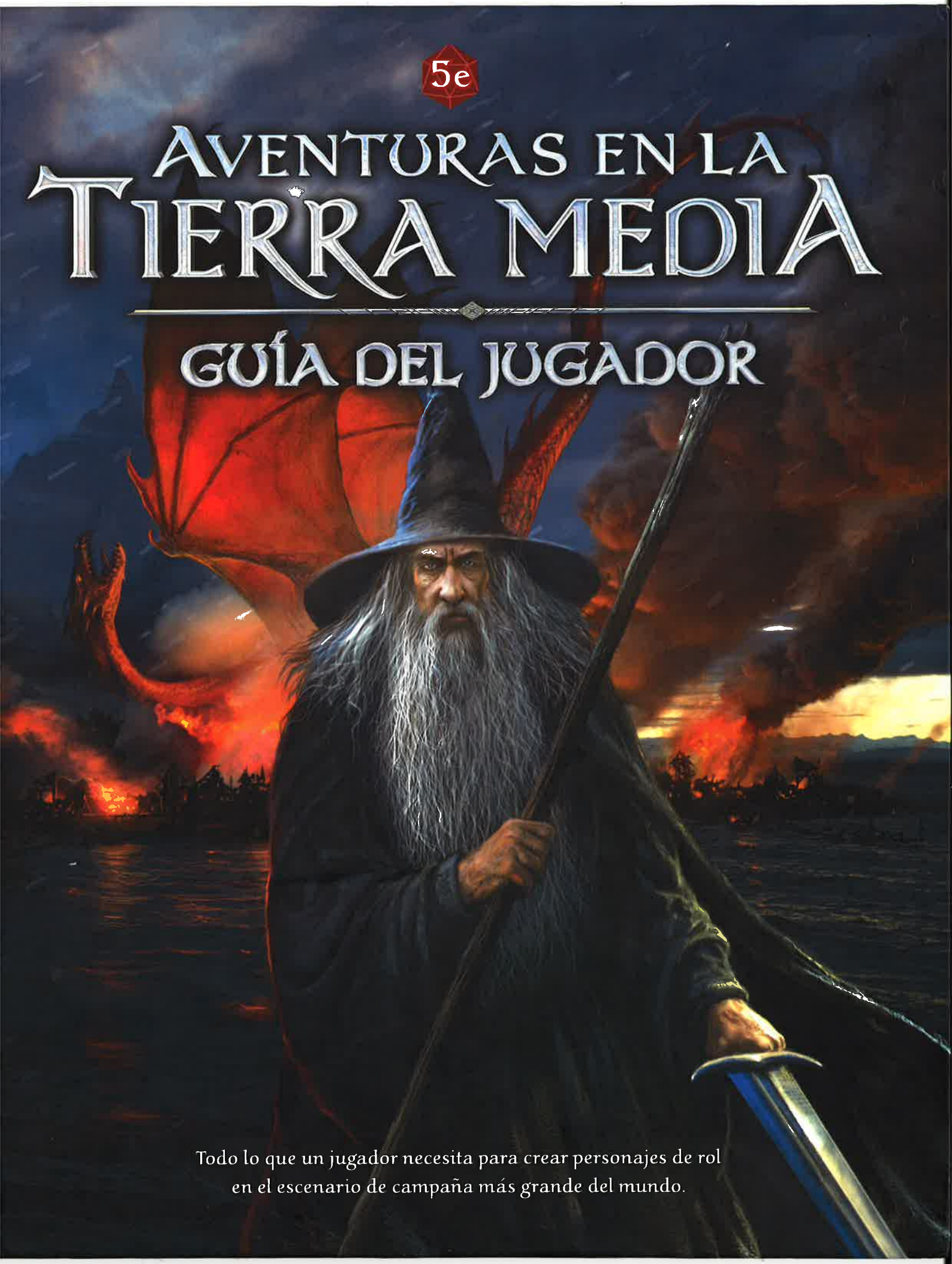


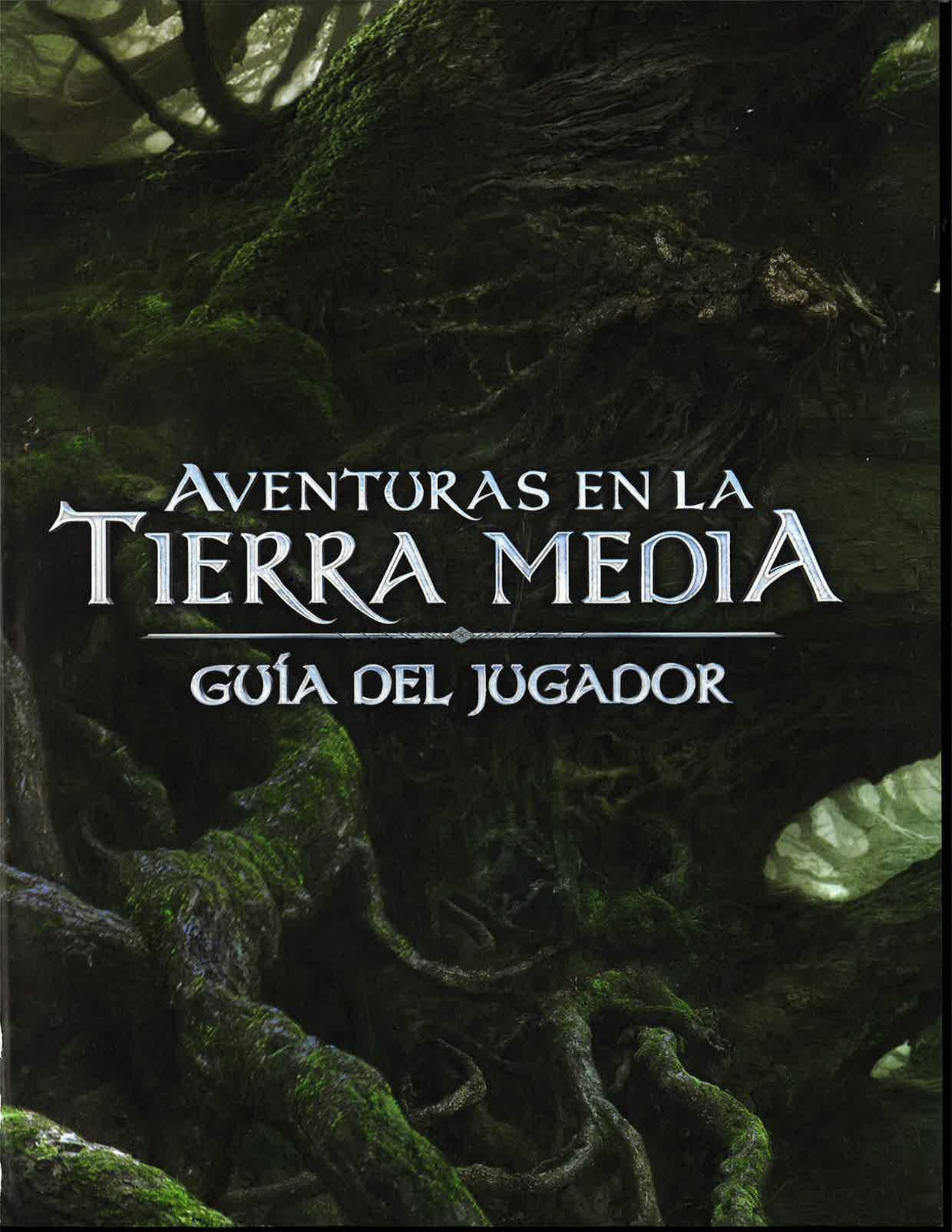
5e

Aventuras en la Tierra Media

Guía del jugador

Todo lo que un jugador necesita para crear personajes de rol en el escenario de campaña más grande del mundo.


Las tierras ásperas
Montañas Grises
Brezal Marchito
Montañas Nubladas
Monte Gram
La Desolación
Colinas de Hierro
Colinas de Hierro
Landas de Etten
Páramos Fríos
Río del Bosque
Sendero Elfo
Pueblo de los Trasgos
Bosque de los Troles
Paso Alto
Viejo Vado
Camino del Bosque Viejo
Montañas del Bosque Negro
Marca Inferior
Rhûn
Río Rapale
Rhovanion Oriental
La Ensenada del Este
Los Estrechos del Bosque
Paso de la Montaña
Río Gladio
Campos Gladios
Paso del Cuerno Rojo
Valle del Arroyo Sombrío
Lórien
Dol Guldur
A Dorwinion
MILLAS/KM
0
50/80
100/160
150/240
N



Aventuras en la Tierra Media

Guía del jugador

- CRÉDITOS -

Dirección creativa de Dominic McDowall y Jon Hodgson

Diseñado y escrito por James Brown, Paul Butler, Walt Ciechanowksi, Steve Emmott, Gareth Ryder-Hanrahan, Jon Hodgson, Shane Ivey, Andrew Kenrick, TS Luikart, Dominic McDowall, Francesco Nepitello, James Spahn y Ken Spencer

Ilustración de portada de John Howe

Ilustraciones interiores de John Howe, Jon Hodgson, Jason Juta, Naomi Robinson, Sam Manley, Jan Pospisil, Andrew Hepworth y Tomas Jedrusek

Mapas de Paul Bourne

Redactado por Jon Hodgson, Andrew Kenrick, Dominic McDowall y Francesco Nepitello

Diseño gráfico y maquetación de Paul Bourne

Corrección: David Rea y Jacob Rodgers

Agradecimientos especiales a Francesco Nepitello y Marco Maggi por El Anillo Único, Robert Hyde, Mike Mearls, Gareth Ryder-Hanrahan y James Brown

Pruebas de juego:
Estados Unidos: Brian Eads, Amanda Chasteen, Kirklin Davis, Jeremy Hedge, Jerry Jerrell, Samantha Parish, Kyle Hopkins, Elizabeth Sievers, Alex Seagroatt y Ken Spencer
Gran Bretaña: Nigel Cooney, Steve Emmott, Jonny Gill, Matt Jenkins, Nick Middleton y Scott Waites

- CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA -

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción: Santi Güell Bosch
Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Maquetación: Darío Pérez Catalán

Basado en las reglas del juego *El Anillo Único*, de Francesco Nepitello y Marco Maggi.

www.cubicle7.co.uk

Un agradecimiento especial a los foreros de EAU Arthadan, Falenthal y Tilmöst por echar una (buena) mano con la revisión y la armonización de términos con el canon.

Publicado en inglés por Sophisticated Games Ltd, 3 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK y Cubicle 7 Entertainment Ltd, Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate, Swindon, SN25 5AZ, UK

Devir Iberia
Rosellón, 184, 5ª planta
08008 Barcelona
España

www.devir.es

Depósito legal: B 17010-2018
ATM001

- ÍNDICE DE MATERIAS -

LAS TIERRAS ÁSPERAS 10

El Capítulo Uno describe el área de la Tierra Media donde tendrá lugar tu primera aventura. En las Tierras Ásperas, el año 2946 de la Tercera Edad es una era de nuevos comienzos a medida que los Pueblos Libres se reconstruyen tras la muerte del Dragón Smaug y en la que revive la esperanza. Aun así, el bosque Negro (el Corazón del Yermo) sigue siendo un lugar oscuro y lleno de peligros mortales. ¿Quién sabe lo que el futuro nos depara?

VISIÓN GENERAL 24

El Capítulo Dos proporciona un resumen de *Aventuras en la Tierra Media*, indicando el alcance de las reglas y lo que puedes esperar de ellas. Existen algunas diferencias importantes, aquí señaladas, en relación a las reglas estándar de la 5ª Edición.

CULTURAS 30

En el Capítulo Tres se tratan las culturas jugables que existen en *Aventuras en la Tierra Media*. Cada una tiene sus propias fortalezas y debilidades, ofreciendo un amplio rango de opciones de juego, arraigadas con firmeza en la Tierra Media y permitiendo jugar en ella.

CLASES 62

El Capítulo Cuatro detalla seis clases completamente nuevas, únicas para la Tierra Media y diseñadas específicamente para emular el material original.

VIRTUDES 100

El Capítulo Cinco describe nuevas virtudes ambientadas en la Tierra Media para desarrollar y definir aún más a tus personajes.

Trasfondos 120

El Capítulo Seis ofrece trasfondos únicos nativos de la Tierra Media que permiten arraigar firmemente a tus personajes en el escenario y te dan muchos ganchos para aventuras.

Equipo 146

El Capítulo Siete contiene los componentes del equipo, el sistema monetario, los niveles de vida, las armas y las armaduras de la Tierra Media para que tus partidas se adapten al mundo que se describe en los libros de JRR Tolkien.

Viajes 164

El Capítulo Ocho establece nuevas reglas para los viajes. Viajar es un componente clave para la evocación de las partidas en las Tierras Ásperas, y esto se refleja en las reglas de viaje expandidas que proporcionan sistemas únicos para el juego. Los jugadores y su Maestro del saber, usando los mapas y las reglas que se proporcionan, pueden trazar los viajes épicos de sus personajes a través de la Tierra Media. Viajar por las Tierras Ásperas siempre es una parte característica, comprometida y peligrosa de tus aventuras.

La sombra 180

El Capítulo Nueve trata las reglas de Corrupción, otro componente básico del escenario de la Tierra Media y un añadido original a las reglas de la 5ª Edición. La Corrupción sustituye el sistema de alineamientos y registra la susceptibilidad de tu personaje a la atracción de la Sombra.

Audiencias 192

El Capítulo Diez introduce un conjunto de reglas que regula las audiencias, una nueva estructura que permite a tus personajes encontrarse y relacionarse con los personajes más grandes y benévolos de la Tierra Media. ¿Os dará la bienvenida el Rey Elfo Thranduil a sus salones, ofreciéndoos hospitalidad y ayuda? ¿O tendréis que esperar en los muelles de su palacio subterráneo como visitantes indeseados?

La Fase de comunidad 198

El Capítulo Once detalla la Fase de comunidad, otra regla evocadora que se añade a las de la 5ª Edición. La Fase de comunidad da la oportunidad a los personajes de descansar entre temporadas de aventuras, regresar a casa, escribir un libro sobre sus andanzas o ayudar a los Pueblos Libres a reabrir el camino enano a través del bosque Negro.

prefacio

Como para muchos jugadores, la Tierra Media ha sido una parte muy querida de mi vida desde que tengo uso de razón. Es una parte principal de nuestra herencia compartida y ha tenido una influencia significativa en el desarrollo de los juegos que tanto nos gustan. Trasladar el mayor escenario de fantasía al juego de rol más popular ha sido un proyecto muy emocionante para todo el equipo, además de un gran privilegio.

Cuando empezamos a planear la tarea nos dimos cuenta de que este juego debe tratar sobre aventuras en la Tierra Media. Cada uno tiene su propia interpretación de un mundo tan increíblemente rico, ¡y hay que celebrarlo! Teníamos que adoptar un enfoque positivo, proporcionando la experiencia básica de la Tierra Media derivada directamente de su fuente, así como la capacidad de personalizar el juego para que se adapte a tu propia visión.

Afortunadamente, la Open Game License nos concede las herramientas perfectas para afrontar esta tarea. Nosotros te damos los componentes de la Tierra Media y tú puedes añadir elementos adicionales gracias a una gran selección de recursos ya existentes. Si tu versión de la Tierra Media contiene aprendices de mago lanzadores de conjuros, no hay problema, sólo tienes que añadir una clase usuaria de la magia de los productos OGL. Si buscas lo suficiente, ¡estoy seguro de que incluso debe haber una dote para surfear sobre un escudo!

Como con las misiones en las que hay involucrado un Dragón, este proyecto ha contado con un gran grupo de gente con talento a la que me gustaría agradecer su esfuerzo. A Francesco Nepitello y Marco Maggi, nuestros compañeros inquebrantables y diseñadores de nuestra primera incursión en la creación de un juego para la Tierra Media: *El Anillo Único*. A Gar, Ken, Paul, TS, Walt y el resto del equipo de Cubicle 7 por su gran trabajo y su apoyo en este fantástico proyecto, y especialmente a Jon Hodgson, nuestro genial director creativo que ha descubierto su pasión por escribir poesía anglo-sajona desde el punto de vista de los enanos. ¡Gracias a todos!

Así que, busca un buen bastón, empaqueta tu segundo desayuno y prepárate para el viaje. Buena suerte en tus aventuras, y recuerda:

"Es muy peligroso, Frodo, cruzar la puerta", solía decirme. "Vas hacia el camino y si no cuidas tus pasos no sabes hacia dónde te arrastrarán. ¿No entiendes que este camino atraviesa el bosque Negro, y que si no prestas atención puede llevarte a la Montaña Solitaria, o incluso más lejos y a lugares peores?"

Dominic McDowall
CEO de Cubicle 7 Entertainment

Las tierras ásperas

Amigo mío, ojalá pudiera persuadirte de venir aquí para que vieras por ti mismo que lo que conseguimos juntos no se ha perdido por holgazanería. Hemos trabajado mucho y bien desde la muerte del Dragón y la liberación de la Montaña Solitaria. El esplendor de nuestro trabajo sobrepasa en mucho los sueños más optimistas de Thorin en cuanto a lo que podíamos llevar a cabo, cuando planeábamos nuestra pequeña aventura.

¡Y pensar que casi han pasado cinco años! Podrías decir que por aquel entonces no te teníamos en gran estima. Ahora añoro nuestros días juntos, y cambiaría alegremente mi pacífica vida por una de peligrosas aventuras. Lo sé, parece increíble, pero siento que dormir bajo las estrellas con una espada al cinto aliviaría mi preocupada mente.

¿Y qué me preocupa dices? No conozco la respuesta, pero la inquietud pesa fuertemente sobre mi corazón. Su origen no puedo adivinarlo. El azote de Smaug ha sido vencido, el Nigromante ha sido expulsado de su fortaleza en el bosque y, tras la Batalla de los Cinco Ejércitos, los trasgos tienen miedo de abandonar sus bastiones de montaña. ¡Tenemos razones sobradas para pensar que ésta será una nueva era de prosperidad!

Pero algo anda mal, y no soy el único que lo percibe. Una sombra, que puede notarse pero no verse. La presencia de una amenaza sin nombre que prohíbe a la gente regocijarse por entero en la esperanza y en la confianza que deberían seguir al retorno de la luz.

¿Tonterías? Posiblemente. Después de todo no soy más que un enano viejo, y los que se dignan a escucharme son sólo unos pocos. Por cada voz que se atreve a susurrar palabras de precaución, muchas más responden que nuestras recientes victorias nos han otorgado un respiro. A pesar de mi acuciante inquietud, la complacencia abunda.

Querido Bilbo, en lo más profundo de mi interior tengo la sensación de que deberíamos permanecer vigilantes, y prevenir a los otros contra los riesgos de la autocomplacencia. Todos los que están a nuestro alrededor parecen sin embargo mirar hacia su interior, hacia sus propias preocupaciones, y tan sólo a lo que sucede delante de sus narices. Pronto hablaré con Gandalf de estos asuntos, y es posible que vaya a verte al bondadoso Oeste.

Una carta de Balin, hijo de Fundin, al señor Bilbo Bolsón.

- Las tierras - ásperas

La casa atrás, delante el mundo,
y muchas sendas que recorrer

Es el año 2946 de la Tercera Edad, y las tierras al este de las Montañas Nubladas están inquietas. Desde los picos envueltos en nubes por encima del Paso Alto, hasta la penumbra infestada de arañas del bosque Negro, senderos mucho tiempo desiertos vuelven a ser hollados. Los mercaderes se afanan para llevar su género a nuevos mercados, los mensajeros llevan nuevas de reinos lejanos, y los reyes envían hombres de armas para extender su influencia y el imperio de la ley. Algunos dicen que ha comenzado una nueva era de libertad, un tiempo de aventuras y grandes gestas, que permitirá reclamar la gloria perdida en largos siglos de opresión y decadencia. Pero las aventuras no son realmente cosas que la gente va a buscar. Son peligrosas y raramente acaban bien. Si bien es cierto que un puñado de valientes sale a dejar su huella en el mundo, a otros parece que la aventura *les elija a ellos*, como si ése fuera la senda que su destino les obliga a recorrer. Son guerreros inquietos, eruditos y trotamundos curiosos, siempre dispuestos a buscar lo perdido, o a explorar lo olvidado. La gente ordinaria les llama aventureros y, cuando triunfan en lo que se proponen, les llama héroes. Pero si fracasan nadie recordará sus nombres.

En *Aventuras en la Tierra Media* adoptas el papel de los héroes de la Tierra Media. Viajarás por ella, descubrirás sus secretos, tomarás parte en la historia que se desarrolla, y conocerás a sus habitantes y sus leyendas. Conforme la Sombra se arrastre a través de las tierras de los Pueblos Libres, encontrarás rastros de lo que está sucediendo, y tendrás la oportunidad de tomar parte en la lucha contra el Enemigo.

El escenario

El escenario de *Aventuras en la Tierra Media* está ambientado en el período que va desde la conclusión de los acontecimientos narrados en *El Hobbit* hasta la culminación de la terrible lucha descrita en las páginas de *El Señor de los Anillos*: el crepúsculo de la Tercera Edad.

Acompasando más de setenta años, este tiempo empieza cuando Bilbo el hobbit encuentra el Anillo Soberano, y culmina muchas décadas más tarde, con la confrontación final entre los Pueblos Libres y el Señor Oscuro Sauron, y la destrucción del Anillo. Es una época emocionante, que ofrece muchas oportunidades para aventurarse por un mundo que está siendo testigo del final de una era.

En este volumen, el juego presenta la peligrosa región conocida colectivamente como las Tierras Ásperas y cubre los años inmediatamente posteriores a las aventuras de Bilbo el hobbit y sus compañeros. Esta región proporciona un excelente punto de partida para los jugadores que se aventuran por primera vez en la Tierra Media, puesto que los recientes acontecimientos la han situado en el primer plano de la historia.

Más allá de las viejas Montañas Nubladas

"... y conocía el mal y el peligro que habían crecido y aumentado en las tierras salvajes desde que los dragones habían expulsado de allí a los hombres, y desde que los trasgos habían ocupado la región en secreto tras la Batalla de las minas de Moria".

Las tierras que se extienden desde las Montañas Nubladas *(s. Hithaeglir)* hasta el río Rápido *(s. Celduin)* se conocen como las Tierras Ásperas *(s. Rhovanion)*. Existen muchas razones para que reciban tan ominoso nombre. La región no tan sólo albergaba la guarida de un Dragón, sino que también está ocupada en su mayor parte por el bosque Negro *(s. Taur-e-Ndaedelos)*, donde viven arañas gigantes, orcos y otras criaturas peligrosas.

Sin embargo, las Tierras Ásperas han cambiado significativamente en los últimos años. Smaug, el Dragón de Erebor, Azote del Norte, fue abatido, y el Nigromante fue expulsado de su bastión al sur del bosque Negro. Mucha gente orgullosa reclama sus perdidos dominios: al norte se alza la Montaña Solitaria *(s. Erebor)*, un pico aislado que alberga un bastión subterráneo de enanos de la estirpe de Durin; en el valle a sus pies se encuentra Valle, una ciudad de hombres del Norte recientemente reconstruida de sus ruinas, cercana a la ciudad comercial de Esgaroth en el Lago Largo; de sus estancias ocultas excavadas bajo el dosel del bosque Negro surgen de nuevo las huestes del rey Thranduil, gobernante de los elfos silvanos; cerca del vado de la Carroca en el río Anduin, los beórnidas, una estirpe de hombres bajo la dirección de Beorn el Cambiaformas mantienen su vigilancia; mientras que al sur los asentamientos de los hombres del Bosque se multiplican a lo largo de los valles del Gran Río *(s. Anduin)*.

Tierras más lejanas

Al oeste de las Tierras Ásperas, entre las Montañas Nubladas y el mar, se encuentra la región de Eriador. Esta zona, en su mayor parte desolada y abandonada, fue una tierra de

grandes reinos, ya desaparecidos, que destruyó el Enemigo hace mucho tiempo. Aún quedan algunos refugios ocultos, como el valle de Rivendel (s. *Ímladris*) y los Puertos Grises (s. *Mithlond*), donde los elfos recuerdan la antigua gloria del Norte. Por supuesto, la memoria de los mortales es mucho más corta. Los hobbits y los pocos hombres que aún viven en esta tierra raramente recuerdan los reinos perdidos, y no saben que los misteriosos dúnedain que los protegen contra los espectros y los troles son en realidad los descendientes de aquellos reyes númenóreanos.

Hacia el sur, el Gran Río fluye a través de las tierras de Rohan y Gondor. Los antepasados de los Señores de los Caballos de Rohan vivieron en las Tierras Ásperas hace mucho tiempo, y son parientes lejanos del pueblo del Norte, pero ahora viven en las onduladas praderas del sur. Son buenos aliados del pueblo de Gondor, el mayor reino superviviente de los hombres en los últimos años de la Tercera Edad.

