla de armas a 2 manos con un + 10 a la BO)						
Jabalina	1-4	PE	—	9	2	-10 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Lanza	1-5	PE	TA(A)	6	2,5	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Armas de asta a 2 manos (Se usa la tabla de ataques a 2 manos)						
Lanza de caballería	1-7	PE	DE	—	5	+ 15 BO, se recibe un crítico "B" si hay pifia
Alabarda	1-7	TA	PE	—	3,5	5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Armas a 2 manos (no se pueden usar con escudo)						
Hacha de combate	1-5	TA	AP	—	3,5	+ 5 BO contra cota de malla/coraza, -5 contra las demás
Mayal	1-8	AP	PE	—	3	+ 10 BO, se recibe un crítico "C" si hay pifia
Cayado	1-3	AP	—	—	2	-10 BO
Espadón (a 2 manos)	1-5	TA	AP	—	4	—
Armas de proyectil (no pueden usarse en cuerpo a cuerpo)						
Boleadoras	1-7	PR	AP(A)	12	1,5	-5 BO, se recibe un crítico "B" si hay pifia
Arco compuesto	1-4	PE	—	22,5*	1,5	Carga (l), o recarga(0) con -25 a la BO
Arco corto	1-4	PE	—	18*	1	Carga (1) , o recarga(0) con -10 a la BO
Arco largo	1-5	PE	—	30*	1,5	Carga (1) , o recarga(0) con -35 a la BO
Ballesta	1-5	PE	—	27	4	Carga (2) , + 20 BO, hasta a 15 m. de distancia
Honda	1-6	AP(D)	—	15*	0,25	Carga (1), puede usarse con escudo

* — Uno no puede moverse con estas armas cargadas y listas para disparar. Pueden llevarse en las manos y ser disparadas como si se hubiese recargado en el mismo asalto (se aplica la penalización).

†: Todas las armas que no son de proyectil y que tienen un alcance básico son tratadas como "armas arrojadizas" (a efectos de habilidades) cuando se usan como proyectiles.

Pifia — alcance de la pifia: si la tirada de ataque, previa a modificadores, es menor o igual que este número, el ataque falla y debe hacerse una tirada en la tabla de pifias correspondiente.

AP: Crítico de aplastamiento
PR: Crítico de presa
DE: Crítico de desequilibrio
PE: Crítico de perforación
TA: Crítico de tajo

Crítico principal: El tipo de crítico que inflige el arma; una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no figura ninguna, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo (si el máximo es "B" y sale un "C", se aplica un "B").

Crítico secundario: Si se obtiene un crítico mayor que "B", entonces se inflige un segundo crítico del tipo indicado, además del primario. Este crítico secundario es os niveles menos severo que el indicado por el resultado del ataque. (Por ejemplo, un resultado "E", da un crítico secundario "C", uno "C" da un crítico secundario "A"). Se hacen tiradas separadas para cada crítico.

Alcance básico: Es el alcance básico en metros del arma que debe ser arrojada o disparada. El corto alcance va desde 0,3 m. hasta el alcance básico, y no hay modificación ala BO. El alcance medio va desde el alcance básico hasta el doble de dicho alcance básico, con una modificación de -25 a la BO. El largo alcance va desde el doble hasta el triple del alcance básico la modificación a la BO es de -50. El alcance máximo está entre el triple y cuatro veces el alcance base y la modificación a la BO es de -75. Las armas de proyectil no pueden ser empleadas si quien las esgrime está envuelto en combate cuerpo a cuerpo. La tabla que viene a continuación resume los diferentes alcances.

Alcance Básico	Alcance Corto (+ 0 a la BO)	Alcance Medio (-25 a la BO)	Alcance Largo (-50 a la BO)	Alcance Máximo (-75 a la BO)
0,6	0,3-0,6	0,7-1,2	1,3-1,8	1,9-2,4
1	0,3-1	1,1-2	2,1-3	3,1-4
1,5	0,3-1,5	1,6-3	3,1-4,5	4,6-6
3	0,3-3	3,1-6	6,1-9	9,1-12
4,5	0,3-4,5	4,6-9	9,1-13,5	13,6-18
6	0,3-6	6,1-12	12,1-18	18,1-24
9	0,3-9	9,1-18	18,1-27	27,1-36
12	0,3-12	12,1-24	24,1-36	36,1-48
15	0,3-15	15,1-30	30,1-45	45,1-60
18	0,3-18	18,1-36	36,1-54	54,1-72
22,5	0,3-22,5	22,6-45	45,1-67,5	67,6-90
27	0,3-27	27,1-54	54,1-81	81,1-408

Tabla de Carac.de Combate CST-1

AT-1 Tabla de Ataque con Armas de Filo

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	---------- Posible pifia ----------				
09-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	10	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

AT-2 Tabla de Ataque con Armas Contundentes

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	---------- Posible pifia ----------				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

AT-3 Tabla de Ataque con Armas a 2 Manos

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	---------- Posible pifia ----------				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20C	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

AT-1 Tabla de Ataque con Proyectiles

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	---------- Posible pifia ----------				
09-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

Críticos: A: La tirada del crítico se modifica en -20
B: La tirada del crítico se modifica en -10
C: La tirada del crítico se modifica en 0
D: La tirada del crítico se modifica en + 10
E: La tirada del crítico se modifica en + 20

El tipo de crítico le determina el arma que se usa en cada caso (ver la tabla CST-1)

Modificadores: BO del atacante - BD del defensor.
+ 15: .. ataque por el flanco.*
+ 20: .. ataque por la espalda (además de la bonif. de ataque por el flanco).*
+ 20: .. defensor sorprendido.*
+ 20: .. defensor aturdido.*
-10: .. por cada 3 metros que se haya movido el atacante.
-30: .. si el atacante desenvaina o cambia de sitio armas, o si embraza un escudo.
-20: .. si el atacante ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida.
- variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar
* — *no aplicable a proyectiles o armas arrojadizas.*

CST-2 Tabla de Características de los Animales

Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla de ataque	Crítico principal	Crítico secundario
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)
Cuerno/colmillo/aguijón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Apresar/agarrar/fagocitar/tragar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Embestida/topetazo/golpe/porrazo	(Em) o (Go)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	—
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caída/aplastar†	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/patada‡	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	—
Lucha libre/placar‡	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	—

AP: Crítico de aplastamiento. PE: Crítico de perforación. PR: Crítico de presa
TA: Crítico de tajo. DE: Crítico de desequilibrio.

Crítico principal: el tipo de crítico que inflige el arma, una letra entre paréntesis indica el máximo crítico que puede obtenerse (si no se da un máximo, es que se trata de un "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo.

Crítico secundario: si se obtiene un crítico más alto que un "A", entonces se inflige un crítico de este tipo además del crítico principal. Este crítico secundario es un paso menos grave que lo indicado por el resultado del ataque (por ejemplo, un resultado "E" da un crítico secundario "D", uno "C" daría un "B", etc.). Se tiran los dados por separado para cada crítico. Una letra entre paréntesis indica el máximo nivel de crítico que es posible obtener (si no hay letra, el máximo será "D").

* — Sólo los ataques de animales "grandes" y "enormes" obtienen el crítico secundario que se lista para estos ataques.

† — Si un personaje cae, se tira por este ataque, sumando a la tirada el número de metros que cae y restando (sólo) la agilidad del personaje. El "tamaño" del ataque se basa en la distancia de la caída: 1 a 3 m. (pequeño), 3,1 a 15 m. (mediano), 15,1 a 30 m. (grande), más de 30 m. (enorme).

‡ — Estos tipos de ataque son para ataques cuerpo a cuerpo. La BO del atacante es la suma de sus bonificaciones de fuerza y agilidad.

AT-5 Tabla de Ataque con Garras y Dientes

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	---------- Ataque fallido ----------				
09-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	1
51-55	0	0	0	0	2
56-60	1	0	0	1	4
61-65	1	1	1	2	5T
66-70	2	2	2	4	6T
71-75	3	3	3	5	8T
76-80	4	4	5	7T	9A
81-85	5	5	7T	9T	10A
----- Max. resultados Ataques animales diminutos -----					
86-90	6	6T	8T	10A	12A
91-95	6T	7T	9A	11A	13B
96-100	7T	8A	10A	12A	14B
101-105	7A	9A	11A	13B	15B
----- Max. resultados Ataques animales pequeños -----					
106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D
----- Max. resultados Ataques animales medianos -----					
121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E
------ Max. resultados Ataques animales grandes ------					
136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E
----- Max. resultados Ataques animales enormes ------					

AT-6 Tabla de Ataque de Agarrar y Desequilibrar

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	---------- Ataque fallido ----------				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
----- Max. resultados Ataques animales diminutos -----					
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
----- Max. resultados Ataques animales pequeños -----					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
----- Max. resultados Ataques animales medianos -----					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
------ Max. resultados Ataques animales grandes ------					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
----- Max. resultados Ataques animales enormes ------					

Críticos: T: La tirada del crítico se modifica en -50
A: La tirada del crítico se modifica en -20
B: La tirada del crítico se modifica en -10
C: La tirada del crítico se modifica en 0
D: La tirada del crítico se modifica en + 10
E: La tirada del crítico se modifica en + 20
El tipo de crítico lo determina el ataque animal que se usa en cada caso (véase la tabla CST-2)

Modificadores: + BO del atacante - BD del defensor.
+15 ... ataque por el flanco.
+20 ... ataque por la espalda (+ la bonif. de ataque por el flanco).
+20 ... defensor sorprendido.
+20 ... defensor aturdido.
-10 ... por cada 3 metros que se haya movido el atacante.
-30 ... si desenvaina o cambia de sitio armas, o si embraza un escudo.
-20 ... si el atacante ha perdido más de la mitad de sus PV.
- variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar (ver 6.62)

AT-9 Tabla de Ataques de Hechizos Básicos

Tirada	Cota y Coraza	Cuero	Sin armadura	Tirada
SM 01-02	F	F	F	01-02
03-04	F	F	F	03-04
05-08	F	F	+70	05-08
09-12	F	F	+65	09-12
13-16	F	+45	+60	13-16
17-20	+45	+40	+50	17-2
21-24	+40	+35	+45	21-24
25-28	+35	+30	+35	25-28
29-32	+30	+25	+30	29-32
33-36	+25	+20	+20	33-36
37-40	+20	+15	+15	37-40
41-44	+15	+10	+5	41-44
45-48	+10	+5	0	45-48
49-52	+5	0	0	49-52
53-56	0	0	-5	53-56
57-60	0	-5	-10	57-60
61-64	-5	-5	-15	61-64
65-68	-5	-10	-20	65-68
69-72	-10	-15	-25	69-72
73-76	-25	-20	-30	73-76
77-80	-30	-25	-35	77-80
81-84	-35	-30	-40	81-84
85-88	-40	-35	-45	85-88
89-92	-45	-40	-50	89-92
93-96	-50	-45	-55	93-96
SM 97-99	-65	-65	-65	97-99
SM 100	-90	-90	-90	100

Nota. Los resultados numéricos de esta tabla son modificadores a la tirada de resistencia que debe realizar el blanco (ver la tabla TTR). Una F significa fallo del hechizo y deberá hacerse una tirada de fallo de hechizo (ver la tabla FT-3, pág. 240)

Para hechizos de Canalización. Si el blanco lleva armadura de cuero, se usa la columna "Sin armadura"; si el blanco lleva cota de malla o coraza, se modifica la tirada de ataque en -10

Modificadores según la distancia

+30 ..... contacto
+10 ..... de 0 a 3 m.
0 ..... de 3,1 a 15 m
-10 ..... de 15,1 a 30 m
-20 ..... de 30,1 a 100 m
-30 ..... de 100,1 m. en adelante.

Modificadores del Atacante: + bonificación ofensiva de hechizos básicos del atacante menos el nivel del hechizo.

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

Modificadores del Blanco:

-10 a -30 ..... si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ)
+10 ..... si el blanco está estático (sin moverse en absoluto).

Otros modificadores: Decisión del DJ u objeto, hechizo o capacidad especial.

TTR — Tabla de Tiradas de Resistencia

Nivel del blanco	Nivel del atacante* 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
0	55	60	65	70	75	78	81	84	87	90	92	94	96	98	100	
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

* — Para los hechizos el nivel del atacante es el nivel de quien realiza el hechizo.
** — Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del blanco lo reduce en 1.
Para resistir, la tirada de resistencia (TR) del blanco debe ser mayor o igual que el número dado aquí arriba.
Nota: Todas las tiradas de Resistencia son abiertas.

Modificadores a la Tirada de Resistencia: + la bonificación apropiada del blanco a la TR.
-90 a + 70 ... modificación resultante de la tirada de ataque básico de hechizo.
-50 ..... blanco voluntario
Otros modificadores: Decisión del DJ u objeto, hechizo o capacidad especial.

CST-3 Tabla de Características de los Hechizos

Hechizos	Crítico principal	Crítico secundario	Modificadores especiales
Rayo de descarga	EL	—	+10 BO contra cota de malla y coraza.
Rayo de agua	IM	—	-10 BO contra coraza y cuero endurecido.
Rayo de hielo	IM	FR	-5 BO contra coraza y cuero endurecido.
Rayo ígneo	CA	—	—
Relámpago	EL	IM	+ 10 BO contra cota de malla y coraza.
Bola de frío	FR	—	—
Bola de fuego	CA	—	—

Crítico principal: El tipo de crítico producido por el hechizo, una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no hay dicha letra, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo se resuelven como si fuesen el máximo (es decir, si el máximo es "C" y se obtiene un "E", se resuelve como "C").
CA: Calor. EL: Electricidad. FR: Frío. IM: Impacto
Crítico secundario: Si se obtiene un crítico más alto que "B", entonces se produce un segundo crítico de este tipo, además del principal. Este crítico secundario será de dos niveles menos que el indicado en el resultado del ataque. (Por ejemplo, un crítico "E" produce un crítico secundario "C", un "C" produce un "A"). Sólo se hace una tirada de críticos.

AT-7 Tabla de Ataque de Hechizos de Rayo

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-02	F	F	F	F	F
03-10	F	F	F	F	F
11-20	F	F	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
— Resultados máximos para Rayos de Descarga —					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
— Resultados máximos para Rayos de Agua —					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
— Resultados máximos para Rayos de Hielo —					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
— Resultados máximos para Relámpagos y Rayos Ígneos —					

Nota: Una F significa un fallo en el hechizo y requiere una tirada de fallo de hechizo (ver tabla FT-3)
SM: tirada sin modificar.
Modificadores según la distancia:
+35 ..... de 0 a 3 m. -40 .... de 30,1 a 60 m.
0 ..... de 3,1 a 15 m. -55 .... de 60,1 a 100 m.
-25 ..... de 15,1 a 30 m. -75 .... de 100,1 m. en adelante.
Modificaciones del Blanco: menos la bonificación por Agilidad.
-10 a -60 ..... si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).
-20 ..... si el blanco tiene un escudo que se encara al ataque.
Modificadores del Atacante: + BO de hechizos dirigidos del atacante.
+20 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 4 asaltos.
+10 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 3 asaltos.
+0 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 2 asaltos.
-15 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 1 asalto.
- 30 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 0 asaltos.

AT-8 Tabla de Ataque de Hechizos de Bola

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-04	F	F	F	F	F
05-08	F	F	F	F	F
09-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
SM 97-99	19D	18D	17D	16D	28D
SM 100	22E	21E	20E	19E	34E

Nota: Una F significa un fallo en el hechizo y requiere una tirada de fallo de hechizo (ver tabla FT-3)
SM: tirada sin modificar.
Modificadores según la distancia:
+35 ..... de 0 a 3 m. -40 .... de 30,1 a 60 m.
0 ..... de 3,1 a 15 m. -55 .... de 60,1 a 100 m.
-25 ..... de 15,1 a 30 m. -75 .... de 100,1 m. en adelante.
Modificaciones del Blanco: menos la bonificación por agilidad si se da cuenta de que el hechizo está a punto de surtir efecto
o
-10 a -80 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).
Modificadores del Atacante: + BO de hechizos básicos del atacante.
+20 .... si el blanco se encuentra en el punto central de la zona en la que tiene efecto el hechizo.
+20 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 4 asaltos.
+10 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 3 asaltos.
+0 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 2 asaltos.
-15 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 1 asalto.
- 30 .... si quien realiza el hechizo lo prepara durante 0 asaltos.
Otros modificadores: Decisión del DJ o por objeto, hechizo o capacidad especial.