Y Gondor está siempre vigilante, ya que tras su frontera se encuentra la tierra de Mordor, donde se extienden las sombras...

Año 2946 de la Tercera Edad

Hace cinco años, en el 2941 de la Tercera Edad según el calendario de los elfos y de los hombres del Oeste, una feroz batalla azotó las raíces de Erebor, la Montaña Solitaria. Orcos, lobos salvajes, hombres, enanos y elfos se enfrentaron bajo un cielo oscurecido por murciélagos gigantes, movidos por el odio acumulado en antiguas rencillas. Muchas gestas notables tuvieron lugar ese día, algunos héroes vencieron y otros cayeron, para al final conseguir una victoria aplastante para los Pueblos Libres del Norte.

Una nueva alianza nació al acabar dicha batalla, ahora recordada como la Batalla de los Cinco Ejércitos. De hecho, si no hubiera sido por la amenaza de la hueste invasora de Bolg, que reunió a los Pueblos Libres bajo el mismo estandarte, sus relaciones, crispadas por largos años de mezquinos malentendidos, estaban a punto de estallar en una guerra abierta. Los espíritus de los elfos, los hombres y los enanos se habían amargado casi hasta la desesperación debido a la creciente oscuridad del bosque Negro, y la omnipresente amenaza del gran Dragón de Erebor.

Cada comunidad había empezado a sospechar de sus vecinos y había limitado sus relaciones a intercambios comerciales mínimos. Cuando el fragor de la batalla se apagó, los Pueblos Libres supervivientes se miraron de nuevo unos a otros con el corazón abierto.

Los Pueblos Libres del Norte

Una vez libres de la amenaza de Smaug el Dragón, y con las dos terceras partes de los guerreros trasgos del Norte erradicados, los habitantes de las regiones del norte de las Tierras Ásperas tienen la oportunidad de contemplar finalmente un futuro próspero. Pero cinco años después de la muerte del Dragón, la paz sigue siendo frágil al borde del Yermo, y tiene que ser cuidada y vigilada, especialmente por quienes viven en sus rincones más oscuros.

Los beórnidas

En los años que siguieron a la liberación de la Montaña Solitaria, Beorn el Cambiaformas se convirtió en un gran caudillo, reuniendo bajo su mando a muchos hombres procedentes de tierras lejanas. Los primeros en responder a su llamada fueron cazadores y guerreros solitarios, acostumbrados a la dura vida de las tierras salvajes.

El liderazgo de Beorn ha influenciado a sus seguidores y ahora los beórnidas son reconocidos por todos como un

Las tierras de los beórnidas

El dominio de Beorn se extiende a ambos lados del río Anduin cerca de la Carroca. Sus seguidores suelen vivir cerca de su líder, en haciendas y pequeños asentamientos fortificados construidos desde el borde del bosque Negro hasta la Puerta del Bosque. No obstante, una visita a los salones del cambiaformas no es siempre una experiencia agradable, y la mayoría de visitantes son rechazados sin una audiencia. Beorn exige a sus seguidores que mantengan los senderos y caminos abiertos y seguros, incluyendo el Paso Alto, una de las pocas rutas relativamente seguras que atraviesa las Montañas Nubladas.

El Reino del Bosque

La zona del bosque Negro situada por encima del río del Bosque es reclamada por el Rey Elfo. Aunque el rey Thranduil vive en su fortaleza subterránea, las Estancias del Rey Elfo, muchos de sus súbditos viven en casas y cabañas de la superficie, o en las copas de los árboles. Estas moradas se encuentran en valles cubiertos de robles ancianos y a orillas del río que desciende de las Montañas Grises, al norte, y en dirección a las Ciénagas Largas, al este.

pueblo valiente y de fiar, que ha jurado luchar contra la Sombra y sus esbirros (¡cuando sus miembros no siguen el ejemplo de Beorn y trabajan como apicultores, u hornean pasteles de miel!).

Nadie sabe por qué Beorn, un cazador solitario de orcos y lobos salvajes, decidió dar la bienvenida a extraños a sus salones. Lo hizo de repente, tras la Batalla de los Cinco Ejércitos y la muerte de Thorin Escudo de Roble.

Hoy en día los beórnidas dirigen un dominio que comprende la Carroca, el Viejo Vado, el Paso Alto y las zonas que los rodean. Han convertido en su deber vigilar los pasos y los cruces del río en su tierra, cobrando peaje a quienes solicitan viajar bajo su escolta, y prohibiendo el paso a todo tipo de criaturas malignas.

Los elfos del bosque Negro

Thranduil, el Rey Elfo, se sienta en su trono de madera labrada, desde donde ha gobernado su reino desde el final de la era anterior del mundo. Un príncipe de rancio abolengo, es un superviviente de crueles guerras que han tenido un enorme efecto sobre su personalidad y su percepción del mundo. Obedeciendo los ominosos consejos de su corazón, resolvió hace tiempo abandonar la luz de las estrellas, y construir una recia fortaleza bajo tierra para proteger a su gente.

El gran salón de Thranduil se halla bajo tierra, excavado bajo el lindero norte del bosque Negro. Esta elección, por rara que parezca para un gobernante que reina sobre un pueblo tan amigo del crujir de las hojas, en realidad no es tan inusual para un pueblo que ha luchado siglos y siglos contra las fuer-

El bosque Negro

El bosque Negro, descrito por muchos como "el mayor bosque del norte del mundo", es un mar de vegetación que mide más de 400 millas (680 km) de norte a sur y 200 millas (320 km) de este a oeste, en el punto donde el Camino del Bosque Viejo lo cruza a lo ancho. Se extiende por el corazón de las Tierras Ásperas, y su presencia ha modelado la historia de la región durante siglos. Nadie sabe con exactitud lo que hay en su interior, ya que nunca ha sido explorado por completo.

La Carroca

Esta gran roca se yergue en los tramos superiores del río Anduin, al norte del Viejo Vado. Se trata de un punto de referencia majestuoso y de gran utilidad, pero no es un lugar fácil de cruzar. Un vado rocoso une la Carroca a la costa oriental del Gran Río, pero para llegar a la orilla occidental no existe ningún tipo de ayuda.

zas de la oscuridad, y sólo ha podido encontrar refugio del enemigo en el secreto de un lugar remoto.

Aunque asediados, los elfos silvanos aún son capaces de encontrar solaz en la superficie; algunos viven en casas y cabañas en las profundidades del bosque, o en las alturas, entre las ramas de las hayas más altas, invisibles a los ojos mortales, incapaces de distinguir sus moradas de la naturaleza circundante. Los pocos visitantes que traspasan la puerta del palacio de Thranduil invitados por el Rey Elfo, que se imaginan que van a descender a una fría mazmorra de piedra, quedarán sorprendidos porque ese bastión es diferente a cualquier fortaleza construida por los hombres o incluso por los enanos. Sus pasadizos son serpenteantes y resonantes; sus salones son espaciosos, con columnas esculpidas en piedra viva, y la oscuridad es ahuyentada por lámparas brillantes y antorchas de luz rojiza. Sus habitantes siempre tienen ganas de cantar y de tañer el arpa, en cuanto sus manos dejan descansar arco y lanza, que apoyan sobre las paredes cubiertas de tapices. Pero que cualquier intruso esté avisado: porque los elfos del bosque Negro son tan crueles con sus enemigos como amables con sus amigos.

Erebor

La Montaña Solitaria, antes la guarida del Dragón, ha vuelto a convertirse en un bastión enano bajo el gobierno firme del rey Dáin. Los viajeros a los que se permite entrar a Erebor en seguida quedan impresionados por la magnificencia y el tamaño de sus salones, y por la fabulosa riqueza de sus profundidades. Cuando se visita Erebor es una muestra de respeto llevar un pequeño trozo de mármol como regalo: un tributo a la reconstrucción que siguió a la muerte de Smaug.

Los Enanos de la Montaña Solitaria

Al morir Thorin Escudo de Roble tras la Batalla de los Cinco Ejércitos, su pariente más cercano, Dáin Pie de Hierro de las Colinas de Hierro, un avezado guerrero, asumió el liderazgo del Pueblo de Durin, demostrando desde el principio ser un rey sabio, al entregar con mano pródiga tesoros del botín del Dragón a quienes podían reclamar con justicia una parte de él.

Bajo su reinado, Erebor ha prosperado, estableciendo buenas relaciones con los reinos vecinos, y la magnificencia del Reino Bajo la Montaña excede incluso los sueños de Thorin: el enorme bastión subterráneo, excavado a la manera de los enanos desde que despertaron por primera vez en la Tierra Media, es hoy en día la colonia enana activa más próspera del Norte del mundo.

Los artesanos enanos trabajan en la ciudad de Valle, los aprendices de los hombres de Bardo manejan los fuelles de las forjas bajo la montaña, y los comerciantes van y vienen a través de la Puerta Delantera de Erebor para llevar a tierras distantes los productos de la excelente manufactura enana.

Se cuenta que innumerables tesoros, cuyo valor sobrepasa con mucho cualquier objeto fabricado recientemente, adornan las cámaras más profundas de la ciudad enana. Los pocos que han obtenido acceso a los salones del Rey, cuentan maravillas de dicho palacio subterráneo, la primera de las cuales es la que yace sobre el pecho inmóvil de Thorin Escudo de Roble: la fabulosa Piedra del Arca, el Corazón de la Montaña.

Los hombres de Bardo

Bardo el Arquero, de la estirpe de Girion, matador del Dragón, quien disparara la Flecha Negra, fue coronado rey de Valle después de reclamar con éxito su reino. Hace cinco años condujo al norte a quienes quisieron seguirlo, dejan-

Valle

Tras abandonar el largo reinado del Dragón, la recuperación de Valle ha sido asombrosa. Bardo completó la reconstrucción de la ciudad en ruinas en cuatro años, convirtiéndola al mismo tiempo en un poder económico importante. La posición de Valle como entrada a Erebor ayudó a su crecimiento, pero no se debe infravalorar la habilidad de los hombres de Bardo. Uno de sus lugares más legendarios es el Mercado de juguetes, cuyos complejos, bellos y deliciosos artículos atraen a mercaderes de todo el Norte, y algunos de incluso más lejos.

do atrás las ruinas de la Ciudad del Lago. Guerreros y artesanos del Lago Largo acudieron a reconstruir Valle, y granjeros de las tierras al sur y al oeste labraron los campos. Los árboles empezaron pronto a dar frutos, y los pájaros a cantar de nuevo donde antaño la desolación de Smaug extendía un ominoso silencio, gracias también a la muy necesaria ayuda recibida de parte, tanto del rey Dáin de Erebor, como del rey Thranduil del reino del Bosque. Ambos gobernantes recordaban y honraban el papel de Bardo en su presente fortuna, y su generosidad tras la Batalla de los Cinco Ejércitos.

El número de seguidores de Bardo ha aumentado rápidamente conforme cada vez más gente se reúne en el valle bajo la Montaña para reconocer su valor y su justa majestad. Los hombres de Bardo, como se conoce ahora a los habitantes de Valle, se están convirtiendo en un pueblo poderoso. Finalmente se sienten seguros de amenazas directas, son prósperos, están bien armados y tienen un rey cuyo arrojo podría pronto llevarle a unir los desperdigados asentamientos a lo largo del río Rápido en un gran reino humano.

Los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas

Los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas son hombres del Norte que viven en las tierras que van del sur del Viejo Vado hasta los Campos Gladios *(s. Loeg Ningloron)*, entre las Montañas Nubladas y la parte suroccidental del bosque Negro. Son un pueblo recio, compuesto de muchas familias y clanes aún mayores. Los hombres del Bosque han visto su número muy disminuido en las muchas guerras que han azotado la Tierra Media, y es un testamento a su tenacidad que hayan superado todas las dificultades a las que se han enfrentado, aprendiendo incluso a sobrevivir a la sombra de la fortaleza del propio Enemigo: la terrible torre del Nigromante.

La fuerza de los hombres del Bosque se halla en su unidad, puesto que todos sienten un lazo inquebrantable de parentesco los unos con los otros, por muy desperdigados que hayan estado sus granjas y poblados construidos en los confines occidentales del bosque, o al otro lado del Gran Río, en las laderas de las montañas. A menudo se reúnen para celebrar fiestas estacionales, matrimonios y funerales, para

Las tierras de los hombres del Bosque

Los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas viven en los valles junto al Gran Río y en los confines orientales del bosque Negro. No tienen rey, y están divididos en varias casas: un grupo de clanes o de familias emparentadas que viven juntos en el mismo gran salón. Cada casa está gobernada por su consejo de ancianos. Las cuatro casas mayores de los hombres del Bosque son la Casa del Salón de la Montaña, la Casa del Salón del Bosque, la Casa del Pueblo de los hombres del Bosque y la Casa de Rhosgobel.

El Salón de la Montaña es el asentamiento principal de los hombres del Bosque al oeste del Gran Río. Está oculto en un angosto valle al este de las Montañas Nubladas y defendido por un río rápido que da la vuelta al asentamiento. Un único camino de tierra, fácilmente defendible, es el único acceso al salón, que es famoso por sus minas. Muchos de sus habitantes se dedican a la peligrosa tarea de buscar cobre, estaño y hierro, metales muy apreciados por todos los pueblos de las Tierras Ásperas.

Rhosgobel nació alrededor del hogar de Radagast el Pardo en el borde suroccidental del bosque Negro, a sólo un centenar de millas al norte de la temida Dol Guldur. Su nombre ("Heno marrón") se debe a los altos setos espinosos que separan el área del bosque cercano.

El Salón del Bosque se halla a 50 millas *(80 km)* al sur del Camino del Bosque Viejo, dentro de un amplio claro abierto en el bosque por generaciones de hombres del Bosque armados con hachas. Es la comunidad de hombres de mayor tamaño que puede encontrarse dentro de las fronteras del bosque salvaje, protegida por un cerco de setos muy alto y una robusta empalizada, que sé alzan a orillas de un río que fluye hacia el sur desde las montañas del bosque Negro. El propio salón es magnífico, decorado con intricados labrados en todas las superficies de madera, contando la historia de los hombres del Bosque.

El Pueblo de los hombres del Bosque está situado 40 millas *(64 km)* al sur del Salón del Bosque. Es un asentamiento de menor tamaño que se levanta en un claro entre los árboles donde el arroyo del Bosque se dirige hacia el oeste. Varias haciendas se reúnen alrededor de una antigua gran casa, el hogar de la Lámpara de Balthi, a la que se atribuyen prodigiosos poderes curativos. La casa del pueblo de los hombres del Bosque, cuya orgullosa historia se remonta a más de novecientos años de antigüedad, está formada por las familias más importantes de los hombres del Bosque y su consejo de ancianos prevalece en todos los debates. Muchos líderes guerreros han sido elegidos de entre sus luchadores y caciques.

formar partidas de caza y obtener comida o para reunir una hueste en tiempos de necesidad.

Durante muchos años han sido ayudados por el mago Radagast el Pardo. Como cuidador de las bestias, Radagast ha instruido a muchos pájaros y otras criaturas para que vigilen los hogares de los hombres del Bosque, y le prevengan en caso de peligro. A menudo, los hombres del Bosque acuden a su morada para buscar el consejo del mago, que habita en el huerto cerrado de Rhosgobel.

Los hombres del Lago

La ciudad de Esgaroth se levanta sobre el Lago Largo. Su predecesora fue destruida, en su mayor parte, por los estertores mortales del Dragón Smaug. Se trata de una ciudad de comerciantes y ladrones, de mercaderes y mercenarios. Son firmes aliados de los elfos del bosque Negro y parientes de los hombres de Bardo. Los hombres del Lago son ambiciosos y astutos, buscando siempre alguna oportunidad. A medida que el comercio ha crecido en las Tierras Ásperas, Esgaroth se ha convertido en el cruce de caminos y el mercado central de todo el Norte.

La gente de Esgaroth conforma un pueblo práctico y suspicaz. Que otros se dejen persuadir por canciones, por profecías, o por sueños de gloria, la gente del Lago sabe que el azar y el fuego del Dragón pueden llevar a la ruina a los planes mejor trazados, y que hay pocos lugares seguros en el Yermo. Los buenos tiempos pueden convertirse rápidamente en malos, así que están ansiosos por aprovechar la breve estación de esperanza y luz en el Norte antes de que vuelva a llegar la oscuridad.

La Ciudad del Lago

Esgaroth es una ciudad libre bajo la tutela de un Gobernador elegido entre los mayores y los sabios. Está construida sobre la orilla occidental del Lago Largo, sobre pilotes hechos con troncos resistentes, y es un bullicioso centro de comercio. Tras la proclamación del rey Bardo pidiendo ayuda para reconstruir el Norte, muchos individuos valientes se han unido a esta causa. Algunos llegan para añadir su grano de arena al bien común, otros vienen por el tesoro y aún otros por la gloria. Sea cual sea su motivación, todos tendrán su papel a medida que se acerque la era de los hombres.

Muchas aventuras tienen su inicio en las tabernas de los muelles y las salas de contratación de la Ciudad del Lago y, al mismo tiempo, muchas terminan en sus callejones o flotando boca abajo en los canales.

Los Pueblos Libres de Eriador

La guerra y las plagas han causado grandes estragos en Eriador y ahora esta zona es una ruina desolada y prácticamente deshabitada. Los que siguen viviendo aquí, sin embargo, lo hacen bajo la protección de los dúnedain, los montaraces del Norte, y esa protección significa que La Comarca y las tierras de Bree tienen la bendición de la seguridad y la paz. Las historias sobre la aventura de Bilbo al borde del yermo, junto con el creciente número de enanos que viaja hacia el este para regresar a Eriador, su tierra natal, significa que hay más tráfico entre Eriador y las Tierras Ásperas del que ha habido en largos años.

Los dúnedain

Los montaraces son los dúnedain, los hombres del Oeste que descienden del pueblo de Númenor. Sus antepasados fundaron los reinos de Arnor al norte y de Gondor al sur, derrotaron a Sauron en la Guerra de la Última Alianza, y le arrebataron el Anillo Soberano. Con el tiempo, el comandante en jefe de Sauron, el Rey Brujo de Angmar, causó la destrucción del reino norteño e intentó aniquilar a los dúnedain, que consiguieron sobrevivir. Se convirtieron en los montaraces, un pueblo secreto de vagabundos y protectores. Ellos son quienes protegen tierras como Bree y La Comarca del peligro, cumpliendo su antiguo juramento sin recibir agradecimiento alguno. Los montaraces viajan por todas partes. En años venideros, el comandante de los montaraces, Aragorn hijo de Arathorn, iniciará su gran misión. Cruzará las Montañas Nubladas para adentrarse en las Tierras Ásperas, y explorará todos los rincones de esas tierras antes de ir al sur para servir en los ejércitos de Rohan y Gondor. Emprenderá tal empresa disfrazado y acompañado.

Los hobbits de La Comarca

La muerte del Dragón Smaug y la disminución del poder de los trasgos y los orcos han tenido un profundo efecto más allá incluso de las Montañas Nubladas. Han llegado rumores al Oeste de una nueva prosperidad para toda la gente que vive en el Norte del mundo. Pero incluso si los pasos de montaña ya no son tan peligrosos como antes, el Yermo sigue siendo el Yermo, y para los hobbits que viven en sus cómodos y distantes agujeros, cualquier asomo de inconveniencia o de peligro es una razón más para quedarse en casa, y olvidar el oro de los enanos y el botín de los dragones.

Los montaraces

Los montaraces del Norte son el último vestigio de la caída Arnor, a la que pocos de sus protegidos recuerdan. Tienen como tarea autoimpuesta la vigilancia de los lugares más oscuros de Eriador y de aquellos en los que aún permanece la luz. Es un trabajo desagradecido, ya que pocos de quienes disfrutan de la protección de los montaraces del Norte conocen su propósito. Son personajes solitarios, misteriosos y discretos que no pasan mucho tiempo en compañía de las gentes de otros Pueblos Libres. La mayoría no confía en ellos ni en sus propósitos.

La Comarca

La Comarca es una tierra encantada y pacífica, inadvertidamente protegida del mundo exterior. Sus habitantes aborrecen el cambio y, en conjunto, evitan las emociones. Disfrutan de su tranquila existencia rural, y los campos ondulados y las suaves colinas verdes de La Comarca son el lugar perfecto para vivir en tan rural idiliol. En La Comarca pasan pocas cosas: los forasteros no son bienvenidos y cualquiera que pertenezca a la gente grande que se acerque siempre será tratado con suspicacia. Y por supuesto, los aventureros no son tolerados a sabiendas dentro de sus fronteras.

Posadas, justos y corruptos

En el corazón de Bree se levanta el *Poni Pisador*, la original taberna donde se cruzan los caminos y donde puede encontrarse la aventura. Todo tipo de gente cruza sus puertas, tanto justa como corrupta. Aunque los hombres de Bree son lo suficientemente sabios como para no meterse en los asuntos de los forasteros, sacan de ellos todo el provecho que pueden.

El *Poni Pisador*, que da alojamiento y descanso a todo el mundo, es la más viva personificación del punto de vista de los hombres de Bree.

A tan sólo un día de viaje de Bree puede encontrarse la *Posada Abandonada*, una taberna en ruinas que se levanta como testamento a lo salvaje que es el entorno de Bree en todas direcciones.

Pero enterrado en el interior de muchos jóvenes hobbits hay un aventurero, un ansia de ver mundo y encontrarse con otras gentes. Los relatos de gestas valerosas y de aventuras pueden a veces vencer la resistencia natural de ciertos hobbits a un comportamiento impulsivo, y enviarles camino adelante para ver montañas y elfos. ¿Pero dónde habrán ido a parar estos infortunados? ¿Llegaron a cruzar los límites de La Comarca antes de que el sentido común del hobbit les hiciera volver, o tuvieron éxito al seguir el camino que va del este al oeste hacia los pasos de montaña?

Los hombres de Bree

Bree se alza en el cruce entre los caminos que van del este al oeste y del norte al sur, así que las noticias del ancho mundo llegan rápidamente a la barra del *Poni Pisador*. Aunque la mayoría de habitantes de Bree son de los que se quedan en casa, gente sensible y sólida que no es dada a salir de aventuras, algunos salen a buscar fortuna. Los enanos a menudo pasan por Bree en su camino desde sus salones en Ered Luin hacia su nuevo reino en Erebor, trayendo noticias de nuevas oportunidades en las Tierras Ásperas. Ahora que los beórnidas protegen el Paso Alto, la avariciosa mirada de los mercaderes y comerciantes de Bree se dirige hacia el este, por encima de las Montañas Nubladas.

Los nativos de Bree no hacen demasiado caso de los relatos de espectros o troles, ni sobre dragones y orcos. No saben lo protegidos que están, pero hay una vieja fuerza y valor en sus huesos. Bree es muy antigua, y los antepasados de sus habitantes han soportado incontables guerras y catástrofes. ¿Qué deparará el futuro?

Los Pueblos Libres del Sur

Si las Tierras Ásperas se han adentrado en una época de renovación con la derrota del Dragón, y Eriador hace tiempo que quedó arruinada, las tierras del sur están en un punto intermedio entre las dos. Los reinos de Rohan y Gondor son fuertes y

orgullosos, aunque ambos se encuentran en declive. En Rohan, un rey cruel y avaricioso extiende la disensión entre sus mariscales. En cuanto a Gondor, el último reino de la desvanecida Númenor ha pasado el último millar de años librando una larga guerra contra el Enemigo que sólo puede acabar en derrota y, aunque el Nigromante puede haber sido derrotado en las Tierras Ásperas, los exploradores de las fronteras de Mordor informan de una fuerza creciente en esa tierra oscura. En estos tiempos atormentados, muchos héroes y aventureros del sur miran hacia las Tierras Ásperas en busca de esperanza y aliados.

Los hombres de Gondor

Los guerreros y caballeros de Gondor han resistido a la Sombra de Mordor durante muchos siglos. Han sufrido mucho; de sus tres grandes ciudades, Osgiliath está en ruinas y Minas Ithil se ha convertido en Minas Morgul, una ciudad de los muertos. Solo Minas Tirith, la Torre de la Guardia, sigue en pie. Los gondorianos son grandes constructores y canteros, y antiguamente igualaban en talento a los enanos, aunque se ha perdido mucho de su arte. También son grandes guerreros y soldados, habiendo sido capaces de proteger los vados del río contra los orcos y otros sirvientes de la Sombra. La muerte del Dragón y la derrota del Nigromante han aumentado la esperanza de Gondor de que la Sombra se esté debilitando, pero los capitanes más veteranos y los viejos sabios no están tan seguros.

La gran guerra contra el Enemigo aún está por llegar, y Gondor estará en primera línea del conflicto. Esta es una época para que los jóvenes guerreros de Gondor afilen tanto su espada como sus habilidades y se preparen para esa última batalla.

Los Jinetes de Rohan

Los rohirrim son parientes lejanos de los beórnidas y del resto de pueblos del Norte, pero hace mucho tiempo que siguieron a Eorl el Joven a la guerra del sur. Son los señores de los caballos, nacidos para la silla de montar, y a cuya carga no puede resistirse ninguna hueste de orcos. Su tierra se extiende por la orilla occidental del Anduin, en las llanuras verdes que van desde el río hasta el bosque de Fangorn. Protegen el Paso de Rohan que se abre a través de las montañas hacia Eriador.

Aunque han pasado muchos años sin que ningún jinete haya regresado a sus tierras ancestrales en los valles del Anduin, el fallecimiento del Dragón, por no mencionar los problemas en la Marca de los Jinetes, pueden hacer que algún miembro del Pueblo de los Caballos vuelva a probar su suerte en el Norte.

Las llanuras de Rohan

Al sur de las Montañas Nubladas se extienden vastos campos de praderas onduladas, donde los cuernos del lejano norte aún llaman a la batalla por encima del tronar de los cascos de caballo. Aquí viven los rohirrim, los señores de los caballos de Rohan. En su propia lengua, ellos son los *eorlingas* y su tierra es la Marca de los Jinetes. Durante incontables años, según los calendarios de los hombres, los rohirrim han vivido en las llanuras de Rohan, pero sus enemigos ancestrales, los dunlendinos, reclaman la tierra como si les hubiera sido robada mucho tiempo atrás.

Minas Tirith

Minas Tirith ha resistido durante miles de años como un faro de los Pueblos Libres de la Tierra Media. Es una gran ciudad amurallada que se divide en diversos niveles por encima de la roca viva del monte Mindolluin, al borde de las Montañas Blancas. Es conocida por sus grandes puertas y ha mantenido una larga vigilancia sobre las tierras de Mordor.

En estos días, el resplandor de la Ciudad Blanca sólo puede verse bajo la luz más brillante de los días de verano. La Torre del Sol se ha convertido en la Torre de la Guardia. El Árbol Blanco ya no florece. Las calles están medio vacías y muchos de sus nobles edificios se están cayendo a pedazos. Los senescales gobiernan el reino, ya que en el trono de Gondor no se ha sentado ningún rey desde hace casi novecientos años. Estos son los años del crepúsculo de Gondor.

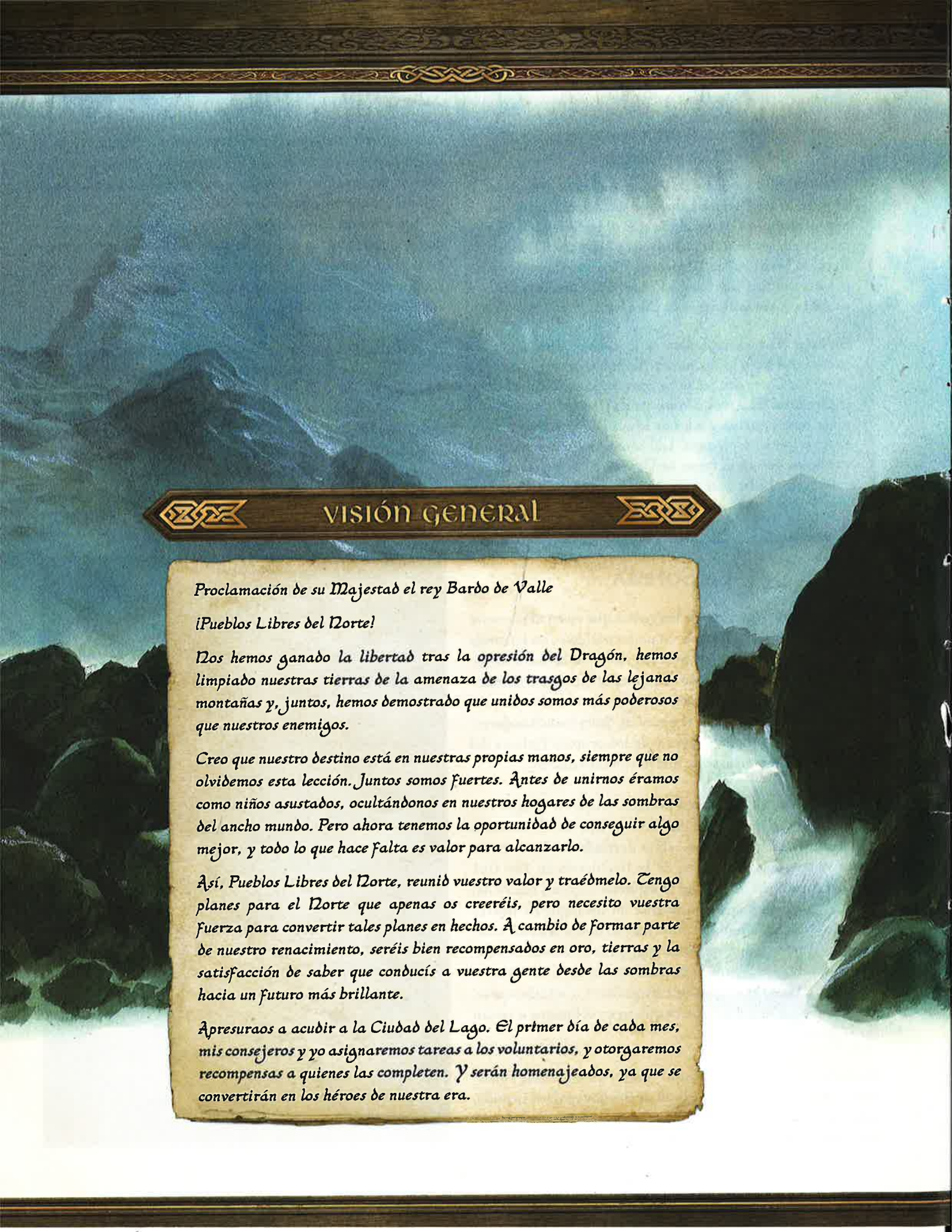
La Sombra

Las leyendas más oscuras de las gentes que viven al noroeste de la Tierra Media hablan de un poder maligno, un Enemigo de eras antiguas, cuyo mayor deseo es cubrir la tierra de oscuridad. Antigua más allá de cualquier cálculo, esta Sombra ha adoptado muchas formas, siempre intentando conquistar y consumir a quienes se le oponían. Sufrió muchas derrotas a manos de valientes reyes y de los propios Poderes del mundo, sólo para alzarse de nuevo con otro disfraz.

Hace casi dos mil años esta Sombra entró en Bosqueverde el Grande, el bosque de las Tierras Ásperas. Se arrastró en secreto alrededor de una colina desnuda *(s. Amon Lanc)* al sur, y construyó la colina de la Hechicería *(s. Dol Guldur)*. Desde allí, la oscuridad se esparció bajo los lindes del bosque, convirtiéndolo lentamente en un lugar de horror y miedo. Muchos animales huyeron, dejando tras de sí un silencio sobrecogedor, mientras que otras criaturas acudieron, como respondiendo a la llamada de un amo oscuro: los orcos y las arañas gigantes empezaron a multiplicarse, amenazando a todos los que entraban en el bosque o vivían cerca de él.

Quienes habitaban en el bosque fueron quienes más sufrieron, y pronto olvidaron la belleza de Bosqueverde el Grande, cambiándole el nombre a bosque Negro (s. *Taur-e-Ndaedelos*). Entre ellos, los elfos silvanos y los hombres del Bosque que vivían en el lindero occidental resistieron hasta la actualidad, pero no sin tener que librar muchas contiendas. Los elfos se retiraron a su fortaleza subterránea más allá de la cadena montañosa que cruza el borde al norte, mientras que los hombres del Bosque aprendieron a sobrevivir en pequeños grupos para no llamar la atención de la Sombra. Empezaron a referirse a la presencia oscura que ocupaba Dol Guldur como el Nigromante, y tardaron algún tiempo en reconocerle como el antiguo Enemigo.

Hace algunos años, un consejo de Sabios decidió expulsar del bosque a la Sombra de una vez por todas. Poderosos señores reunieron su fuerza, y la Sombra huyó al este. El bosque por fin tuvo un momento de respiro, pero la oscuridad del bosque Negro dura desde hace varios siglos y su presa sobre los lugares más profundos aún es fuerte. Le costará muchos años a los Pueblos Libres del Norte reclamarlo y limpiarlo por completo, y sólo si se mantiene alejada de él a la Sombra.



Visión general

Proclamación de su Majestad el rey Bardo de Valle

¡Pueblos Libres del Norte!

Nos hemos ganado la libertad tras la opresión del Dragón, hemos limpiado nuestras tierras de la amenaza de los trasgos de las lejanas montañas y, juntos, hemos demostrado que unidos somos más poderosos que nuestros enemigos.

Creo que nuestro destino está en nuestras propias manos, siempre que no olvidemos esta lección. Juntos somos fuertes. Antes de unirnos éramos como niños asustados, ocultándonos en nuestros hogares de las sombras del ancho mundo. Pero ahora tenemos la oportunidad de conseguir algo mejor, y todo lo que hace falta es valor para alcanzarlo.

Así, Pueblos Libres del Norte, reunid vuestro valor y traédmelo. Tengo planes para el Norte que apenas os creeréis, pero necesito vuestra fuerza para convertir tales planes en hechos. A cambio de formar parte de nuestro renacimiento, seréis bien recompensados en oro, tierras y la satisfacción de saber que conducís a vuestra gente desde las sombras hacia un futuro más brillante.

Apresuraos a acudir a la Ciudad del Lago. El primer día de cada mes, mis consejeros y yo asignaremos tareas a los voluntarios, y otorgaremos recompensas a quienes las completen. Y serán homenajeados, ya que se convertirán en los héroes de nuestra era.

- Visión General -

La Tierra Media es un escenario de gran profundidad y con una abundante historia. Tiene su propia atmósfera, su propio conjunto de influencias y su propia lógica interna. Para ayudarte a hacer que este mundo cobre vida en tus partidas, hemos recopilado unas reglas que destacan y refuerzan las temáticas que se encuentran en los libros. Los siguientes capítulos adaptan y se añaden a las reglas de fantasía estándar, modelándolas para ajustarse al mundo de la Tierra Media.

Una aventura en la Tierra Media no debe sentirse del mismo modo que cualquier otra aventura de fantasía común y corriente. Se invita a los jugadores a abrazar lo que convierte a la Tierra Media en un lugar tan maravilloso en el que aventurarse, y a descubrir una manera de jugar que crea historias que evocan satisfactoriamente la sensación de la Tierra Media.

Las reglas de *Aventuras en la Tierra Media* pueden ser de dos tipos: para usar en la creación del personaje y reglas de juego.

Reglas para creación de personajes

"Miraba las aguas lentas y gorgoteantes, y tuvo una curiosa impresión: su vida anterior quedaba atrás entre las nieblas; delante lo esperaban oscuras aventuras".

Los aventureros son a menudo individuos comunes nacidos en tiempos excepcionales. La mayoría ha llevado una vida ordinaria hasta el día en el que algo pasó y cambió la forma en que miraba a su mundo y a la gente a la que conocía. Por alguna razón, los lugares donde crecieron no les parecían tan interesantes e ilimitados como antes, o empezaron a darse cuenta de que no estaban haciendo lo suficiente para salvaguardar a sus seres queridos quedándose inactivos en casa, pretendiendo que las sombras no se acercaban más cada año.

Por cada uno de los Sabios y los Grandes, por cada Mago o montaraz del Norte, hay incontables aventureros más que son como Samsagaz Gamyi, gente sencilla que cruzó los límites de su propio pueblo o ciudad, o gente como Gimli, hijo de Glóin, que no conocían la existencia de Rohan hasta que la visitaron, u hombres como el noble Faramir quien, aunque tenía grandes conocimientos, nunca había encontrado a ningún elfo ni hobbit antes de la Guerra del Anillo.

Cualesquiera que sean sus motivaciones o sus propósitos, la mayoría de los personajes creados para *Aventuras en la Tierra Media* son individuos que han elegido abandonar sus actividades diarias y convertirse en aventureros. No empiezan como grandes capitanes o cazadores legendarios, ni sutiles magos que intentan tejer las hebras del destino, sino que son almas osadas que corren peligros por propia voluntad, a veces tan sólo por amor a la aventura.

Los siguientes capítulos detallan el proceso de creación de aventureros extraídos de uno de los Pueblos Libres. Utilizando las directrices que se presentan en estas páginas, cada jugador será capaz de crear a su héroe, con sus puntos fuer-

tes y puntos débiles, sus posesiones y aptitudes, sus esperanzas y miedos. Más allá de estos capítulos, los jugadores encontrarán reglas adicionales y estructuras de juego que introducen aún mas en tu mesa la atmósfera de la Tierra Media. En *Aventuras en la Tierra Media* nos referimos a los personajes como Héroes jugadores. Al árbitro del juego se le denomina Maestro del saber.

Culturas

"En cuanto al resto, representaran a los otros Pueblos Libres del mundo: elfos, enanos y hombres".

Todos los Héroes jugadores proceden de uno de los Pueblos Libres, las culturas heroicas que aún no han caído ante la Sombra. Cada una de estas culturas ofrece varias virtudes únicas y especiales, unos rasgos que reflejan la formación y la herencia del personaje. Tu cultura también determina ciertos talentos iniciales y modificadores a las puntuaciones de característica, así como parte de tu equipo inicial y cómo te ve la otra gente de la Tierra Media.

Elegir una cultura heróica sustituye la elección de la raza.

Aventuras en la Tierra Media ofrece un abanico de culturas específicas del escenario, elegidas para dar orientación a tu compañía de Héroes jugadores y que añaden credibilidad a los motivos por los que se han unido y buscan aventuras. En equilibrio con estas culturas se ofrecen otras más lejanas, de modo que cualquier aficionado a la Tierra Media pueda encontrar con qué jugar en este escenario.

Las culturas heroicas se describen en el Capítulo Tres. Los Héroes jugadores de las diferentes culturas de los hombres y los dúnedain empiezan con una única Virtud cultural. Los personajes de todas las culturas pueden adquirir una Virtud cultural en lugar de una mejora de característica en los niveles 4º, 8º, 12º, 16º y 19º.

El Capitulo Cinco, que describe las virtudes empieza en la página 100.

Clases

"Si por la vida o por la muerte puedo salvaros, así lo haré".

Abandonar el hogar y lanzarse a los caminos es una valerosa elección. Los Héroes jugadores dejan atrás todo lo que conocen y aman, de modo que deben tener motivos importantes para convertirse en aventureros. En *Aventuras en la Tierra Media,* una clase de personaje es tanto una llamada como una vocación, y su elección determina el motivo por el que el personaje sale de aventuras tanto como la manera en la que opta por enfrentarse al peligro.

Las clases exclusivas que se presentan en *Aventuras en la Tierra Media* están diseñadas para crear personajes que sienten su pertenencia a este escenario. Reflejan cuidadosamente el abanico de personajes que vemos en las novelas de Tolkien, y son una de las herramientas del juego para transportar a tu mesa el espíritu del escenario.

En la Tierra Media hay poca magia evidente y explosiva, y los poderes divinos que vigilan el mundo tampoco conceden conjuros ni bendiciones a sus seguidores. Aunque hay un componente sobrenatural, se trata de algo mucho más sutil y oculto que en otros escenarios de fantasía. Por tanto y para mantener la atmósfera adecuada, es mejor utilizar las clases que se presentan en este capítulo. Dicho esto, Tolkien esperaba que otras manos y mentes tomaran el relevo en la obra de relatar y explorar su creación, así que si quieres modificar tu versión de la Tierra Media añadiendo clérigos de los Valar o hechiceros inmersos en los cultos místicos de los Magos Azules, tuya es la decisión. Considera añadir competencias en las nuevas habilidades (página 27) a las clases para las que sean adecuadas.

Trasfondos

"Sombríos fueron mis sueños en los últimos tiempos", dijo, "pero siento como si acabara de despertar".

Los Trasfondos de *Aventuras en la Tierra Media* le dan a tu personaje diferentes cualidades que ayudan a definir quién es: dos competencias con habilidades, un Rasgo distintivo, una Especialidad, una Esperanza y una fuente de Desesperación.

Interpretar a tu personaje de acuerdo con tu trasfondo te concede inspiración. En *Aventuras en la Tierra Media,* la inspiración no sólo permite tirar con ventaja, también se puede usar para activar ciertas aptitudes especiales, representando

un acto de voluntad en el uso de un poder innato. Finalmente, mientras los personajes tengan inspiración, podrán evitar los peores efectos de estar Desanimado.

Virtudes

"Pero yo digo: que el labrador empuje el arado, pero elige una nutria para nadar, y para correr levemente sobre la hierba y las hojas, o sobre la nieve... un elfo".

Las Virtudes son un nuevo tipo de rasgo que se presenta en *Aventuras en la Tierra Media*. Se trata de diversas aptitudes especiales que comparten ciertos grupos culturales concretos, pero que no están presentes de manera extendida en todos los miembros de dicha cultura. Durante la creación de un Héroe jugador, si eliges una cultura humana podrás adquirir inicialmente una de dichas Virtudes, con la que personalizar a tu personaje.

Los Héroes jugadores de otras culturas deben esperar hasta el 4º nivel, momento en el que pueden adquirir una Virtud en vez de incrementar una puntuación de característica.

Las Virtudes adicionales que están disponibles para todas las culturas se llaman Virtudes abiertas. Los Héroes jugadores de cualquier cultura pueden tener 'Mano temible' o mostrar pericia en una habilidad concreta.

Debido a la cantidad de Virtudes disponibles para los Héroes jugadores, éstas pueden encontrarse en su propio capítulo.

Reglas del juego

Viajes

"Los viajeros reanudaron la marcha, avanzando casi sin cesar, y deteniéndose sólo brevemente".

Los largos viajes y misiones a través de muchas leguas son un componente central de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, así que los viajes son un aspecto importante de *Aventuras en la Tierra Media*. Mientras que muchas aventuras de fantasía pueden empezar a la puerta de una mazmorra, en la Tierra Media el propio viaje a menudo puede ser la aventura.

Las reglas de viajes del Capítulo Ocho, junto con los mapas de los Aventureros y del Maestro del saber, describen cómo planificar una expedición a través de la Tierra Media, y proporcionan herramientas para crear las evocativas historias que sucederán a lo largo del camino. Estas reglas para viajes se añaden al conjunto de reglas estándar y están diseñadas para reflejar el sentido del viaje en las historias que transcurren en la Tierra Media.

Corrupción

"¡Tu locura nos llevará a la derrota!", gritó Boromir.

Aventuras en la Tierra Media no usa el sistema de alineamientos. Se da por sentado que todos los Héroes jugadores son héroes, aunque quizá de un modo reticente, o con un aspecto poco favorecedor o incluso inmundo, o quizá con suspicacia o altivez, pero héroes al fin y al cabo. Los héroes tratan de hacer el bien, pero deben dominar sus propios miedos y debilidades. Por lo tanto, todos los Héroes jugadores de *Aventuras en la Tierra Media* tienen una **Debilidad ante la Sombra**, un defecto de su carácter que la Sombra intenta explotar. La Debilidad ante la Sombra de un personaje viene determinada por su clase de personaje inicial. Los Héroes jugadores acumulan **Puntos de Sombra** contra su puntuación de característica de Sabiduría. Los Puntos de Sombra representan directamente la pesada carga de la lucha contra el Gran Enemigo. Se adquieren al presenciar demasiada tristeza, viajando a través de áreas asoladas, reclamando tesoros mancillados y, lo peor de todo, abrazando abiertamente los métodos de la Sombra al cometer **Fechorías**.

Cuando los Puntos de Sombra de un héroe superan su Sabiduría, queda sujeto al estado 'Desanimado' y está en peligro de enloquecer por un tiempo, lo que hace que los peores

rasgos de su personaje, de acuerdo con su Debilidad ante la Sombra, salgan a la luz. Si no puede superar sus impulsos más oscuros, su Debilidad ante la Sombra determina la desastrosa senda hacia la corrupción que emprende al hundirse en la sombra.

La Corrupción y las Debilidades ante la Sombra se tratan por completo a partir de la página 180. Son reglas nuevas diseñadas para aumentar la sensación de la Tierra Media en tus partidas.

Audiencias

"Encontrarás muchos enemigos, algunos declarados, otros ocultos y quizá tropieces con amigos cuando menos los busques".

El Capítulo Diez contiene reglas para encuentros con los grandes señores y encuentros casuales menores. En la Tierra Media a menudo se desconfía de los extraños y los diferentes Pueblos Libres están divididos por la suspicacia además de las largas millas (*km*) que los separan.

Los aventureros no son libres de ir y venir a su antojo, tomando lo que deseen o tratando de igual a igual a los reyes. Pueden ser tratados como forasteros o, peor aún, como bribones, si llegan sin anunciarse a los salones de un rey. Por eso se proporcionan reglas para regimentar tales encuentros. Las audiencias se añaden al conjunto de reglas estándar, y están diseñadas para evocar las sociedades estructuradas de la Tierra Media.

Fase de comunidad

"Bueno, estoy de vuelta" dijo.

La mayoría de partidas de *Aventuras en la Tierra Media* da por sentado que se llevan a cabo una o dos aventuras al año: La Fase de aventuras. Cuando se han acabado las aventuras, los personajes tienen tiempo entre sus viajes para recuperarse un poco, pasando tiempo con sus seres queridos, atendiendo algún negocio u ocupándose de sus propios asuntos. Este tiempo entre aventuras se denomina Fase de comunidad, en la que los personajes pueden llevar a cabo diversas empresas: aprender nuevas aptitudes, quitarse Corrupción o establecer mecenas poderosos como aliados.

La Fase de comunidad se añade al conjunto de reglas estándar, y está diseñada para evocar la atmósfera literaria de la Tierra Media.

Nuevas habilidades

Los Héroes jugadores de *Aventuras en la Tierra Media* tienen acceso a algunas habilidades específicas de este escenario, algunas difíciles de descubrir y otras casi esenciales.

Acertijos
Hablar en acertijos, una costumbre aceptada entre muchas criaturas, se suele permitir entre extraños que se encuentran por vez primera y que quieren comunicarse sopesando mucho sus palabras. Se usan pruebas de Inteligencia (Acertijos) para hablar de un tema mientras se oculta parte de lo que se sabe, como cuando explicas alguna cosa sobre ti mismo sin revelar tu verdadera identidad. Esta habilidad también se utiliza para extraer información útil de un acertijo, ya sea hablado o escrito.

Saber
La prueba de Inteligencia (Saber) mide la capacidad para recordar información inusual e incierta sobre viejas leyendas, antiguo equipo bélico, fragmentos de canciones, artefactos raros y la lectura de runas. Saber sustituye a la habilidad Arcanos, ya que la magia es un término impreciso para describir tanto las bendiciones de los elfos como los engaños del Enemigo.

Saber de la Sombra
Como una oscura rama del conocimiento, las pruebas de Inteligencia (Saber de la Sombra) te permiten compartir lo que has aprendido sobre los métodos del Enemigo y de las diferentes criaturas que acechan en las sombras de la Tierra Media. Mientras que Saber trata del pasado, Saber de la Sombra trata de la presencia y el ascenso de los muchos esbirros del Enemigo.

Tradiciones
La prueba de Inteligencia (Tradiciones) mide la capacidad para recordar las cortesías y la etiqueta que se espera de las diferentes culturas de los Pueblos Libres, junto con algunas de sus historias sobre su pueblo y su propia historia. Una prueba de Inteligencia (Tradiciones) se usa siempre que quieres obtener una audiencia con alguien influyente. Tradiciones también cubre el conocimiento sobre la religión tal como se muestra en la Tierra Media.

Culturas

Bardo,

Con el paso de tan largos años, jamás pensé que volvería a saber de tal alegría más allá de las fronteras de mi propio reino, pero parece que vuestra ciudad ha causado una gran impresión en mis emisarios.

Nos hemos convertido en pueblos tan divididos que nunca me atreví a esperar la noticia de tantos pueblos diversos conviviendo en Valle. Me dicen que mis emisarios han tenido la ocasión de tratar con hombres de todo tipo, los de las grandes ciudades blancas del lejano Sur, los del Oeste allende las Montañas Nubladas y los del lindero del bosque Negro, con adustos y grises enanos de las Montañas Grises, incluso con dos de la naturaleza de Bilbo, que como él he oído que no podían parar de comer.

Os agradezco la hospitalidad y los regalos, y asimismo os invito a vos y a los vuestros a visitarnos en el bosque Negro. Solo tenéis que decirlo y os enviaremos nuestros botes.

Vuestro amigo en la paz.