	CT-6 Tabla de Críticos de Calor	CT-7 Tabla de Críticos de Frío	CT-8 Tabla de Críticos de Electricidad	CT-9 Tabla de Críticos de Impacto
-49 – 05	Aire caliente. -0 PV.	Fresca brisa. -0 PV.	Pelos de punta. -0 PV.	Ni un rasguño. -0 puntos de vida.
06 – 20	Fuerte calor con pocos efectos. -3 PV	Golpe frío. -3 PV. Si no se lleva puesta una capa o armadura, aturdido	Pequeña descarga. 3 PV Si se lleva armadura de metal, aturdido1 asalto.	Un golpe sesgado. -5 PV
21 – 35	Quemaduras leves. -8 PV. Pérdida de 1 punto de vida más por asalto.	Congelación leve. -7 PV. Pérdida de 1 PV más por asalto.	Explosión de luz. Aturdido durante 1 asalto.	Tambaleante debido a un golpe en el costado. -10 PV. Aturdido 1 asalto.
36 – 50	Cegado por un humo ardiente. -12 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Congelación. -5 PV Pérdida de 2 PV. más por asalto y -10 a la actividad.	Descarga moderada. -6 PV. -5 a la actividad. Si se lleva armadura de metal, aturdido durante 2 asaltos.	Golpe en el hombro. La víctima gira y retrocede 3 mts. -12 PV. Si no lleva armadura, aturdido 2 asaltos.
51 – 65	La ropa comienza a arder y tarda 2 asaltos en apagarse. -12 PV. -8 PV por cada asalto ardiendo. Aturdido 1 asalto.	Impacto fuerte aunque bajo. Aturdido 1 asalto. Destruida la cobertura en los pies. Si no estaban protegidos, congelación. -30 a la actividad	Descarga potente. -9 PV -10 a la actividad. Aturdido 1 asalto. Si se lleva armadura de metal, aturdido 3 asaltos.	Golpe en la pierna. Derribado, pérdida de 8 PV. Si no lleva armadura en la pierna, aturdido 2 asaltos.
66 – 79	Derribado por un tremendo impacto. Todos los recubrimientos y protecciones orgánicos de pies y pantorrillas destruidos. -10 PV	Golpe bajo. Aturdido durante 1 asalto. Destruido cualquier tipo de calzado y protección de los pies. Si se va descalzo, congelación, -30 a la actividad.	Impacto en el brazo que sostiene el escudo. -12 PV. -20 a la actividad. Si se lleva armadura metálica y no se tiene escudo, inconsciente1 día entero.	Porrazo en el brazo del escudo. -10 PV. Escudo aplastado e inútil. Si no se lleva escudo, brazo roto y aturdido durante 3 asaltos.
80	Impacto en la cabeza. El rostro horriblemente quemado. Inconsciente. -15 PV. Pérdida de 5 PV. Más por asalto. Si no se lleva yelmo, un mes en coma.	Impacto helado en la cabeza. En coma durante un mes (y gran resfriado). Pérdida de la nariz a consecuencia de congelación grave y trauma.	Un impacto en el costado devasta el sistema nervioso. Graves resultados traumáticos. La víctima será un vegetal durante 1 mes.	Golpe en la cabeza. -12 PV. El yelmo destrozado. Derribado e inconsciente durante 1 día. Sin yelmo, cráneo fracturado y muerte en 3 asaltos.
81 – 86	El fuego se apodera de la espalda. Derribado. Toda la materia orgánica en la espalda queda destruid. Pérdida de 2 PV. por asalto. Aturdido durante 1 asalto.	Impacto en una pierna. Derribado. Aturdido 3 asaltos. Si no se llevan grebas, congelación, la parte inferior de la pierna inútil y -40 a la actividad.	Golpe en el brazo que sostiene el arma. Músculos y cartílagos destrozados. El brazo inútil, pérdida de 1 PV por asalto. Aturdido durante 6 asaltos.	Golpe a la parte superior de la pierna. Músculos desgarrados. -15 PV -10 a la actividad. Sin armadura en la pierna, -20 a la act. y aturdido 3 asaltos.
87 – 89	Impacto en la cabeza. Cegado durante 6 asaltos. Cualquier protección orgánica de la cabeza (sombrero, casco, yelmo) destruida. Si no lleva yelmo, toda la cabellera quemada.	Impacto en la zona del cuello. Inconsciente. Pérdida de la oreja (oído externo). Si no se lleva armadura en el cuello, congelación de éste y muerte tras 9 asaltos de inactividad.	Completamente cubierto por la electricidad. Todo el sistema nervioso reorganizado. Cae y yace en estado de shock durante 12 asaltos antes de morir.	Impacto en la zona del cuello. -12 PV Aturdido durante 5 asaltos. Pérdida del habla durante 1 semana. Si no se lleva armadura en el cuello la pérdida del habla es permanente.
90	La cabeza convertida en un fragmento carbonizado. Tristemente, se muere de inmediato debido a este inaceptable estado.	Un impacto congela y seca la cabeza. Muerte en 2 asaltos. El cerebro y el cráneo quebradizos y sin vida.	Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo de cuero, queda destruido y en coma 2 semanas. Si no, muerte instantánea.	Golpe en el cuello. Paralizado de los hombros hacia abajo. -20 PV. La víctima se pone melancólica.
91 – 96	El brazo que sostiene el escudo frito. Cualquier escudo queda destruido, junto con la mano. Aturdido 5 asaltos. Si no se lleva escudo, perdida del brazo e inconsciente.	Muslo congelado. Aparte de la congelación, hueso roto. Pérdida de 5 PV. por asalto. -30 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.	Impacto en el pecho. Si se lleva armadura metálica, ésta se funde y no se podrá quitar. Si no, inconsciente durante 6 horas.	Golpe en una rodilla. La rodilla dislocada. Cartílagos y tendones desgarrados. -15 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 9 asaltos.
97 – 99	Quemadura en la parte superior de la pierna. Pierna inutilizada debido a la destrucción de tejido muscular. Pérdida de 2 PV. por asalto. -60 a la actividad. Aturdido durante 6 asaltos.	Un impacto lateral congela y hace astillas la pelvis. Muerte en 12 asaltos debido al trauma y las lesiones del sistema nervioso.	Electrificante experiencia. Colapso cerebro debido a un shock general y quemaduras de superficie. Desmayado y muere en 6 asaltos.	Impacto en el abdomen. -18 PV. Aturdido durante 12 asaltos. Sin armadura en el abdomen muere en 6 asaltos por órganos destruidos.
100	Impacto en el cuello que funde las vértebras y pega la piel a la ropa. Parálisis permanente y -25 PV	Impacto en la cabeza. Ojos congelados. Estado de coma durante 3 semanas. Parálisis del cuello para abajo.	El sistema nervioso actúa como supercondutor. La inmediata muerte proporciona a los presentes un espectáculo de luces.	Un impacto en la cabeza fractura el cráneo. En coma 3 semanas. Si no lleva yelmo, muerte instantánea.
101 – 106	Impacto en una pierna. Pérdida de 2 PV. por asalto. -20 a la actividad. Si no se lleva armadura en las piernas: lesiones masivas, -70 a la actividad.	Un impacto congela ambas manos. Pérdida del uso de los brazos durante 1 hora. Pérdida de 6 PV. por asalto. Aturdido durante 5 asaltos.	Impacto en la cara. Pérdida de la nariz. Aturdido durante 8 asaltos. Ciego durante 2 semanas. Si no se lleva yelmo, también derribado.	Golpe en la mandíbula, que se rompe. No podrá ni hablar ni comer nada sólido hasta ser curado. -15 PV. Aturdido 7 asaltos.
107 – 109	Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo, cegado durante 2 semanas. Si no, muere en 6 asaltos.	Corazón y pulmones congelados. Muerte en 6 asaltos de inactividad, debido al shock y a la asfixia.	Corazón y pulmones destruidos. Si se lleva armadura metálica, se funde y se muere en 6 asaltos. Si no, muerte inmediata.	Golpe en un lado. Un hueso se clava en los riñones, muerte en 6 asaltos.
110 – 109	Cintura volatilizada. Partido por la mitad, el sujeto muere. Destruidos todos los objetos.	Un golpe tremendo hace añicos el pecho y congela los preciosos fluidos corporales. Muerte en 3 asaltos.	La cabeza ya no está disponible para su uso. Humo y ozono rodean el cuerpo sin vida.	Pecho destrozado. Los pulmones y el corazón estallan. Muerte instantánea que lo pone todo hecho un asco.
111 – 116	Impacto en el pecho. Destruida cualquier armadura de esta zona. -12 PV Aturdido durante 3 asaltos. Si no se lleva armadura, derribado y pérdida de 6 PV más por asalto.	Gélido golpe a la parte superior del pecho. Inconsciente y derribado. Si no lleva armadura en el pecho, muerte en 10 asaltos por tener un corazón de hielo.	Impacto en el abdomen. Aturdido durante 7 asaltos. Pérdida de 6 PV por asalto. Si no se lleva armadura protegiendo el abdomen, muerte por trauma y hemorragia en 12 asaltos.	Gira sobre sí mismo por el impacto, cae al suelo. Se rompe los dos brazos. -60 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
117 – 119	El fuego se apodera del cuerpo. Toda la materia orgánica queda destruida. Muerte en 6 asaltos debido al trauma y a las lesiones del sistema nervioso. -25 PV.	Congelado y convertido en una estatua sin vida, muy bien conservada, pero bastante muerta.	Un impacto destroza ambos pulmones. Partido por la mitad. La descarga se extiende 3 metros infligiendo un crítico "A" a todos los que estén en medio.	Un porrazo que destroza el cráneo en miles de partículas. Muerte instantánea. Impacto directo, buen puñetazo.
120	Todo lo que queda son fragmentos carbonizados de huesos y dientes.	Se congela repentinamente y después se rompe en mil pedazos al caer al suelo.	La descarga deshace la estructura celular. Todo el cuerpo se convierte en polvo.	El porrazo aniquila todo el esqueleto. El blanco queda reducido a una pulpa gelatinosa.
	Modificadores: -50: crítico "T"; -20: crítico "A"; -10: crítico "B"; + 0: crítico "C"; + 10: crítico "D"; +20: crítico "E"			Tablas de Críticos: CT-6, CT-7, CT-8, CT-9

	CT-1 Tabla de Críticos de Aplastamiento	CT-2 Tabla de Críticos de Tajo	CT-3 Tabla de Críticos de Perforación	CT-4 Tabla de Críticos de Desequilibrio
-49 – 05	Poco dominio. No hay daño extra. + 0.	Un golpe débil que no produce daño extra. + 0.	Golpe oblicuo. No hay daño extra.	Demasiado débil. 0 Puntos de Vida adicionales.
06 – 20	Fractura leve en las costillas. -5 PV. -5 a la actividad.	Herida leve en la pantorrilla. 1 Punto de Vida por asalto.	Golpe oblicuo en un costado. -3 PV.	Golpe en el brazo. -2 PV. -5 a la actividad durante 2 asaltos.
21 – 35	Golpe en un costado. -4 PV. -40 a la actividad durante 1 asalto.	Golpe en la parte superior de la pierna. -5 PV. Si no se llevan grebas, 3 PV y +2 PV por asalto.	Impacto en el muslo, -3 PV. Si no se lleva armadura, -3 PV más por asalto.	Golpe en la pierna. -4 PV. Si no lleva armadura en las piernas aturdido 1 asalto.
36 – 50	Golpe en el antebrazo. -5 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Herida leve en el pecho. -3 PV. 1 PV. por asalto. -5 a la actividad.	Herida leve en el antebrazo. -2 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Golpe en el pecho. Recula 1 metro. -5 PV. -10 a la actividad 2 asaltos.
51 – 65	Un golpe al hombro del lado del escudo, rompe el escudo. Si no hay, el hombro se rompe y el brazo queda inutilizado.	Herida leve en el antebrazo. -4 PV. 2 PV más por asalto. Aturdido durante 1 asalto.	Impacto en un lado del pecho. Pérdida de 1 Punto de Vida por asalto. Aturdido durante un asalto.	Golpe en el brazo que sostiene el escudo. –5 PV. El escudo es arrancado. Si no se usa escudo, -8 PV y aturdido 2 asaltos.
66 – 79	El golpe rompe un hueso de la pierna. -12 PV. -40 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Herida menos grave en el muslo. -6 PV. 1 PV por asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Impacto en la parte inferior de la pierna. Tendones desgarrados y -3 PV, -25 a la actividad. Aturdido 1 asalto.	Golpe en el codo. El brazo queda dormido. -8 PV. Se cae el arma. -10 a la actividad durante 10 asaltos.
80	Golpe en la frente. -30 PV. Un ojo destruido. Aturdido 24 asaltos. Si no se lleva yelmo puesto, en coma 1 mes.	Un golpe en el cuello secciona la arteria carótida. Cuello roto. Muerte tras 1 asalto de intensa agonía.	Impacto en el cuello. Nervios y vasos sanguíneos seccionados. Muerte por fallo del corazón.	Brutal golpe en la cadera. Blanco derribado. Tendones y junturas desgarrados. Pierna inutilizada. -80 a la actividad.
81 – 86	El golpe rompe el brazo del arma. El brazo inutilizado. Daño en los tendones. -8 PV. Aturdido durante 2 asaltos.	Tajo en los músculos y tendones del brazo que esgrime el arma. El brazo queda inutilizado -10 PV y 1 PV más cada asalto.	Golpe en el brazo que sostiene el arma. Hueso roto. -10 PV. Aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el costado. Desplazado lateralmente metro y medio. Se le cae cualquier cosa que lleve en las manos. Aturdido durante 3 asaltos.
87 – 89	Rodilla hecha trizas. -9 PV. -60 a la actividad. Derribado y aturdido durante 3 asaltos.	Un ojo destruido. -10 PV Aturdido durante 30 asaltos.	Golpe que perfora la parte inferior de la pierna. Músculo seccionado. –50 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.	Golpe en el costado. Tropieza para acabar en una embarazosa posición de "decúbito supino". Aturdido 6 asaltos.
90	Un golpe en la base del cuello deja paralizado de los hombros hacia abajo. -25 PV. El enemigo queda desconcertado.	Destripado, muere instantáneamente. 25% de que tu arma se quede atascada en el contrincante durante 2 asaltos.	Impacto en ambos pulmones. Cae y queda inconsciente. Muere en asaltos.	Golpe en la espalda. Vuelas por el golpe 3 m hacia adelante. Grave daño nervioso. Paralizado de cintura para abajo.
91 – 96	Inconsciente 4 horas por un golpe en un lado de la cabeza. Si no lleva yelmo, el cráneo queda aplastado. -20 PV.	Inconsciente 6 horas debido a un tajo en el lado de la cabeza. -15 PV. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.	Impacto en un lado de la cabeza. Inconsciente durante 6 horas. -10 PV. Si no lleva yelmo, muerte inmediata.	Duro golpe en la cabeza. Retrocede 3 mts y queda aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, queda inconsciente 24 horas.
97 – 99	Un golpe tremendo en el pecho hace que las costillas perforen los pulmones. Cae y muere en 6 asaltos. Salvaje.	Extremo inferior de la pierna seccionado. -20 PV por asalto. Cae y se desmaya.	Un golpe que atraviesa el cuello rompe el espinazo y secciona la espina dorsal. Paralizado permanentemente del cuello para abajo.	Golpe terrible. La víctima cae de rodillas. Si usa un arma de filo o contundente, ésta sale despedida a 3 metros a sus espaldas. Aturdido 15 asaltos.
100	Golpe en la mandíbula, hace que el hueso penetre en el cerebro. Muerte instantánea.	Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y muere en 3 asaltos debido a daños masivos en los órganos internos.	Estocada en el ojo. Muerte instantánea, una auténtica diana.	Golpe en la parte superior del pecho. Desplazado 3 mts. lateralmente. Cae y se rompe ambos brazos. En coma 2 meses.
101 – 106	Un golpe rompe la cadera. -15 PV. -75 a la actividad. Cae al suelo y queda aturdido durante 3 asaltos.	Grave herida en el abdomen. -10 PV Pierde 8 PV más cada asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.	Herida grave en el abdomen. -10 PV. Pérdida de 6 puntos de vida por asalto. -20 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.	Golpe que rompe una pierna. -12 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
107 – 109	Un golpe en el cuelo aplasta la garganta. No puede respirar y queda aturdido 12 asaltos. Después, el pobre infeliz muere.	El brazo que esgrimía el arma queda cercenado. -15 PV por asalto. Cae inconsciente inmediatamente.	Clavado en la parte inferior de la espalda. Cae derribado e inconsciente. Muerte por hemorragia y shock interno en 6 asaltos.	Golpe a la cabeza. Despedido hacia atrás 3 mts. -9 PV. Aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, en coma 4 semanas.
110	Cadera aplastada. -35 PV. Aturdido durante 2 asaltos. Activo los siguientes cuatro asaltos, pero luego muere debido a un fallo del sistema nervioso.	Corazón empalado. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de que el arma se quede atascada en el enemigo durante 3 asaltos.	Estocada que atraviesa el corazón. Retrocede girando sobre sí mismo 3 mts. hasta que fallece. El arma queda clavada en la víctima que gira durante 3 asaltos.	Golpe salvaje a la cabeza. Cae al suelo. Muerte en 12 asaltos debido a una vena seccionada.
111 – 116	Destrozado el codo del brazo que sostenía el arma. El brazo queda inutilizado. Aturdido 5 asaltos.	Mano cercenada. 12 Puntos de Vida por asalto. Cae al suelo y queda aturdido durante 6 asaltos.	Estocada a la pierna. Arteria seccionada. Derribado e inconsciente. –12 PV.	Tremendo golpe lateral. Derribado y desplazado 1,5 mts. lateralmente. Aturdido 7 asaltos. –40 a la actividad.
117 – 119	Un golpe en el costado aplasta la cavidad torácica. Cae y muere en 3 asaltos.	Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato. Paralizado desde el cuello para abajo, permanentemente. -20 PV. adicionales.	Impacto en los riñones. -9 PV. Derribado, muerte tras 6 asaltos de intensa agonía.	Golpe en el hombro del lado del escudo. Aturdido 9 asaltos. -20 a la actividad. Si no se lleva escudo, inconsciente y el brazo hecho trizas.
120	Golpe tremendo en la zona del pecho. El corazón queda destruido y el sujeto muere instantáneamente. -25 PV. Un buen trabajo.	Un tajo en la cabeza destruye el cerebro, lo que hace difícil que el pobre infeliz siga con vida. Cae fulminado.	Atravesado de oreja a oreja. No podrá oír y muere inmediatamente. Vaya puntería.	Horrible golpe en la sien. Desplazado hacia atrás 6 metros. Muere inmediatamente. Nada bonito.
Tablas de Críticos: CT-1 CT-2 CT-3 CT-4	Modificaciones: -50: ··· crítico "T" -20: ··· crítico "A" -10: ··· crítico "B" +0: ··· crítico "C" +10: ··· crítico "D" +20: ··· crítico "E"	Modificaciones: -50: ··· crítico "T" -20: ··· crítico "A" -10: ··· crítico "B" +0: ··· crítico "C" +10: ··· crítico "D" +20: ··· crítico "E"	Modificaciones: -50: ··· crítico "T" -20: ··· crítico "A" -10: ··· crítico "B" +0: ··· crítico "C" +10: ··· crítico "D" +20: ··· crítico "E"	Modificaciones: -50: ··· crítico "T" -20: ··· crítico "A" -10: ··· crítico "B" +0: ··· crítico "C" +10: ··· crítico "D" +20: ··· crítico "E"

	CT-5 Tabla de Críticos de Presa	CT-10 Tabla de Críticos Físicos para Grandes Criaturas	CT-11 Tabla de Críticos de Hechizos para Grandes Criaturas
-49 – 05	Una oportunidad desaprovechada.	-10 PV. 20% de que se rompa un arma normal, y un 1% si es mágica.	El tamaño de la criatura te impresiona. 0 Puntos de Vida adicionales.
06 – 20	Golpe superficial. -2 PV.	-6 PV.	Pérdida de 5 Puntos de Vida.
21 – 35	Ataque rechazado. -3 PV. Si se lleva armadura en los brazos, aturdido 1 asalto.	-12 PV.	Pérdida de 8 Puntos de Vida.
36 – 50	Ataque a la parte superior de la pierna. Hay presa, pero la víctima consigue soltarse. Aturdida 1 asalto.	-18 PV.	Pérdida de 10 Puntos de Vida.
51 – 65	El brazo del escudo queda atracado. Si se lleva escudo, -50 a la actividad hasta que se deje caer el escudo. Si no se lleva escudo, -50 a la actividad.	Se tambalea por un fuerte golpe. -20 PV. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Pérdida de 12 Puntos de Vida.
66 – 79	Atrapado el brazo del arma. Desarmado y muñeca torcida. Aturdido 2 asaltos. -25 a la actividad.	Buen golpe a la pierna. -18 PV. -5 PV. por asalto. -20 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.	Pérdida de 15 Puntos de Vida.
80	Ambas piernas trabadas. Derribado e inconsciente, -9 PV.	Un golpe bien colocado al cuello secciona la vena yugular. -15 PV. Muere en 6 asaltos, pero hasta entonces puede actuar con -60 a la actividad.	Desequilibrado por el impacto. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. Aturdido durante 2 asaltos.
81 – 86	El brazo que sostiene el arma queda inmovilizado. Rotura de ligamentos y tirón muscular. Desarmado y aturdido durante 3 asaltos. -40 a la actividad.	Duro golpe. -25 PV. Pérdida de 3 Puntos de Vida por asalto debido a una herida ligera. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Estupefacto por el fuerte impacto. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturdido durante 1 asalto.
87 – 89	Completamente atrapado e inmovilizado. Derribado pero todavía consciente. No hay actividad posible.	El golpe secciona una arteria en una pierna (o pata). Puede actuar con -30 a la actividad durante 4 asaltos, después caerá y morirá en 6 asaltos más.	Impacto en una pierna. Perdida de 15 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
90	Peligrosa presa en el cuello. Inconsciente. Cuello torcido, -60 a la actividad.	Seccionada una vena en la juntura de una extremidad. -20 PV. Aturdido durante 6 asaltos, después cae muerto.	Impacto en la boca. Derribado al suelo. Estado de coma durante un mes. Pérdida de 30 Puntos de Vida adicionales.
91 – 96	Presa en la cabeza. Aturdido durante 9 asaltos. Si no lleva yelmo se produce estado de coma debido a una fractura en el cráneo.	Golpe en una pierna. -15 PV. -20 a la actividad. Pérdida de 2 Puntos de Vida por asalto. Aturdido 3 asaltos.	El impacto le hace girar sobre sí mismo. Desequilibrado. Pérdida de 18 Puntos de Vida adicionales. -10 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
97 – 99	Ambos brazos atrapados y pegados al pecho. No podrá mover los brazos hasta que se retire la presa. -75 a la actividad.	Golpe en la cabeza. Fractura del cráneo. -30 PV. Inconsciente. Un buen golpe.	Impacto en un costado. Pérdida de 25 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad debido a las costillas rotas. Aturdido durante 3 asaltos.
100	Presa en el cuello. Si hay armadura, -60 a la actividad por la torcedura en el cuello y aturdido 3 asaltos. Si no hay armadura, muerto con el cuello	Golpe al corazón. Muerte instantánea. El arma queda atrapada bajo el cuerpo. 60% de que el arma se rompa menos la bonificación del arma.	Impacto en la sección media. La vejiga destrozada. Muere en 4 asaltos pero hasta entonces está plenamente activo.
101 – 106	Presa en el pecho. Costillas rotas. Aturdido durante 5 asaltos. -10 a la actividad.	El hombro del brazo que sostiene el arma hecho añicos. -15 PV. Aturdido durante 3 asaltos. El brazo (o la pata) queda inutilizado.	Impacto en la cabeza. Momentáneamente confuso. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturdido durante 2 asaltos.
107 – 109	Piernas enredadas y completamente inmovilizadas. Cae y se rompe el brazo que sostenía el arma. Desarmado e inconsciente. -20 PV.	Salvaje golpe cruzado. Cegado y cabreado. Aturdido 3 asaltos, tras los que el pobre bruto puede tambalearse por ahí.	El impacto comba una pierna. Grave herida en el muslo. -25 PV. Muere en 5 asaltos debido a lesiones nerviosas, pero hasta entonces está plenamente activo.
110	Presa en el cuello. Si lleva armadura en el cuello: desarmado y aturdido durante 5 asaltos. Si no, muere en 6 asaltos.	Golpe que perfora la mejilla. Muere inmediatamente. Por desgracia, el arma se queda clavada en el hueso durante 2 asaltos.	Tremendo impacto. El cuello roto y la espina dorsal quebrada. Cae y muere en 3 asaltos.
111 – 116	Pie trabado. Tropieza, cae y se rompe el arma, y el sujeto queda aturdido 2 asaltos. Si no lleva armadura en el pecho, recibe un crítico "D" de aplastamiento.	Golpe en la barbilla. La mandíbula destrozada. Inconsciente. -60 PV. Resulta un estado de coma durante 1 mes.	Impacto en los ojos. Cegado durante 2 asaltos. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad.
117 – 119	Ambas piernas liadas. Tropieza y cae al suelo quedando inconsciente. -80 a la actividad debido a un brazo y un tobillo rotos. -20 PV	Impacto en un ojo. Muere instantáneamente y cae sobre el atacante, que recibe 20 PV y queda atrapado durante 6 asaltos.	El impacto en el cuerpo destruye una serie de órganos. Muerte en 3 asaltos pero el ignorante bruto permanece completamente activo hasta ese momento.
120	La tráquea aplastada. Muere inmediatamente debido al traumatismo total y a la asfixia.	Un golpe que atraviesa un oído destruye el cerebro. El desgraciado bobo muere inmediatamente, eso sí, con una oreja completamente limpia de cera.	Un impacto soberbio hace que una costilla atraviese el corazón. Cae y muere en seis agonizantes asaltos.
	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"	Modificaciones: -20: ... arma normal o ataque con garras o dientes -10: ... arma mágica +0: ... arma de mithril +10: ... arma sagrada +20: ... arma exterminadora -10: ... contra grandes criaturas	Modificaciones: -20: ... arma normal -10: ... arma mágica +0: ... arma de mithril +10: ... arma sagrada +20: ... arma exterminadora

Tablas de Críticos: CT-5 CT-10 CT-11

	FT-1 Tabla de Pifias Armas Empuñadas	FT-2 Tabla de Pifias Armas de Proyectil	FT-3 Tabla de Fallos de Hechizos	FT4 Tabla de Fallos de Maniobras de Mov.
-49 – 05	Pierdes el control. No haces nada más este asalto.	Pierdes el control. No haces nada más durante este asalto.	Pérdida de concentración por la tensión. Se pierde el hechizo, pero no los Puntos de Poder.	Dudas y no aciertas a actuar.
06 – 20	Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.	Eres tan manazas que no aciertas a recargar. Pierdes este asalto.	La cabeza en otro sitio. No podrá realizarse ni prepararse ningún hechizo en el siguiente asalto.	Tienes segundas intenciones y decides esperar un asalto.
21 – 35	Mala continuación. Pierdes tu oportunidad y 2 Puntos de Vida.	Pifia con la munición. Pierdes este asalto y -50 a la actividad en el siguiente.	Indecisión debido a un ligero lapsus mental. El hechizo se retrasa un asalto.	Resbalas. 30% de prob. de que caigas. -20 a cualquier maniobra 2 asaltos.
36 – 50	Se te cae el arma. Tardarás 1 asalto en desenvainar otra o 2 asaltos en recuperar la que ha caído.	Se te rompe la munición y pierdes la serenidad. Te encuentras con un -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Serio lapsus mental. Se pierde el hechizo, pero no los Puntos de Poder. -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Tropiezas. 45% de probabilidad de que caigas. -30 a cualquier maniobra durante 2 asaltos.
51 – 65	Pierdes el "hilo" y te das cuenta de que deberías relajarte. -40 a la actividad durante dos asaltos.	Se te cae la munición. Aturdido este asalto y el siguiente intentando decidir si la recuperas.	Agotamiento moderado pero serio. Se pierde el hechizo así como los Puntos de Poder. Aturdido durante un asalto.	Tropiezas con tu dedo gordo. 60% de probabilidad de que caigas. -3 PV. -10 a la actividad.
66 – 79	Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturdido durante 2 asaltos. Con suerte, sobrevivirás.	Realmente te estás haciendo un lío con el arma. Aturdido durante 2 asaltos.	Miedo en el subconsciente. Se pierde el hechizo, así como los Puntos de Poder. Aturdido durante 2 asaltos.	Resbalas. 75% de probabilidad de que caigas. Aturdido 2 asaltos.
80	Movimiento increíblemente inepto. Te haces a ti mismo, un crítico "B". (Tira en la tabla corresp.). Si el oponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.	Falta de criterio. Pierdes 5 PV adicionales. Si no estás usando una ballesta, se te escapa una flecha, te arrancas una oreja y pierdes 2 PV. por asalto.	El hechizo se interioriza, Pierdes 15 PV. Caes al suelo. Aturdido durante una hora. +1 PC.*	Te tuerces el tobillo. -5 PV. -10 a la actividad.
81 – 86	Con los nervios te muerdes la lengua. Aturdido durante 2 asaltos.	Se rompe la cuerda de tu arma. Tardarás 2 asaltos en sacar una nueva	Serio agotamiento. Se pierde el hechizo pero no los Puntos de Poder.	Te caes. -3 PV. -20 a la actividad durante 3 asaltos.
87 – 89	Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturdido durante 3 asaltos.	Pifia con la munición cuando recargabas. Esparces tu munición en una superficie de 3 metros de radio.	Interiorización; sobrecarga de los sentidos. -20 PV. Ciego y sordo durante 10 minutos. + 1 PC.*	Te tuerces el tobillo, desgarrándote algunos tendones. -7 PV. -20 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
90	Mala maniobra. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un tajo crítico "C" (tira en la tabla corresp.).	Tu arma se hace añicos. Quedas aturdido durante 4 asaltos de combate. Que tengas suerte, chaval.	La tensión te causa una apoplejía leve. -20 PV. Inconsciente durante 12 horas. +3 PC.*	Te rompes una pierna al caer. -8 PV. -30 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
91 – 96	Increíble tu forma de esgrimir el arma. Cualquier combatiente de tu bando cercano, recibe un crítico "B" de aplastamiento.	Disparas tu flecha demasiado pronto. Se queda 6 mts. corta en su trayectoria. Estás a -30 de actividad los siguientes 3 asaltos.	La severa tensión ocasiona un fallo. -5 PV. Aturdido durante 3 asaltos. +1 PC.*	Te rompes la muñeca al caer. -12 PV. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
97 – 99	Tropiezas con una imaginaria, e invisible, tortuga fenecida. Quedas bastante confundido. Aturdido 3 asaltos.	Pareces pensar que tu arco es una batuta. Se te resbala y al intentar recogerlo, va a parar a un metro y medio delante de ti.	La Esencia del blanco hace que el hechizo rebote. Se invierten los papeles del atacante y el blanco al aplicar los efectos +2 PC.*	Tu brazo se rompe al aterrizar sobre él con todo tu peso. -14 PV. -30 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
100	El peor movimiento visto en años. -60 a la actividad por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturdido 2 asaltos, muerto de risa.	Se te resbala la munición al ir a disparar. El proyectil te atraviesa la mano. La mano queda inutilizada.	Crisis de identidad. Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante dos semanas. +5 PC.*	En un intento de frenar tu caída, te rompes ambos brazos; quedan inútiles. -30 PV. Aturdido 6 asaltos.
101 – 106	Te tambaleas y caes, en un aparente intento de suicidio. Quedas aturdido 3 asaltos. Si usas un arma de asta, se rompe su mango.	Resbalas y caes al suelo. Tu disparo se pierde. Aturdido durante 5 asaltos.	La extrema presión mental produce un rebote. Caes derribado al suelo. - 10 PV. Aturdido durante 6 asaltos. +4 PC.*	Al caer, la pierna se te tuerce y se rompe. -15 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
107 – 109	Rompes tu arma por inepto. Quedas aturdido 4 asaltos.	Las plumas del proyectil te arañan el ojo al disparar. Pierdes 5 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad.	Interiorización. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos en tres semanas, -25 PV. Inconsciente 3 horas. +8 PC.*	Tu rodilla, al caer choca con un objeto duro y se hace añicos. -10 PV -80 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
110	Tropiezas y clavas la punta de tu arma en el suelo. Aturdido 5 asaltos. Si estás montado tu arma de asta te hace saltar 9 metros y recibes un crítico "C" de aplastamiento.	La punta del arma se engancha en el objeto más próximo y se rompe. Si es aplicable, el objeto recibe un crítico "A" de perforación.	La tensión produce una grave apoplejía. Paralizado de cintura para abajo. + 15 PC.*	Caes y la conmoción resultante te produce un estado de coma que durará un año.
111 – 116	Tu montura se encabrita súbitamente. Aturdido 3 asaltos recuperándote.	Se dispara el seguro cuando estás alzando tu arma. Haz un ataque sin modificadores sobre el combatiente más próximo.	El hechizo se pierde y va a 6 metros a la dcha. del blanco. Cualquiera en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos. +6 PC.*	Caes y aterrizas sobre la parte baja de tu espina dorsal. Quedas paralizado de cintura para abajo. -30 PV.
117 – 119	No coordinas tus movimientos con los de tu montura. -90 a la actividad los siguientes 3 asaltos mientras intentas seguir siendo el jinete.	Mientras soñabas despierto, pusiste la mano delante del pivote en el momento del disparo. Pierdes un dedo y 4 PV. Luego sigues perdiendo 2 PV por asalto.	El hechizo se pierde y va a 6 mts. a la izq. del blanco. Cualquiera en la nueva trayectoria recibe una ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos. +10 PC.*	Caes y quedas paralizado del cuello para abajo. -20 PV.
120	Te caes de tu montura. Te haces un crítico "D" de aplastamiento. (Tira en la tabla correspondiente).	Resbalas y te clavas un pie al suelo con un pivote. Pierdes 10 PV adicionales. Luego 2 PV más por cada asalto. -30 a la actividad y aturdido 3 asaltos.	Colapso mental. El hechizo se lanza en la dirección opuesta a la que pretendías. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos durante 3 meses. +20 PC.*	Tu caída se convierte en un picado. Te abres el cráneo y mueres.
Tablas de Pifias: FT-1 FT-2 FT-3 FT-4	Modificaciones: -20: ... Armas contundentes -10: ... Armas de filo +0: ... Armas a 2 manos +10: ... Armas de asta +20: ... Montado	Modificaciones: -20: ... Honda -10: ... Arco corto +0: ... Arco compuesto +10: ... Arco largo +20: ... Ballesta	Modificaciones: -20: ... Para hechizos de clase "I" -10: ... Para hechizos de clase "U" +0: ... Para hechizos de clase "P" +10: ... Para hechizos de clase "F" y "E" +20: ... Para hechizos de clase "ED" y "EB" ** Puntos de Corrupción, Apartado 15.4, pág. 71*	Modificaciones: -50: .... Rutinaria -35: .... Muy Fácil -20: .... Fácil -10: .... Dificultad media 0: .... Difícil +5: .... muy difícil +10: .... Extremadamente difícil +15: .... Locura completa +20: .... Absurdo

ET-1 Tabla de Puntos por Crítico

Nivel oponente	Crítico conseguido A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
cada nivel encima de 10	+5	+10	+15	+20	+25
al personaje*	100	200	300	400	500

Estas cifras se multiplican, además, por:

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

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

Nota: *Los resultados son los PE recibidos por el personaje que causa el crítico.*

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

ET-3 Tabla de Puntos por Maniobras

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

Nota: *El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza la maniobra.*

ET-5 Tabla de Puntos de Experiencia

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

ET-2 Tabla de Puntos por "Piezas"

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

Nota: *Los resultados son los PE recibidos por el personaje que da el golpe mortal.*

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

ET-4 Tabla de Puntos por Hechizos

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

Nota: *El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza el hechizo.*

MT-1 Tabla de Maniobras de Movimiento

Tirada Abierta	Rutinaria	Muy Fácil	Fácil	Media	Difícil	Muy Difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absurdo
(-151) y menos	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150) - (-101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100) - (-51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50) - (-26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25)- 0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Resultados:

F — Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. XX).

— El resultado numérico (dependiendo de la situación y la decisión del DJ) es:

(1) El porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar. (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra). Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado –100.

(2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).

(3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un –30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

Modificadores:

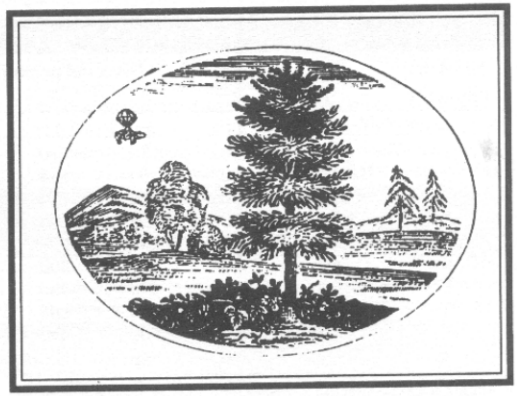
+ Bonificación de Maniobra y Movimiento

+ cualquier otra bonificación de una habilidad o capacidad apropiada

-50 ..... si se está aturdido,

-70 ..... si ha sido derribado,

-30 ..... con una extremidad inutilizada.



Notas para la Tabla MT-2

Nota para Interacción e Influencia: La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.

Nota para Percepción y Rastrear: La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente, tus sentidos). La tirada será necesaria si el personaje está buscando información activamente (por ejemplo, indica "estoy buscando trampas") o por otras circunstancias (por ejemplo, ¿advierte el personaje al atacante que le acecha?).

Nota para Percepción y Rastrear: Al rastrear, se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).

MT-2 Tabla de Maniobras Estáticas

General	Influencia e Interracción	Desactivar Trampas y Abrir Cerraduras	Leer Runas y Usar Objetos	Percepción y Rastrear	
(Incluye cualquier acción estática que no se trate en las otras columnas)	**Error Garrafal:** Tu descarado intento de coacción repugna a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.	**Error Garrafal:** Si estás abriendo una cerradura, se te rompe la ganzúa, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.	**Error Garrafal:** Las capacidades o hechizos que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan y se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los hechizos o capacidades contenidas en el objeto.	**Error Garrafal:** No sólo no consigues ninguna información valida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.	**-26 y menos**
Error Garrafal: Fracasas espectacularmente. Si es posible, tu acción estática tiene el efecto contrario al que te proponías.					
Fracaso Absoluto: Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes diez minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 más abajo).	**Fracaso Absoluto:** Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tu autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora resultará en fracaso (ver 05-75 más abajo).	**Fracaso Absoluto:** Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasarás automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe un 50% de que las trampas se disparen. Incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa.	**Fracaso Absoluto:** Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasarás automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un hechizo se active. (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	**Fracaso Absoluto:** La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultarán en fracaso (ver 05-75 más abajo).	**-25 a 04**
Fracaso: Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.	**Fracaso:** Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.	**Fracaso:** Has fallado. No se te ocurre ninguna idea más sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez. Hay un 20% de prob. de que la trampa se dispare (incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa).	**Fracaso:** En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre cómo leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto. Hay un 20% de probabilidades de que el hechizo se active (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	**Fracaso:** No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez, sobre el mismo tema y en la misma zona, durante 1 día.	**05 a 75**
Éxito Parcial: Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante 1 hora.	**Éxito Parcial:** Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarles.	**Éxito Parcial:** Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.	**Éxito Parcial:** Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.	**Éxito Parcial:** Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.	**76 a 90**
Casi Éxito: Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.	**Casi Éxito:** Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en + 20.	**Casi Éxito:** Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volverlo a intentar con una bonificación extra de + 5.	**Casi éxito:** Casi lo consigues. Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Si esperas 24 horas y meditas acerca de tu tentativa durante 2 horas (sin realizar ninguna otra actividad), puedes intentarlo de nuevo con un modificador adicional de +10.	**Casi Éxito:** Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.	**91 a 110**
Éxito: Tu maniobra estática ha sido un éxito.	**Éxito:** Has influenciado a tu audiencia.	**Éxito:** La cerradura/trampa está abierta/desactivada. + 50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.	**Éxito:** Aprendes uno de los hechizos o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o el papel (las runas sólo se pueden usar una vez). Aprendes los otros hechizos o capacidades, y puedes hacer más tiradas para usarlos.	**Éxito:** Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.	**111 a 175**
Éxito Absoluto: Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de + 20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).	**Éxito Absoluto:** No sólo influencias a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de + 50 cada vez que quieras volverles a influenciar, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.	**Éxito Absoluto:** Podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica). Bono + 10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.	**Éxito Absoluto:** Aprendes todos los hechizos y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).	**Éxito Absoluto:** Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción. Obtienes un +20 en las tiradas de percepción durante 10 minutos.	**176 +**
Modificadores: * Dificultad + 30 Rutinaria + 20 Muy Fácil + 10 Fácil + 0 Dificultad media -10 Difícil -20 Muy difícil -30 Extrem. difícil -50 Locura completa -70 Absurdo	**Modificadores:** Para dificultad ver * en la columna General + 50 si la audiencia es leal o devota del personaje. + 20 La audiencia está a sueldo del Pj (contratada). + bono de habilidad de Influencia. **Véanse las notas en la página anterior**	**Modificadores:** Para dificultad ver * en la columna General + bonificación de habilidad de Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.	**Modificadores:** - nivel del hechizo. -30 si el dominio mágico del hechizo es distinto del que tiene el Pj. -10 si el personaje no sabe cuál es el hechizo o la capacidad. + 20 si el personaje sabe qué hechizo o capacidad es. + 30 si puede realizar el hechizo (pertenece a una lista que ha aprendido con nivel igual o menor). + bono de habilidad de Leer Runas o de Usar Objetos.	**Modificadores:** Dificultad: ver * en la columna de General. + 20 Si el jugador afirma que su personaje pasa tiempo buscando información específica. El número de asaltos empleado afecta la dif.. + la bonificación de habilidad de Percepción o la de rastrear. **Véanse las notas en la página anterior**	Tabla de Maniobras MT-2

BT-2 Tabla de Efecto de la Bonificación por Característica

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

BT-4 Tabla de Bonificaciones por Grado de Habilidad

Grado de habilidad	Habilidades normales*	Sólo para Emboscar*	Sólo para Desarrollo Físico†
	BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD		
0	-25	-25	tira 1-10
1	+5	+1	tira 1-10
2	+10	+2	tira 1-10
3	+15	+3	tira 1-10
4	+20	+4	tira 1-10
5	+25	+5	tira 1-10
6	+30	+6	tira 1-10
7	+35	+7	tira 1-10
8	+40	+8	tira 1-10
9	+45	+9	tira 1-10
10	+50	+10	tira 1-10
11	+52	+11	tira 1-10
12	+54	+12	tira 1-10
13	+56	+13	tira 1-10
14	+58	+14	tira 1-10
15	+60	+15	tira 1-10
16	+62	+16	tira 1-10
17	+64	+17	tira 1-10
18	+66	+18	tira 1-10
19	+68	+19	tira 1-10
20	+70	+20	tira 1-10

* — + 1 por cada grado por encima de 20 (por ejemplo, una bonificación de 72 para girado 22)
† — Tira 1-10 por cada grado por encima de 20.

BT-3 Tabla de Modificaciones Especiales Según la Raza

	Mods. a las bonificaciones por características						Mods. a las tiradas de resistencia			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VEN	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedáin	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

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

BT-1 Tabla de Bonificaciones por Característica

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

*—Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.



Hobbit
Explorador

BT-5 Tabla de Penalización por Peso

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

Nota: El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje. La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0).

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

BT-6 Tabla de Profesiones

Profesión	C. Principal	Reino	Bonificaciones (por nivel)
Guerrero	FUE	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades generales; (+ 2) Desarrollo físico; (+ 3) Habilidades en el manejo de armas.
Explorador	AGI	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades de armas, habs. generales; (+ 2) Habs. de subterfugio; (+3) Percepción.
Mago	INT	ESE	(+ 2) Leer runas, usar objetos, hechizos básicos; (+ 3) Hechizos dirigidos.
Animista	I	CAN	(+ 1) Leer runas, usar objetos, habilidades generales, percepción; (+ 2) Hechizos dirigidos, hechizos básicos
Montaraz	CON	CAN	(+ 2) Habilidades en el manejo de armas, percepción, acechar/esconderse; (+ 3) Habilidades generales
Bardo	PRE	ESE	(+ 1) Habilidades en el manejo de armas, habilidades generales, habilidades de subterfugio, habilidades mágicas, hechizos básicos, percepción.

CGT-1 Tabla de Grados de Idiomas

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

Grado 2: Permite hablar sobre temas sencillos mediante construcciones sencillas si ambos interlocutores hablan despacio y con cuidado. Permite la lectura frases sencillas para captar el significado general, sin demasiados detalles, pero no la escritura.

Grado 3: Permite hablar con la fluidez equivalente a la de un nativo, pero sin las cualidades tonales (es decir, que se habla con acento extranjero). Permite leer y escribir textos moderadamente sencillos, pero no acerca de conceptos sutiles.

Grado 4: Se habla como en grado *3* y la capacidad de leer y escribir es la de un hombre de letras medio.

Grado 5: Permite una absoluta fluidez, sin acento extranjero, y leer y escribir con corrección exquisita.

GT-2 Tabla de Razas

Primera tirada	Raza	Segunda † tirada	Raza o Cultura
01-03	Hobbit	01-05	Dúnadan
04-08	Umli	06-10	Rohir
09-21	Enano	11-15	Beórnida
22-25	Wose	16-20	H. de los bosques
26-75	Humano†	21-25	Dorwinadan
76-78	Medio elfo	26-30	Lossadan
79-91	Elfo silvano	31-54	Campesino
92-97	Elfo Sindar	55-78	Burgués
98-00	Elfo Noldor	79-83	Dunlendino
*	Orco	84-86	Hombre del Este
*	Uruk-hai	87-89	Haradan
*	Medio orco	90-92	Corsario
*	Medio troll	93-95	Variag
*	Troll	96-00	Númenóreano Negro
*	Olog-hai		

* — Estas razas no son de personajes de jugadores normalmente

† — Esta clasificación incluye muchas razas (o culturas) diferentes, se debe realizar una segunda tirada para determinar la raza (o cultura)

CGT-4 Tabla de Puntos de Desarrollo

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

* — Especial, ver arriba.