Thranduil

- Culturas -

"Pero a donde mirara, veía siempre signos de guerra... bajo las ramas del bosque Negro había una lucha enconada de elfos, hombres y bestias feroces. La tierra de los Beórnidas estaba en llamas; una nube cubría Moria; unas columnas de humo se elevaban en las fronteras de Lórien..."

Todos los Héroes jugadores de la Tierra Media pertenecen a una cultura concreta: un conjunto de tradiciones y costumbres, y en algunos casos un linaje, que los define como pertenecientes a un grupo concreto. Estos grupos son principalmente de naturaleza geográfica: por ejemplo, los hombres de Bardo y los hombres del Lago tienen mucho en común en cuanto a antepasados, pero se consideran como culturas diferentes en *Aventuras en la Tierra Media*; del mismo modo, los beórnidas son un pueblo muy joven, sin ninguna herencia especial que los haga diferentes de los hombres del Bosque. No obstante, su cultura es lo que les define y les hace diferentes; los elfos del bosque Negro, aunque incluyen a diferentes linajes, se consideran un sólo grupo en *Aventuras en la Tierra Media*.

Todas las culturas aquí presentadas pertenecen a los Pueblos Libres, naciones valientes que rehúsan la oscuridad y a menudo están en guerra abierta contra ella.

Para elegir una cultura, los jugadores deberían leerse por completo la descripción resumida, quizá leyendo incluso algunos o todos los ejemplos de trasfondos que se proporcionan, y después elegir qué descripción se encuentra más próxima al concepto de héroe que tienen en mente.

Las descripciones culturales se detallan en las siguientes páginas, en el formato siguiente:

Presentación
Un texto introductorio define la zona geográfica que es el hogar de la cultura, alguna información sobre cómo vive su gente y un vistazo a su historia y orígenes.

Descripción
Algunos detalles que típicamente distinguen la apariencia del tipo de héroe.

Nombres comunes
Directrices sobre las convenciones de nomenclatura, y listas de nombres comunes tanto de hombre como de mujer.

La edad de los aventureros
Los jugadores eligen la edad inicial de sus personajes utilizando como guía la información contenida en esta sección.

Los héroes raramente iniciarán su vida de aventuras antes de que su cultura les considere adultos. Por otra parte, si pro-

gresaran mucho en su vida antes de responder a la llamada de la aventura, probablemente no lo harían nunca.

Nivel de vida

El nivel de vida de la cultura es una indicación aproximada de los recursos de uno de sus miembros. El juego organiza el estatus económico medio de un pueblo en cinco niveles: *pobre, frugal, marcial, próspero,* y finalmente *rico.* Es un valor utilizado para calcular aproximadamente el trasfondo económico de un personaje, y su capacidad para hacer gastos extra.

Rasgos

Las culturas proporcionan diferentes modificadores a las características y aptitudes especiales, reflejando sus capacidades innatas, educación y creencias.

A propósito de nombres y de idiomas

Todo lector de Tolkien sabe muy bien lo mucho que el profesor amaba los idiomas, su estructura, orígenes y evolución, y hasta qué punto trabajó para diseñar los diversos nombres nativos de su mundo de ficción, o para encontrar análogos adecuados entre los del mundo real.

El idioma de la mayoría de la gente que habita la Tierra Media ha recibido una gran atención, y los más importantes, como las diferentes lenguas élficas, disponen de un vocabulario sólido y de reglas gramaticales consistentes. Todos los nombres que aparecen en los libros han sido creados cuidadosamente, basándose en sólidas bases lingüísticas, y representan una influencia cultural precisa. Se ha identificado el idioma nativo de cada tipo de personaje presentado en estas páginas, y se proporciona una lista de nombres personales apropiados para cada cultura, para que los jugadores puedan elegir.

Los diferentes idiomas pueden proporcionar interesantes oportunidades de interpretación, si el Maestro del saber y sus jugadores están interesados en ello. Sin embargo, ello no debería interponerse en el camino de la diversión: si bien Tolkien utilizó las diferencias lingüísticas entre los diversos reinos de la Tierra Media con excelentes efectos narrativos, también encontró más sencillo evitar fuertes barreras culturales, proporcionando a la mayoría de grupos culturales (incluso a los orcos y a criaturas más fantásticas, como los ents) por lo menos un conocimiento suficiente de los que constituía una 'lingua franca', la llamada lengua común (el oestron). Esto permite a los jugadores que no quieren preocuparse por las complejas relaciones entre los diversos pueblos y sus idiomas, ignorar por completo el asunto sin perjudicar al escenario.

Los idiomas en el juego

En el juego, se considera que todos los héroes son capaces de hablar la lengua común, por lo menos con un nivel de fluidez aceptable, además de su propia lengua nativa. Adicionalmente, hay diferentes características que pueden utilizarse para representar el conocimiento de lenguas antiguas o extranjeras:

Saber: un elfo o un héroe erudito con competencia con esta habilidad posee conocimientos sobre el idioma de los altos elfos (el quenya), también conocido como la Lengua antigua. Al final de la Tercera Edad, el quenya se utiliza en la Tierra Media principalmente como lengua ceremonial, por ejemplo en las inscripciones o invocaciones.

Tradiciones: un personaje que tenga competencia con Tradiciones podrá comunicarse a un nivel básico con la mayoría de la gente de los Pueblos Libres, gracias a palabras clave y expresiones comunes a la mayoría de idiomas.

Comerciar: los personajes que a menudo han tenido que tratar con mercaderes de países extranjeros, por lo general han captado alguna que otra palabra en diversos idiomas locales, y pueden declarar sus intenciones con bastante exactitud, en tanto en cuanto no necesiten comunicar asuntos abiertamente complejos o profundos.

Sobre los sexos

En algunos lugares hemos usado el término arcaico 'hombres' para describir a toda una cultura o pueblo, los hombres de Minas Tirith, por ejemplo, o los hombres como distinción de los elfos. Este uso se deriva del estilo propio de Tolkien y se ha elegido por motivos de consistencia y eufonía con los textos de Tolkien. Eso no se debe interpretar como la implicación de que sólo los varones de esa cultura pueden convertirse en aventureros. Personajes como Galadriel, Éowyn y Lúthien Tinúviel proporcionan ejemplos excelentes de mujeres dinámicas e inspiradoras, profundamente involucradas en la batalla contra la Sombra.

- Beórnidas -

"Beorn llegó a convertirse en el jefe de aquellas regiones, y gobernó una extensa tierra entre el bosque y las montañas..."

Las Tierras del Oso

La región a lo largo de la parte superior del río Anduin albergó antaño a muchos humanos, pero su número fue menguando con el paso de los años. Sólo recientemente las tierras alrededor de la Carroca, una isla fluvial de piedra, han empezado a ver a los hombres volver a vigilar el Viejo Vado y el camino hasta el Paso Alto, en las Montañas Nubladas. Aunque pocos en número, rápidamente demostraron a los intrusos que sólo quienes eran bienvenidos por Beorn el Cambiaformas podían cruzar el Gran Río y conservar la vida. Y Beorn no da la bienvenida a nadie con facilidad...

Cuando Beorn rompió su aislamiento, se convirtió en un líder de los hombres del Norte. Su legendaria ferocidad atrajo a cazadores de montaña y a guerreros sin filiación que habían perdido a sus familias o abandonado su clan debido a su violento carácter, y también a otros necesitados que apelaron a su naturaleza protectora. Con el tiempo, todo tipo de individuos acudieron a su lado, dando origen a los beórnidas.

Fieles a las enseñanzas y a la voluntad de su caudillo, protegen los pasos de montaña y el camino que abandona el bosque para cruzar el río Anduin, vigilando a cualquier criatura de dos o de cuatro patas que se atreve a desafiarlos. Tanto los hombres como los elfos y los enanos tienen aún que ganarse la confianza de esta desconfiada gente, y a menudo deben pagar un fuerte peaje para atravesar con seguridad el dominio de los beórnidas.

Descripción

Los beórnidas son hombres toscos, de brazos y piernas musculosos y mujeres vigorosas de ojos impertérritos. Su espíritu se refleja en su apariencia: el pelo largo y alborotado en las mujeres y una barba igualmente desaliñada en los hombres. Nacidos libres, no pagan tributo alguno, ni se arrodillan ante ninguna corona, manteniendo en paz la franja de terreno que reclaman como suya. Todos los enemigos de los beórnidas son enemigos mortales, pero los amigos que demuestran ser de confianza, son amigos de por vida.

Nombres beórnidas

Los hombres del Norte que habitan los valles del río Anduin hablan el mismo idioma y comparten vocabulario común de nombres personales. Los beórnidas y los hombres del Bosque tienen preferencia por distintos nombres, pero se diferencian especialmente por su uso peculiar de sobrenombres y apodos. Los beórnidas incorporan gradualmente la costumbre de elegir para sí mismos nombres que honran a su famoso caudillo, o bien con la 'B' como primera letra, o que contengan la palabra 'Bear' (= oso); *por ejemplo Balderic, Beranad o Beormund*). Luego individualizan más su nombre añadiendo un sobrenombre, que se refiere a una procedencia u ocupación en particular, o un rasgo distintivo físico o temperamental (*Arnulf el Viejo, Berangar el Elocuente*). Los sobrenombres a menudo se adoptan a consecuencia de un acontecimiento, especialmente si está conectado con una gesta de habilidad especial o una proeza notoria.

Nombres de varón: Adalardo, Agerico, Agilfrido, Agiulfo, Alarico, Alberico, Amalrico, Amando, Andagis, Atalarico, Atanagildo, Ansegisel, Ansovaldo, Aregisel, Arnulfo, Audovaldo, Avagis, Badegisel, Baldac, Balderico, Barald, Beorn, Beran, Beranaldo, Berengario, Bertefrido, Beormundo, Cilderico, Eberulfo, Eborico, Ebregisel, Ebrimuth, Ediulfo, Ermanarico, Eurico, Eutarico, Evermundo, Evorico, Fridegario, Gararico, Garivaldo, Geberico, Gisalrico, Geroldo, Grimaldo, Grimbaldo, Grimbeorn, Grimfast, Gundovaldo, Hartgardo, Hartmut, Hartnid, Hathus, Heriwulfo, Hildebaldo, Imnachar, Ingelram, Ingund, Iwaldo, Iwgar, Leudasto, Magnerico, Malarico, Maracar, Merovech, Munderico, Odo, Odovacar, Otberto, Ragnacar, Ramnulfo, Rathar, Reginar, Ricfrido, Rigunto, Roderico, Sigerico, Sigiberto, Sunnegisil, Teodardo, Teodeberto, Teodemiro, Teodwin, Teobaldo, Teodorico, Torismundo, Walcaudo, Waleran, Widuven, Willicaro, Wifredo.

Nombres de mujer: Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina, Beranhilda, Brunhilda, Gailavira, Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhilda, Hermesinda, Heva, Hilduara, Radegunda.

Sobrenombres beórnidas: de un lugar específico (*Baldac del Paso Alto, Beran de las Montañas, etc.*), el Agudo, el Belicoso, la Buena Espada, el Bueno, el Callado, el Calvo, el Capitán, el Corredor, el Deshonesto, el Elocuente, el Embozado, el del Escudo Rojo, el Flaco, el Herrero, el Ingenioso, el Joven, el Leal, el Negro, el Osado, el Previsor, el Revoltoso, el Rico, el Rojo, el Sabio, el Triste, el Viejo.

Nivel de vida

Los beórnidas se mantienen mediante la cría de ganado y de caballos, y el cuidado de colmenas de grandes abejas. Recientemente, Beorn ha empezado a pensar en imponer un peaje de paso seguro a todos los viajeros que crucen sus tierras. De momento, sin embargo, la cultura de los beórnidas tiene el nivel ***marcial***.

Equipo adicional: una capa de viaje de colores brillantes, una muda de viaje para la estación actual, una mochila o alforja, una daga de cinturón, botas, 3d6 peniques de plata, más una pieza de entre las siguientes: una manta de lana de calidad, una daga antigua hecha con dientes de oso, un collar de dientes de orcos, un paquete de deliciosos pasteles de miel.

Rasgos de los beórnidas

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los beórnidas.

Incremento de característica – Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 16 a 30. Los beórnidas no suelen convertirse en aventureros hasta que cumplen los 16 años de edad, y raramente continúan más allá de los 40, edad a la que se retiran para servir a su familia y a su pueblo.

Tamaño – La mayoría de beórnidas son bastante corpulentos y a menudo miden 6 pies (*1,80 m*) o más de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Colérico – Tienes competencia con la habilidad Intimidación.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural beórnida a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar el idioma del valle del Anduin, una versión arcaica del idioma común muy cercana al vallense.

- dúnedain -

"En las tierras salvajes más allá de Bree había nómadas misteriosos. La gente de Bree los llamaba Montaraces, y no sabía de dónde venían".

Ni toda la gente errante anda perdida

Cuando el reino de Arnor terminó, hace mucho tiempo, los dúnedain del Norte no abandonaron su lucha contra el Enemigo, sino que se fundieron con las sombras y salieron de la historia de la mayoría de hombres y elfos. Muy disminuidos en número, se convirtieron en un pueblo secreto, vagando disfrazados entre los muros caídos y las torres en ruinas. Vivieron en lugares ocultos durante casi un millar de años, en bosques solitarios y colinas silenciosas, pero nunca dejaron de montar guardia sobre las fronteras de su antiguo reino como los montaraces del Norte.

A lo largo del paso de los años, la tarea de los dúnedain siempre ha sido la misma: mantener al pueblo de Eriador libre de preocupaciones y de miedo. Patrullan incansablemente los incontables caminos y senderos de la región y protegen a quienes viajan por ellos. Trabajan en secreto, ocupándose de sus asuntos en las tierras salvajes, y casi nunca se dan a conocer a los viajeros a los que salvan o a los lugareños cuyas granjas protegen por la noche, cuando cosas malignas salen de lugares oscuros.

Los montaraces del Norte obtienen poca gloria, ya que su valor no puede recompensarse con honor, y sus proezas raramente aparecen en las canciones. El recuerdo de su larga herencia se conserva en Rivendel, donde su larga lucha contra la Sombra se recuerda y se registra. Desde los días de su último rey, los hijos y los líderes de los dúnedain se han alojado en la casa de Elrond, y es allí, en Imladris, donde se guarda el tesoro de la herencia de su reino perdido.

Descripción

Los montaraces son los últimos descendientes en el Norte de los dúnedain, reyes entre los hombres que llegaron a la Tierra Media por mar desde Oesternesse. Cuando no disfrazan sus rasgos, son altos y señoriales, elevándose por encima de la mayoría de hombres que viven en el Norte. A menudo son silenciosos y tienen el semblante sombrío, con un aspecto sabio y maduro más allá de su edad.

Generalmente visten atuendos confortables pero desgastados, prefiriendo las botas altas de cuero y las capas pesadas de paño gris oscuro o verde, equipadas con anchas capuchas para poder disimular que llevan puesto un casco.

Nombres dúnedain

Los dúnedain conservan la antigua tradición de dar nombre a sus hijos e hijas usando la lengua sindarin.

Nombres de varón: Adrahil, Amlaith, Anardil, Anárion, Anborn, Angbor, Arador, Araglas, Aragorn, Aragost, Arahad, Arahael, Aranarth, Arannel, Aranuir, Araphant, Araphor, Arassuil, Arathorn, Araval, Aravir, Aravorn, Argeleb, Argonui, Arvedui, Arvegil, Arveleg, Baranor, Belecthor, Beleg, Belegorn, Beregond, Beren, Bergil, Boromir, Celepharn, Cirion, Damrod, Denethor, Derufin, Dervorin, Dírhael, Duilin, Duinhir, Ecthelion, Egalmoth, Eldacar, Eradan, Faramir, Findegil, Finduilas, Forlong, Golasgil, Halbarad, Hallas, Hirgon, Hirluin, Húrin, Ingold, Iorlas, Mablung, Malbeth, Malvegil, Ohtar, Orodreth, Thorondir, Thorongil, Turgon.

Nombres de mujer: Gilraen, Ioreth, Ivorwen, Lothíriel, Morwen, Nelladel.

Nivel de vida

No se conoce demasiado sobre las costumbres de los dúnedain del Norte, pero lo que es seguro es que nunca visten ni transportan nada que no tiene una utilidad práctica. Consideran que su equipo y vestuario no es valioso por sus adornos de oro y piedras preciosas, sino por su capacidad de soportar largos viajes y luchas agotadoras. Por este motivo su cultura se considera ***marcial.***

Equipo adicional: una capa con capucha de viaje oscura, equipo de viaje para la estación actual, una mochila, una daga de cinturón, botas, 3d6 peniques de plata, más dos piezas de entre las siguientes: un anillo o una joya que has heredado de tu linaje, una pipa y hierba para pipa, una manta de buena factura, un sombrero de ala ancha, un bastón resistente.

Rasgos de los dúnedain

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los dúnedain.

Incremento de característica – Tu puntuación de Constitución se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 18 a 60. En el Norte, los dúnedain suelen ser enviados a las tierras salvajes cuando cumplen los 20 años, iniciando su tradicional periodo errabundo, pero pueden ir de aventuras por primera vez a una edad más temprana. Conservan la fortaleza del cuerpo y de la voluntad durante más tiempo que la mayoría de Hombres, pero suelen dejar de viajar lejos de Eriador cuando llegan a la cincuentena.

Tamaño – La mayoría de dúnedain miden algo más de 6 pies (*1,80 m*) de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Saber de Númenor – Tienes competencia con la habilidad Historia.

Criado en la Naturaleza – Tienes competencia con la habilidad Supervivencia.

Idiomas – Puedes hablar, leer y escribir tanto sindarin como oestron, el idioma común.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural dúnedain a tu elección.

- Elfos del Bosque Negro -

"En un gran salón con pilares tallados en roca viva, estaba sentado el Rey Elfo en una silla de madera labrada".

Permaneciendo en el crepúsculo

El Rey Elfo del Reino del Bosque ha gobernado sobre sus súbditos desde los tiempos en que el bosque Negro era llamado Bosqueverde el Grande. Durante siglos, viajeros y trotamundos escucharon el inquietante sonido de las risas elfas reverberando por todos los rincones del bosque; hoy en día, la corte de Thranduil es una fortaleza subterránea que se halla en la región norte del bosque Negro, un bastión protegido por magia, alzado en armas contra la Sombra que ha caído sobre el bosque. Sus habitantes son centinelas siempre atentos, miembros de un pueblo que disminuye y que ha sufrido grandemente en muchas guerras.

Se han vuelto recelosos de los intrusos extranjeros y de lo que éstos puedan traer. Ahora, sin embargo, la gran victoria en la Batalla de los Cinco Ejércitos ha conseguido suavizar en parte las relaciones entre los elfos, los enanos y los hombres que viven en la zona, y el comercio se ha incrementado tras muchos años de aislamiento.

Los elfos del norte del bosque Negro pertenecen a los Primeros Nacidos, los habitantes más antiguos de la Tierra Media. También llamados elfos silvanos, los seguidores de Thranduil el Rey Elfo son un pueblo solitario. Pueden ser menos sabios o ambiciosos que otros elfos de mayor nobleza, pero han elegido vivir una vida más sencilla.

Su apego a todo lo que es natural les permite regocijarse cazando y festejando, incluso bajo la amenaza de lo que acecha en la oscuridad del bosque Negro. Es este amor por la Tierra Media, y su esperanza de reclamar el bosque entero a la Sombra, lo que les impide abandonar su hogar y navegar hasta los confines del Oeste.

Descripción

Guerreros escurridizos dedicados a la conservación de su oculto reino, los elfos silvanos son un pueblo hermoso pero endurecido. Sus experiencias les han hecho sospechar de otros pueblos, pero no les han quitado la capacidad de deleitarse con los placeres sencillos de la vida. Incluso ahora que su poder se desvanece lentamente, los elfos son firmes luchadores, dedicados a resistir a la oscuridad que se extiende, o bien solos o al lado de sus aliados de confianza. Como todos los que pertenecen a los Primeros Nacidos, no están sujetos a la enfermedad ni a la vejez, y así pueden vivir en los círculos del mundo hasta que eligen abandonarlo, o mueren de forma violenta.

Nombres de elfos del bosque Negro

En su mayoría, los elfos del bosque tienen nombres en élfico gris (*sindarin*).

Nombres de varón: Aerandir, Amras, Amroth, Aredhel, Caranthir, Denethor, Edrahil, Elladan, Erestor, Galdor, Galion, Guilin, Haldir, Legolas, Lindir, Orophin, Oropher, Thranduil.

Nombres de mujer: Finduilas, Míriel, Nimrodel.

Nivel de vida

Los elfos del bosque Negro son un pueblo en guerra, y dedican gran parte de su riqueza a la defensa, lo que sitúa su cultura en el nivel ***marcial.***

Equipo adicional: una capa de viaje verde o gris, equipo para la estación actual, una mochila o alforja, una daga de cinturón, botas, 3d6 peniques de plata, y elige dos piezas entre las siguientes: una manta gris, un odre de vino, un arco corto y un carcaj con 20 flechas, una joya blanca en una cadena de plata, un cuchillo de cazador, un instrumento musical.

Rasgos de los elfos del bosque Negro

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los elfos.

Incremento de características – Tu puntuación de Destreza se incrementa en 2 y tu puntuación de Sabiduría en 1.

Edad de aventuras – 100 a 500. Los elfos son invulnerables al envejecimiento, y pueden convertirse en aventureros en cualquier momento tras llegar a la edad adulta (a aproximadamente un siglo de vida). Considerando el nivel de las aptitudes de un héroe principiante, los jugadores deben evitar elegir una edad muy avanzada para su personaje.

Tamaño – Los elfos miden de 5 a más de 6 pies (*de 1,50 a más de 1,80 m*) de altura y son de constitución delgada. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Visión nocturna – Estás acostumbrado a los bosques sombríos y a la noche estrellada, por lo que tienes una visión superior en condiciones de penumbra y poca luz. Puedes ver en la penumbra hasta 60 pies (*18 m*) como si estuvieras bajo luz brillante, pero no puedes ver en la oscuridad.

Ojos de elfo – tienes competencia con la habilidad Percepción.

Sueños élficos – Tu sueño no es como el de los mortales. Cuando duermes, puedes elegir enviar tu mente a un 'sueño élfico' conservando la consciencia completa de tu entorno sin la necesidad de cerrar los ojos. Cuatro horas de este sueño cuentan como si hubieras descansado toda la noche.

Útiles de guerra – Tienes competencia con dagas, lanzas, espadas anchas, espadas cortas y arcos largos.

Susurros entre las hojas – Tienes competencia con la habilidad Sigilo. Tienes ventaja en las pruebas de la habilidad Sigilo siempre que te encuentras en bosques y puedes llevar a cabo intentos de Esconderte incluso cuando la vegetación es escasa y estás poco resguardado.

Idiomas – Puedes hablar el antiguo idioma de tu pueblo, la lengua del bosque, además de saber hablar, leer y escribir el sindarin. También sabes hablar la lengua común.

- enanos de la montaña solitaria -

"Allí Dáin hijo de Náin vivió desde entonces, y se convirtió en Rey Bajo la Montaña; y con el tiempo muchos otros enanos vinieron a reunirse alrededor del trono, en los antiguos salones".

El Reino Bajo la montaña

Cuando los enanos se asentaron por primera vez en Erebor, la Montaña Solitaria, la excavaron larga y profundamente, tallando un reino de piedra y joyas bajo sus laderas. Lámparas y velas ardían sin cesar para iluminar sus atareadas manos, y su tesoro creció junto con su fama en el mundo del Norte.

Un día, llegó el mayor Dragón de esa Edad impulsado por las alas de la codicia; Smaug el Dorado redujo a cenizas el Reino Bajo la Montaña, aplastando su orgullo de un coletazo. Pero los enanos pueden guardar rencor por un agravio durante más tiempo del que dura la vida de un Dragón y, al final de una increíble aventura, Thorin Escudo de Roble y otros trece conspiradores más vivieron para ver la muerte de Smaug. Hoy en día, los salones de los enanos resuenan de nuevo con el tintineo del yunque y el martillo, y sus canteros han reconstruido los caminos y edificios de Valle y de Erebor con piedras multicolores. Los hombres de Valle, llamados ahora 'hombres de Bardo' en honor a su rey, el matador del Dragón, proporcionan a los atareados enanos lo que necesitan para su sustento, a cambio de los frutos de su excepcional habilidad en trabajar la piedra y el metal.

Desde la muerte del Dragón, los enanos han dejado de ser un pueblo errante de exiliados, y han emprendido grandes trabajos para restaurar el Reino Bajo la Montaña. Su riqueza y su fama aumentan rápidamente, y parecen destinadas a hacerse más grandes que antaño: se excavan nuevas salas, y se adornan cavernosas calles bajo tierra con pilares tan numerosos como los árboles del bosque, mientras armaduras de gran calidad y afiladas espadas abandonan los talleres de sus herreros en número cada vez mayor. Cada vez llegan más enanos de tierras distantes para unirse a la corte subterránea del rey Dáin.