CATEGORÍAS:

Mov. y maniobra:
Sin armadura
Cuero
Cuero endurecido
Cota de malla
Coraza

Hab. con armas:
De filo
Contundente
A 2 manos
Arrojadizas
Proyectiles
De asta

Hab. de subterfugio:
Emboscar
Acechar/Esconderse
Abrir cerraduras
Desactivar trampas

Hab. generales:
Trepar
Montar
Nadar
Rastrear

Hab. mágicas:
Leer Runas
Usar objetos
Hechizos dirigidos

LISTAS DE HECHIZOS: Cada lista se aprende por separado.

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

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

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

Habilidades Secundarias - Los PD de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35)

Tablas de Genera. de PJ:
CGT-1
CGT-3
CGT-4

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

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

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	100xdías muerto	150 mo.
15º	5%xdías muerto	50xdías muerto	250 mo.
17º	2%xdías muerto	20xdías muerto	350 mo.
20º	1%xdías muerto	5xdías muerto	500 mo.
25º	1%xdías muerto	ninguno	800 mo.



Esqueletos

ST-1 Idiomas de Tierra Media

Adunaico: *corsarios (5), dúnedain (4)* elfos Noldor *(3), númenóreanos negros (5).*
Apysaico: haradrim del norte *(4) haradrim del sur (5)*
Atliduk: *beórnidas (5).*
Lengua negra (Morbeth): medio orcos *(2), medio trolls (51 olog-hai (5), uruk-hai (5)*
Dunael: *dunlendinos (5),* rohirrim (1), woses (2)
Haradaico: corsarios *(4), haradrim del norte (5),* haradrim del sur (3), númenóreanos negros *(5),* variags (3).
Khuzdul (enano): *enanos (5),* umli (1).
Kuduk (la sutil variante del Oestron de los hobbits): *hobbits (5).*
Labba: *lossoth (5),* umli (2).
Logathig: *dorwinrim (5), hombres del este (5)*
Nahaiduk: beórnidas *(5) hombres del bosque (5)*
Orco: medio orcos *(3), orcos (5),* uruk-hai (4).
Oestron (lengua común): beórnidas *(5), eriadorianos (5), gondorianos (5),* corsarios *(5),* dorwinrim. *(5),* dúnedain *(5),* dunlendinos (4), elfos noldor *(5),* elfos silvanos (4 , elfos sindar *(5),* enanos *(5),* haradrim del norte (5), haradrim, del sur *(3),* hobbits *(5),* hombres del bosque *(2),* hombres del Este *(2),* lossoth (2), medio elfos *(5), medio orcos (5),* medio trolls {3), númenóreanos negros *(5),* olog-hai *(3) , orcos (3),* rohirrim. *(5), trolls (4), umli (2),* uruk-hai *(4),* variags*(2),* woses *(2).*
Pukael: *woses (5).*
Quenya: dúnedain *(1), elfos noldor (5),* elfos silvanos (2), elfos sindar *(3),* medio elfos *(3).*
Rohírrico: *rohirrim (5).*
Sindarin: dúnedain (4), elfos noldor *(5),* elfos silvanos *(5), elfos sindar (5),* enanos *(3),* hombres del bosque *(2),* lossoth *(2),* medio elfos *(5).*
Silvano (Bethteur): *elfos silvanos(5)* elfos sindar (4).
Umítico: Umli (5).
Varadja: *variags (5).*
Waildyth (señas de la Naturaleza): *beórnidas (5).*

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



Tabla de Heridas y Curación:
IHT-1
IHT-2
IHT-3

Tabla Resumen:
ST-1

ST-2 Tabla Resumen de Criaturas

Ningún mundo puede considerarse completo sin la inclusión de la fauna y molestias indígenas de cada región. Para facilitar la explicación, y por conveniencia del juego, hemos separado la fauna "normal" de la Tierra Media de aquellos animales y monstruos, espectaculares y mortíferos, que comprenden una gran parte de la atmósfera de cualquier juego basado en Tolkien.

Las capacidades de combate de aquellos animales que es más probable encontrar al ir de aventuras en la Tierra Media se resumen en la primera parte de la tabla ST-2. Todas estas criaturas deberían ser conocidas por los jugadores y por ello no son descritas en detalle. Los nombres son genéricos, como "perro grande" o "felino pequeño". Cada vez que se produce un encuentro con un animal deberían usarse las características más compatibles. Así, un tigre que ataca, usaría la hilera de estadísticas de "felino grande", mientras que un búfalo de agua usaría la hilera correspondiente a "toro". Una cosa que hay que tener en cuenta es que la mayoría de los animales no atacarán a los hombres voluntariamente. Los encuentros con animales deben tener un motivo, como que el animal haya sido convocado, o que luche para proteger a sus crías. Normalmente, no hay escuadrones de alces vagando por los bosques en busca de un grupo de personajes al que embestir.

Clave

Tipo: El tipo es el nombre y tamaño de la amplia categoría genérica que se describe en el resto de la hilera.

Nivel: La columna de nivel indica el nivel del animal promedio a efectos de tiradas de resistencia y puntos de experiencia. Obsérvese que un animal con un cero en esta columna cuenta como nivel 0 a efectos de puntos de experiencia y nivel 1 para tiradas de resistencia.

Nº que aparece: Se indica el promedio de animales que aparecerán en un encuentro con un grupo de 4 a 6 personajes. Se trata de una cifra totalmente sugerida y la decisión final depende completamente del director de juego.

Velocidad: La velocidad relativa del monstruo o animal. Ver la tabla más abajo.

Animales Comunes de Tierra Media

Criatura	Tipo	Nivel	nºapa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Cift.
Alce		4	1-15	MR	230	C	35	75To	E	Gde
Antílope		2	1-10	MR	200	SA	30	45To	M	Reg
Araña,	pequeña	0	1-100	N	1	SA	5	10Co	D	Reg
	mediana	0	1-50	N	5	SA	5	10Co	P	Reg
	grande	1	1-50	N	10	SA	0	20Co	P	Reg
Ave,	pequeña	0	1-100	MR	5	SA	40	25Pi	D	Reg
	grande	1	1-4	R	30	SA	30	40Pi	M	Reg
Ballena		10	1-20	MR	450	C	60	90To	E	Ene
Caballo,	pequeño	2	1-50	R	90	SA	30	30To	M	Reg
	grande	3	1-50	R	140	SA	30	45To	G	Reg
Delfín		3	1-30	MR	70	SA	40	50To	M	Reg
Felino,	pequeño	1	1-3	MR	20	SA	25	40Ga	P	Reg
	mediano	2	1-6	MR	50	SA	25	60Ga	P	Reg
	grande	3	1-10	MR	100	C	35	80Ga	M	Reg
Jabalí		3	1-6	R	30	C	40	55Co	G	Reg
Lagarto,	pequeño	0	1	MR	5	SA	50	20Pi	D	Reg
	mediano	1	1	R	15	SA	40	25Pi	P	Reg
	grande	2	1	MR	35	SA	30	45Pi	P	Reg
Murciélago	pequeño	0	1-100	MR	5	SA	60	35Mo	D	Reg
	gigante	2	1-20	MR	60	SA	50	50Mo	P	Reg
Oso,	grande	3	1-5	R	150	C	30	70To	G	Reg
	gigante	7	1-3	R	250	C	40	95To	E	Gde
Perro,	pequeño	1	1-10	R	30	SA	20	40Mo	P	Reg
	mediano	2	1-20	R	70	SA	25	50Mo	M	Reg
	grande	3	1-20	R	110	C	25	70Mo	G	Reg
Poney		2	1-50	MR	65	SA	25	35To	P	Reg
Serpiente,	pequeña	0	1 +	MR	5	SA	40	30Co	D	Reg
	mediana	1	1 +	MR	20	SA	30	35Co	P	Reg
	grande	2	1 +	R	35	C	20	50Co	P	Reg
Simio,	pequeño	1	1-25	R	45	SA	25	35Mo	P	Reg
	grande	2	1-15	R	100	SA	20	60Mo	M	R
	enorme	3	1-10	R	140	C	20	90Pr	G	GTe
Tiburón,	grande	3	1-30	R	120	C	30	75Mo	E	Reg
Toro		3	1	MdR	190	SA	25	50To	G	Reg
Venado,	hembra	1	1-15	MR	50	SA	25	15To	P	Reg
	macho	2	1	MR	70	SA	25	50Co	G	Reg

ST-2 Tabla Resumen de Criaturas

PV: La cantidad de puntos de vida que posee el ejemplar promedio de dicha variedad animal y que puede perder antes de caer inconsciente. Puede variar en 20% o más en cualquier dirección para un animal en concreto.

CA. La clase de armadura equivalente al animal. SA: sin armadura. C: cuero. CE: cuero endurecido. CM: cota de malla, CO: coraza.

BD: La sustracción defensiva básica del animal. Debería ser alterada por el director de juego de acuerdo con las circunstancias, y debería variar siempre en hasta un 20% (arriba o abajo) para dar a cada animal una presencia individual.

Ataque: Aquí se indica el tipo de ataque del animal y la bonificación ofensiva básica de dicho ataque. Ver la tabla CST-2 para más información sobre los ataques de animales.

Tamaño: Aquí se indica el límite en cuanto al tamaño máximo de los ataques del animal. D: diminuto, P: pequeño, M: mediano, G: grande, E: enorme.

Crit.: El nombre de la tabla de críticos en la que tira el animal cuando es herido. *Reg:* normal, *Gde:* grandes criaturas, *Ene:* enormes criaturas (menos 10).

* — Este monstruo posee ataques o poderes especiales. Para más detalles, ver las descripciones individuales.

VELOCIDADES:

	MOVIMIENTO		MOD. DEFENSIVOS ‡	
	Mov. básico*	Bonif mov.	Carga emb.	Huida evasión
AR / Arrastrarse	6 m.	0	0	0
ML / Muy lento	12 m.	0	0	0
L / Lento	15 m.	10	0	5
N / Normal	20 m.	15	-5	10
MdR / Mod. rápido	24 m.	20	-10	15
R / Rápido	33 m.	30	-15	20
MR / Muy rápido	42 m.	40	-20	30
RS / Rapidísimo	51 m.	50	-20	40

* — Este es el movimiento base de la criatura sin modificaciones por Bonificaciones de Movimiento y Maniobra (MM) ni por correr.

‡ — Estos modificadores se aplican la bonificación defensiva del animal o monstruo cuando ocurre la situación apropiada. Una carga/embestida ocurre cuando el animal ataca a un personaje sin sorpresa. Sólo el blanco del animal, o alguien que se encuentre a no más de metro y medio del blanco, tiene derecho a dicho modificador cuando ataca al animal que embiste. La columna de huida/evasión se da cuando el animal se encuentra como mínimo a 15 metros de distancia y se aleja o pasa por delante de la línea de visión del personaje que quiere dispararle, o atacarle, a gran velocidad.

Monstruos y Animales Especiales de Tolkien

Tipo		Nivel	nºapa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Cift.
Aguilas, grandes		30	1-10	MR	250	CE	60	110Pi*	E	Ene
Arañas gigantes		5	1-20	N	50	CM	20	60Pi*	M	Reg
Balrogs		60	1	MR	400	CO	60	240Ar*	-	Ene
Bestias malignas		20	1-2	R	210	CM	35	95Mo*	E	Ene
Crebain		2	1-100	MR	10	SA	50	25Pi	p	Reg
Dragones		25	1	MdR	260	CO	40	175Mo*	E	Ene
Dumbledors		1	1-100	MR	3	SA	40	10Mo	D	Reg
Ents-Onodrim		35	1 +	R	400	CO	30	170Ap*	E	Ene
Faistitycelyn		15	1	N	250	CO	35	120Pi	E	Ene
Gigantes		20	1-3	L	350	CE	30	140To*	E	Ene
Huargos		8	4-20	MR	150	SA	55	90Mo	L	Reg
Hummerhorns		3	1-20	MR	35	SA	50	50Co	M	Reg
Kraken,	pequeño	15	1	MR	150	SA	50	75Pr*	M	Gde
	mediano	25	1	N	300	C	40	125Pr*	L	Gde
	grande	35	1	N	400	CE	40	150Pr*	E	Ene
Licántropos		10	1-5	MR	250	CE	65	120Mo*	E	Gde
Mearas		10	1-15	NIR	200	SA	40	75Pu	G	Reg
Mewlips		4	2-20	N	60	SA	35	55Ar	-	Reg
Moscas de Mordor		1	1-100	MR	2	SA	35	15Mo	D	R
Mûmakil		7	1-10	MdR	300	CE	25	85To	E	Gde
Nazgûl		20	1-9	MR	200	CM	75	175Ar*	-	Ene
Olog-hai		15	1 +	R	150	CO	45	160Ar	-	Gde
Orcos,	débiles	1	1 +	MR	35	SA	25	35Ar	-	Reg
	medios	3	1 +	MR	60	CE	30	60Ar	-	Reg
	fuertes	5	1 +	MR	85	CM	30	60Ar	-	Reg
Trolls		12	1-10	N	180	CE	35	150Ga	E	Gde
Tumularios	menores	10	1	N	100	SA	40	95Ar*	-	Gde
	medios	15	1	N	125	SA	50	115Ar*	-	Gde
	mayores	25	1	N	175	SA	60	170Ar*	-	Ene
Ucornos		20	1-20	ML	350	CM	20	75Pu	G	Ene
Vampiros		15	1	MR	150	SA	65	100Ga*	E	Gde

Nota: Ar: arma. Para las demás abreviaturas ver la tabla CST-2.

ST-3 Tabla General de Personajes

La Tabla General de Personajes resume las diversas bonificaciones para cada una de las seis profesiones. Se trata de bonificaciones promedio basadas en el nivel de los personajes. Estos resúmenes son útiles a la hora de determinar las capacidades de los personajes jugadores. El director de juego también puede usarla si lo desea, para personajes de jugadores si éstos quieren saltarse el proceso de desarrollo de habilidades.

Suposiciones — Las bonificaciones que vienen a continuación se han obtenido siguiendo el proceso normal de desarrollo del personaje y se basan en las siguientes suposiciones. Los guerreros, exploradores, montaraces y animistas son eriadorianos; los bardos y magos son gondorianos. Las bonificaciones totales por características son las que figuran abajo para cada profesión.

Guerrero — FUE(+15), AGI(+10), CON(+5), las demás(+0)
Explorador — FUE(+10), AGI(+15), CON(+5), las demás(+0)
Montaraz — FUE(+10), AGI(+5), CON(+10), I(+5), las demás(+0)

Las opciones de historial para guerreros, exploradores y montaraces son:
1) Se ha conseguido un arma principal +10.
2) Se ha elegido la habilidad especial de "Reflejos rápidos".
3) Se han obtenido 30 mo.
4) Se ha desarrollado una habilidad secundaria hasta grado de habilidad 5.

Bardo — AGI(+5), INT(+10), I(+5), PRE(+10) las demás(+0)
Mago — AGI(+5), INT(+15), I(+5), PRE(+5), las demás(+O)
Animista — FUE(+5), AGI(+5), INT(+5), I(+15), las demás(+0)

Las opciones de historial para magos, animistas y bardos son:
1) Se ha conseguido un sumando de hechizos + 2.
2) Se ha aprendido una lista de hechizos adicional.
3) Se han conseguido 30 mo.
4) Se ha desarrollado una habilidad secundaria hasta grado 5.

ANIMISTA

NIVEL	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-5	-5	-5	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5
Cuero endurecido	-20	-15	-10	-5	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Bonif. Defensiva	+5 (+modificaciones opcionales procedentes de hechizos)									
Arma principal	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arma secundaria	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arma terciaria	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Trepar	+11	+12	+18	+24	+25	+31	+37	+38	+44	+50
Montar	+21	+27	+28	+34	+40	+41	+47	+53	+59	+65
Nadar	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Rastrear	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Acechar/ Esconderse	+5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Abrir cerraduras	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Desactivar trampas	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Leer runas	+11	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Usar objetos	+21	+27	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Hechizos dirigidos	-18	+14	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Percepción	+21	+27	+33	+34	+40	+46	+47	+53	+59	+65
Desarrollo físico (PV)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Hechizos básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Nº idiomas	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Nº listas de hechizos	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

BARDO

NIVEL	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cuero	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cuero endurecido	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cota malla	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Coraza	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bonif. Defensiva	+5 (+30 con escudo)									
Arma principal	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
Arma secundaria	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Arma terciaria	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Otras	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Trepar	+6	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Montar	+6	+12	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Nadar	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Rastrear	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Acechar/ Esconderse	+16	+17	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Abrir cerraduras	+16	+22	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Desactivar trampas	-19	+12	+18	+19	+25	+31	+32	+38	+44	+45
Leer runas	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+72
Usar objetos	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Hechizos dirigidos	-19	-18	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Percepción	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Desarrollo físico (PV)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Hechizos básicos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Nº idiomas	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
Nº listas de hechizos	1	2	3	3	4	5	5	6	7	8

EXPLORADOR	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Cuero	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cuero endurecido	-10	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cota malla	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Bonif. Defensiva	+20 (+45 con escudo)									
Arma principal	+41	+52	+63	+74	+80	+83	+86	+89	+92	+95
Arma secundaria	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+82
Arma terciaria	+21	+22	+23	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Otras	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Trepar	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Montar	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Nadar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Rastrear	+6	+12	+18	+24	+25	+26	+27	+33	+39	+45
Emboscar	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Acechar/ Esconderse	+12	+19	+26	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Abrir cerraduras	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Desactivar trampas	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Leer runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5
Hechizos dirigidos	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Percepción	+13	+21	+29	+37	+45	+48	+51	+59	+67	+75
Desarrollo físico (PV)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
Hechizos básicos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Nº idiomas	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Nº listas de hechizos	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

GUERRERO	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
Cuero	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+5	+10
Cuero endurecido	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cota malla	-25	-15	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Coraza	-70	-70	-70	-35	-20	-5	+0	+0	+0	+0
Bonif. Defensiva	+15 (+40 con escudo)									
Arma principal	+43	+56	+69	+82	+95	+100	+105	+110	+115	+120
Arma secundaria	+28	+36	+44	+52	+60	+73	+86	+91	+96	+101
Arma terciaria	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+94	+97	+100
Otras	+28	+31	+34	+37	+40	+43	+46	+49	+57	+65
Trepar	+16	+22	+23	+24	+25	+31	+32	+33	+34	+40
Montar	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Nadar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Rastrear	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Emboscar	-25	-25	-25	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2
Acechar/ Esconderse	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Abrir cerraduras	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Desactivar trampas	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Leer runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10	+10
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10
Hechizos dirigidos	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Percepción	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Desarrollo físico (PV)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
Hechizos básicos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Nº idiomas	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Nº listas de hechizos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabla Resumen: ST-3

ST-3 Tabla General de Personajes

MAGO	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Bonif. Defensiva	+5 (+modificaciones opcionales procedentes de hechizos)									
Arma principal	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Arma secundaria	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Trepar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Montar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Nadar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Rastrear	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Acechar/ Esconderse	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Abrir cerraduras	-10	-10	-10	+10	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Desactivar trampas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10
Leer runas	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+81	+87	+91
Usar objetos	+17	+24	+31	+38	+45	+57	+69	+73	+77	+81
Hechizos dirigidos	+18	+31	+44	+57	+70	+75	+80	+85	+90	+95
Percepción	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Desarrollo físico (pv)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Hechizos básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Nº idiomas	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
Nº listas de hechizos	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14

MONTARAZ	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cuero endurecido	-10	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Cota malla	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-5	+0	+0	+0
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-45	-35	-25
Bonif. Defensiva	+10 (+35 con escudo)									
Arma principal	+42	+54	+66	+78	+85	+89	+93	+97	+101	+105
Arma secundaria	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Arma terciaria	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Otras	-8	-6	-4	-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10
Trepar	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Montar	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Nadar	+13	+16	+19	+22	+25	+28	+31	+34	+37	+40
Rastrear	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Emboscar	-25	-25	+1	+2	+2	+2	+3	+4	+5	+6
Acechar/ Esconderse	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Abrir cerraduras	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Desactivar trampas	+20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Leer runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	-20	-20	-20	-20	-20	10	10	10	10	10
Hechizos dirigidos	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Percepción	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	72
Desarrollo físico (PV)	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
BO Hechizos Básicos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Nº idiomas	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
Nº listas de hechizos	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5



ST-4 Tabla de Precios y Equipo

ARMAS

Arma	Abrev.	Precio	Peso	Grupo
Alabarda	(ab)	14 mp	3,5 k.	A. de asta 2 manos
Arco compuesto	(acp)	17 mp	1,5 k.	Proyectil
Arco corto	(ac)	6 mp	1 k.	Proyectil
Arco largo	(al)	10 mp	1,5 k.	Proyectil
Ballesta	(bs)	25 mp	4 k.	Proyectil
Boleadoras	(bo)	5 mp	1,5 k.	Proyectil
Cayado	(ca)	5 mc	2 k.	a 2 manos
Cimitarra	(ci)	10 mp	2 k.	De filo
Daga	(da)	3 mp	0,5 k.	De filo
Espada ancha	(ea)	10 mp	2 k.	De filo
Espada corta	(ec)	7 mp	1,5 k.	De filo
Espadón	(e2)	20 mp	4 k.	a 2 manos
Estrella de la mañana	(es)	16 mp	2,5 k.	Contundente
Garrote	(ga)	1 mc	2,5 k.	Contundente
Hacha	(ha)	5 mp	2,5 k.	De filo
Hacha de combate	(hc)	13 mp	3,5 k.	a 2 manos
Honda	(ho)	9 mb	0,5 k.	Proyectil
Jabalina	(ja)	3 mp	2k	Arma de asta
Lanza	(la)	23 mb	2,5 k.	Arma de asta
Lanza de caballería	(lc)	5 mp	5 k.	A. de asta 2 manos
Látigo	(lt)	2 mp	1,5 k.	De filo
Martillo de guerra	(mt)	15 mp	2,5 k.	Contundente
Mayal	(my)	19 mp	3 k.	a 2 manos
Maza	(ma)	6 mp	2,5 k.	Contundente
Red	(re)	7 mp	1,5 k.	Contundente

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Bienes o servicios	Precio	Nota
Brandy	10 me	1/4 litro
Cerveza	2 me	1/2 litro
Hidromiel	5 me	1/2 litro
Sidra	1 me	1/2 litro
Vino	6 me	1/2 litro
Comida ligera	6 me	
Comida normal	1 mc	
Comida abundante	12 me	
Raciones normales (1 semana)	5 mc	Caducidad normal. Peso 9 k.
Raciones de viaje (1 semana)	1 mb	Conservadas. Peso 7 k.
Gran pan (1 semana)	3 mo	Conservado. Peso 2 k.
Pan de viaje (1 mes)	15 mo	Conservado. Peso 2 k.
Alojamiento pobre	1 mc	Dormitorio comunal.
Alojamiento normal	2 mc	Camas individuales.
Buen alojamiento	22 me	Habitaciones privadas.
Establo	2 me	Incluye pienso para el animal.

TRANSPORTE

Transporte	Precio	Velocidad§ (mts./a)	Capac.	Bonif. montar†
Caballo ligero	45 mp	75	100 k.	+0
Caballo	60 mp	60	150 k.	+0
Caballo pesado	80 mp	36	200 k.	+0
Caballo guerra	20 mo	54	175 k.	+15
Caballo g. gran	75 mo‡	45	185 k.	+30
Camello	12 mo‡	30	112,5 k	-15
Elefante	50 mo‡	24	500 k.	-10
Mula/burro	32 mp	36	175 k.	-10
Poney	40 mp	42	90 k.	+5
Transbordador	2 mc/1,5 km	varía	—	—
Servicio de diligencia	1 mc/1,5 km	varía	—	—
Carreta	6 mo	15	750 k.	—
Barca pequeña	7 mo	varía	500 k.	—
Barca mediana	11 mo	varía	1500 k	—
Barca grande	40 mo	varía	2500 k.	—

EQUIPO PROTECTOR

Equipo	Precio	Peso*
Escudo	55 mb	7,5 k.**
Brazales de cuero	2 mp	1 k.
Grebas de cuero	2 mp	1 k.
Brazales metálicos	4 mp	1,5 k.
Grebas metálicas	4 mp	1,5 k.
Yelmo de cuero	25 mb	1 k.
Yelmo de metal	4 mp	1,5 k.
Armadura de cuero	3 mp	6 k.
Armadura de cuero endurecido	10 mp	7 k.
Cota de malla	35 mp	10 k.
Coraza	50 mp	12,5 k.

ACCESORIOS

Bienes	Precio	Peso*	Nota
Antorcha	3 me	0,5 k.	Ilumina un diámetro de 6 m.
Arco para encender fuego	8 me	0,25 k.	Tarda 5 minutos.
Botas*	1 mp	1,5 k.	—
Camisa*	3 mb	0,5 k.	—
Cantimplora (0,5 litros)	1 mc	0 k.	Pesa 0,5 k. llena.
Capa*	9 mb	1 k.	—
Carcaj(capacidad 20)	1 mb	0,25 k.	Contiene flechas o pivotes.
Cinto*	5 mb	0,5 k.	—
Cuerda	4 mb	3 k.	15 m.
Cuerda (superior)	12 mb	1,5 k.	15 m.
Chaqueta*	15 mb	3 k.	—
Dardos (20)	11 mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos. 3
Escarpias(10)	2 mb	1,5 k.	de hierro.
Estacas(10)	9 me	1 k.	de madera.
Flechas(20)	4 mb	1,5 k.	40% de rotura al usarlos.
Frasco de aceite	3 mb	0,5 k.	Recarga para 6 horas.
Juego de ganzúas	1 mp	0,25 k.	bonificación +5
Linterna	12 mb	1 k.	Ilumina 15 m diámetro.
Lona embreada (1,5x2,4 m.)	1 mb	2 k.	—
Mochila	2 mb	1 k.	10 kilos, 30 dm cúbicos
Pantalones*	25 mc	0,5 k.	—
Petate	33 mc	1,5 k.	22,5 kilos, 60 dm^3.
Dardos (20)	11 mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos. 3
Saco(25 kilos)	8 mc	1 k.	Capacidad 25 kgs, 90 dm
Saco de dormir(lana)	2 mb	2,5 k.	Manta
Sobretodo*	9 mb	0,5 k.	—
Tienda	2 mp	4,5 k.	Caben dos.
Vaina	25 mb	0,5 k.	—
Vara(3 m.)	5 mc	4 k.	de madera.
Yesca y pedernal	1 mb	0,25 k.	Tarda 3 minutos.

* — Cuenta para la carga si se transporta y no se lleva puesto. Estos pesos se basan en el equipo para un humano normal (de una estatura de 1,75 m. y peso de 75 kilos.)

** — Pesa 4 kg si mide menos de 1,5 m y 2 kg si mide menos de 1,25 m.

§ — Esta es la capacidad normal de movimiento en una situación táctica, puede ser doblada si el jinete decide ir al galope (véase Apartado 8.1, pág. 45).

† — Un animal especialmente inteligente tendría una bonificación adicional de + 10, pero su precio sería mayor.

‡ — Raramente disponible, a no ser que se compre de un rico comerciante o noble señor en regiones especiales.

Tabla Resumen: ST-4

ST-5 Tabla de Hierbas, Enfermedades y Venenos

HIERBAS

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Alivio de Aturdimiento —				
Suranie	t-F-3	baya/ingestión	2 mo	Quita el aturdimiento (1 asalto).
Vimik	s-S-4	raíz/infusión	12 mp	Se conserva 10 días. Quita el aturdimiento (1-10 asaltos),
Witan	h-J-6	hoja/ingestión	12 mo	Quita los efectos de 2 asaltos de aturdimiento.
Alivio de Conmociones —				
Arlan	t-T-2	hoja/aplicación	13 mp	Recupera entre 4-9 Puntos de Vida.
Darsurion	c-M-3	hoja/aplicación	3 mp	Recupera entre 1-6 Puntos de Vida.
Draaf	s-O-2	hoja/ingestión	5 mp	Recupera entre 1-10 Puntos de Vida.
Garrig	a-Z-3	cactus/ingestión	55 mo	Recupera 30 Puntos de Vida.
Gefnul	e-V-5	liquen/ingestión	90 mo	Recupera 100 Puntos de Vida.
Mirenna	c-M-3	baya/ingestión	10 mo	Recupera 10 Puntos deVida.
Rewk	t-D-3	nódulo/infusión	9 mp	Recupera entre 2-20 Puntos de Vida.
Thurl	t-D-1	especia/infusión	1 mp	Recupera entre 1-4 Puntos de Vida.
Winclamit	c-C-7	fruto/ingestión	100 mo	Recupera entre 3-300 Puntos de Vida.
Yavethalion	m-O-5	fruto/ingestión	45 mo	Recupera entre 5-50 Puntos de Vida.
Alivio de Quemaduras y Congelaciones —				
Aloe	t-H-4	hoja/aplicación	5 mb	Dobla la velocidad de curación de las quemaduras y cortes leves
Culkas	a-Z-4	hoja/aplicación	35 mo	Cura 1 m^2 de quemaduras.
Jojojopo	f-M-4	hoja/aplicación	9 mp	Cura las congelaciones. Recupera 2-20 PV. Perdidos por causa del frío.
Kelventari	t-T-3	baya/aplicación	19 mo	Cura quemaduras de primero y segundo grado, se recuperan 1-10 PV. perdidos por quemadura o calor.
Alteración y Enaltecimiento Físico —				
Atigax	f-H-4	raíz/infusión	40 mo	Protege los ojos de la luz intensa o los resplandores. Permite la visión a pesar de las luces cegadoras o repentinas. Dura 9 horas.
Breldiar	m-V-4	flor/ingestión	25 mo	Resta 30 a la maniobra y el cuerpo a cuerpo. Suma 50 a los ataques con hechizos y proyectiles.
Gylvir	m-O-5	algas/ingestión	45 mo	Permite respirar bajo el agua (sólo) durante 4 horas.
Kathkusa	f-W-3	hoja/ingestión	50 mo	Dobla la fuerza (1-10 asaltos). +10 a la BO, dobla el número de PV que se hace perder a los enemigos.
Kilkamur	h-S-5	raíz/infusión	65 mo	Protege contra las llamas y el calor de 1-10 horas.
Kalgul	s-S-3	capullo/infusión	27 mo	Da la misma visión que tienen los elfos (6 horas).
Megillos	c-M-3	hoja/ingestión	12 mp	Aumenta la percepción visual (alcance y potencia) durante 10 minutos.
Yaran	t-S-2	polen/ingestión	9 mp	Agudiza el olfato y el gusto (durante una hora).
Zulsendura	a-U-4	seta/infusión	70 mo	Rapidez (durante 3 asaltos, como el hechizo del mismo nombre).
Zur	c-U-4	hongo/infusión	12 mo	Agudiza el olfato y el oído (durante 1 hora)
Hierbas de Efectos Generales —				
Arkasu	m-T-4	savia/aplicación	12 mo	Recupera entre 2-12 pv. Dobla la velocidad de curación de las heridas graves.
Arlan	c-M-2	raíz/ingestión	5 mb	Descongestivo. Suma + 20 a la resistencia contra los resfriados. Acelera la recuperación de enfermedades respiratorias en x5.
Athelas	t-C-5	hoja/infusión	200 mo	Capaz de curar cualquier cosa mientras el paciente siga vivo, pero sólo es lo efectiva que lo sea quien la aplica. El efecto total sólo se produce en las manos de un rey "ungido".
Attanar	t-F-4	musgo/aplicación	8 mo	Cura la fiebre.
Delrean	c-C-2	corteza/aplicación	3 mp	Ahuyenta a los insectos, pero huele muy mal.
Felmather	m-O-5	hoja/ingestión	105 mo	Permite convocar mentalmente a un "amigo". El alcance es 100 metros por el nivel de quien la usa. Cura el estado de coma.
Melandar	c-F-3	musgo/infusión	12 mp	Suma + 10 a las tiradas e resistencia contra enfermedad durante 1-10 días.
Ur	f-H-3	nuez/ingestión	3 mo	Alimento para un día.
Modificadores de las Características —				
Lestagii	a-Z-9	capullo/ingestión	520 mo	Restaura pérdidas en las características que no hayan sido causadas por el envejecimiento. Sólo afecta a una.
Merrig	s-S-5	espino/infusión	2 mo	Su uso diario aumenta la PRE y la APA en 5. Los efectos se producen tras usarla 10 días y la adicción tras dos semanas. Su interrupción significa -10 de CON, 5 de INT, y 5 de PRE y de APA.

CODIGOS

Los códigos nos dan el clima en el que normalmente se encuentra la hierba (o veneno) con una letra minúscula; el tipo de lugar en el que se encuentra viene indicado por una mayúscula, mientras que el número nos dice la dificultad de encontrar una dosis de dicha hierba (véase Apartado 14.3, pág. 68).

CODIGOS CLIMÁTICOS

a: .. árido
c: .. frío
e: .. fríos eternos
f: .. frío intenso (helado)
h: .. caliente y húmedo
m: .. clima templado
s: .. semiárido
t: .. clima fresco

DIFICULTAD DE ENCONTRAR

Código	Dificultad	Mod.
1	Rutinaria	(+ 30)
2	Muy Fácil	(+20)
3	Fácil	(+10)
4	Dificultad media	(+0)
5	Difícil	(-10)
6	Muy difícil	(-20)
7	Extremad. difícil	(-30)
8	Locura completa	(-50)
9	Absurdo	(-70)

CODIGOS DE LOCALIZACION

A: .. alpino
B: .. cañadas/uadis
C: .. bosque de coníferas (hoja perenne)
D: .. bosque mixto de hoja caduca
F: .. costas y riberas de agua dulce
G: .. glaciares y campos nevados
H: .. brezal/maleza
J: .. jungla/bosque pluvial
M: .. montaña
O: .. costas oceánicas, de agua salada
S: .. hierba corta
T: .. hierba alta
U: .. bajo tierra (cavernas, etc.)
V: .. volcánico
W: .. tierras baldías
Z: .. desierto

ST-5 Tabla de Hierbas, Enfermedades y Venenos

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Preservación de la Vida (véase Apartado 17.0, pág. 74-75) —				
Degiik	h-O-5	hoja/ingestión	100 mo	Vida suspendida (1 día)
Oiolosse	f-F-8	especia/ingestión	600 mo	Resucita a los elfos, si es administrada en los siete días siguientes a la muerte.
Olvar	f-O-6	flor/ingestión	200 mo	Vida suspendida (2-20 días)
Pargen	h-J-8	baya/ingestión	800 mo	Resucita si es administrada a los 4 días de la muerte.
Reparación de Hemorragias —				
Anserke	h-O-6	raíz/aplicación	75 mo	Acaba con la hemorragia mediante coagulación y cierre de las heridas. Tarda 3 asaltos en surtir efecto. El paciente deberá permanecer inmóvil 5 minutos si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Belan	h-O-5	nuez/ingestión	40 mo	Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Harfy	s-S-6	resina/aplicación	150 mo	Detiene inmediatamente cualquier tipo de hemorragia.
Reparación de Huesos —				
Arfandas	c-F-5	tallo/aplicación	6 mb	Dobla la velocidad de curación de las fracturas.
Bursthelas	t-S-7	troncho/infusión	110 mo	Repara los huesos y articulaciones destrozadas.
Edram	c-F-6	musgo/ingestión	31 mo	Arregla huesos
Reparación de Tendones, Cartílagos y Músculos —				
Arnuminas	m-S-2	hoja/aplicación	6 mb	Dobla la velocidad de curación para las lesiones de ligamentos, cartílagos y músculos.
Arpsusar	t-F-5	troncho/infusión	30 mo	Repara las lesiones musculares.
Dagmather	s-S-5	espinas/infusión	28 mo	Repara las lesiones de cartílagos.
Ebur	m-O-4	flor/ingestión	22 mo	Repara torceduras.
Reparación del Sistema Nervioso —				
Belramba	s-C-6	liquen/infusión	60 mo	Repara lesiones del sistema nervioso.
Terbas	m-D-3	hoja/aplicación	2 mo	Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosas.
Preservación y Reparación de Órganos —				
Aldaka	c-M-5	raíz/infusión	102 mo	Restaura la vista.
Berterin	m-D-3	musgo/infusión	19 mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 día.
Febfendu	e-F-4	raíz/infusión	90 mo	Restaura el oído.
Siran	s-S-6	especia/ingestión	80 mo	Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal).
Siriena	s-S-5	hierba/aplicación	70 mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 semana.
Tarnas	h-J-6	nódulo/infusión	220 mo	Repara lesiones en un órgano.
ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) —				
Angurth	—	pulgas	—	(nivel 2) Muerte lenta y dolorosa.
Bukandas	—	ciertos lobos	—	(nivel 4) Asma grave.
Grelnixar	—	planta Vrel	—	(nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir)
Igturfas	—	ciertas serpientes	—	(nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia –20.
Jadaras	—	hierba Janar	—	(nivel 2) La agilidad disminuye en 5.
Shutinis	—	chinche Hultif	—	(nivel 3) Locura.
Venaak	—	ciertos abejorros	—	(nivel 7) Pérdida del oído
VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) —				
Acaana	f-M-7	flor/pasta	600 mo	(nivel 10) Mata instantáneamente.
Dynallea	h-F-3	hoja/pasta	14 mo	(nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV.
Galenaana	c-A-6	hoja/polvo	179 mo	(nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma.
Jegga	m-U-5	murciélagos/pasta	92 mo	(nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida.
Jitsu	m-O-4	almejas/líquido	34 mo	(nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida.
Juth	a-Z-5	escorpión/líquido	41 mo	(nivel 2) Causa la locura gradualmente.
Karfar	h-J-4	hoja/pasta	142 mo	(nivel 7) Mata en 2-12 asaltos.
Kly	s-H-5	baya/pasta	154 mo	(nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida.
Klytun	s-B-4	raíz/pasta	53 mo	(nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días.
Silmaana	m-T-2	troncho/polvo	4 mo	(nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV.
Slota	t-D-7	araña/pasta	36 mo	(nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte.
Taynaga	c-C-5	corteza/polvo	27 mo	(nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV
Uraana	t-S-3	hoja/pasta	12 mo	(nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida.
Veneno de áspid	m-T-3	áspid/pasta	23 mo	(nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada.
Zaganzar	t-M-6	raíz/líquido	139 mo	(nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de vida

FORMA/PREP.

(Forma y preparación que se necesita)

Infusión: Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, entonces puede beberse.

Ingestión: Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado.

Aplicación: Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona de la herida.

Pasta: Se convierte el veneno en una pasta que puede ser aplicada a armas de filo o puntiagudas. Permanecerá efectivo durante semana, o hasta que se golpee a un enemigo. Si se consigue un crítico, el contrincante debe realizar una tirada de resistencia y pasarla o sufrirá los efectos del envenenamiento. Si el resultado del ataque es únicamente puntos de vida, el veneno se habrá perdido. También puede ponerse este tipo de venenos en la comida o bebida.

Líquido: Igual que la pasta, pero sólo conserva su efectividad durante 1 hora.

Polvo: No puede aplicarse a las armas, debe colocarse en la comida o bebida.

PRECIO

El precio corriente si la hierba o veneno está disponible.

EFECTO

Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pese 15 g.

ADICCIÓN

El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumir la hierba para funcionar a pleno rendimiento (ver Merrig en Modificadores a las Características como ejemplo).

DETERMINAR LA COMPOSICION DE UN TESORO

La mayoría de las veces, el director de juego escogerá un tesoro que resulte apropiado para un determinado lugar de aventuras. Sin embargo, resulta útil a menudo el poder generar rápidamente un tesoro aleatorio, o parte de un tesoro.

Las tablas que vienen a continuación se han incluido para ayudar al director de juego en esta labor. El director de juego debe asignar una riqueza relativa al tesoro (muy pobre, pobre, normal, rico o muy rico) y su contenido (dinero, gemas y joyas), así como si incluye objetos mágicos. La riqueza de cada uno de estos factores puede diferir. Por ejemplo, un tesoro puede ser muy rico en términos de dinero y riquezas pero pobre en objetos mágicos. Cada tabla incluye una sección para determinar el tamaño del tesoro; como alternativa, puede ser el DJ quien decida su tamaño. El tamaño del tesoro se refleja en el número de tiradas que se pueden hacer en la sección de composición de cada tabla. Estas tablas sólo se incluyen como ayuda al DJ, quien puede usarlas según le convenga.

TABLA DE JOYAS, GEMAS Y DINERO

Primero, tirar los dados para determinar el tamaño del tesoro (número de tiradas que se podrán realizar), luego realizar dicho número de tiradas para determinar su composición.

Gemas y joyas — Las gemas y las joyas son riquezas que son más fáciles de llevar que el dinero. También son más fáciles de identificar, pero más difíciles de tasar. El valor entre paréntesis indica el valor aproximado en monedas de oro.

Dinero — El director de juego debe tener en cuenta que la mayor parte del dinero en el mundo tiene la forma de monedas de estaño (me) y monedas de cobre (mc), seguidas, en frecuencia decreciente por las monedas de bronce (mb), las monedas de plata (mp), las monedas de oro (mo) y las monedas de mithril (mm). A menudo, el peso de dinero que se encuentre en un tesoro determinará cuánto dinero se pueden llevar los personajes.