Descripción

Los enanos son una raza antigua y reservada, cuyas costumbres y tradiciones son en su mayor parte desconocidas para los extraños. Al final de la Tercera Edad, son un pueblo orgulloso pero en disminución, supervivientes de un pasado distante. Casi todos los enanos con los que uno se encuentra hablan de sí mismos como pertenecientes al 'Pueblo de Durin'. Son probablemente los guerreros más temibles de la Tierra Media, difíciles de quebrar o de corromper, pero a menudo en pugna con otros Pueblos Libres a cuenta de viejas rencillas o de nuevos desaires. Los enanos son bajitos y corpulentos, con extremidades robustas y la cabeza coronada por cabellos largos y barbas aún más largas, que les dan su apariencia típicamente anciana. Son de larga vida, y se sabe de enanos que han alcanzado los 250 años de edad.

Nombres de enanos de la Montaña Solitaria

Todos los enanos de la estirpe de Durin reciben un nombre verdadero cuando nacen, que no revelan a los miembros de otras razas. En sus tratos con la demás gente, adoptan nombres personales en el idioma de otras culturas amigas. Los enanos de Erebor no son una excepción, y utilizan comúnmente nombres como los de los hombres del Norte. Esta costumbre lleva en uso tanto tiempo que cierto número de nombres se ha asociado tradicionalmente con los enanos, y es usado casi exclusivamente por ellos.

Los enanos de renombre a veces reciben un sobrenombre, por lo general un título honorífico que celebra una gesta excepcional o un rasgo peculiar (por ejemplo *Thorin Escudo de Roble o Dáin Pie de Hierro*)

Nombres de varón: Ai, Anar, Balin, Beli, Bifur, Bláin, Bofur, Bombur, Borin, Burin, Bruni, Dáin, Dori, Durin, Dwalin, Farin, Fíli, Flói, Frár, Frerin, Frór, Fundin, Gimli, Ginar, Glóin, Gróin, Grór, Hanar, Hepti, Iari, Kíli, Lófar, Lóni, Náin, Náli, Nár, Narvi, Niping, Nói, Nori, Núr, Nýrád, Óin, Ónar, Óri, Póri, Regin, Svior, Thorin, Thráin, Thrór, Veig, Vidar.

Nombres de mujer: Dís, Hón, Kóna, Már.

Nivel de vida

Con el fabuloso botín del Dragón de Erebor recuperado y su reino restaurado, los enanos de la Montaña Solitaria son una cultura con un nivel de vida ***rico***.

Equipo adicional: una capa con forro de piel, equipo de viaje para la estación actual, un petate, un bastón ornamentado, una mochila, botas cómodas, 10d6 peniques de plata, más dos piezas entre las siguientes: otros 2d6 peniques de plata, una moneda de oro del tesoro de Smaug el Magnífico, herramientas de artesano a tu elección, un instrumento musical, un peine para la barba de calidad, un anillo de oro, un frasco de licor enano.

Rasgos de los enanos

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los enanos.

Incremento de características – Tu puntuación de Constitución se incrementa en 2.

Edad de aventuras – 50 a 100. Los enanos suelen empezar su vida por los caminos hacia los 50, y por lo general no piensan en retirarse hasta bien entrados los 90. A partir de esa edad sienten que no pueden permanecer alejados de su familia, o quieren dedicarse únicamente a perfeccionar su oficio. Pero pueden permanecer activos hasta más allá de los 200, y volver a la vida de aventuras si es necesario, como por ejemplo si se presenta la oportunidad de vengar un viejo agravio o herida, recuperar un tesoro, o reclamar un bastión enano largamente perdido. Un enano saludable que evita la muerte violenta puede alcanzar los 250 años de edad.

Tamaño – Los enanos suelen medir entre 4 y 5 pies (*1,20 a 1,50 m*) de altura y pueden pesar hasta 160 libras (*72 kg*). Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 25 pies (*7,5 m*). Tu velocidad no se reduce cuando vistes armadura pesada.

Visión nocturna (enano) – Al vivir casi siempre bajo tierra, tienes una visión superior en condiciones de penumbra. Puedes ver en la penumbra hasta 60 pies (*18 m*) como si estuvieras bajo luz brillante, pero no puedes ver en la oscuridad.

Resistencia enana – Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y resistencia contra el daño por veneno.

Entrenamiento de combate enano – Tienes competencia con el hacha, el hacha de mano, el martillo ligero y el martillo de guerra.

Competencia con herramientas – Obtienes competencia con unas herramientas de artesano, a elegir de entre: herramientas de joyero, de albañil, de minero, de herrero o de tallador. También tienes competencia con un instrumento musical de tu elección.

Afinidad con la piedra – Siempre que llevas a cabo una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de piedra, se te considera competente en la habilidad Historia y añades el doble de tu bonificador por competencia a la prueba, en vez del bonificador normal.

Idiomas – Puedes hablar, leer y escribir el vallense, que es el idioma de los hombres de Bardo, quienes hablan una versión arcaica de la lengua común. También puedes hablar, leer y escribir el idioma secreto de tu pueblo, que nunca ha sido compartido con otras gentes.

Origen (elige uno)

Como enano de la Montaña Solitaria debes elegir un origen: puedes ser de Erebor o de las Colinas de Hierro.

Erebor

Perteneces al pueblo del linaje de Durin que antes vivía en Erebor, aunque puedes haber pasado gran parte de tu vida vagando por los caminos, o proceder de las Montañas Azules, en el Oeste. Tras pasar muchas vicisitudes, acostumbrándote a ellas y aprendiendo mucho por el camino, finalmente has llegado a tu hogar.

Incremento de características – Tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1.

Dureza enana – Tu máximo de pg se incrementa en 1, y se incrementa en 1 cada vez que subes de nivel.

Sabiduría del camino – Puedes elegir una competencia con herramientas adicional.

Las Colinas de Hierro

Perteneces al pueblo del linaje de Durin que se dirigió hacia el este para fundar un bastión en las Colinas de Hierro cuando Erebor fue reclamado por primera vez, antes de la llegada de Smaug. Tu pueblo está hecho de grandes mineros y estrictos guerreros, con los brazos fuertes gracias a picar piedra durante muchas horas.

Incremento de características – Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 2.

Herramienta de guerra – Tienes competencia con la piqueta.

- Hobbits de la Comarca -

"Los hobbits son un pueblo sencillo y muy antiguo, más numeroso en tiempos remotos que en la actualidad; amaban la paz, la tranquilidad, y el cultivo de la buena tierra, y no había para ellos paraje mejor que un campo bien aprovechado y bien ordenado".

Una íntima amistad con la tierra

La Comarca, un plácido rincón en la parte más tranquila del mundo, se ha mantenido segura y pacífica durante muchos años. Sus habitantes, una pequeña raza cuyos miembros son llamados hobbits, aman las tradiciones sólida y las formas de vida respetables, y tienen una fuerte antipatía por cualquier cosa que se sale de lo ordinario. Si los hobbits pudieran, los días pasarían en un mundo inmutable, como lo han hecho desde que cualquiera recuerda. Pero, aunque la mayoría de los hobbits pretendan no darse cuenta de ello, hay cosas oscuras que se mueven más allá de las fronteras de La Comarca; y si bien hay quienes hace tiempo que se preocupan de que ninguna sombra interrumpa sus bien ordenadas vidas, las sombras se van alargando.

Desde la asombrosa aventura del señor Bilbo Bolsón con un grupo de enanos y un mago viajero, todo tipo de historias relativas a tierras remotas, bosques oscuros, gigantes, elfos y salones oscuros bajo tierra han empezado a circular entre los hobbits del tipo más aventurero.

Ahora bien, ciertamente no todo el mundo cree que el señor Bolsón realmente abandonara su cómodo agujero en Bolsón Cerrado para ir a ninguna parte, pero otros sí, y cada año otro muchacho o muchacha abandona su hogar para irse de aventuras. Gandalf, el conjurador, ha sido culpado a menudo de tales incidentes, y la mera visión de su puntiagudo gorro basta para echar a perder el día de cualquier hobbit respetable.

Descripción

Los hobbits son mucho más pequeños que los humanos, e incluso más que los enanos, y a menudo los humanos les confunden con niños cuando les ven. Tal parecido se puede explicar a través de una estirpe común largo tiempo olvidada, que también explicaría por qué a los hobbits a menudo les gustan o les disgustan las mismas cosas que a los humanos. Un pueblo alegre, los hobbits son individuos amables. Cuando se les presiona lo suficiente como para recurrir al uso de las armas, eligen espadas cortas y arcos cortos de caza, que pueden disparar con una precisión asombrosa en caso de necesidad.

Nombres de hobbits de La Comarca

Los nombres de los hobbits se componen de un nombre y un apellido. Los nombres de varón son por lo general sencillos y cortos, y a las niñas se les ponen a menudo nombres de flores o de piedras preciosas, pero entre las familias más antiguas sobrevive la costumbre de poner nombres más heroicos y resonantes cuyo origen puede remontarse a un tiempo en el que los hobbits no vivían en el área de La Comarca. Nombres como *Fredegar* o *Hildibrand* tienen una raíz común con nombres similares utilizados por los hombres en los valles del Gran Río.

Los apellidos parecen pertenecer a tres categorías principales: los que no tienen un significado trazable (*Bolsón, Boffin, Tuk*), los 'descriptivos' (*Corneta, Ganapié*) y los que apuntan a un rasgo geográfico (*Madriguera, Guardacercas*)

Nombres de varón: Adalgrim, Adelardo, Andisagaz, Arquero, Balbo, Bandobras, Berilac, Bilbo, Bingo, Blanco, Bodo, Bucca, Carl, Cavada, Coto, Cottar, Dinodas, Doderic, Dodinas, Drogo, Dudo, Erling, Everardo, Falco, Fastred, Ferdibrando, Ferdinando, Ferumbras, Filibert, Flambard, Folco, Fontinbras, Fosco, Fredegar, Frodo, Gerontius, Gorbadoc, Gorbulas, Gorhendad, Gormadoc, Griffo, Halfred, Hamfast, Hamson, Harding; Hending, Hildibrand, Hildifons, Hildigard, Hildigrim, Hob, Hobson, Holfast, Hugo, Ilberic, Isembard, Isembold, Isengar, Isengrim, Isumbras, Largo, Longo, Lotho, Madoc, Marcho, Marmadas, Marmadoc, Marroc, Meriadoc, Merimac, Merimas, Milo, Minto, Moro, Mosco, Mungo, Nob, Odo, Odovacar, Olo, Orgulas, Otho, Paladin, Peregrin, Polo, Ponto, Posco, Reginard, Robin, Rorimac, Rudigar, Rufus, Sabio, Sadoc, Samsagaz, Sancho, Saradas, Saradoc, Segismundo, Seredic, Ted, Tobold, Togo, Tolman, Wilcome, Will.

Nombres de mujer: Adaldrida, Adamanta, Amapola, Amaranta, Angélica, Asfodela, Azucena, Belba, Belladonna, Berilia, Camelia, Campanilla, Celidonia, Chica, Donnamira, Dora, Eglantina, Elanor, Esmeralda, Hanna, Hilda, Linda, Lobelia, Malva, Margarita, May, Melilot, Menegilda, Menta, Mimosa, Mirabella, Mirto, Pensamiento, Peonia, Perla, Pervinca, Pimpinela, Prímula, Prisca, Rosa, Rosamunda, Rubí, Salvia, Tanta.

Apellidos: Arenas, Bancos, Barroso, Boffin, Bolger, Bolsón, Brandigamo, Rizopardo, Buenchico, Bunce, Cabezón, Cavada, Ciñatiesa, Cordelero, Corneta, Coto, Dospiés, Gamyi, Ganapié, Guardacercas, Jardner, Madriguera, Maggot, Manoverde, Nogales, Pardo, Pieblanco, Redondo, Rumble, Sacovilla, Tallabuena, Tuk, Tuk del norte, Valeoro.

Nivel de vida

Los hobbits viven en paz y en una relativa prosperidad. Su tierra es rica y su fronteras están protegidas. No suelen comerciar con otra gente, con la excepción ocasional de los enanos viajeros. La economía de su cultura es de nivel ***próspero***.

Equipo adicional: una capa de viaje forrada de piel, equipo de viaje para la estación actual, un petate, una mochila o alforja, botas cómodas, 5d6 peniques de plata, más dos piezas a elegir de entre las siguientes: un bastón de calidad, ollas y sartenes de manufactura enana, una pipa y hierba de pipa, un cojín mullido, platos y cubiertos de acampada, tinta y pergaminos para escribir cartas a casa.

Rasgos de los hobbits

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los hobbits.

Incremento de características – Tu puntuación de Destreza se incrementa en 2.

Edad de aventuras – 25 a 60. Los hobbits no abandonan fácilmente sus cómodas vidas, pero cuando lo hacen suelen esperar a su mayoría de edad, que es a los 33 años. Ahora bien, un hobbit particularmente imprudente puede sentir la llamada de la aventura en sus años preadolescentes, que es como los hobbits llaman a sus 20 años. Los hobbits suelen llegar al principio de su segundo siglo, permaneciendo bastante saludables hasta el final de su crepúsculo.

Tamaño – Los hobbits suelen medir casi 3 pies (*90 cm*) de altura y pesan alrededor de las 50 libras (*22,5 kg*). Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 25 pies (*7,5 m*).

Resistente – Tienes ventaja en las salvaciones contra Corrupción.

Agilidad de hobbit – Te puedes mover a través del espacio de cualquier criatura que tiene al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

Nobles propósitos – Tienes competencia con los arcos cortos. Obtienes competencia con una herramienta de artesano de tu elección: herramientas de carpintero, herramientas de cartógrafo, herramientas de ceramista, herramientas de herrero, herramientas de jardinero, herramientas de tallador, herramientas de tejedor, suministros de cervecero o utensilios de cocinero. También obtienes competencia con las pipas.

Evasión del hobbit – Tienes competencia con la habilidad Sigilo.

Idiomas – Sabes hablar, leer y escribir la lengua común, también llamada oestron por los académicos. Si los hobbits tenían algún idioma propio, hace tiempo que desapareció excepto por algunas palabras como 'mathom' (un objeto que no tiene ningún uso concreto pero que, por alguna razón, nadie quiere tirar).

Vínculos familiares (elige uno)

Aunque los tres linajes originales de los hobbits hace mucho tiempo que se mezclaron, los rasgos de cada origen diferente pueden mostrarse de modos extraños, a veces con una o más características de las diferentes ramas apareciendo en la misma familia.

Como hobbit de La Comarca, debes elegir uno de estos tres linajes familiares. El incremento de característica y los rasgos que se indican a continuación se añaden a los ya mencionados, que reciben todos los hobbits.

Albo

Incremento de características – Tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1.

Discreto – Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo te oculta una criatura que es al menos una categoría de tamaño mayor que tú.

Fuerte

Incremento de características – Tu puntuación de Constitución se incrementa en 2.

Peloso

Incremento de características – Tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 1.

Estudioso de la antigüedad – Tienes competencia con la habilidad Saber y en los suministros de calígrafo.

- Hombres de Bardo -

"Bardo había reconstruido la ciudad de Valle, y muchos hombres se le habían unido, hombres del Lago, y del Sur y del Oeste, y cultivaban el valle que era próspero otra vez, y en la desolación de Smaug había pájaros y flores en primavera, y fruta y festejos en otoño".

De las cenizas

La ciudad de Valle permaneció en ruinas durante casi dos siglos, bajo la sombra de la Montaña Solitaria. Fue destruida por el Dragón Smaug cuando descendió del norte para reclamar el vasto tesoro de los enanos de Erebor. Hace cinco años el Dragón fue abatido y los hombres, dirigidos por Bardo el Arquero, matador del Dragón, empezaron a reconstruirla. Desde entonces, Bardo ha sido coronado rey, y Dáin Pie de Hierro, el señor enano de las Colinas de Hierro, es el nuevo Rey Bajo la Montaña. Bajo su gobierno, los hombres y los enanos han trabajado duro, colaborando en la reconstrucción de Valle, como solían hacer antes de que el Dragón llegara, y la ciudad está recuperando rápidamente la gloria que tuviera hace siglos.

Los hombres de Bardo descienden del mismo grupo cultural que los beórnidas y los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas, y se están convirtiendo rápidamente en el grupo más poderoso de las Tierras Ásperas, al estar estratégicamente situados entre el reino elfo del Bosque y el reino enano Bajo la Montaña. Bajo la guía del nuevo rey, la ciudad de Valle proporciona a los enanos de Erebor todo lo que necesitan: desde comida y ropas hasta madera y cerámica, a cambio de los muchos productos de su exquisito trabajo en metal y piedra. El comercio con los elfos les proporciona acceso a la calidad superior de sus trabajos en madera.

Descripción

Los hombres de Valle son norteños de orígenes nobles. A menudo son altos y de extremidades fuertes, normalmente con el pelo rubio, aunque no es desconocido el pelo oscuro o incluso negro. Los varones suelen afeitarse la barba por completo a menos que sean muy ancianos, y llevan el cabello más corto que los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas. Las mujeres dejan crecer mucho su cabello, pero a menudo lo recogen en gruesas trenzas. Los aventureros de Valle pueden ser fácilmente reconocidos, puesto que llevan el mejor equipo que pueda encontrarse entre los hombres que viven en las Tierras Ásperas.

Nombres de los hombres de Bardo

Un nombre tradicional de los hombres de Bardo se compone usualmemente de uno o dos elementos (p. ej: *Dag* = día, o *Lifstan* = piedra de vida). Como la mayoría de hombres del Norte, los hombres de Bardo a menudo ponen a sus hijos e hijas el nombre de un antepasado o pariente famoso, o eligen un nombre que empieza por el mismo sonido, o que comparte un elemento con el nombre del padre (cuyo nombre también se menciona a menudo junto con el nombre de una persona cuando se le presenta formalmente. Por ejemplo, *Lifstan hijo de Leiknir, o Ingrith hija de Ingolf*).

Nombres de varón: Aegir, Agmund, Agnarr, Alfrim, Alfwald, Arn, Arnulf, Bain, Balki, Bardo, Bern, Bragi, Brand, Brandulf, Dag, Domarr, Drengi, Egil, Einar, Eirik, Erland, Erling, Farald, Farmann, Farulf, Fastarr, Finn, Finnulf, Folki, Folkmarr, Galmann, Galti, Gautarr, Geirmund, Gismund, Gorm, Grimarr, Guthorm, Hafgrim, Haki, Hakon, Halfdan, Hamarr, Hedinn, Helgi, Hergrim, Hildir, Holgeir, Holti, Holvidur, Hord, Ingi, Ingolf, Ioli, Isolf, Jarl, Jarmarr, Joalf, Joar, Jofur, Jokell, Karl, Ketill, Ketilmund, Kol, Kolbeinn, Kori, Leiknir, Lifstan, Lodin, Lomund, Magni, Mord, Munan, Nari, Nefstan, Nerulf, Odd, Oddmarr, Odvarr, Olaf, Olvard, Omund, Ornolf, Ottarr, Ragnarr, Randur, Reinald, Runolf, Sandarr, Saxulf, Sigdan, Sigfast, Sigmarr, Sigvald, Sigward, Sigmund, Skarf, Skefill, Smidur, Steinarr, Thorald, Thorfast, Torwald, Ulfarr, Ulfied, Unnarr, Valbrand, Valdimarr, Vali, Vandil, Varinn, Varr.

Nombres de mujer: Aldis, Aldrif, Asfrid, Asny, Astrith, Bera, Bergdis, Brinhild, Dagmar, Dagny, Dalla, Edda, Eilif, Erna, Eydis, Estrild, Frida, Geira, Gerda, Grimhild, Gudrun, Gundrid, Gunnhild, Halla, Halldis, Halldora, Helga, Hild, Holma, Inga, Ingirun, Ingrith, Lif, Linhild, Kelda, Ragna, Runa, Saldis, Sigga, Signy, Sigrid, Sigrun, Solveig, Thora, Thordis, Thorhild, Thorleif, Ulfhild, Ulfrun, Una, Valdis, Vigdis, Walda.

Nivel de vida

Gracias a su comercio con los elfos, con los enanos y con las tierras lejanas al sur, un hombre de Bardo puede elegir cualquier profesión y estar casi seguro de prosperar. Los artesanos de Valle incluyen carpinteros, carreteros, zapateros, sastres, curtidores y tejedores, por no mencionar los aprendices de los armeros y canteros enanos. Por estas razones se les considera un pueblo ***próspero***.

Equipo adicional: una capa con forro de piel, equipo de viaje para la estación actual, un petate, una mochila o alforja, botas cómodas, 5d6 peniques de plata, más dos piezas entre las siguientes: una tienda, mantas adicionales, cuerda, un juguete mágico, un peine de plata, un amuleto hecho con una pluma de cuervo, una botella de vino de Dorwinion.

Rasgos de los hombres de Bardo

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los hombres de Bardo.

Incremento de característica – Tu puntuación de Constitución se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 16 a 30. Los hombres de Bardo no suelen convertirse en aventureros hasta que cumplen los 16 años de edad, y raramente continúan más allá de los 40, edad a la que se retiran para servir a su familia y a su pueblo.

Tamaño – Los hombres de Bardo suelen medir entre 5 y 6 pies (*1,50 y 1,80 m*) de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Perspicaz – Tienes competencia con la habilidad Perspicacia.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural de los hombres de Bardo a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar, leer y escribir vallense, una versión arcaica del idioma común.

- Hombres de Bree -

De acuerdo con sus propias leyendas, descendían de los primeros hombres que se habían aventurado a alejarse hacia el oeste de la Tierra Media y eran los habitantes originales del lugar. Pocos habían sobrevivido a los conflictos de los Días Antiguos, pero cuando los Reyes volvieron cruzando de nuevo las Grandes Aguas, encontraron a los hombres de Bree todavía allí, donde continúan estando ahora, cuando el recuerdo de los viejos Reyes ya se ha borrado en la hierba.

Bajo la enseña del *Poni Pisador*

La pequeña región de las tierras de Bree es, quizá, todo lo que queda de los desaparecidos reinos de Eriador, un islote de civilización en medio de una gran extensión desierta de tierra salvaje. El área toma su nombre de su villa principal, la ciudad de Bree. La gran colina de Bree sirve de protección a sus hogares contra el frío viento del norte desde tiempos inmemoriales, allí donde se encuentran dos antiguos caminos. El Camino Verde atraviesa las Tierras Brunas y Tharbad desde las llanuras del oeste de Rohan. El Camino del Este (el Camino, en realidad) es aún más antiguo. Va desde el este más lejano hasta la costa.

Como La Comarca, Bree es un refugio seguro para sus ciudadanos y viajeros, a pesar de las muchas amenazas que la rodean. En estos días, sin embargo, sólo los enanos viajan regularmente por el Camino del Este, y por el Camino Verde cada vez escasea más el tráfico. Pero Bree permanece.

Las otras tres villas (la villa granjera de Entibo, Combe al este y Archet en el Bosque de Chet) están menos transitadas que Bree (y así es como lo prefieren). Los aldeanos van a Bree para vender sus productos en el mercado, para comerciar con los herreros enanos viajeros y para beber en su famosa posada: el *Poni Pisador*.

Los hombres de Bree cuentan historias de sus antepasados, pero que tengan algo de cierto es algo que ni siquiera lo sabios pueden certificar, ya que ha pasado mucho tiempo incluso según la medida de los elfos.

Descripción

La mayor parte de los habitantes de las tierras de Bree son hombres, pero hay muchas familias de hobbits en los pueblos, especialmente en Entibo, y algunas de sus costumbres y tradiciones han sido adoptadas por la Gente Grande. Los hombres de Bree les son familiares a los visitantes de La Comarca, y tanto el Pueblo Grande como el Pequeño conviven en armonía. Su apariencia habitual ayuda en este tema, ya que los hombres de Bree a menudo tienen el pelo castaño y suelen ser de baja estatura, con tendencia al sobrepeso y a la risa fácil.

Nombres de hombres de Bree

Los nombres de los hombres de Bree se componen de un nombre y un apellido. Los nombres de varón suelen ser cortos, mientras que los de mujer suelen ser florales. Los apellidos de Bree pueden parecer algo peculiares a los forasteros. Se forman usando una palabra referida a un elemento natural, y se le da una terminación de propiedad.

Nombres de varón: Bill, Bob, Cebadilla, Giles, Harry, Mat, Nob, Rowlie, Tom, Willie.

Nombres de mujer: Agnes, Emeny, Felicidad, Flora, Joan, Lírio, Margarita, Rosa.