TAMAÑO DEL TESORO (Dinero, Gemas y Joyas):

Primera tirada	nº de tiradas de composición
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-90	4
91-00	5

COMPOSICION:

	RIQUEZA RELATIVA				
Tirada	muy pobre	pobre	normal	rico	muy rico
01-10	50 me	500 me	1000 me	5000 me	10000 me
11-20	100 me	1500 me	3000 me	7500 me	5000 mc
21-30	500 me	2500 me	5000 me	1000 mc	10000 mc
31-35	1000 me	500 mc	1000 mc	1750 mc	1500 mb
36-40	2000 me	750 mc	1500 mc	2500 mc	2000 mb
41-45	300 mc	1000 mc	2000 mc	400 mb	250 mp
46-50	400 mc	1250 mc	250 mb	500 mb	300 mp
51-55	500 mc	150 mb	300 mb	600 mb	400 mp
56-60	600 mc	200 mb	350 mb	70 mp	60 mo
61-65	70 mb	250 mb	40 mp	90 mp	80 mo
66-70	80 mb	30 mp	50 mp	110 mp	100 mo
71-75	90 mb	35 mp	60 mp	15 mo	125 mo
76-80	100 mb	40 mp	70 mp	25 mo	150 mo
81-85	12 mp	50 mp	8 mo	35 mo	2 mm
86-90	15 mp	60 mp	10 mo	45 mo	gema(250)
91-94	20 mp	7 mo	15 mo	gema(60)	gema(300)
95-97	3 mo	8 mo	gema(20)	gema(80)	joyas(400)
98-99	5 mo	gema(10)	gema(50)	1 mm	joyas(600)
00	gema(10)	joyas(25)	joyas(100)	joyas(500)	joyas(1000)

TABLA DE OBJETOS MÁGICOS

Primero tirar los dados para determinar el tamaño del tesoro (el número de tiradas permitidas), después realizar dicho número de tiradas para determinar la composición. Si se obtiene un resultado de "hechizo", harán falta nuevas tiradas para determinar qué es el objeto de hechizos y qué hechizo o hechizos contiene.

Equipo Normal — ("Normal") Muchos tesoros pueden incluir lotes de equipo normal (es decir, armas, cuerdas, herramientas, vestidos, libros y manuscritos, etc.)

Equipo Ligero — ("#% lig") El peso del equipo armas, armaduras, escudos, comida, etc.) es a menudo un gran inconveniente para el personaje. Una pieza de equipo que pese menos de lo normal puede ser algo muy valioso para un Pj.

Objetos con Bonif. a los Hechizos — ("Sum+#") (Apartado 15.5, pág. 72).

Objetos Mágicos con Bonif. — ("Bon+#" o "Multx#") (Apartado 15.5, pág. 72).

Objetos Mágicos que contienen Hechizos — ("Hechizo") Un objeto que contiene un hechizo. Tira en la Tabla de Listas de Hechizos y en la Tabla de Niveles de Hechizos y de Objetos (pág. 259). Véase 15.5, pág. 72).

Objetos Especiales — ("Especial") El director de juego puede crear (inventar) cualquier objeto mágico que quiera. A menudo, estos objetos no encajan con las categorías arriba descritas. Un buen ejemplo de este tipo de objetos es un arma "exterminadora", que resultará especialmente mortífera contra cierto tipo de criaturas. Por ejemplo, una espada "mataorcos" se tratará como un arma normal contra todos los enemigos que no sean orcos; sin embargo, si se usa para infligir un crítico a un orco, el crítico se resolverá dos veces (dos tiradas de dados) uno normal y otro en la CT-10 (pág. 239).

Artefactos — ("Artefacto") Los artefactos son objetos especiales muy poderosos y que suelen tener múltiples capacidades y poderes. El Anillo Unico y los anillos élficos de poder son ejemplos de artefactos. Normalmente, estos objetos tienen una historia y una significación cultural y política.

TAMAÑO (Objetos Mágicos):

	RIQUEZA RELATIVA				
Primera tirada	Muy pobre	Pobre	Normal	Rico	Muy rico
01-20	0	0	0	0	2
21-40	0	0	0	1	2
41-55	0	0	1	2	2
56-70	0	1	1	2	2
71-80	0	1	2	2	3
81-90	1	1	2	3	4
91-95	1	2	3	3	4
96-98	2	3	4	4	5
99-00	3	3	4	5	6

COMPOSICION:

	RIQUEZA RELATIVA				
2ª Tirada	Muy pobre	Pobre	Normal	Rico	Muy rico
01-10	Normal	Normal	Normal	80% lig.	60% lig.
11-20	Normal	Normal	80% lig.	60% lig.	40% lig.
21-30	Normal	80% lig.	60% lig.	40% lig.	Hechizo
31-40	80% lig.	60% lig.	40% lig.	Bon. +5	Hechizo
41-50	80% lig.	60% lig.	Bon. +5	Bon. +10	Hechizo
51-55	60% lig.	Bon. +5	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +5
56-60	60% lig.	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +15	Bon. +10
61-65	Bon. +5	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +15	Bon. +10
66-70	Bon. +5	Bon. +5	Bon. +10	Hechizo	Bon. +15
71-75	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +15	Hechizo	Bon. +20
76-80	Bon. +5	Bon. +10	Hechizo	Hechizo	Sum. +1
81-85	Bon. +10	Bon. +15	Hechizo	Hechizo	Sum. +2
86-90	Bon. +10	Hechizo	Hechizo	Sum. +1	Mult. x2
91-94	Hechizo	Hechizo	Sum. +1	Sum. +2	Sum. +3
95-97	Hechizo	Sum. +1	Sum. +2	Mult. x2	Mult. x3
98-99	Sum. +1	Sum. +2	Mult. x2	Sum. +3	Especial
00	Especial	Especial	Especial	Especial	Artefacto

ST-6 Tabla de Tesoros

Nota: Véanse las descripciones de los objetos mágicos para determinar el tipo de objetos. Los objetos que sugerimos incluyen armas, armaduras, yelmos, brazales, grebas, escudos, herramientas, sillas de montar, capas, botas, guantes, lentes, etc. El director de juego debería decidir el tipo de objeto teniendo en cuenta la situación y el lugar de aventuras del que se trata.

ELECCIÓN DE UN HECHIZO Y DE UN OBJETO CON HECHIZOS

La Tabla de Objetos Mágicos puede indicar que hay un objeto con hechizos en el tesoro, o el director de juego puede querer asignar aleatoriamente un hechizo que se encuentra en un objeto. Las dos tablas que vienen a continuación proporcionan un mecanismo para elegir un hechizo y un objeto con hechizos. Usando la Tabla de Listas de Hechizos, (pág. 19311, se tiran los dados para determinar a qué tipo de lista pertenece el hechizo, y luego se vuelven a tirar los dados para determinar la lista en cuestión. Después puede usarse la Tabla de Niveles de Hechizos y de Objetos (si es que el director de juego no ha toma lo ya una decisión) para determinar el tipo de objeto y el nivel M hechizo'. Si el hechizo que se obtiene resulta inadecuado, basta con repetir el proceso o parte del mismo, según sea necesario.

TABLA DE LISTAS DE HECHIZOS

La **Primera Tirada** determina el tipo de Lista de Hechizos

Segunda tirada	01-30 Listas abiertas de esencia	31-60 Listas de mago	61-75 Listas de canalización	76-90 Listas de animista	91-100 Listas de bardo y montaraz
01-02	Maldición	Maldición	Maldición	Maldición	Maldición
03-14	Mejora corporal	Ley del fuego	Sabiduría naturaleza	Canalización directa	Conocimiento
15-26	Sendas de la Esencia	Ley del hielo	Mov. naturaleza	Sendas de la sangre	canciones de control
27-38	Sendas de apertura	Ley de la tierra	Defensa hechizos	Sendas músculos y huesos	Control del sonido
39-50	Mano de Esencia	Ley de la luz	Sendas de la superficie	Sendas de los órganos	Conocimiento de los objetos
51-62	Sendas de los hechizos	Ley del viento	Protecciones	Dominio de animales	Maestría de los caminos
63-74	Percepciones	Ley del agua	Maestría en detección	Dominio de plantas	Sendas del Movimiento
75-86	Ilusiones	Puente en las alturas	Sendas de la luz y sonido	Purificaciones	Formas de la naturaleza
87-98	Maestría de los espíritus	Cambio vital	Serenar espíritus	Creaciones	Sendas de la naturaleza
99-100	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Maldición — El hechizo está maldito de alguna manera; puede atacar a un personaje o afectarle de alguna otra manera negativa (por ejemplo, enfermedad, un veneno, una reducción de las características, una fobia, etc.). El director de juego tiene mucha libertad en este asunto.

Especial — El director de juego puede inventarse el hechizo, o hacer un hechizo de mayor nivel basado en los hechizos ya existentes (por ejemplo, un *Rayo de Fuego* con mayor alcance, un hechizo de *Rapidez V*, etc.)

TABLA DE NIVELES DE HECHIZO Y DE OBJETOS

La primera tirada (si es necesario) determina el tipo de objeto

2ª tirada	01-40 Perga. de runas	41-65 Poción	66-70 Diario I	71-75 Diario II	76-80 Diario III	81-85 Diario IV	86-94 Varita	95-98 Vara	99-00 Bastón
01-20	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º
21-25	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
26-30	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
31-35	2º	2º	1º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
36-40	2º	2º	2º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
41-45	3º	2º	2º	2º	1º	1º	1º	2º	4º
46-50	3º	2º	2º	2º	2º	1º	1º	2º	4º
51-55	3º	2º	3º	2º	2º	1º	1º	2º	5º
56-60	4º	3º	3º	2º	2º	2º	2º	3º	5º
61-65	4º	3º	3º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
66-70	4º	3º	4º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
71-75	5º	4º	4º	3º	3º	2º	2º	3º	7º
76-80	5º	4º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	7º
81-85	6º	5º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	8º
86-90	7º	6º	6º	5º	3º	3º	2º	4º	8º
91-94	8º	7º	7º	5º	4º	3º	2º	5º	9º
95-97	9º	8º	8º	6º	4º	3º	2º	5º	9º
98-99	10º	9º	9º	7º	5º	3º	2º	5º	10º
00	10º	10º	10º	7º	5º	3º	2º	5º	10º

Nota: El director de juego debería determinar el número de cargas que queda en una varita (máximo 10), en una vara (máximo 30) o en un bastón (máximo 100). Una tirada de 1-100 puede ser de ayuda; los resultados bajos indicarían pocas cargas y los altos muchas. También se pueden incluir cargas múltiples (o dosis) en los papeles de runas y pociones especiales. Un objeto de Diario # puede usarse para realizar un hechizo el número de veces al día que indica el objeto (de 1 a 4). Por ejemplo, un objeto de Diario III podría ser usado 3 veces al día. Estos objetos pueden tener la forma que al director de juego le parezca bien (por ejemplo, anillos, armas, brazaletes, pendientes, varas, etc.)

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

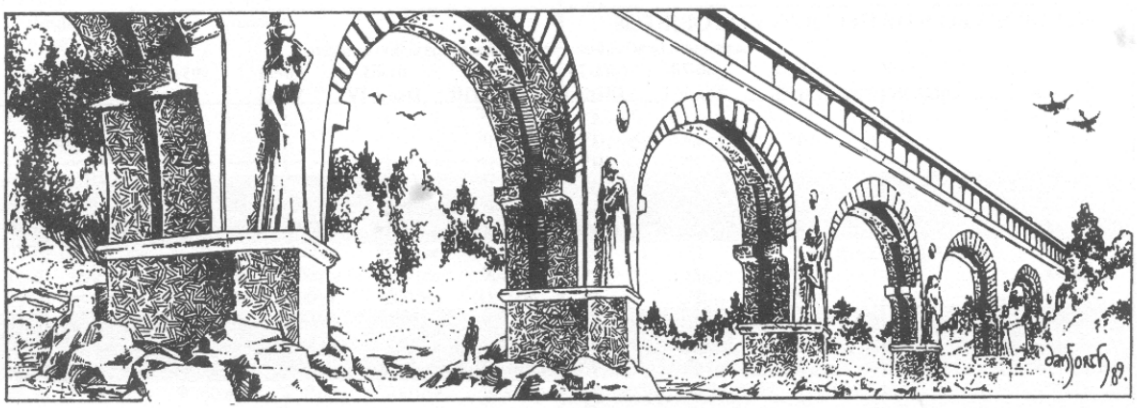
- Un trozo de pergamino (contiene un hechizo): ..... 1 mo.
- Una redoma de poción (contiene un hechizo): ..... 10 mo.
- Un objeto diario: ..... 20 mo. + el precio normal del objeto.
- Un objeto de cargas:
  - Varita: ..... 10 mo. + coste normal del objeto
  - Vara: ..... 20 mo. + coste normal del objeto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

Viejo puente en Beleriand



ST-8 Tabla Climática

Meses	PRECIPITACION MEDIA Lluvioso	Húmedo	Templado	Húmedo y seco	Seco	Arido
• Yestaré (día intercalado: Yule)						
1. Narwain (Invierno)	26,7(90)	5(20)	5(20)	2,5(10)	0,6(02)	-(01)*
2. Ninui (Invierno)	22,9(85)	6,3(25)	3,8(15)	0,6(02)	0,6(02)	-(01)*
3. Gwaeron (Invierno)	26,7(90)	8,9(20)	5(02)	0,6(02)	0,6(02)	-(01)*
4. Gwirith (Primavera)	26,7(90)	10,1(75)	3,8(15)	1,9(08)	0,6(03)	-(01)*
5. Lothron (Primavera)	20,3(80)	11,4(80)	5(20)	6,3(20)	0,6(03)	0,6(02)
6. Nórui (Primavera)	10,1(40)	14(85)	5 (20)	5(20)	1,9(07)	0,6 (03)
• Loéndé (día intercalado: medioaño)						
7. Cerveth (Verano)	6,35(25)	11,1(80)	7,6(30)	7,6(30)	13,8(15)	-(01)*
8. Urui (Verano)	3,8(15)	10,1(75)	7,6(30)	11,4(45)	3,8(15)	-(01)*
9. Ivanneth (Verano)	5(20)	16,5(95)	6,3(25)	12,6(50)	3,8(15)	-(01)*
10. Narbeleth (Otoño)	12,6(50)	16,5(90)	8,9(35)	27,9(95)	2,5(10)	-(01)*
11. Hithui (Otoño)	15,2(60)	7,6(45)	6,3(25)	30,4(99)	0,6(03)	-(01)*
12. Girithron (Otoño)	20,3(80)	6,3(25)	6,3(25)	17,8(70)	0,6(02)	-(01)*
• Mettaré (día intercalado: fin de año)						

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

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

Lluvioso: caluroso o cálido; uno o dos meses secos; lluvioso el resto del año; frecuentes lluvias intensas.
Húmedo y templado: precipitaciones en todas las estaciones; precipitaciones moderadas o suaves durante muchos días seguidos, aunque puede haber chaparrones intensos en algunas ocasiones; nieblas espesas en las tierras altas o junto a las costas.
Seco y lluvioso: estación seca y lluviosa muy diferenciadas; precipitaciones muy intensas durante la estación de las lluvias; ninguna o muy escasa precipitación en la estación seca.
Seco: zonas con climas fríos o calurosos; precipitaciones escasas concentradas en los periodos de temperaturas cálidas o moderadas; seco durante el resto del año.
Arido: zonas extremadamente frías o calurosas; ninguna o casi ninguna precipitación; rápida evaporación o absorción en el terreno.

Temperaturas Normales

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

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

Las temperaturas vienen en grados centígrados. Las que figuran entre paréntesis son por debajo de cero.

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

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





Un hobbit recupera un anillo perdido

ST-11 Tabla de Acciones

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

Anular una acción: Se puede anular una acción antes de resolverla. A continuación el personaje puede realizar las siguientes acciones, durante la fase apropiada del asalto:
1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva normal.
2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento.
3) Realizar una maniobra modificada en un -30.

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

Nota: *Si el DJ usa el encaramiento para los personajes (véase el Apartado 9.0, pág. 55), un cambio de encaramiento puede acompañar al movimiento, incluso si el movimiento se realiza además de otra acción.*



Tabla Resumen: ST-11

ST-12 Tabla de Riesgo en el Uso de Hechizos

Cada vez que un personaje lanza un hechizo, el Director de Juego debe hacer una tirada abierta y añadir el Factor de Riesgo del hechizo y el Modificador 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 la tirada modificada es de 100 o más, algún tipo de "Fuerza sombría" ha detectado el lanzamiento del hechizo. Se debe hacer una segunda tirada abierta en la siguiente tabla. Por lo demás, no ocurre nada fuera de lo normal.

Los siguientes resultados no son más que notas generales para ayudar a un Director de Juego a determinar las consecuencias del hechizo detectado. El DJ debería modificar los resultados para que reflejaran las circunstancias y la zona específicas. Por ejemplo, la realización de los resultados podría tardar varios días en completarse.

TIPO DE ZONA

Tirada	Refugio	Civilizada/ urbana	Civilizada/ rural	Fronteriza/ urbana	Fronteriza/ rural	Tierras salvajes	Tierras de la Sombra	Fortalezas de la Sombra
≤05	nada	nada	nada	nada	nada	nada	nada	Avistamiento
06-20	nada	nada	nada	Avistamiento	nada	nada	Vista	Descubrimiento
21-30	nada	Avistamiento	nada	Avistamiento	Avistamiento	nada	Descubrimiento	Criatura
31-40	nada	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Criatura
41-50	nada	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Criatura	Patrulla
51-60	nada	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Criatura	Criatura	Patrulla
61-70	nada	Descubrimiento	Descubrimiento	Emboscada	Criatura	Criatura	Patrulla	Emboscada
71-80	Avistamiento	Emboscada	Criatura	Secuestro	Criatura	Criatura	Patrulla	Compañía Militar
81-90	Avistamiento	Secuestro	Emboscada	Secuestro	Emboscada	Criatura	Emboscada	Compañía Militar
91-100	Descubrimiento	Asesino	Asesino	Asesino	Patrulla	Emboscada	Compañía Militar	Especial
101-150	Avistamiento	Secuestro	Secuestro	Secuestro	Asesino	Patrulla	Especial	Especial
151-200	Secuestro	Asesino	Asesino	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial
201+	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

TIPO DE ZONA — Los ejemplos son de lugares de finales de 1 Edad.

Refugio: una zona completamente a salvo de cualquier tipo d de la Sombra (por ejemplo, Rivendel, Lórien, los Puertos Edhellond, etc.). Aun así, puede haber presentes agentes ocultos y traidores.

Civilizada/urbana: Una ciudad en una región relativamente fuerzas de la Oscuridad (por ejemplo, Minas Tirith, Dol Amroth, etc.).

Civilizada/rural: El campo de una zona relativamente libre d de la Sombra (por ejemplo, la Comarca, el sur de Gondor, etc.)

Fronteriza/urbana: Una ciudad en una zona menos civiliza fronteras de las tierras salvajes o que limite con territorio de Sauron (por ejemplo, Tharbad, Ciudad del Lago, Bree, Edoras, etc.)

Fronteriza/rural: El campo de una zona menos civilizada en las fronteras de las tierras *salvajes o* que limite con territorio de Sauron (por ejemplo, Rohan, el oeste de Gondor, las Colinas de Hierro, el no Bosque Negro, etc.)

Tierras salvajes: Regiones escasamente pobladas y civilizada que cubren la mayor parte del noroeste de la Tierra Media en la Tercera Edad (por ejemplo, la Tierra del Viejo Púkel).

Tierras de la Sombra: Una región que contenga algunas fuerzas o colonias activas de la Oscuridad (por ejemplo, Moria, el sur de Mordor, sur del Bosque Negro, el Cercano Harad, etc.).

Fortalezas de la Sombra: Una región con una gran concentración de fuerzas y colonias de la Sombra (por ejemplo, Angmar, Dol Gorgoroth, etc.).

RESULTADOS —

Avistamiento: Todas las fuerzas de la Sombra presentes en la zona son conscientes de que se ha lanzado un hechizo, y también lo son de la dirección general en la que se encuentra el lanzador del hechizo. Esto puede conducir a una situación de "persecución" (o de "alboroto total" en zonas de actividad o guarnición de tropas de Sauron). Véase el Apartado 14.2 (pág. 68).

Descubrimiento: Incluye los efectos de "Avistamiento" más al menos una fuerza de la Sombra que sabe cuál es la dirección exacta y la distancia aproximada que le separa del lanzador del hechizo.

Criatura: Una criatura de la Sombra (véase el Apéndice A-3, pág. 180-189) de las cercanías detecta el hechizo y comienza a perseguir, acechar, atacar o emboscar al lanzador del hechizo.

Patrulla: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una patrulla organizada al servicio de Sauron que comienza a perseguir, acechar, atacar o emboscar al lanzador del hechizo.