Apellidos: Abrojos, Azucena, Boyero, Brecina, Brezales, Calamento, Cardoso, Castañedo, Cebadal, Cerezo, Encinar, Enramada, Errante, Helechal, Juncales, Madreselva, Mantecona, Manzanero, Manzanilla, Matojo, Musco, Regaliz, Robledo, Rosaleda, Salvilla, Samovar, Semillero, Zorrero

Nivel de vida

La tierra de Bree no es tan rica como La Comarca, pero su gente tiene un nivel de vida ***próspero.*** Parte de su buena fortuna se debe a la protección de sus guardianes, los montaraces del Norte, que vagan misteriosamente por la tierra, patrullando en silencio las fronteras y los caminos, sin que nadie de las tierras de Bree sepa con certeza a qué se dedican.

Equipo adicional: una capa de viaje forrada de piel, equipo de viaje para la estación actual, un petate, una mochila o alforja, 5d6 peniques de plata, más dos piezas a elegir de entre las siguientes: un bastón o una porra, un juego de cacerolas de fabricación enana, un anillo de la suerte de diseño antiguo, una carta de tu familia, un par de botas de repuesto, una capa de viaje adicional.

Rasgos de los hombres de Bree

Nota: los rasgos indicados aquí se refieren a un miembro del Pueblo Grande de Bree. Un jugador que quiera crear a un miembro del Pueblo Pequeño de Bree deberá crear a un hobbit de La Comarca, eligiendo los lazos familiares albo o fuerte (los pelosos nunca han querido saber nada de Bree) y declarar que son de las tierras de Bree.

Incremento de característica – Tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 16 a 30. En los raros casos en que la gente de Bree va de aventuras, lo hace con la fuerza de la juventud en sus miembros, y normalmente vuelve a casa para asentarse antes de cumplir los 40 años.

Tamaño – La mayor parte de la gente de Bree suele ser más recia en lugar de alta, y muy pocos miden más de 5 pies (*1,50 m*) de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Vista de lince – Tienes competencia con la habilidad Percepción.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural de la gente de Bree a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar, leer y escribir el oestron, con un fuerte acento de las tierras de Bree.

- hombres de minas tirith -

"¡Oh Gondor, Gondor! ¿Contemplarán los Hombres el Árbol de Plata, o el viento del Oeste soplará de nuevo entre las montañas y el mar?"

Claro y frío alrededor de la torre llama el corno sonoro

La ciudad de Minas Tirith ha resistido durante miles de años como un faro de esperanza para los Pueblos Libres de la Tierra Media. Pero en el crepúsculo de la Tercera Edad, el resplandor de la Ciudad Blanca sólo puede verse bajo la luz más brillante de los días de verano. La Torre del Sol Poniente se ha convertido en la Torre de la Guardia, el último baluarte contra Mordor. El Árbol Blanco que florecía en la corte de la ciudadela hace tiempo que está marchito. Los senescales gobiernan la ciudad, ya que en el trono no se ha sentado ningún rey desde hace muchas generaciones de los hombres. Estos son los últimos años de Gondor, y el reino se encuentra al borde del abismo, suspendido entre la esperanza y la desesperación.

Aún así, los señores de Minas Tirith desafían a sus enemigos, protegiendo los pasos del Gran Río desde los Argonath hasta el mar. Y su lucha es amarga. Los guardianes de la Ciudadela sólo tienen que mirar hacia el este para ver Minas Morgul, la temida Torre de la Hechicería, que se levanta en un barranco de las Montañas de la Sombra y, a lo largo del camino que lleva hasta ella, las ruinas de Osgiliath, su antigua capital. Los hombres de Minas Tirith saben que bajar la guardia es una invitación al desastre de todo lo que aman.

Pero tan interminable guardia tiene un precio. Antiguamente, los dúnedain del sur se consideraban más sabios que otros hombres, sobresalientes en habilidad y conocimientos. En la actualidad, los hombres de Minas Tirith valoran la habilidad para manejar y fabricar armas por encima de cualquier otra cosa, olvidando que en las bóvedas de la ciudad se conserva un saber mucho más antiguo gracias a la tradición. Pero tal es la necesidad de sus días, ya que la Sombra del Este se levanta, y el poder de la Tierra Negra ya no duerme.

Descripción

Los hombres de Minas Tirith son los descendientes en el Sur de los hombres del Oeste, los reyes del mar que construyeron la ciudad en la época de los dos reinos de Arnor y Gondor. La sabiduría y la belleza que Elendil trajo del Oeste ha perdurado mucho, pero el linaje de los reyes finalmente desapareció, dejando tras ellos a los senescales que les seguían para añadir a otros pueblos a la fuerza de su gente.

Hoy en día, los habitantes de Minas Tirith son hombres del crepúsculo, guerreros altos y justos que recuerdan la antigüedad.

Los forasteros pueden considerar que la vestimenta de la gente de Minas Tirith es lujosa. Prefieren las capas forradas de piel, los atuendos de calidad fabricados con diferentes tipos de tela, y accesorios de diseño simple pero de materiales preciosos, como collares y anillos de plata u oro, con engarces de piedras preciosas.

Nombres de los hombres de Minas Tirith

Los hombres de Minas Tirith conservan la antigua tradición de dar nombre a sus hijos e hijas usando la lengua sindarin.

Nombres de varón: Adrahil, Amlaith, Anardil, Anárion, Anborn, Angbor, Arador, Araglas, Aragorn, Aragost, Arahad, Arahael, Aranarth, Arannel, Aranuir, Araphant, Araphor, Arassuil, Arathorn, Araval, Aravir, Aravorn, Argeleb, Argonui, Arvedui, Arvegil, Arveleg, Baranor, Belecthor, Beleg, Belegorn, Beregond, Beren, Bergil, Boromir, Celepharn, Cirion, Damrod, Denethor, Derufin, Dervorin, Dírhael, Duilin, Duinhir, Ecthelion, Egalmoth, Eldacar, Eradan, Faramir, Findegil, Finduilas, Forlong, Golasgil, Halbarad, Hallas, Hirgon, Hirluin, Húrin, Ingold, Iorlas, Mablung, Malbeth, Malvegil, Ohtar, Orodreth, Thorondir, Thorongil, Turgon.

Nombres de mujer: Gilraen, Ioreth, Ivorwen, Lothíriel, Morwen, Nelladel.

Nivel de vida

Gondor sigue siendo rico gracias al abundante comercio, y aunque el senescal dedica gran parte de sus recursos a la preparación de la guerra, su gente vive cómodamente. Por este motivo los hombres de Minas Tirith se consideran una cultura ***próspera***.

Equipo adicional: una capa de viaje negra, equipo de viaje para la estación actual, un petate, una mochila o alforja, botas cómodas, 5d6 peniques de plata, más dos piezas a elegir de entre las siguientes: un cuerno de caza, tinta y pergamino, una piedra de afilar espadas, herramientas de artesano, un broche de plata del Árbol Blanco.

Rasgos de los hombres de Minas Tirith

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de Gondor.

Incremento de característica – Tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras - 16 a 40. Los hombres de Minas Tirith no suelen convertirse en aventureros hasta que cumplen los 16 años de edad, y raramente continúan más allá de los 40, edad a la que se retiran para servir a su familia y a su pueblo.

Tamaño – Los hombres de Minas Tirith suelen medir entre 5 y 6 pies (*1,50 y 1,80 m*) de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Legado de orgullo – Tienes competencia con la habilidad Historia.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural de los hombres de Minas Tirith a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar, leer y escribir tanto sindarin como oestron, el idioma común.

- Hombres del Bosque - de las Tierras Ásperas

"Eran muchos, y bravos, y bien armados, y ni siquiera los huargos se atrevían a atacarlos cuando los veían juntos, o a la luz del día".

Contra La Sombra

Hace casi dos mil años una sombra llegó arrastrándose desde el sur, y lentamente atrajo toda la luz desde el corazón de Bosqueverde el Grande a sus claros más lejanos. La gente empezó a llamarle bosque Negro, y aprendió a temer sus lugares más profundos. A pesar de la oscuridad, muchos permanecieron junto a sus linderos, intrépidos hijos del hombre que desafiaron la amenaza del Nigromante en su terrible morada. Estos hombres del Bosque llevan luchando contra la creciente oscuridad durante tanto tiempo como sus narradores más antiguos pueden recordar, y continuarán la lucha ahora que la Sombra ha desertado de su guarida.

Los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas son pioneros del Norte, que comparten la herencia cultural de los hombres de Bardo. Viven en poblados escasos y aislados, y en granjas rodeadas de empalizadas de madera, construidas alrededor de los linderos del gran bosque, o en los valles al oeste del río. Amenazados por la sombra de Dol Guldur y por lo que acecha en la oscuridad del bosque Negro, los hombres del Bosque son cazadores y rastreadores de animales salvajes, y a menudo luchan contra los orcos y las arañas para defenderse.

Tradicionalmente, las mujeres luchan y cazan junto a sus hombres, o incluso solas si no están casadas o han enviudado, en una lucha para sobrevivir en el hostil entorno. El mago Radagast, uno de los Sabios de la Tierra Media, eligió vivir entre los hombres del Bosque desde tiempos inmemoriales, fijando su residencia en Rhosgobel. Un maestro de las formas y cuidador de bestias, sus enseñanzas han demostrado ser valiosísimas para los cazadores y cuidadores de animales de entre los hombres del Bosque.

Descripción

Como todos los hombres del Norte, son por lo general altos y de cabello claro, pero a menudo tienen la piel bronceada y un poco de color rojo en las mejillas debido a su vida al aire libre. A veces considerados hoscos de conversación y poco comunicativos por otras gentes, son exploradores y cazadores, odian a los orcos y a las arañas, y están habituados a luchar en las profundidades del bosque con arcos de tejo, recias lanzas y hachas de mango largo. Antaño fueron habilidosos domadores de corceles y perros de caza, pero su vida bajo la Sombra les ha obligado a abandonar en su mayor parte la cría caballar, y a favorecer la de los sabuesos.

Nombres de hombres del Bosque

Los hombres del Norte que habitan los valles del río Anduin (los beórnidas y los hombres del Bosque) hablan el mismo idioma y comparten un vocabulario común de nombres personales. Los dos pueblos favorecen nombres diferentes, pero se diferencian especialmente por su uso peculiar de sobrenombres y apodos.

Los hombres del Bosque no muestran preferencias particulares, pero es una práctica común entre los aventureros mantener en secreto su nombre real, prefiriendo que se les conozca tan sólo por un apodo (*La Novia, El Sabueso*).

Nombres de varón: Adalardo, Agerico, Agilfrido, Agiulfo, Alarico, Alberico, Amalrico, Amando, Andagis, Atalarico, Atanagildo, Ansegisel, Ansovaldo, Aregisel, Arnulfo, Audovaldo, Avagis, Badegisel, Baldac, Balderico, Barald, Beorn, Beran, Beranaldo, Berangario, Bertefrido, Beormudo, Cilderico, Eberulfo, Eborico, Ebregisel, Ebrimuth, Ediulfo, Ermanarico, Eurico, Eutarico, Evermudo, Evorico, Fredegario, Gararico, Garivaldo, Geberico, Gisalrico, Geroldo, Grimaldo, Grimbaldo, Grimbeorn, Grimfast, Gundovaldo, Hartgardo, Hartmut, Hartnid, Hathus, Heriwulfo, Hildebaldo, Imnachar, Ingelram, Ingund, Iwaldo, Iwgar, Leudasto, Magnerico, Malarico, Maracar, Merovech, Munderico, Odo, Odovacar, Otberto, Ragnacar, Ramnulfo, Rathar, Reginar, Ricfrido, Rigunto, Roderico, Sigerico, Sigiberto, Sunnegisil, Theodardo, Theodeberto, Theodemir, Theodwin, Teodebaldo, Teodorico, Thorismundo, Walcaudo, Waleran,Widuven, Willicaro, Wifredo.

Nombres de mujer: Adosinda, Amalfrida, Amalina, Avagisa, Avina, Beranhilda, Brunhilda Gailavira, Garsendis, Geleswinta, Gelvira, Grimhilda, Hermesinda, Heva, Hilduara, Radegunda.

Apodos de hombres del Bosque: El que Agita la Lanza, El Águila, El Arquero, El Brillante, El Cazador, El Escudero, La Novia, El Pajarero, El Pastor, El Rápido, El Sabueso, El Sanador, El Taciturno, El que Va por el Bosque.

Nivel de vida

Los hombres del Bosque sobreviven gracias a exiguas cacerías, la quema de carbón y la cría de animales. Su constante lucha contra el bosque y sus seres salvajes convierte en toda una hazaña cualquier cosa más que meramente sobrevivir. Su cultura tiene un nivel ***frugal***.

Equipo adicional: una capa de viaje, equipo de viaje para la estación actual, una daga de cinturón, 2d6 peniques de plata, más una pieza de entre las siguientes: un cesto de bayas, una trampa de cazador, un juego tallado a mano, una gargantilla o un brazal decorativo de cuero.

Rasgos de los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los hombres del Bosque.

Incremento de característica – Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 16 a 30. Los hombres del Bosque no suelen convertirse en aventureros hasta que cumplen los 16 años de edad, y raramente continúan más allá de los 40, edad a la que se retiran para servir a su familia y a su pueblo.

Tamaño – La mayoría de hombres del Bosque miden entre 5 y 6 pies (*1,50 y 1,80 m*) de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Hábil con la madera – Tienes competencia con la habilidad Supervivencia.

Virtud – Obtienes una Virtud cultural de los hombres del Bosque a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar el idioma del valle del Anduin, una versión arcaica del idioma común muy cercana al vallense.

- Hombres del Lago -

"Habían sido poderosos hombres de fortuna; vastas flotas de barcos habían poblado aquellas aguas".

El centro de comercio

Los habitantes de la Ciudad del Lago y los de Valle son dos pueblos distintos que comparten una herencia común. Esgaroth fue fundada por mercaderes que venían de Valle, pero pronto la ciudad se independizó de aquella poderosa ciudad de norteños, y finalmente sobrevivió cuando Smaug destruyó Valle y dispersó a su población. Durante casi dos siglos, los supervivientes de Valle y los hombres del Lago originales vivieron juntos bajo la amenaza del fuego del Dragón, hasta que sus destinos se separaron de repente por el vuelo de la Flecha Negra.

En la actualidad, la ciudad de Valle se ha reconstruido y el heredero por derecho de Girion ha restablecido su corona; una de las primeras declaraciones de Bardo ha sido el reconocimiento de la independencia de Esgaroth y del gobierno de su consejo. Los hombres del Lago se han ocupado durante años de las grandes obras de reconstrucción necesarias para volver a levantar su ciudad, y actualmente la nueva Esgaroth emerge de la superficie del Lago Largo como un testigo de su fuerza de carácter.

Los hombres del Lago son de los habitantes más emprendedores y ambiciosos de las Tierras Ásperas. Ni siquiera en sus días más oscuros dejaron nunca de mirar más allá de las fronteras del Lago Largo, y los más atrevidos viajaron lejos cuando todos los demás sólo se preocupaban de su propia defensa. Hoy en día, la Ciudad del Lago se encuentra en una encrucijada de oportunidades, cerca de una fortaleza de enanos que necesita provisiones, con un ambicioso reino de hombres al norte, y un antiguo reino de elfos al oeste.

Descripción

Los hombres del Lago se distinguen de sus vecinos, los habitantes de Valle, por su mayor amor por las cosas 'modernas' y por las novedades exóticas, en contraposición al más saludable respeto por la tradición de los hombres de Bardo. Mientras que los más ricos entre los habitantes de Valle muestran su posición adornándose con brazaletes y collares, o agujas y broches de piedras preciosas, los habitantes de la Ciudad del Lago prefieren pieles ostentosas y tejidos de gran calidad, a menudo de fabricación extranjera. Pero sus diferencias se extienden más allá de las meras apariencias: De los hombres de Bardo se dice que valoran la nobleza y el linaje, mientras que los hombres del Lago aprecian por encima de todo a los hombres o mujeres que ascienden mediante el ingenio y la osadía.

Nombres de los hombres del Lago

Los hombres del Norte y de Esgaroth hablan el mismo idioma y comparten vocabulario común de nombres personales. Para elegir un nombre, consulta la lista para los hombres de Bardo en la página 47.

Nivel de vida

Desde la muerte del Dragón, el comercio ha aumentado hasta el punto que es más provechoso que nunca. Cada año que pasa, más y más riquezas descienden por el río Rápido, ya que la demanda por los artículos que sólo puede proveer Esgaroth se ha incrementado. El nivel de los hombres del Lago, gracias a las necesidades del Reino Bajo la Montaña y de Valle, que se añaden a las de los efos del Reino del Bosque, se ha incrementado al de una cultura ***próspera***.

Equipo adicional: una capa de viaje forrada de piel, equipo de viaje para la estación actual, un petate, una mochila o alforja, botas cómodas, 5d6 peniques de plata, más dos piezas a elegir de entre las siguientes: una caña e hilo de pescar, una baraja de cartas (marcadas o sin marcar, a tu elección), un juego de azar, un 'hueso de Dragón' supuestamente sacado del Lago Largo, un objeto aleatorio de cualquier lista de equipo adicional de otras culturas.

Rasgos de los hombres del Lago

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje de los hombres del Lago.

Incremento de característica – Tu puntuación de Carisma se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 16 a 30. Los hombres del Lago no suelen convertirse en aventureros hasta que cumplen los 16 años de edad, y raramente continúan más allá de los 40, edad a la que se retiran para servir a su familia y a su pueblo.

Tamaño – Los hombres del Lago suelen medir entre 5 y 6 pies (*1,50 y 1,80 m*) de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Comerciantes natos – Tienes competencia con la habilidad Persuasión.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural de los hombres del Lago a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar, leer y escribir el vallense, una versión arcaica del idioma común.

- Los Jinetes de Rohan -

"¿Dónde están ahora el caballo y el caballero? ¿Dónde está el cuerno que sonaba? ¿Dónde están el yelmo y la coraza, y los luminosos cabellos flotantes?"

Y que no os arredre la oscuridad.
Los Jinetes de Rohan, unos caballistas sin igual que vinieron del Norte hace mucho tiempo respondiendo a la llamada de Gondor, cabalgan por las vastas praderas de su hogar en magníficos sementales a los que quieren como hermanos. Los hombres de la Marca son un pueblo generoso, pero cuando van a la guerra son tan terribles con sus enemigos como leales a sus amigos. Cuando el ansia de la batalla les invade pueden parecer hombres azotados por el sufrimiento, con la cara mortalmente blanca u hombres enloquecidos listos para reírse de la desesperación.

Antiguamente, las grandes llanuras al norte del reino de Gondor se llamaban Calenardhon, antes que el senescal Cirion se las entregara a un norteño, Eorl el Joven, como recompensa por su ayuda y valor en el campo del Cauce de Plata. Sus fronteras se extienden desde los vados del Isen al oeste hasta las bocas del Entaguas al este.

Las colinas onduladas y los campos de grano dorado sólo se rompen al sur por las Montañas Blancas donde se levanta la fortaleza del Abismo de Helm, y al norte por el antiguo bosque de Fangorn, donde ni siquiera los valientes jinetes de la Marca se atreven a ir.

Descripción

Los hombres y las mujeres de la Marca de los Jinetes son guerreros, altos y apuestos, a menudo con el pelo dorado y los ojos claros. El pelo y los ojos más oscuros no son desconocidos, aunque poco comunes, y tal aspecto a veces se menosprecia. Se consideran signos de ascendencia dunlendina, a quienes los rohirrim ven con suspicacia. Tanto hombres como mujeres se dejan crecer el pelo y a menudo llevan largas trenzas, especialmente cuando montan.

Aunque están dedicados a todas las formas de guerra, los jinetes de Rohan aman la vida, celebrando todos sus rasgos positivos con canciones y literatura, y lamentando la muerte con tristeza cuando llega el olvido y la vejez. Son famosos en toda la Tierra Media por su destreza con los caballos, e igualmente temidos por su pericia en batalla, ya que sus habilidades son formidables y cantan cuando matan.

Nombres de los Jinetes de Rohan

Los rohirrim veneran a sus antepasados y antecesores, y muchos reciben el nombre de héroes famosos o de antiguos reyes de su pueblo. A menudo se les conoce por un único nombre, a veces seguido por un apellido dedicado a su padre ('Hijo de Grim') o a su hogar ('del Folde Oeste'). A veces tienen un apellido más prosaico, basado en alguna proeza o infortunio (como 'Mano de Hierro', 'el Viejo' o 'Lengua de Serpiente').

Dedican tanto cuidado y atención al nombre de sus monturas como al de sus hijos, aunque sus caballos a menudo reciben nombres más descriptivos que su descendencia.

Nombres de varón: Aldor, Baldor, Brego, Brytta, Ceorl, Déor, Déorwine, Dernhelm, Dúnhere, Elfhelm, Eofor, Éomund, Eorl, Éothain, Erkenbrand, Fastred, Fengel, Folca, Folcwine, Folcred, Folda, Fréa, Fréawine, Freca, Gálmód, Gamling, Gárulf, Gléowine, Goldwine, Gram, Grim, Gríma, Grimbold, Guthláf, Háma, Harding, Helm, Herefara, Herubrand, Horn, Théoden, Wídfara, Wulf.

Nombres de mujer: Elfhild, Éowyn, Hild, Théodwyn.

Nombres de caballos: Arod, Crinblanca, Felaróf, Hasufel, Hoja de Viento, Pies de Fuego

Nivel de vida

Los rohirrim son un pueblo sencillo que se siente satisfecho cuando puede ocuparse de sus animales y campos, y criando a sus caballos. Dan la bienvenida a los forasteros que llegan en son de paz, pero lo que más desean es ser libres y poder

vivir sin tener que servir a ningún señor extranjero. Como consecuencia, se prestan a alzarse en armas cuando se les amenaza, y puede considerarse que pertenecen a una cultura ***marcial***.

Equipo adicional: un caballo de monta, una capa de viaje de colores brillantes, equipo de viaje para la estación actual, una mochila o alforja, una daga de cinturón, botas, 2d6 peniques de plata, más una pieza de entre las siguientes: un juego de ajedrez, un cuerno para beber, un yelmo ornamentado, una aguja de capa decorativa, un brazal de bronce.

Rasgos de los Jinetes de Rohan

Tu Héroe jugador tiene ciertos rasgos que proceden del linaje rohírrico.

Incremento de característica – Tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1, y puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica adicionales.

Edad de aventuras – 16 a 30. Los Jinetes de Rohan no suelen ir de aventuras antes de los 16 años, cuando se considera que ya son adultos, y raramente siguen pasados los 40, cuando se concentran en cuidar de su hogar y su familia.

Tamaño – Los Jinetes de Rohan, tanto hombres como mujeres, suelen ser altos. Generalmente miden más de 5 pies (*1,50 m*) y a menudo más de 6 pies (*1,80 m*) Tu tamaño es Mediano.

Velocidad – Tu velocidad base al andar es de 30 pies (*9 m*).

Señores de los caballos – Tienes competencia con la habilidad Trato con animales.

Virtud inicial – Obtienes una Virtud cultural de los Jinetes de Rohan a tu elección.

Idiomas – Puedes hablar el idioma de Rohan, que está emparentado con el idioma de los valles del Anduin. También puedes hablar el oestron y hacerte entender con facilidad en un sindarin con fuerte acento.

Glóin, viejo amigo.

Nuestra gran obra progresa a buen ritmo. Los muros de Valle son más fuertes que nunca. De nuevo estoy en deuda con vos. Los canteros que me enviasteis trabajan incansablemente.

Quería contaros las últimas noticias relacionadas con el problema del que hablamos en el Día de la Flecha Negra. Como acordamos, he enviado una llamada por todo el Norte a aquellos capaces de arriesgar la vida para ayudar a restablecer lo que se perdió.

El mensaje ha llegado más allá del Dosel Oriental hasta las Montañas Nubladas, si debo creer todo lo que he oído. ¡Y han acudido! Gente valiente viaja desde muy lejos para ayudarnos.

Algunos lo hacen por el oro, mientras que otros lo hacen por la oportunidad de un nuevo comienzo en estas tierras. A otros parece que les impulsan nobles propósitos: líderes de los hombres que quieren defender a su gente. He oído hablar de algunos, muy a semejanza de vos y vuestros parientes cuando nos encontramos por primera vez, que buscan recuperar lo que se perdió en tiempos oscuros.

Unos pocos tienen tanta sed de conocimientos como otros la tienen de oro. ¡Encontré a un segundo hobbit que está escribiendo libros sobre enanos! Dice que es un pariente lejano de Bilbo, y debéis hablar con él a vuestro regreso.