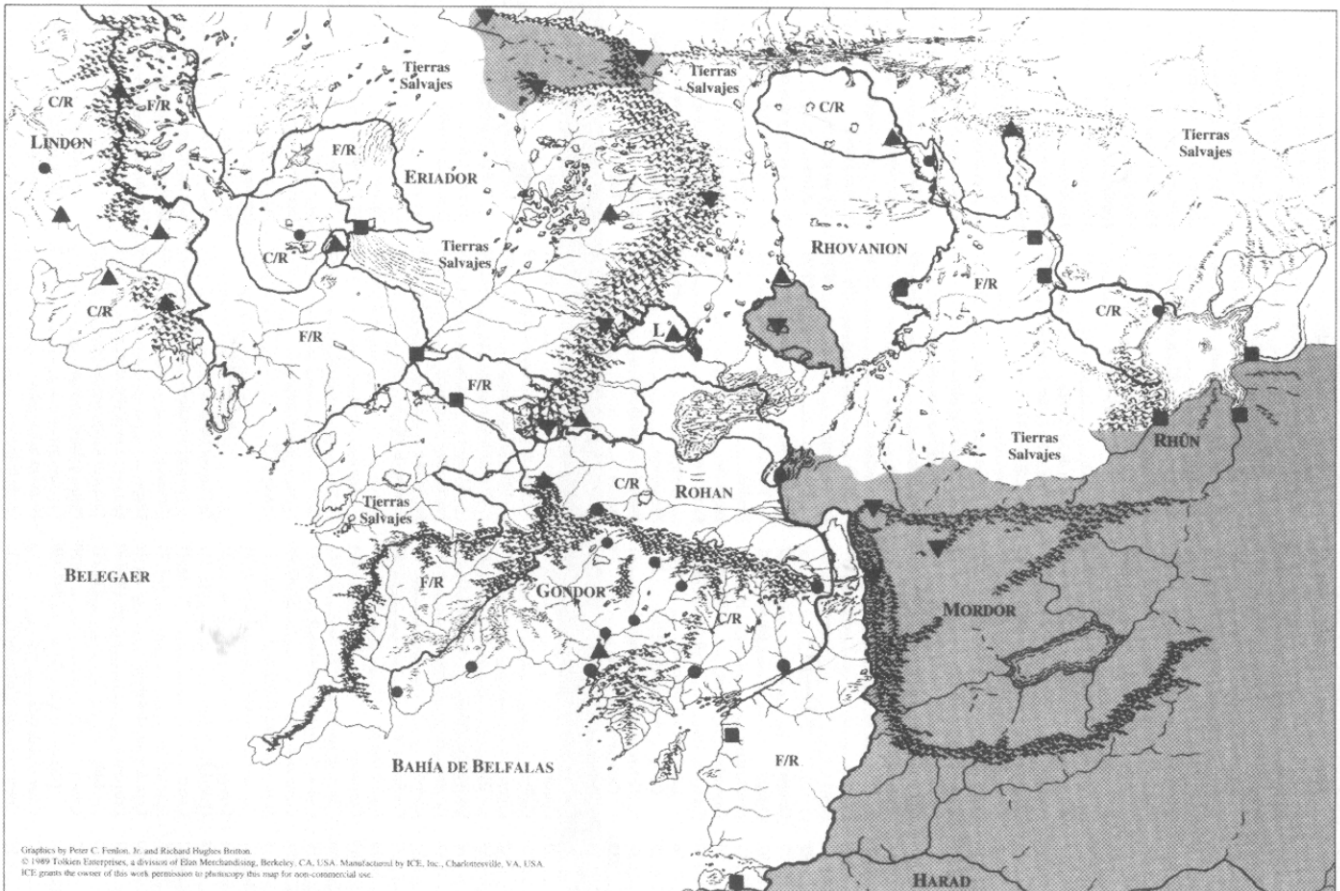
Emboscada: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que se prepara para emboscar al lanzador del hechizo.

Compañía Militar: Incluye los efectos de "Patrulla", más al menos una fuerza organizada de gran tamaño al servicio de Sauron que se prepara para atacar directamente al lanzador del hechizo.

Secuestro: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que detecta el hechizo y que intentará secuestrar al lanzador del hechizo.

Asesino: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que es un asesino al servicio de Sauron que intentará asesinar al lanzador del hechizo.

Especial: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una de las fuerzas de la Sombra situadas cerca que detecta el hechizo es un agente o lugarteniente de Sauron muy poderoso; quizás incluso un nazgûl o algún otro lanzador de hechizos y sus seguidores.



C/R = Civilizada/Rural
F/R = Fronteriza/Rural
■ = Fronteriza/Urbana
Gris = Tierras de la sombra
L = Lórien (refugio)
Zonas montañosas = Tierras Salvajes
● = Civilizada/Urbana
▼ = Fortaleza de la Sombra
▲ = Refugio

glosario

• A—B •

Abrir cerraduras (habilidad) 33
Accesorios 255
Acciones 19, 42-54
Acción de oportunidad 43
Acción restringida 57
Acciones con una montura 45
Acciones conflictivas 56
Anular una acción 43,46
Tabla de acciones 263
Acciones conflictivas 56
Acciones de oportunidad 43
Acechar/Esconderse (habilidad) 33
Acrobacia (habilidad) 35, 212
Actividades con animales (hab) 35, 212
Actitud 29, 80
Actividad 50
Actuar (habilidad) 35, 212
Adicción 256, 257
Agilidad (AG) 27, 79
Alcance 52
Aliados 61
Alojamiento 65
Ambientación 3, 62-63
Animales 250
Animista 30, 82-83
Anular acciones 43
Apariencia 29, 79
Apariencia física 29, 80, 97
Apéndices 113-265
Aprendizaje de listas de hechizos 36
Áreas civilizadas 62, 98-100
Armadura 32, 37, 70, 96
Armas 32, 219, 232
Habilidades 32
Tabla de características 232
Armas a dos manos (habilidad) 32
Armas contundentes (habilidad) 32
Armas de asta (habilidad) 32
Armas de filo (habilidad) 32
Arrojadizas (habilidad) 32
Artefactos 258-259
Artes Marciales 218
Asalto 19,42
Ataque cuerpo a cuerpo 55
Ataque de Armas de Proyectiles 52
Ataques 50-54
Ataque de hechizos básicos 52, 235
A. de hechizos de Rayo y Bola .. 52, 236
Ataque elemental 219
Ataque según el tamaño 52, 234, 250-251
A. con armas de proyectiles 54, 233
Ataques cuerpo a cuerpo ... 33, 54, 233
Ataques de animales 54, 234
Flanco-espalda-sorprendido 233
Hechizo de ataque 52
Hechizo Dirigido 52, 236
Modificadores 50
Moverse para atacar 49
Resolución de ataques 50
Resultados de los ataques 50-52
Tablas de ataque 233-236
Tirada de ataque 32
Aturdido 50
Aventuras 65-69
Ayudas de juego 58
Bárbaro 214
Bardo 30, 82-83
Bestia salvaje 19
Bestias 19, 180-189
Bibliografía 226
Bonificación
Bonificación a la tirada de resistencia .. 36
Bonificación especial 21, 28, 94, 96
Bonificación por característica .. 27, 28, 36, 79, 80, 94, 96
Bonificación por habilidad y por grado de habilidad 94,96
Bonificación por nivel 21
Bonificación por profesión . 82-83, 94, 96, 214-217
Bonificación por raza 36
Objetos con bonificación de hechizos .. 72
Objetos mágicos con bonificación .. 36, 72, 94, 96
Suma total de bonificaciones 94-96
Tablas 244-245
Total 21
Bonificación a la maniobra estática 96
Bonif. de maniobra y movimiento .. 37, 45
Bonif. a las maniobras de movimiento ... 96
Bonificación a montar 45
Bonificación Defensiva (BD) 36, 37, 96
Bonificación de propósito especial (PE) 31
Bonificación Ofensiva
BO 31, 32, 37, 43, 49-54, 56, 96
Bribón 215

• C—D •

Campaña 19
Campo 60, 66-68, 101
Canalización 19, 30, 36
Capacidades especiales 28, 84-85
Característica 19, 26, 27, 79, 96
Característica principal 79, 82
Características para hembras 218
Deterioro de características 74
Generar características 79
Subida de características 28, 84-85
Característica principal 31-34
Cascos 37, 70, 96
Civil 216
Clima 76
Tabla 261
Cocinar (habilidad) 35, 212
Combate cuerpo a cuerpo 19
Comida 65
Comunicación 55
Concentración 191
Conjurador 214
Conoc. de las cuevas (habilidad) ... 35, 212
Conoc. de los cielos (habilidad) 35, 213
Constitución (CO) 27, 45, 79
Contorsionismo (habilidad) 35, 212
Conversión a AD&D 225
Coraza (habilidad) 32
Cordelería (habilidad) 35, 212
Correr 37, 45, 48
Corrupción 6-7, 71
Cota de malla (habilidad) 32
Criaturas 60, 180-189
Tabla 250-251
Crítico 19, 50
Tablas 237-239
Cuero (habilidad) 32
Cuero endurecido (habilidad) 32
Cultura / raza 28-29, 36, 88-89
Descripciones 146-179
Elección 80-81
Modificadores 29, 80-81
Restricciones 80
Curación 65, 74-75
Tablas 249
Daño crítico 32
Defensa adrenal 218
Definiciones 19
Desactivar trampas (habilidad) 33
Desarrollo de Habilidades en el Aprendizaje 90-91
Desarrollo de Habilidades en la Adolescencia 88-89
Desarrollo físico (habilidad) 34
Dificultad 46, 48, 61
Dinero 28, 37, 76, 84-85, 92-93
Duelos (escenario) 69

• E—F •

Economía 77
El Señor de los Anillos 8-13
El Señor de los Anillos Básico 6, 17, 26, 27, 28, 30, 31, 42, 78
Conversión a El Señor de los Anillos 220-221
Emboscar (habilidad) 33
Encaramiento 55
Encuentros 65-66, 69
Tabla 262
Enfermedades 36, 76
Tabla 256-257
Equipamiento 92-93
Equipo 32, 37, 92-93
Defensivo 96
Tabla 255
Erudito 215
Escaparse 68
Escenarios 69
Ejemplo 98-112
Esconderse 68
Esconderse (habilidad) 33
Escudo 32, 36, 37, 96
Esencia 19, 30, 36, 70, 82-83, 214-217
Evaluar (habilidad) 35, 212
Experiencia 38, 41
Hoja de puntos de experiencia 229
Nivel de Experiencia 35
Puntos de Experiencia .. 21, 35, 38-41, 97
Tablas de experiencia 241
Exploración (escenario) 68, 69
Explorador 30, 82-83
Factores de Riesgo 71
Fallo 45, 48, 50
Tablas 240
Fauna 60
Flora 60
Forrajear (habilidad) 35, 212
Fuerza (FUE) 27, 79

• G—H •

Grados por habilidades no profesionales 28, 84-85
Grebas 32, 37, 70, 96
Grupo 19
Grupo de habilidades artísticas 35, 213
Grupo de habilidades atléticas 35, 213
Grupo de habilidades de conocimiento 35, 213
Grupo de habilidades de influencia 35, 213
Grupo de habilidades de trabajo ... 35, 213
Guardianes 61
Guerrero 30, 82-83
Habilidad Ocupacional 215
Habilidades 19, 26, 27, 31-35
Desarrollo de Habilidades en el Aprendizaje 90-91
Desarrollo de Habilidades en la Adolescencia 88-89
Grado de las habilidades no profesionales 28, 84-85
Grados de Habilidad y Bonificación por grado 31, 33, 88
Habilidades Primarias 31-34
Habilidades ocupacionales 215
Habilidades secundarias .. 35, 212-213
Habilidades de subterfugio 33
Habilidades generales 33
Habilidades mágicas 33
Habilidades primarias 31-34
Habilidades secundarias .. 35, 91, 212-213
Habitantes de los lugares de aventuras .. 60
Hechicero 215
Hechizo de rayo 52
Hechizos 36, 54, 70-73
Abreviaturas y definiciones 191
Área de efecto 190
Ataques con hechizos 52
Clases y duración 190
Efectos 57
En objetos 72
Hechizos dirigidos 52
Instantáneo 55
Lanzar hechizos 36, 54
Nivel 55
Parámetros y alcance 190
Por nombre (índice de hechizos, pág. 268)
Preparar hechizos 54
Restricciones 82-83, 214-217
Tabla de características 236
Tabla de factores de riesgo 264
Hechizos Dirigidos (habilidad) 33
Herida 74-75
Tablas 249
Hierbas curativas 75
Búsqueda de hierbas curativas 68
Tabla 256-257
Historial 84-87
Detalles de historial 28-86
Opciones de historial 28, 84-85
Hoja de daños 228
Hoja de personaje 21, 78-97, 227

• I—L •

Idiomas 28, 29, 81, 84-85, 96
Habilidad de idiomas 34
Tablas 246, 249
Incentivos 64
Incursión (escenario) 69
Información 65
Inteligencia (INT) 27, 79
Intuición (I) 27, 79
Juego (habilidad) 35, 212
Juego de rol de fantasía 2-3, 16
La labor del Director de Juego 57
Ladrón 214
Leer runas (habilidad) 33
Listas de hechizos . 19, 21, 36, 97, 190-211
Aprendizaje 34, 36, 88, 90, 219
Listas de hechizos (habilidad) 34
Por nombre (índice de hechizos, pág. 268)
Lugares de aventuras 62-63
Ejemplo 102-110, 111-112

• M—N •

Magia 6-7, 70-73
Mago 40, 82-83

Maniobra Estática 31
Maniobras ... 19, 31, 43, 45, 46-49, 56, 68
Correr 32
Maniobras estáticas 46-47
Movimiento 48-49
Puntos por maniobras 39
Tablas 242-243
Maniobra y Movimiento (hab) 32, 90
Maña (habilidad) 35, 213
Mapa de hexágonos 55
Medio estratégico 65-69
Meditación (habilidad) 35, 212
Metas 63, 64
Misiones (escenario) 69
Mitos 6
Monje 215
Monje Guerrero 215
Monstruos 19, 60, 180-189
Montar (habilidad) 33
Montaraz 30, 82-83
Movimiento 43, 45
Movimiento en una montura 45
Tabla de movimiento estratégico ... 261
Velocidad de movimiento estratégico 66
Muerte 74-75
Multiforme 217
Nadar (habilidad) 33
Navegar (habilidad) 35, 212
Nivel 19, 21, 35, 38-41, 55, 97
Nivel de experiencia 35
Nivel de un hechizo 55
Nivel de un personaje 38, 41
Subida de Nivel 38, 41
Notas de conversión 220-225

• O—R •

Objetivos 63, 64
Objeto 72-73
Objeto de carga de hechizos 72
Objeto de hechizo diario 72
Objeto especial 28, 84-85
Tabla de precios de objetos 260
Valor de los objetos 72-73
Objetos Mágicos 72-73
Orientación 57
Otras habilidades 34
Parada 19, 52-55
Penalización por carga 37, 45, 93, 96
Percepción 56
Bonificación 37
Percepción (habilidad) 34, 90
Pergamino con runas 72
Personaje 26-41
Contratar personajes 61
Diseño de personajes 78-97
Personaje básico 21
Personaje jugador 19, 21, 26, 60-61
Personaje no jugador (PNJ) 19, 21, 26, 59-61
Tabla de personajes 252-254
Tablas de creación de personajes 246-248
Personaje Jugador ..... (véase personaje)
Personaje no Jugador ..... (véase personaje)
Peso 37
Penalización por peso 37, 93
Pifia 19, 50
Tablas 240
Pillaje (escenario) 69
Plantillas de personajes 20-21, 113-145
Población general 59
Poblaciones hostiles 60
Poción 72
Política 64
Presencia (PRE) 27, 79
Preservación (hechizo) 74-75
Primeros auxilios 75
Primeros auxilios (habilidad) .. 35, 212
Probabilidad 19
Profesiones 19, 30, 36, 55, 82-83
Elección 82-83
Opcional 214-217
Proyectiles (habilidad) 32
Puntos de corrupción 71, 240
Puntos de Desarrollo 90-91, 217
Transferencia de puntos de desarrollo 91
Puntos de poder 19, 36, 55, 82, 97
Puntos por viaje 40
Puntos de vida 19, 34, 38, 50, 75
Puntos diversos 41
Puntos por "Pieza" 39
Puntos por críticos 38
Puntos por hechizos 40
Puntos por idea 40
Rasgos de alineamiento 24-25, 86-87
Rasgos de interpretación 24-25, 84-87
Rasgos de motivación 24-25, 86-87
Rasgos de personalidad 24, 86-87
Rastreador 214
Rastrear (habilidad) 33
Raza ..... (véase cultura/raza)
Recarga 52
Recuperación 65
Reino 70, 82
Religión 6-7, 74
Resistencia 19
Resultados máximos 52
Resultados mínimos 52
Resurrección 75
Rolemaster 26, 78, 222-223

• S—T •

Secuencia de acciones 42-43
Señales (habilidad) 35, 213
Sesión 19
Sin armadura (habilidad) 32
Situación táctica 42
Tabla de precios 255
Tablas (véase el índice de tablas) .. 232-265
Tesoro 63
Tabla 258-259
Tirada abierta 18
Tirada de actividad 66, 262
Tirada de dados 19
Tirada de evitación 66, 262
Tirada de Resistencia (TR) 36, 71
Modificadores 52
Tabla 235
Tiradas 18, 19
Tiradas de reacción 59
Tiradas sin modificar 52
Tiradas de reacción 59
Torneos (escenario) 69
Trama 64
Trepar (habilidad) 33
Trueque 77

• U—Z •

Usar objetos (habilidad) 33
Vender 65, 76
Venenos 36, 76
Tabla 256, 257
Vida suspendida (hechizo) 74, 75

Índice de tablas

• A—C •

AT Tablas de ataques 233-235
AT-1 Tabla de ataque de armas de filo 51, 233
AT-2 Tabla de ataque de armas contundentes 233
AT-3 Tabla de ataque de armas a dos manos 233
AT-4 Tabla de ataques de armas de proyectiles 233
AT-5 Tabla de ataque de dientes y garras . 234
AT-6 Tabla de ataque de agarrar y desequilibrar 234
AT-7 Tabla de ataque de hechizos de rayo 236
AT-8 Tabla de ataque de hechizos de bola . 236
AT-9 Tabla de ataque de hechizos básicos . 235
BT Tablas de bonificaciones 244-245
BT-1 Tabla de bonificaciones por característica 26, 36, 79, 245
BT-2 Tabla de efecto de la bonificación por característica 26, 94, 244
BT-3 Tabla de modificadores por raza 29, 81, 244
BT-4 Tabla de bonificaciones por grado de habilidad 31, 94, 244
BT-5 Tabla de la penalización por peso 37, 92, 245
BT-6 Tabla de profesiones 82, 245
CGT Tablas de generación de Pjs . 246-248
CGT-1 Tabla de grados de idioma . 34, 246
CGT-2 Tabla de opciones de historial . 85, 247
CGT-3 Tabla de razas/culturas 81, 246
CGT-4 Tabla de puntos de desarrollo . 90, 246
CGT-5 Tabla de grados de habilidad en la adolescencia 89, 248
CST Tabla de estadísticas de combate . 232-235
CST-1 Tabla de estadísticas de armas ... 232
CST-2 Tabla de estadísticas de animales .. 234
CST-3 Tabla de estadísticas de hechizos . 236
CT Tablas de críticos 237-239
CT-1 Tabla de críticos de aplastamiento 238
CT-2 Tabla de críticos de tajo 51, 238
CT-3 Tabla de críticos de perforación ... 238
CT-4 Tabla de críticos de desequilibrio 238
CT-5 Tabla de críticos de presa 239
CT-6 Tabla de críticos de calor 237
CT-7 Tabla de críticos de frío 237
CT-8 Tabla de críticos de electricidad ... 237
CT-9 Tabla de críticos de impacto 237
CT-10 Tabla de críticos físicos para grandes criaturas 239
CT-11 Tabla de críticos de hechizos para criaturas grandes 239

• D—J •

ET Tablas de experiencia 241
ET-1 Tabla de puntos por críticos .. 38, 241
ET-2 Tabla de puntos por "pieza" .. 39, 241
ET-3 Tabla de puntos de maniobra 39, 241
ET-4 Tabla de puntos por hechizos 40, 241
ET-5 Tabla de puntos de experiencia 41, 241
FT Tablas de pifias y fallos 240
FT-1 Tabla de pifias con armas empuñadas 51, 240
FT-2 Tabla de pifias con armas de proyectiles 240
FT-3 Tabla de fallos con hechizos 240
FT-4 Tabla de fallos en maniobras de movimiento 240
Hojas de hexágonos 230-231
Hojas de referencia 227-231
IHT Tablas de heridas y curación 249
IHT-1 Tabla de deterioro de características 75, 249
IHT-2 Tabla de recuperación 75, 249
IHT-3 Tabla de Efecto y precios de resucitar 75, 249

• K—Q •

Lista de rasgos de alineamiento 25, 87
Lista de rasgos de motivación 25, 87
Lista de rasgos de personalidad 24, 87
MT Tablas de maniobra 242, 243
MT-1 Tabla de maniobras de movimiento 49, 242
MT-2 Tabla de maniobras estáticas 47, 243

• R—Z •

RS-1 Hoja de personaje 97, 227
RS-2 Hoja de daños 228
RS-3 Hoja de recuento de puntos de experiencia 229
ST Tablas resumen 249-265
ST-1 Idiomas de la Tierra Media 249
ST-2 Tabla resumen de criaturas .. 250-251
ST-3 Tabla general de personajes .. 252-254
ST-4 Tabla de precios y equipo 255
ST-5 Tabla de hierbas, venenos y enfermedades 256-257
ST-6 Tabla de tesoro 258-259
ST-7 Tabla de precios de objetos mágicos 73, 260
ST-8 Tabla climática 261
ST-9 Tabla de velocidades de movimiento estratégico 66, 261
ST-10 Tabla de encuentros 67, 262
ST-11 Tabla de acciones 44, 263
ST-12 Tabla de riesgo en el uso de hechizos 264
Tabla de características de las armas opcionales 219
Tabla de estadísticas de artes marciales 218
Tabla de habilidades secundarias .. 35, 213
Tabla de puntos de desarrollo para las profesiones opcionales 217
Tabla resumen de PNJs 99
TTR Tabla de tiradas de resistencia 235