Algunos de estos aventureros sólo han seguido el camino hasta donde éste les ha llevado, ahora que los caminos vuelven a ser seguros. ¡La Ciudad del Lago está en auge! Llega el comercio, y nuestros cofres vuelven a llenarse tras todo el trabajo de reconstrucción.

Apresuraos a volver a Valle tan pronto como podáis. Aún otras noticias han llegado a mis oídos desde el sur del bosque Negro y me gustaría discutirlas con vos.

Vuestro amigo, Bardo

- Clases -

"Quizás es un anuncio de mejores días, aunque las sombras cubran ahora el mundo, y de una nueva amistad entre nuestros pueblos".

Las seis clases de este capítulo describen seis formas mediante las que los Pueblos Libres pueden luchar contra la creciente Sombra. El erudito descubre los secretos del pasado y posee grandes conocimientos. El guardián eleva el espíritu de sus aliados y protege el fuego del hogar. El trotamundos viaja a lo largo y ancho del solitario mundo, llevando noticias de un asentamiento a otro. El vengador suele luchar sólo o en compañía de algunos guerreros, mientras que el guerrero reúne a sus aliados. El buscador de tesoros, mientras tanto, reclama lo que ha sido tomado por los sirvientes del Enemigo. Cada clase te proporciona el dominio de ciertas armas y habilidades, así como otros talentos únicos.

Clase	Descripción	DG	Característica principal	Competencia con tiradas de salvación	Competencia con armas y armaduras
Buscador de tesoros	O saqueador, para la gente menos cortés.	d8	Destreza	Destreza, Inteligencia	Armadura ligera, armas sencillas, espadas a una mano
Erudito	Un culto experto y un maestro de las artes curativas	d8	Inteligencia	Inteligencia, Sabiduría	Armadura ligera, armas sencillas
Guardián	De espíritu valiente, ayuda a todos a alzarse contra el Enemigo.	d8	Carisma	Destreza, Carisma	Armadura ligera, armas sencillas, espadas a una mano
Guerrero	Un luchador robusto y disciplinado, que se asocia a las culturas ricas y civilizadas.	d10	Fuerza o Destreza	Fuerza, Constitución	Todas las armaduras, armas sencillas, armas marciales
Trotamundos	Este viajero experimentado se encuentra como en casa en los caminos y en las solitarias tierras salvajes.	d10	Constitución	Fuerza, Constitución	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales
Vengador	Un guerrero salvaje y valiente. Está más asociado a las culturas bárbaras o marciales.	d12	Fuerza	Fuerza, Constitución	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales

- Buscador - de tesoros

"Más allá de las frías Montañas Nubladas a mazmorras profundas y cavernas antiguas, en busca del metal amarillo encantado".

El mundo ha visto el paso de la gloria de muchos reyes enanos y señores elfos, y ahora su herencia está enterrada en profundas mazmorras y oscuras cuevas. El metal amarillo y las joyas brillantes atraen a todo aquel que se atreve a buscarlos. Ya sea un tesoro familiar robado por asaltantes trasgos, o la bóveda dorada de un Dragón, buscas lo que está perdido, incluso si ello significa que tienes que enfrentarte a peligros increíbles.

Los buscadores de tesoros no son necesariamente saqueadores o ladrones; también pueden ser exploradores o batidores. Un buscador de tesoros, de pies ligeros y gran astucia, puede ser un valioso añadido a una compañía de aventureros, aunque no se puede confiar del todo en ellos. Cuando crees a un buscador de tesoros, reflexiona sobre si se trata de alguien sigiloso por naturaleza o si es un saqueador, espía o explorador entrenado.

Interpreta a un buscador de tesoros si quieres:

- Colarte en cavernas, fortalezas y fétidas tumbas donde acecha el peligro.
- Espiar los movimientos y descubrir los planes del Enemigo.
- Recuperar tesoro robado por los orcos y los trasgos.

Rasgos de clase

Como buscador de tesoros obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de buscador de tesoros.

Puntos de golpe a 1er nivel: 8 + tu modificador por Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de buscador de tesoros tras el 1°.

Competencias

Armadura: armadura ligera

Armas: armas sencillas, espada ancha, espada corta

Herramientas: herramientas de ladrón

Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia

Habilidades: elige cuatro entre Acertijos, Acrobacias, Atletismo, Engaño, Intimidación, Juego de manos, Percepción, Perspicacia, Persuasión y Sigilo

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo adicional, además del que te proporciona tu Nivel de vida.

Pobre o frugal: un jubón de cuero, una espada corta, un arco corto con un carcaj de 20 flechas.

Marcial: un jubón de cuero, una espada corta o ancha, un arco corto con un carcaj de 20 flechas, dos dagas.

Próspera: un jubón de cuero, una espada corta o ancha, un arco corto con un carcaj de 20 flechas, dos dagas, 2d6 peniques de plata.

Rica: un jubón de cuero, una espada corta o ancha, un arco corto con un carcaj de 20 flechas, dos dagas, 5d6 peniques de plata.

Debilidad ante la Sombra

Mal del Dragón

El buscador de tesoros

Nivel	Bonif. por competencia	Ataque furtivo	Rasgos
1	+2	1d6	Pericia, Visión nocturna, Ataque furtivo
2	+2	1d6	Acción astuta
3	+2	2d6	Arquetipo de buscador de tesoros
4	+2	2d6	Mejora del personaje
5	+3	3d6	Esquiva asombrosa
6	+3	3d6	Pericia
7	+3	4d6	Evasión
8	+3	4d6	Mejora del personaje
9	+4	5d6	Rasgo del arquetipo de buscador de tesoros
10	+4	5d6	Mejora del personaje
11	+4	6d6	Afortunado
12	+4	6d6	Mejora del personaje
13	+5	7d6	Rasgo del arquetipo de buscador de tesoros
14	+5	7d6	Silencio total
15	+5	8d6	Mente inaprehensible
16	+5	8d6	Mejora del personaje
17	+6	9d6	Rasgo del arquetipo de buscador de tesoros
18	+6	9d6	Escurridizo
19	+6	10d6	Golpe de suerte
20	+6	10d6	Grande entre los Sabios

Pericia

A 1er nivel, elige dos de tus competencias con habilidades, o una competencia con habilidad y tu competencia con las herramientas de ladrón. Tu bonificador por competencia se dobla para cualquier prueba de habilidad que usa una de tus elecciones.

A 6º nivel, puedes elegir dos competencias con habilidades más, o una competencia con habilidad y tu competencia con las herramientas de ladrón, que obtendrán este beneficio.

Visión nocturna

Debido a la naturaleza clandestina de tus actividades sueles trabajar en las sombras y en otros lugares con poca o ninguna iluminación. Con el tiempo te has acostumbrado a dicha actividad y tus sentidos se han adaptado. Aunque no necesariamente ves mejor en la penumbra o en la oscuridad completa, tus otros sentidos han mejorado para compensarlo.

Puedes ver en la penumbra hasta 60 pies (*18 m*) como si estuvieras bajo luz brillante, y en la oscuridad como si estuvieras en la penumbra. Ten en cuenta que, aunque el resto de sentidos ayudan a tu vista, no puedes usar este rasgo si estás Cegado.

Ataque furtivo

Empezando a 1er nivel, sabes como golpear con sutileza y aprovechar las distracciones de tu rival. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertas con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar un arma con sutileza o a distancia.

No necesitas ventaja a la tirada de ataque si otro enemigo del objetivo que no está incapacitado se encuentra a 5 pies (*1,5 m*) de él y tú no tienes desventaja en la tirada de ataque. La cantidad de este daño adicional se incrementa a medida que subes de nivel en esta clase, tal y como se muestra en la columna Ataque furtivo de la tabla del buscador de tesoros.

Acción astuta

Empezando a 2º nivel, tu rapidez mental y tu agilidad te permiten moverte y actuar velozmente. Puedes llevar a cabo una acción gratuita en cada uno de tus turnos durante un combate. Esta acción sólo puede usarse para emprender las acciones Correr, Destrabarse o Esconderse.

Arquetipos de buscador de tesoros

A 3er nivel, eliges un arquetipo que intentas emular en el ejercicio de tus aptitudes de buscador de tesoros. Elige agente o saqueador (ambos se describen al final de la clase).

Tu elección de arquetipo te concede rasgos a 3er nivel, y de nuevo a 9º, 13º y 17º nivel.

Mejora del personaje

Cuando llegas al 4º nivel, y de nuevo a 8º, 12º, 16º y 19º nivel, puedes incrementar en 2 una puntuación de característica de tu elección, puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica de tu elección o puedes adquirir una Virtud cultural o abierta. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Esquiva asombrosa

A partir del 5º nivel, cuando un atacante al que ves te acierta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño del ataque contra ti.

Evasión

Empezando en el 7º nivel, tus sentidos aguzados te alertan al instante de situaciones peligrosas. Siempre que el Maestro del saber llevaría a cabo normalmente una prueba de Sabiduría (Percepción) pasiva para advertir una trampa o algún otro peligro, en vez de eso se te permitirá realizar una prueba de característica. Puedes usar la puntuación que sea mayor entre tu Percepción pasiva y el resultado de la prueba de habilidad.

Afortunado

En el 11º nivel has aprendido a aprovechar todas las oportunidades o tienes una suerte por naturaleza que te ha permitido sobrevivir hasta ahora. Puedes invocar esta aptitud para tener una oportunidad que se presenta a sí misma debido a la buena fortuna.

Un enemigo puede distraerse durante un momento, permitiéndote usar tu Ataque furtivo. Puedes recorrer a ciegas un laberinto, u obtener ventaja de una prueba de Inteligencia (Investigación) para descubrir una clave vital por puro accidente. Puedes estar observando a un guardia justo en el momento en el que comunica una información crucial. Incluso puedes poner la mano sobre un anillo cuando recorres a tientas el suelo de un túnel oscuro. Este suceso afortunado siempre será beneficioso para ti, pero el Maestro del saber decidirá su forma concreta. Cuando has usado Afortunado, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

Silencio total

A partir del 14º nivel, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

Mente inaprehensible

En el 15º nivel, has adquirido una mayor fuerza mental. Obtienes competencia con las tiradas de salvación de Sabiduría.

Escurridizo

A partir del 18º nivel, tienes tanta capacidad para evadirte que los atacantes raramente pueden imponerse sobre ti. Ninguna tirada de ataque contra ti tiene ventaja si no estás incapacitado.

Golpe de suerte

A 20º nivel, tienes la asombrosa capacidad de tener éxito cuando lo necesitas. Si tu ataque falla contra un objetivo que está a tu alcance, puedes convertir el fallo en un acierto. De modo alternativo, si fallas una prueba de característica, puedes considerar que la tirada de d20 es un 20. Cuando has usado este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

Arquetipos de buscador de tesoros

Todos los buscadores de tesoros tienen cosas en común: se especializan en llegar hasta lugares de difícil acceso y conseguir bienes valiosos, ya sea información o cosas más tangibles.

Algunos buscadores de tesoros prefieren actuar desde las sombras de una fortaleza, manipulando a otra gente para conseguir lo que quieren, mientras que otros exploran lugares en los que no ha estado nadie desde hace siglos, superando las trampas y las criaturas que contienen con la esperanza de descubrir algo valioso.

Agente

Pero parecía que el hombre no era amigo de nadie, y nadie podía recordar cuándo se había unido a ellos.

El agente confía tanto en el encanto como en el sigilo o el ingenio. Así, mientras que el agente sigue sabiendo mucho sobre cómo llegar a lugares que suelen estar prohibidos a los ajenos, a menudo puede hacerlo abiertamente con el sencillo método de convencer a la gente para que le deje pasar.

Competencias adicionales

Obtienes competencia con herramientas con el equipo de disfraz y el equipo de falsificación, y obtienes competencia con la habilidad Tradiciones si no la tienes ya.

Deducción de secretos

Tienes habilidad para estudiar los planes y las armas de tus enemigos. A partir del 3er nivel, si espías a un enemigo sin ser detectado durante al menos 10 minutos, puedes elegir uno de los beneficios siguientes:

- El Maestro del saber te da una pista sobre los planes o el lugar de destino del enemigo.
- Adviertes una debilidad potencial en el enemigo, lo que te dará (o a un aliado al que aconsejes) ventaja en el primer ataque que lleves a cabo contra enemigos de ese tipo.
- Obtienes un bonificador +1 a la CA contra ataques llevados a cabo por los enemigos del tipo al que estudias. Este beneficio dura hasta que completas un descanso corto.
- Obtienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) llevadas a cabo contra enemigos de este tipo. Este beneficio dura hasta que completas un descanso corto.
- Estudias atentamente al enemigo y puedes describir su apariencia, equipo y tácticas con los detalles suficientes como para que, cuando entregas tu informe, otros Héroes jugadores obtengan ventaja en las pruebas para obtener más información sobre el enemigo mediante pruebas de Inteligencia (Saber) o Inteligencia (Tradiciones).

Palabras enigmáticas

A 9º nivel has dominado el arte de ganarte la confianza de los demás. Cuando pasas al menos 10 minutos persuadiendo a una criatura de tus buenas intenciones, esa criatura se considera Hechizada excepto si supera una salvación de Sabiduría contra CD 8 + tu modificador de Carisma + tu modificador por competencia.

El estado de hechizo dura hasta que le das razones a la criatura para dudar de tu sinceridad o hasta un descanso largo. Otra criatura puede intentar romper tu influencia sobre el objetivo hechizado, pero tiene desventaja en la tirada de interacción social asociada si estás presente.

Estrategia de salida

Cuando llegas al 13º nivel, has dominado el arte de la huida. Siempre que entras en un nuevo lugar, tu mente busca instintivamente todos los medios por los que podrías escapar en caso de que te encontraras en peligro. Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que lleves a cabo con el único propósito de escapar de este sitio.

Palabras convincentes

Cuando llegas al 17º nivel, tu aptitud para convencer a otra gente se acerca a lo sobrenatural. Puedes dar órdenes a cualquier criatura a la que has hechizado con tu rasgo Palabras enigmáticas y esa criatura deberá llevarlas a cabo lo mejor que pueda.

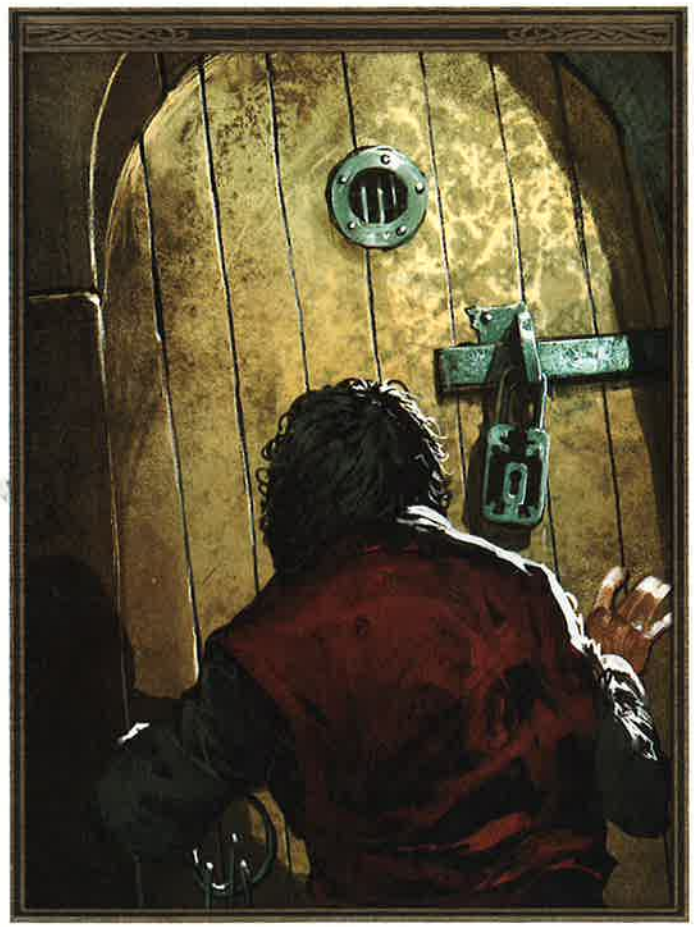
Si la orden es algo que la criatura pondría en cuestión o a lo que tendría aversión, puede volver a intentar una prueba de Sabiduría contra la CD de tu rasgo Palabras enigmáticas.

Si intentas obligar a la criatura a hacer algo que va contra de su naturaleza, entonces tiene ventaja en la tirada de salvación. Usar Palabras convincentes puede considerarse una Fechoría.

Saqueador

Saqueador nocturno busca buen trabajo, con mucha excitación y remuneración razonable, así es como todo el mundo lo entiende. Podéis decir *buscador de tesoros experto* en vez de saqueador si lo preferís. Algunos lo hacen. Para nosotros es lo mismo.

Empleas habilidades de origen dudoso, aunque muy útiles, para hacerte con artículos en posesión de otra gente. Si usas tus capacidades para saquear viejas ruinas olvidadas en busca de tesoros sin reclamar, o si lo que buscas son las bolsas de la gente honesta de los Pueblos Libres, ya es cosa tuya.



La sombra de mis bolsillos

Quizá tienes un espíritu algo ladronzuelo, pero es seguro que no sirves a la Sombra del Este. A partir de cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, cuando cometes una Fechoría de latrocinio (lo que habitualmente hace que te anotes 3 puntos de Sombra) sólo te anotas 1 punto de Sombra.

Hurtar

Eres hábil hurgando en los bolsillos de la gente y llevando a cabo otros actos de latrocinio cuando otros tienen la guardia baja. También a partir de 3er nivel, cuando llevas a cabo un Ataque furtivo en combate cuerpo a cuerpo, en vez de infligir daño adicional puedes llevar a cabo una prueba de Destreza (Juego de manos) con éxito contra tu oponente (si lo deseas sigues haciendo el daño normal). Además de los usos normales de Juego de manos, este rasgo te permitirá hacerte con cualquier arma que el oponente tenga sobre su persona y que no esté empuñando en este momento.

Saber de los tesoros

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, oyes muchos relatos sobre fortalezas o ruinas donde pueden encontrarse grandes tesoros. Siempre que sabes de un lugar concreto o te cruzas con él, puedes pedir al Maestro del saber que te diga tres elementos de información relacionados con dicho lugar. Esta información suele ser una mezcla de tesoros y obstáculos concretos.

La información obtenida puede considerarse en general cierta, aunque los detalles pueden ser nebulosos y faltar algunas claves.

Esconderse en las sombras

A 9º nivel, tienes una increíble aptitud para esconderte, o al menos usar las sombras para tu ventaja. Mientras haya sombras donde te encuentras, podrás usar una acción gratuita para Esconderte, incluso cuando otras criaturas sean conscientes de tu presencia. Tales oponentes pueden llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Percepción) para darse cuenta de tu presencia y negar tu ataque con ventaja (la CD es igual al resultado de tu prueba de Destreza (Sigilo)).

Precavido

A 13º nivel, te has acostumbrado a avistar trampas y emboscadas antes de que se disparen o tengan lugar. Obtienes un +5 a cualquier prueba de Percepción pasiva para detectar una trampa o una emboscada. Si estás buscando activamente trampas o emboscadas, puedes sustituir tu puntuación de Percepción pasiva incrementada por la prueba de característica si la primera es mayor.

Ofuscación

A 17º nivel, tu capacidad para no ser visto es legendaria. Tienes ventaja siempre que llevas a cabo una prueba de Destreza (Sigilo) para esconderte y puedes esconderte casi en cualquier lugar. Si estás en una zona de sombra que se presta a esconderse, quien está mirando tiene desventaja.

- Erudito -

"¡No habléis de cosas secretas! He aquí un conocedor de la Lengua Antigua."

Para ti, el saber convierte las tierras salvajes en un lugar más amable. Los extraños se convierten en amigos si te diriges a ellos apropiadamente, los amarillentos mapas de libros antiguos sustituyen el miedo a lo desconocido por la curiosidad y las maravillas de los lugares por explorar, con canciones compuestas en eras pasadas que fortalecen al corazón más cansado. El amor por el conocimiento guía tus pasos e ilumina el camino para ti y para quienes escuchan tu consejo.

Un erudito es siempre culto y sabio, pero el conocimiento puede adoptar muchas formas. En tierras y tiempos civilizados, los eruditos recopilan libros de conocimientos y escudriñan quebradizos pergaminos. En las tierras salvajes, en comunidades rurales o en tiempos de guerra y necesidad, un erudito puede ser un maestro del saber popular y de los secretos transmitidos de maestro a aprendiz a lo largo de los años.

Muchos eruditos también son sanadores, ya que el conocimiento sobre las hierbas y las artes curativas es quizá el campo de estudio más útil (y, como dirían algunos, el más respetable).

Lo más importante a tener en cuenta a la hora de crear a tu erudito es saber de dónde y cómo has obtenido tus conocimientos. ¿Estudiaste con un maestro, convirtiéndote en su aprendiz? ¿Tu erudito es un diletante, cambiando de una obsesión a otra?, ¿o lo aprendes todo sobre un campo del conocimiento antes de empezar con otro?

Finalmente, ¿por qué abandonaste tu hogar para emprender una peligrosa vida de aventurero?

Interpreta a un erudito si quieres:

- Descubrir secretos antiguos y usar su poder contra el Enemigo.
- Dominar el arte de la curación y restablecer la salud a tus amigos heridos.
- Ser admitido en el consejo de los Sabios y conocer muchas cosas ocultas.

Rasgos de clase

Como erudito obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de erudito
Puntos de golpe a 1er nivel: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de erudito tras el 1°.

Competencias

Armadura: armadura ligera
Armas: todas las armas sencillas
Herramientas: equipo de herbolario, y a elegir entre herramientas de artesano y una pipa.
Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría
Habilidades: Medicina, Saber más una elegir de entre: Acertijos, Historia, Investigación, Percepción, Perspicacia, Supervivencia y Tradiciones.

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo adicional, además del que te proporciona tu Nivel de vida.

- Un arma sencilla
- Un jubón de cuero

Los eruditos prósperos o ricos también empiezan con tinta y pergamino.

Debilidad ante la Sombra

Atracción de los secretos

El erudito

Nivel	Bonif. por competencia	Rasgos
1	+2	Manos de sanador, Noticias de tierras lejanas, Lenguas de muchos pueblos
2	+2	El sendero de la sabiduría
3	+2	Especialidad
4	+2	Mejora del personaje
5	+3	Telarañas de engaño
6	+3	Sombra del pasado
7	+3	Rasgo de especialidad
8	+3	Mejora del personaje
9	+4	Médico
10	+4	Rasgo de especialidad
11	+4	Senderos ocultos
12	+4	Mejora del personaje
13	+5	Esperanza imprevista
14	+5	Rasgo de especialidad
15	+5	Hábitos de los Sabios
16	+5	Mejora del personaje
17	+6	Palabras no dichas
18	+6	Rasgo de especialidad
19	+6	Mejora del personaje
20	+6	Grande entre los Sabios

Manos de sanador

Sabes como tratar las heridas, las enfermedades y el veneno. Tienes un conjunto de trucos y técnicas curativos que recuperas cuando completas un descanso corto. Tienes un Dado de curación (1d8) por cada nivel en la clase erudito.

Si puedes tocar a una criatura, puedes gastar un Dado de curación por acción, concediéndole instantáneamente una cantidad de pg igual a 1d8 más tu modificador por Sabiduría, hasta su máximo. Si atiendes a la criatura durante al menos 10 minutos, vendando sus heridas, tratándolas con hierbas y cataplasmas, y ofreciendo palabras de calma, puedes multiplicar el 1d8 por tu modificador por competencia. Luego añades tu modificador por Sabiduría.

De modo alternativo, puedes gastar un Dado de curación para curar una enfermedad, neutralizar un veneno o quitar un estado que afecta a un único objetivo. Los estados se quitan al instante, pero los venenos y las enfermedades requieren que la criatura complete un descanso largo antes de quitarse.

Los tipos de estados que puedes curar están limitados cuando obtienes este rasgo por primera vez. Puedes quitar los estados Asustado, Aturdido, Inconsciente o Paralizado. A niveles más altos puedes curar otros estados, tal y como se describe más abajo.

Noticias de tierras lejanas

Tienes muchos conocimientos que la mayoría desconoce y las noticias de acontecimientos lejanos suelen llegarte con una velocidad asombrosa. La fuente de tu conocimiento es oscura y no cuentas a los demás cómo sabes las cosas. Es suficiente saber que lo que sabes es cierto.

Al inicio de cada Fase de aventuras o tras pasar algún tiempo en un Santuario, el Maestro del saber debe informarte de uno o dos acontecimientos importantes que hayan ocurrido en algún lugar de las Tierras Ásperas.