Índice de hechizos

• A—C •

Aflojar Tierra 197
Alivio de Aturdimiento I 203
Alivio de Aturdimiento III 203
Alivio Quemadura/ Congelación I 203
Alivio Quemadura/ Congelación II 203
Alivio Quemadura/ Congelación III 203
Amistad 208
Amplificar Canción II 201
Amplificar Canción III 201
Análisis de Texto I 192
Analisis de Texto II 192
Analizar Objeto I 201
Analizar Objeto II 201
Anular Hechizo 203
Apertura I 193
Apertura II 193
Aprender Idioma II 200
Aprender Idioma III 200
Área de Protección I 203
Área de Protección II 203
Área de Protección III 203
Arreglar Articulación 207
Arreglar Cartílago 207
Arreglar Cráneo 207
Arreglar Diente 207
Arreglar Fractura Grave 207
Arreglar Fractura Leve 207
Arreglar Músculo 207
Arreglar Tendón 207
Arreglar Torcedura 207
Arreglar Vaso Sanguíneo 206
Arreglar Vaso Sanguíneo Principal 206
Aspecto Animal 204
Aspecto de Planta 211
Aspecto Vegetal 204
Atascar 193
Aturdir 205
Aura de Llamas 196
Autosustento 209
Bendición 204
Bola de Frío (6 M.) 196
Bola de Fuego 196
Buscar Caminos I 210
Buscar Caminos V 210
Caer 199
Caldear Sólido 196
Calentar Sólido 196
Calma Prolongada 205
Calmar Aguas 198
Calmar I 205
Calmar II 205
Calmar III 205
Calmar IV 205
Calmar V 205
Cambio de Tamaño 199
Cambio del Propio Tamaño 199
Cambio Viviente 199
Caminar por El Aire 202
Caminar por Las Ramas (M.N) 202
Caminar por Las Ramas (S.M) 210
Caminar sobre Las Aguas (M.N) 202
Caminar sobre Las Aguas (S.M) 210
Camuflaje 208
Canalización Directa 206
Cancelar Canalización 194
Cancelar Esencia 194
Canción Aturdidora 200
Canción Aturdidora Auténtica 200
Canción del Miedo 200
Canción del Olvido 200
Canción del Silencio 200
Canción del Sueño 200
Canción Encantamiento 200
Canción II 201
Canción III 201
Canción Paralizante 200
Canción Tranquilizante 200
Canción Tranquilizante Auténtica 200
Canciones de Control 200
Cegar 205
Cerrar Corte I 206
Cerrar Corte III 206
Cierre 193
Cierre Global de Cortes 206
Cierre Mágico 193
Círculo de Frío 196
Círculo Flamígero 196
Coagulación Global 206
Coagulación I 206
Coagulación V 206
Combustión de Madera 196
Conciencia de la Naturaleza 211
Conciencia de la Naturaleza I 202
Conciencia de la Naturaleza III 202
Conciencia de la Naturaleza V 202
Conciencia que Aguarda 202
Condensación (L.V) 198
Condensación (L.A) 198
Confusión 195
Congelar Líquido 196
Conjuro Nutritivo 209
Conocimiento 200
Conocimiento de Cerraduras 193
Conocimiento de Idioma 200
Conocimiento de la Mente I 200
Conocimiento de la Mente III 200
Conocimiento de la Naturaleza 202
Conocimiento de las Huellas 210
Conocimiento de las Plantas 208
Conocimiento de los Caminos 210
Conocimiento de los Objetos 201
Conocimiento de Paso 210
Conocimiento de Trampas 193
Control del Sonido 201
Convocar I 208
Convocar III 208
Convocar V 208
Correr 199
Correr por las Ramas (M.N) 202
Correr por las Ramas (S.M) 210
Correr sobre Arena (M.N) 202
Correr sobre Arena (S.M) 210
Correr sobre las Aguas (M.N) 202
Correr sobre las Aguas (S.M) 210
Correr sobre Piedras (M.N) 202
Correr sobre Piedras (S.M) 210
Creaciones 209
Crecimiento Acelerado 208
Crecimiento Vegetal 208
Cuerda Encantada 197
Curación Mental 209
Curación por Hierba Instantánea 208
Curar 10 203
Curar 50 203

• D—F •

Debilitar 193
Defensa Mágica 203
Desactivar I 193
Descubrir Agua 211
Descubrir Comida 211
Descubrir Refugio 211
Despertar 203
Desviación 193
Desviar Orgánico 204
Desvio de Hoja 193
Detección de Trampas (C.N) 202
Detección de Trampas (M.CA) 210
Detectar Canalización (S.E) 192
Detectar Canalización (M.D) 204
Detectar El Mal (S.E) 192
Detectar El Mal (M.D) 204
Detectar Emboscada 210
Detectar Enfermedad 209
Detectar Esencia (S.E) 192
Detectar Esencia (M.D) 204
Detectar Lo Invisible (S.E) 192
Detectar Lo Invisible (M.D) 204
Detectar Maldición (C.O) 201
Detectar Maldición (M.D) 204
Detectar Poder 201
Detectar Trampas (S.E) 192
Detectar Trampas (M.D) 204
Detectar Veneno 209
Detener Aire I 198
Detener Aire II 198
Disipar Canalización 194
Disipar Esencia 194
Disipar Niebla 198
Dominar Semejante 195
Dormir Animal 208
Dormir V 195
Dormir VII 195
Dormir X 195
Dulces Sueños 205
Empatía Animal 208
Encantamiento Auténtico 195
Encantar Semejante 195
Encender Fuego 211
Enfriar Aire 196
Enfriar Sólido 196
Equilibrio 192
Escuchar 194
Escudo 193
Espejismo Gustativo/Olfativo 195
Espejismo Lumínico 195
Espejismo Sonoro 195
Esprintar 199
Esterilización 211
Estudio I 200
Estudio II 200
Estudio III 200
Familiar 194
Fantasma I 195
Fantasma II 195
Formas de la Naturaleza 211
Foso 209
Fundirse con el Entorno 211
Fusionar Orgánico 202

• G—K •

Gran Canción 201
Gran Oído 194
Habla I 205
Habla II 205
Helar 211
Helar Sólido 196
Hervir Líquido 196
Historia 202
Historia de Maldición 204
Historia del Camino 210
Idiomas Animales (M.A) 208
Idiomas Animales (M.CA) 210
Idiomas Vegetales 208
Ilusión II 195
Ilusion III 195
Ilusiones 195
Inadvertido 195
Indagación 192
Intuiciones I 206
Intuiciones III 206
Intuiciones V 206
Invisibilidad I 195
Invisibilidad II 195
Invocar Brisa (L.V) 198
Invocar Brisa (C.N) 202
Invocar Frío 196
Invocar Grietas 197
Invocar Llamas 196
Invocar Lluvia 198
Invocar Niebla (L.A) 198
Invocar Niebla (C.N) 202

• L—M •

Levitar 199
Ley de la Luz 197
Ley de la Tierra 197
Ley del Agua 198
Ley del Fuego 196
Ley del Hielo 196
Ley del Viento 198
Ley Sónica I 201
Ley Sónica X 201
Limpiar Hierba 208
Localizacion (S.E) 192
Localización I 204
Localización III 204
Localización V 204
Localizar Animal 208
Localizar Planta 208
Luz 211
Luz de Espera 205
Luz I (L.L) 197
Luz I (S.L.S) 205
Luz Repentina (L.L) 197
Luz Repentina (S.L.S) 205
Luz Total 205
Luz V (L.L) 197
Maestría de las Hierbas 208
Maestría de las Plantas (lista) 208
Maestría de las Plantas (hechizo) 208
Maestría de los Animales (lista) 208
Maestría de los Animales (hechizo) 208
Maestría de los Caminos 210
Maestría de los Espíritus 195
Maestría en la Detección 204
Mano de la Esencia 193
Matices 211
Mejora Corporal 192
Mente en Blanco 211
Metamorfosis 199
Misión 195
Movimiento de la Naturaleza 202
Movimientos Silenciosos 211
Muro de Agua (L.A) 198
Muro de Agua (C) 209
Muro de Agua Auténtico 198
Muro de Aire (L.V) 198
Muro de Aire (C) 209
Muro de Fuego 196
Muro de Hielo (L.H) 196
Muro de Hielo (C) 209
Muro de Madera (C) 209
Muro de Piedra 197
Muro de Tierra (L.T) 197
Muro de Tierra (C) 209
Muro de Tierra Auténtico 197
Muro Frío 196

• N—Q •

Nadar (M.N) 202
Nadar (S.M) 210
Nadar Auténtico (M.N) 202
Nadar Auténtico (S.M) 210
Neutralizar Enfermedad 209
Neutralizar Maldición I 203
Neutralizar Maldición II 203
Neutralizar Veneno 209
Nube Aturdidora I 198
Nube Aturdidora II 198
Nube Aturdidora III 198
Nube Mortal 198
Observar 194
Ocultar Huellas 210
Oído Aguzado 192
Oído Traductor 200
Ojo Avizor 194
Oración 204
Origen 201
Origen de un Pasaje 200
Oscuridad 211
Oscuridad I 197
Oscuridad V 197
Parar Orgánico 204
Paso sin Huellas 210
Percepciones de la Esencia 194
Percibir Poder 192
Piedra en Tierra 197
Portal 199

Predicción de Tormentas 202
Predicción del Tiempo (C.N) 202
Predicción del Tiempo (S.N) 211
Predicción del Tiempo Auténtica 202
Presencia I 194
Presencia III 194
Presencia V 194
Preservación I 206
Preservación II 206
Producir Agua 209
Producir Comida 209
Producir Hierba 208
Protección I 203
Protección II 203
Protección III 203
Protecciones 204
Proyección de Luz (L.L) 197
Proyección de Luz (S.L.S) 205
Puente en las Alturas 199
Puerta Prolongada 199
Pulverizar Piedra 197
Puntería 193
Purificaciones 209
Purificar Agua 198
Purificar Comida/Agua 209
Purificar Enfermedad 209
Purificar Veneno 209
Quietud 205
Quitapuertas 193
Quitar Maldición 203

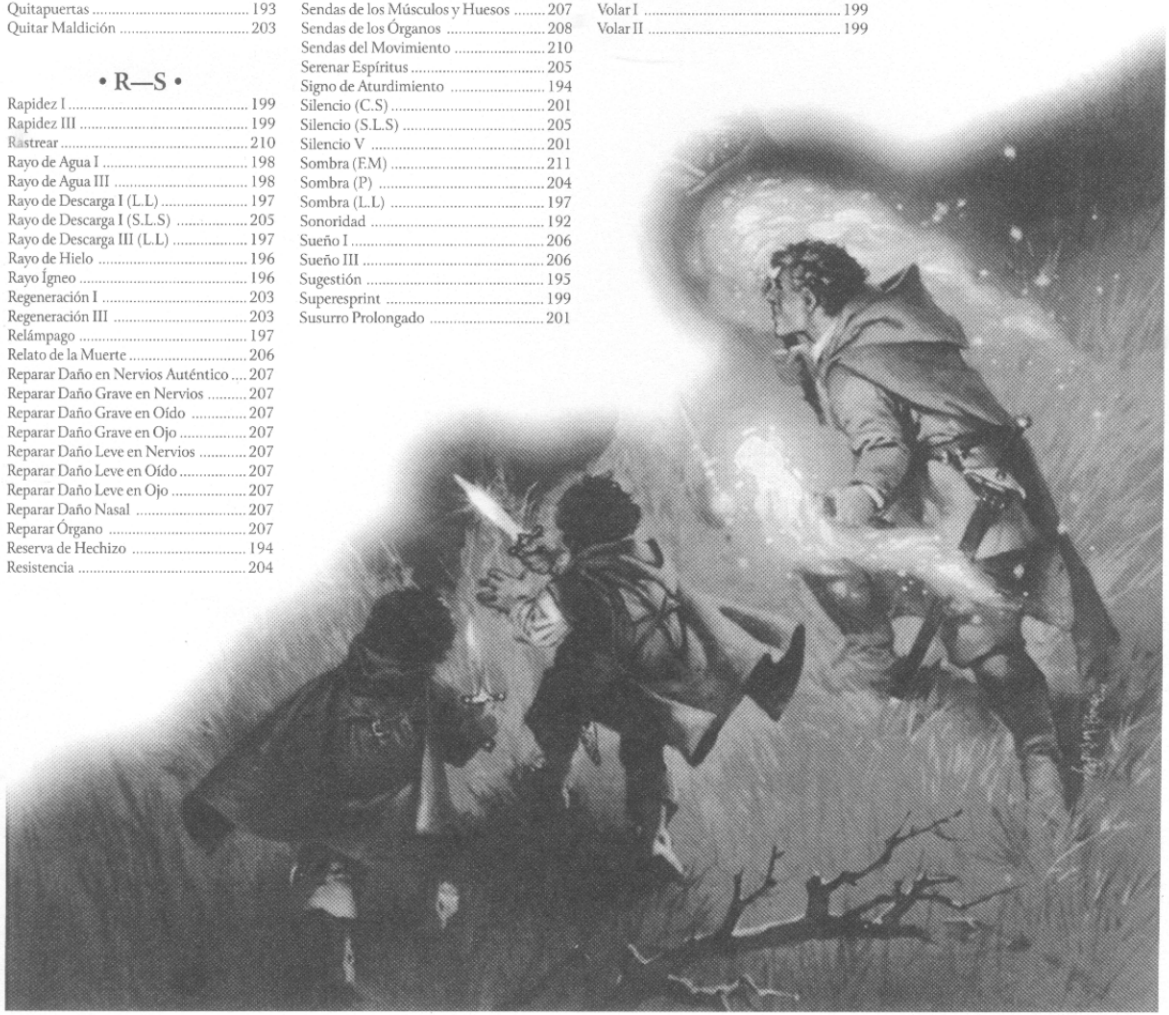
• R—S •

Rapidez I 199
Rapidez III 199
Rastrear 210
Rayo de Agua I 198
Rayo de Agua III 198
Rayo de Descarga I (L.L) 197
Rayo de Descarga I (S.L.S) 205
Rayo de Descarga III (L.L) 197
Rayo de Hielo 196
Rayo Ígneo 196
Regeneración I 203
Regeneración III 203
Relámpago 197
Relato de la Muerte 206
Reparar Daño en Nervios Auténtico 207
Reparar Daño Grave en Nervios 207
Reparar Daño Grave en Oído 207
Reparar Daño Grave en Ojo 207
Reparar Daño Leve en Nervios 207
Reparar Daño Leve en Oído 207
Reparar Daño Leve en Ojo 207
Reparar Daño Nasal 207
Reparar Órgano 207
Reserva de Hechizo 194
Resistencia 204
Resistencia a la Enfermedad 209
Resistencia al Calor (M.C) 192
Resistencia al Calor (S.N) 211
Resistencia al Frío (M.C) 192
Resistencia al Frío (S.N) 211
Resistencia al Veneno 209
Resistir Elementos 204
Respiración Subacuática 204
Respirar en el Agua 192
Respirar Gases 192
Retención 205
Retención I 193
Retención II 193
Retener Semejante 195
Runas I 194
Runas II 194
Runas III 194
Runas V 194
Salir I 199
Salir III 199
Saltar 199
Sendas de Apertura 193
Sendas de la Esencia 192
Sendas de la Luz y Sonido 205
Sendas de la Naturaleza 211
Sendas de la Sangre 206
Sendas de la Superficie 203
Sendas de los Hechizos 194
Sendas de los Músculos y Huesos 207
Sendas de los Órganos 208
Sendas del Movimiento 210
Serenar Espíritus 205
Signo de Aturdimiento 194
Silencio (C.S) 201
Silencio (S.L.S) 205
Silencio V 201
Sombra (F.M) 211
Sombra (P) 204
Sombra (L.L) 197
Sonoridad 192
Sueño I 206
Sueño III 206
Sugestión 195
Superesprint 199
Susurro Prolongado 201

• T—Z •

Tasar Auténtico 201
Tasar Joyas y Metales 201
Tasar Objeto 201
Telepatía 194
Telequinesis I 193
Telequinesis II 193
Teletransportar 199
Tierra en Barro 197
Tierra en Piedra 197
Tinieblas 211
Trampas Pequeñas 211
Transfusión de Sangre 206
Trascendencia 201
Unión (S.S) 206
Unión (S.M.H) 207
Unión (S.O) 207
Vacío 198
Velocidad I 199
Velocidad III 199
Vibraciones I 193
Vibraciones II 193
Vida Suspendida I 206
Vida Suspendida II 206
Vigilar 194
Visión Acuática 192
Visión Nocturna 192
Visión Periférica 192
Volar I 199
Volar II 199

C = Creaciones
C.N = Conocimiento de la Naturaleza
C.O = Conocimiento de los Objetos
C.S = Control del Sonido
F.N = Formas de la Naturaleza
L.A = Ley del Agua
L.H = Ley del Hielo
L.L = Ley de la Luz
L.T = Ley de la Tierra
L.V = Ley del Viento
M.A = Maestría de los Animales
M.C = Mejora Corporal
M.CA = Maestría de los Caminos
M.N = Movimiento de la Naturaleza
P = Protecciones
M.D = Maestría en la Detección
S.E = Sendas de la Esencia
S.L.S = Sendas de la Luz y el Sonido
S.M = Sendas del Movimiento
S.M.H = Sendas de los Músculos y los Huesos
S.N = Sendas de la Naturaleza
S.S = Sendas de la Sangre
S.O = Sendas de los Órganos



Tierra Media

El Señor de los Anillos

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

"Los ojos cayeron sobre Frodo y lo traspasaron; las figuras se precipitaron hacia él. Desesperado, Frodo sacó la espada que emitía una luz roja y vacilante, como un tizón encendido. Dos de las figuras se detuvieron. La tercera era más alta que las otras; tenía una cabellera brillante y larga, y sobre el yelmo llevaba una corona. En una mano sostenía una espada, y en la otra un cuchillo, y tanto el cuchillo como la mano resplandecían con una pálida luz. La forma acometió, echándose sobre Frodo."

-La Comunidad del Anillo.

En un juego de rol asumes el papel de un personaje en una novela "viva". ***El juego de rol de El Señor de los Anillos (Tierra Media)*** y sus suplementos proporcionan la estructura y base para jugar a rol en la mejor ambientación fantástica de todos los tiempos... la Tierra Media de J.R.R. Tolkien.

El juego de rol de El Señor de los Anillos es el siguiente paso para todos aquellos que ya habéis disfrutado de *juego de rol básico de El Señor de los Anillos*. También es ideal para los jugadores que buscan un juego de rol de fantasía realista y sencillo.

Copyright © 1988, 1986, 1993 TOLKIEN ENTERPRISES, una filial de ELAN MERCHANDISING, Inc, Berkley, CA. El juego de rol de El Señor de los Anillos, El Hobbit y Tierra Media todos los personajes y lugares descritos en ellos, son marcas registradas de TOLKIEN ENTERPRISES. Todos los personajes y lugares incluidos en las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas en licencia de Grafton Books (Harper Collins), sucesores editoriales de Unwin Hyman. Ltd. Y George Allen & Unwin, Ltd., Londres.
El Hobbit Copyright © 1937, 1938, 1966 de J.R.R. Tolkien. La Comunidad del Anillo Copyright © 1955, 1965 de J.R.R. Tolkien. Copyright © renovado en 1982 por Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John E.R. Tolkien y Priscilla M.A.R. Tolkien.
Las Dos Torres Copyright © 1954, 1965 de J.R.R. Tolkien. Copyright © renovado en 1982 por Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien y Priscilla M.A.R. Tolkien. El Retorno del Rey Copyright © 1955, 1965 de J.R.R. Tolkien. Copyright © renovado en 1983 por Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien y Priscilla M.A.R. Tolkien.

La 2ª edición del juego de rol de El Señor de los Anillos incluye:

- *Plantillas de Personaje* para disponer al instante de personajes totalmente desarrollados.
- Un *Sistema de Generación de Personajes* completo, que incluye a Hobbits, Elfos, Enanos, Humanos, Orcos, Trolls, etc.
- Un *Sistema de Magia* con reglas completas pero sencillas que reflejan la peculiar naturaleza del uso de la magia y el poder en la Tierra Media.
- Un magnífico *Sistema de Combate*, que es a la vez realista, rápido y jugable.
- Todo tipo de *Guías para el DJ*: viajes, encuentros, clima, sucesos aleatorios, curación, venenos, objetos mágicos y muchas más.
- Información exhaustiva acerca de las *Criaturas y Pueblos*, con datos acerca de las bestias, monstruos y culturas más significativas de la Tierra Media.
- Un conjunto ampliado de habilidades secundarias, opciones de historial y profesiones.
- Una *Aventura de Ejemplo* completa ambientada en los Bosques de los Trolls, con mapas de la zona.

Lf801 - 1999

ICE

LA FACTORIA