Los eruditos siempre tienen algún conocimiento de todas las cosas y el Maestro del saber debe proporcionarte rumores o información en base a tus pruebas de característica pasivas apropiadas. Para conseguir más información sobre una persona, lugar o acontecimiento, siempre puedes llevar a cabo una prueba de característica. Una vez por Fase de aventuras puedes añadir +5 a una de estas pruebas activas de característica.

Lenguas de muchos pueblos

Tienes algún conocimiento de muchos idiomas. Puedes mantener una conversación sencilla en cualquier idioma de los hombres o de los elfos, y conoces algunas frases comunes en

las lenguas del resto de pueblos, lo suficiente para saludar, gritar una advertencia o insultar a alguien.

El sendero de la sabiduría

A 2º nivel puedes elegir Medicina y otra competencia con una habilidad, o Medicina y competencia con equipo de herbolario. Tu bonificador por competencia se dobla para cualquier prueba de habilidad que usa una de tus elecciones.

Siempre que obtienes una nueva competencia con habilidad puedes desplazar tu bonificador por competencia doble a la nueva habilidad, para reflejar tu cambio de concentración.

Especialidad

A 3er nivel puedes elegir una especialidad que determina la concentración de tu estudio. Elige sanador maestro o erudito maestro (ambos se describen al final de la clase). La especialidad que eliges te concede rasgos a 3er nivel, y de nuevo a 7º, 10º, 14º y 18º nivel.

Mejora del personaje

Cuando llegas al 4º nivel, y de nuevo a 8º, 12º, 16º y 19º nivel, puedes incrementar en 2 una puntuación de característica de tu elección, puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica de tu elección o puedes adquirir una Virtud cultural o abierta. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Telarañas de engaño

A 5º nivel, tu perspicacia y tus conocimientos te permiten manipular a otra gente con palabras bien calculadas (o efectos teatrales y trucos baratos). Al inicio de cualquier interacción, puedes llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Perspicacia) contra una CD 15 + el modificador por Sabiduría del objetivo. Si tienes éxito, en cualquier punto posterior de la conversación puedes obtener ventaja en cualquier prueba de habilidad mediante tu erudición y preparación.

Puedes, por ejemplo, hacer una referencia críptica a algún secreto conocido por unos pocos, o recordar a la persona con

la que estás hablando las proezas de sus antepasados, o levantar tu bastón para asustar a una bandada de cuervos y crear un efecto dramático con el que subrayar tus palabras. También puedes lanzar fuegos artificiales o llegar justo a tiempo.

Sombra del pasado

A 6º nivel, tienes una comprensión más profunda de la larga historia de la Tierra Media. Si proporcionas datos a otro Héroe jugador sobre un relato de la historia de su gente, dicho personaje obtiene un dado de inspiración académica, un d6, que puede usar para añadirlo a cualquier tirada. Cuando has usado este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

Médico

A 9º nivel el uso de tu rasgo Manos de sanador mejora para incluir un mayor número de estados. Ahora puedes curar los estados Cegado, Ensordecido o Hechizado. Además, gastando un Dado de curación adicional, puedes quitar el estado Petrificado o un nivel de cansancio.

Senderos ocultos

A 11º nivel, tu dominio del saber es tal que conoces caminos secretos, rutas alternativas y entradas y pasadizos ocultos en los lugares más insospechados. Puedes conceder ventaja a un aliado en cualquier prueba de característica relacionada con uno de los roles de viaje (Batidor, Cazador, Guía o Vigía) describiendo cómo te ayuda tu conocimiento sobre lugares ocultos y conocimientos secretos. Por ejemplo, puedes llevar a la Compañía por un valle oculto cuando sirves como Guía, o descubrir una puerta enana secreta como Batidor.

Los senderos que tomas a menudo tienen sus propios peligros o encuentros; a menudo esta habilidad permite que huyas del fuego sólo para caer en las brasas. Sólo puedes usar esta aptitud una vez por Fase de aventuras.

Esperanza imprevista

A 13º nivel, puedes llevar a cabo preparativos con antelación y revelarlos en el momento adecuado. Una vez por Fase de aventuras, puedes activar esta aptitud y describir las acciones que llevaste a cabo en el pasado que el resto de Héroes jugadores desconocía, pero que ahora han salido a la luz. En ese momento llevas a cabo la prueba de característica adecuada para determinar si dichos preparativos han tenido éxito. El Maestro del saber puede vetar las sugerencias que no sean razonables.

Algunos ejemplos de esta aptitud pueden ser:

- "Encontré este mapa antiguo en otra aventura y ahora lo saco a la luz".
- "Envié un mensaje a nuestros aliados de Rohan hace una semana, y van a llegar para reforzar nuestra defensa antes de que ataquen los orcos".
- "Supuse que el rey nos encarcelaría, por eso soborné a un carcelero hace semanas para que ocultara una llave bajo este ladrillo suelto".
- "Por casualidad llevaba estos fuegos artificiales conmigo".

Hábitos de los Sabios

A 15º nivel, tu educación es tan elevada que llegas a la conclusión de que sólo unos pocos pueden comprender tus inquietudes y preocupaciones, por lo que debes procurarte consejo por ti mismo. Puedes gastar inspiración para obtener otro uso de un rasgo que normalmente requiere un descanso largo antes de poder usarlo de nuevo, o que sólo puede usarse una vez por Fase de aventuras. Hábitos de los Sabios en sí mismo sólo puede usarse una vez por Fase de aventuras.

Palabras no dichas

A 17º nivel, puedes transmitir tus pensamientos sin hablar en voz alta. Cuando tratas con eruditos de alto nivel, elfos, dúnedain u otra gente poderosa, puedes mantener una conversación completa sólo con la mente. Otros pueden sentir o intuir tus palabras, pero no pueden responder, y pueden confundir tus pensamientos como si fueran los suyos propios. Con esta aptitud no puedes leer la mente de nadie.

Una vez por descanso largo, puedes enviar breves impulsos de tu pensamiento a través de largas distancias, mandando una única palabra o un mensaje corto en sueños.

Grande entre los Sabios

A 20º nivel, tu conocimiento sobre un tema se acerca a la perfección y los Sabios te reconocen como una autoridad preeminente sobre los asuntos que tienen que ver con el saber que has elegido. Elige una habilidad de Inteligencia o Sabiduría; tienes éxito automáticamente en todas las pruebas que usan esa habilidad.

Además, puedes gastar inspiración para comprender algo completamente oculto sobre tu saber elegido. Ya sea por pura suposición o por una aparente intuición, averiguas un secreto útil que sería casi imposible conocer. Debes completar un descanso largo en un Santuario antes de usar este rasgo de nuevo.

Especialidades de erudito

"Conocí en un tiempo todas las fórmulas mágicas que se usaron alguna vez para estos casos, en las lenguas de los elfos, de los hombres, o de los orcos. Aún recuerdo unas doscientas sin necesidad de esforzarme mucho".

Ni siquiera los Sabios pueden verlo todo claro, ni dominar todas las ramas del conocimiento. Siempre quedan secretos por descubrir, por lo que el erudito debe elegir un campo de estudio en el que especializarse.

Sanador maestro

Has estudiado anatomía, fisiología y todo tipo de artes curativas. Sabes cómo usar hierbas y cataplasmas curativas, cómo dejar que la sangre purgue una herida y cómo vendarla, y como luchar contra las enfermedades que asaltan tanto el espíritu como el cuerpo.

Curación mejorada

Cuando eliges esta especialidad a 3er nivel te conviertes en un experto tratando heridas. Siempre que usas el rasgo Manos de sanador para restablecer pg, tiras 2d8 en vez de 1d8.

Saber curativo

También a 3er nivel, realizas un descubrimiento en tu misión para comprender la mente y el cuerpo. Obtienes otro descubrimiento a 7º, 10º, 14º y 18º nivel.

Cuando llevas a cabo un nuevo descubrimiento también puedes sustituir uno que ya conoces por otro diferente.

Puedes elegir de entre los siguientes descubrimientos.

Hierbas curativas

Has estudiado el saber de las hierbas en gran profundidad, y conoces técnicas secretas para curar enfermedades y envenenamientos. Una criatura sólo necesita un descanso corto para recuperarse de una enfermedad o un veneno cuando usas tu rasgo Manos de sanador.

Además, has aprendido mucho más que los usos comunes de las hierbas curativas y eres capaz de usarlas de forma mucho más potente, o de forma diferente. Cuando utilices hierbas medicinales, usa estos efectos en vez de los efectos normales de la hierba.

- ***Athelas*:** cuando se queman hasta convertirlas en polvo y luego se hierven, estas hierbas producen una nube de vapor que quita un nivel de cansancio de un número de criaturas igual a tu nivel de erudito.

- **Hierba de bruja:** convertida en pasta, secada y fumada en una pipa, la hierba de bruja calma el espíritu y cura 1 punto de Sombra. Un Sanador maestro sólo puede curar 1 punto de Sombra al año usando hierba de bruja.

- **Copa del rey:** una cataplasma de copa del rey aplicado a una herida envenenada extrae el veneno y cura cualquier daño que éste haya causado.

- **Espadaña**: la espadaña, secada, convertida en polvo e inhalada, permite que una persona permanezca despierta y consciente durante tres días sin necesitar dormir ni comer. Tras ese tiempo, el Héroe jugador sufre dos niveles de cansancio.

- **Espino de sombra:** tras cocerlo dos veces y prensarlo, el espino de sombra produce un residuo seco de materia vegetal que puede usarse para enmascarar el olor de una criatura, dándole ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) durante tres días.

- **Nenúfar:** si se seca y se muele hasta convertirlo en un fino polvo, el nenúfar blanco puede usarse para hornear pasteles dulces. Estos pasteles dan vigor y vitalidad, permitiendo que una única persona obtenga los beneficios de un descanso largo al completar un descanso corto.

Si se hierve para hacer un jarabe, el nenúfar rojo crea un líquido potente pero de olor malsano. Pocos de los que conocen este uso están dispuestos a fabricar este remedio, ya que aunque concede al Héroe jugador un +2 a las tiradas de ataque y daño durante una hora, también produce un estallido de ira y 1 punto de Sombra.

Canción restañadora del sanador
Las palabras de esta canción y su especial melodía pueden ayudar a cerrar y curar las heridas. Cuando has aprendido esta canción, puedes cantarla durante un descanso corto para un número de compañeros igual a tu nivel de erudito. Aquellos que se beneficien de esta canción podrán recuperar un DG + su modificador por Constitución de daño sin gastar ninguno de sus DG.

Amigo de todos
Un sanador maestro es bienvenido casi en cualquier parte, e incluso los enemigos más enconados dudarán en atacarle. Tu reputación y habilidad te precede. Obtienes ventaja en cualquier tirada para convencer a una persona para que te dé refugio y comida durante una noche. Además, si no llevas a cabo ningún ataque durante un combate, los enemigos inteligentes que no sirvan a la Sombra no te atacarán. No obstante, has jurado usar tus habilidades para ayudar a cualquiera que necesite tu ayuda, así que rehusar o desatender a cualquier paciente potencial cuenta como una Fechoría para ti. Además, si no la tienes ya, obtienes competencia con la habilidad Tradiciones.

Más blando por debajo
Tus estudios de la anatomía de diferentes criaturas y seres te proporcionan un conocimiento profundo de sus debilidades. Si pasas una acción estudiando a un objetivo, obtendrás un dado de daño adicional que podrá aplicarse a un único ataque tuyo o de un compañero que golpee a la criatura. Este dado es un d6 a 3er nivel, y se incrementa a un d8 a 6º, a d10 a 12º, y a d12 a 20º nivel.

Alivio de grandes cargas
Has aprendido a curar incluso las heridas del corazón y la mente. Si pasas un descanso largo sin hacer nada más que descansar y hablar con una criatura voluntaria, puedes quitarle 1 punto de Sombra. El número de puntos de Sombra curados se incrementa a 2 en el 10º nivel, y a 3 en el 20º. No puedes usar esta aptitud sobre ti mismo, ni puede asistirte otro sanador maestro de este modo.

Las armas del Enemigo
Sabes cómo contrarrestar los diferentes venenos que usan los orcos. Puedes curar algunas heridas terribles infligidas por las armas o los conjuros malignos del Enemigo, como los cuchillos de Morgul o el Aliento negro de los Nazgûl. Además, si no la tienes ya, obtienes competencia con la habilidad Saber de la Sombra.

Casa del sanador
A 14º nivel, si vives en un lugar durante más de un año, se convierte en un Santuario mientras tú permaneces ahí. Cuando te vas, esta bendición persiste durante 1 mes por cada nivel de erudito.

Visible e invisible
Cuando alcanzas el 18º nivel, incluso si nunca has estado ahí, el Reino Bendecido brilla en tus ojos. Tienes ventaja en todas las pruebas contra la Corrupción, y puedes ver a las criaturas y espíritus invisibles.

Erudito maestro
Has estudiado libros y pergaminos antiguos en las bibliotecas ocultas de grandes ciudades, o has aprendido los versos de saber y los secretos no escritos de algún maestro de mayor edad. Conoces gran parte de lo que está oculto o perdido.

Bonificador por competencia
Cuando eliges esta especialidad a 3er nivel, obtienes competencia con una habilidad de Inteligencia o Sabiduría a tu elección.

Conocimientos secretos
También a 3er nivel, conoces una nueva rama de conocimientos oscuros u ocultos. Obtienes otro secreto a 7º, 10º, 14º y 18º nivel.

Puedes elegir de entre los siguientes secretos.

Saber antiguo
Tu conocimiento se extiende hasta los Días Antiguos. Conoces los nombres de los Dos Árboles, el Relato de las Tres Joyas y el terror del Gran Enemigo Morgoth. Has oído las historias

de los Reinos élficos de Beleriand, ahora perdidos bajo el mar, y los salones robados de los Señores de los Enanos, y sabes del ascenso y la caída de los dúnedain. Puedes llevar a cabo pruebas de Inteligencia (Historia) sobre temas de la antigüedad sin penalizadores.

Además, si no la tienes ya, obtienes competencia con la habilidad Historia.

Pájaros y bestias
Has aprendido el idioma secreto de una especie concreta de animal, como el habla de las águilas o de los zorros. Puedes comunicarte con ellos usando habilidades como Engaño, Intimidación, Perspicacia o Persuasión. Puedes persuadir a los animales para que transporten mensajes, espíen alguna zona o incluso para guiarte hasta comida y agua.

La comunicación está limitada a los conocimientos del animal en cuestión, y los animales sólo suelen preocuparse de las cosas de su mundo, como la comida, el refugio y los depredadores, prestando poca atención a los quehaceres de las criaturas de mayor tamaño; no obstante, una gran parte del conocimiento puede deducirse de su habla, y aunque un pájaro cantor quizá no sea capaz de distinguir a un orco de un hobbit, sabrá cuál se dedica a saquear el bosque.

Puedes elegir este secreto una segunda vez. Si lo haces, tu conocimiento se amplía de una especie concreta a todas las criaturas de un tipo similar y obtienes ventaja en tus habilidades de Carisma relacionadas con ellas. Por ejemplo, cuando eliges este secreto por primera vez, aprendes el ulular de los búhos; la segunda vez, aprendes el idioma de todos los pájaros y te ganas su favor.

Conocimientos oscuros
El saber del Enemigo es terrible y oscuro y tú, quizás, sabes más de lo que sería prudente saber. Tras elegir este secreto, aprendes la Lengua negra de Mordor y puedes llevar a cabo pruebas de característica sobre información relacionada con la Sombra y sus seguidores sin sufrir penalizadores. Además, si no la tienes ya, obtienes competencia con la habilidad Saber de la sombra.

Finalmente, cuando aprendes este Secreto, te anotas 4 puntos de Sombra.

Mundo natural
Conoces las propiedades secretas de muchas plantas, para bien o para mal, y puedes identificar con facilidad los venenos naturales. Puedes saber si una bestia es natural o no sólo con verla. Aunque quizá no los hayas encontrado nunca, conoces la existencia de los Pastores de Árboles, los ents del bosque de Fangorn. Superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 puedes identificar correctamente un área Asolada, y puedes imaginar lo que causó su estado. Si viajas por un área en la que has acertado la causa de su asolamiento, tienes ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría contra Corrupción.

Además, si no la tienes ya, obtienes competencia con la habilidad Naturaleza.

Runas
Conoces el secreto de leer las runas antiguas, desde el tengwar antiguo hasta el alfabeto de Daeron, el Argenthas Moria. Tienes habilidad para encontrar saber oculto en textos con doble sentido y tienes ventaja en las pruebas de Inteligencia (Saber) relacionadas con dichos asuntos.

Finalmente, puedes discernir automáticamente dónde se han inscrito letras lunares de los enanos (¡aunque no puedes leerlas sin contar con la luna correcta!).

Obras de los Días Antiguos
Conoces las maravillosas creaciones de los herreros elfos de Eregion y de otros grandes herreros y artesanos de antaño, y sabes de algunos procedimientos de su trabajo que podrían ser empleados por quienes tuvieran los conocimientos adecuados. Puedes identificar las propiedades de los artefactos maravillosos llevando a cabo una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. Si tienes éxito, puedes identificar una Bendición y hacer una buena suposición del resto de aptitudes que puede ocultar el objeto.

Además, obtienes competencia con tres herramientas de artesano a tu elección.

Conocimientos profundos

A 14º nivel, los conocimientos que has acumulado a lo largo de los años te han proporcionado datos sobre gente, lugares, objetos y acontecimientos con los que es probable que te encuentres.

Gran parte de esta información está almacenada en tu cabeza, pero aún más está guardada en pergaminos y libros a los que tienes acceso, así como otros Sabios a quienes puedes pedir consejo.

Cuando encuentras a una persona, objeto, lugar o acontecimiento por primera vez, puedes hacer tres preguntas al Maestro del saber sobre el encuentro, a las que te responderá con la verdad. Si lo haces, además de los conocimientos que has aprendido, tienes ventaja en cualquier prueba posterior relacionada directamente con esa persona, objeto, lugar o acontecimiento durante el resto de la Fase de aventuras. Debido a la intensidad requerida para recordar tal información, no puedes usar este rasgo de nuevo hasta que has completado un descanso largo en un Santuario.

Palabras de mando

A 18º nivel, tu dominio del conocimiento te da autoridad sobre el mundo que te rodea. Una vez por descanso corto puedes pronunciar una palabra de mando. Cuando lo haces, elige un objetivo relacionado con uno de los secretos que has dominado y lleva a cabo la prueba de característica apropiada contra la CD que te indique el Maestro del saber (habitualmente mínimo CD 20). Si tienes éxito, puedes dar una orden corta pero irresistible a tu objetivo. Por ejemplo:

- **Conocimientos oscuros:** ordenar que vuelva a su tumba a un espectro.
- **Mundo natural:** ordenar que arda en llamas a un montón de leña.
- **Obras de los Días Antiguos:** arrancar el control de una *palantir* de la voluntad del Señor Oscuro.
- **Pájaros y bestias:** ordenar que vuelva corriendo a su guarida a un temible lobo.
- **Runas:** ordenar que se muestren a plena luz del día a unas letras lunares.
- **Saber antiguo:** ordenar que se abra a una puerta fabricada por los elfos de Eregion.

- Guardián -

Beren, por ejemplo, nunca se imaginó que conseguiría el silmaril de la Corona de Hierro en Thangorodrim, y sin embargo lo consiguió, y era un lugar peor y un peligro más negro que éste en el que nos encontramos ahora. Pero ésa es una larga historia, naturalmente, que está más allá de la tristeza... Y el silmaril siguió su camino y llegó a Eärendil. ¡Cáspita, señor, nunca lo había pensado hasta ahora! Tenemos... ¡Usted tiene un poco de la luz del silmaril en ese cristal que le regaló la Dama! Cáspita, pensar... Pensar que estamos todavía en la misma historia. ¿Es que las grandes historias no terminan nunca?

En esta edad del mundo en la que las sombras crecen año a año, has jurado defender a todos los que no pueden defenderse por sí mismos. A veces, tu elección te obliga a dejar atrás las áreas civilizadas para poder proteger a sus habitantes de lo que acecha justo al otro lado de sus cercas. Esto te ha convertido en un forastero a ojos del pueblo llano, un personaje tan amenazador como aquellos de los que les proteges.

Otros guardianes cumplen su juramento levantando el espíritu de los derrotados y los temerosos. Cuentan historias de hazañas de la antigüedad para inspirar a una nueva generación de héroes a levantarse en armas contra el Enemigo. Los guardianes protegen todo aquello por lo que vale la pena luchar en esta edad del mundo, incluso aunque nadie lo sepa. Muchos héroes hobbits, por ejemplo, son guardianes (¡cuando no son buscadores de tesoros!)

Cuando crees a un guardián, considera la relación que tienes con tu propia cultura, tus familiares y tus amigos. ¿Luchas para protegerles sólo a ellos, o eres amigo y aliado de todos? ¿Levantas los espíritus con una agradable sonrisa, o intimidas a tus enemigos con tu mirada sombría?

Interpreta a un guardián si quieres...

- Defender a los Pueblos Libres contra la Sombra.
- Inspirar a tus aliados para que consigan proezas aún mayores.
- Traer esperanza cuando se ha perdido por completo.

Rasgos de clase

Como guardián obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de guardián
Puntos de golpe a 1er nivel: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de guardián tras el 1º.

Competencias

Armadura: armadura ligera, escudos.
Armas: armas sencillas, espadas anchas, espadas largas, espadas cortas
Tiradas de salvación: Destreza, Carisma.
Habilidades: Tradiciones, elige dos más cualesquiera.

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo adicional, además del que te proporciona tu Nivel de vida.

Pobre o frugal: un arma sencilla, un arco corto con un carcaj de 20 flechas, un jubón de cuero.

Marcial o próspera: una espada, ancha, larga o corta, un arco corto o un gran arco con un carcaj de 20 flechas, un coselete de cuero, un escudo.
Rica: una espada, ancha, larga o corta, un arco corto o un gran arco con un carcaj de 20 flechas, un coselete de cuero, un escudo o escudo pavés.

Debilidad ante la Sombra

Atracción del poder

El guardián

Nivel	Bonif. por competencia	Rasgos
1	+2	Don del guardián (d6), Siempre vigilante
2	+2	Aprendiz de todo, Relatos de campamento (d6)
3	+2	Habilidoso, Manifestación de guardián
4	+2	Mejora del personaje
5	+3	Don del guardián (d8), Intrépido
6	+3	Distracción
7	+3	Rasgo de la manifestación
8	+3	Mejora del personaje
9	+4	Relatos de campamento (d8)
10	+4	Habilidoso, Don del guardián (d10)
11	+4	Rasgo de la manifestación
12	+4	Mejora del personaje
13	+5	Relatos de campamento (d10)
14	+5	Ni cansancio ni millas yermas interminables
15	+5	Rasgo de la manifestación, Don del guardián (d12)
16	+5	Mejora del personaje
17	+6	Relatos de campamento (d12)
18	+6	Espíritu de fuego
19	+6	Mejora del personaje
20	+6	Una luz cuando todas se apagan

Don del guardián

Puedes inspirar a otra gente con tus palabras de ánimo, mediante la música o simplemente con tu presencia. Para hacerlo, usas una acción gratuita en tu turno. Elige una criatura que no seas tú, que se encuentre a menos de 60 pies (*18 m*) y que pueda oírte. Esa criatura obtiene un dado de Don, un d6.

Una vez durante los siguientes 10 minutos, la criatura puede tirar el dado de Don y añadir el resultado a una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. La criatura puede esperar hasta después de tirar el d20 para decidir si usa el dado de Don, pero deberá hacerlo antes de que el Maestro del saber diga si la tirada tiene éxito o si falla. Cuando se tira el dado de Don, se pierde. Una criatura sólo puede tener un dado de Don en todo momento.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador por Carisma (mínimo una vez). Recuperas cualquier uso gastado tras completar un descanso largo.

Tu dado de Don se incrementa en tipo cuando llegas a ciertos niveles en esta clase. El dado se convierte a un d8 a 5º nivel, un d10 a 10º nivel y un d12 a 15º nivel.

Siempre vigilante

Los guardianes se esfuerzan por conocer las últimas noticias tanto locales como lejanas, así como por conocer a los sabios y a los poderosos.

Si puedes viajar libremente por un área hablando con la gente del lugar y cruzándote con viajeros durante unas horas, puedes llevar a cabo una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 con ventaja.

Tener éxito significa que has oído los rumores útiles más recientes, incluyendo noticias sobre problemas. Fallar significa que oyes los últimos rumores y noticias, pero no puedes discernir lo cierto de lo falso. Si tienes éxito también puedes conocer los nombres, situación y apariencia general de todos los individuos, casas y facciones locales influyentes, así como los uniformes, colores y heráldica que suelen llevar, si la llevan.

Aprendiz de todo

Los guardianes suelen saber un poco de todo. A partir del 2º nivel, puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia, redondeado a la baja, a cualquier prueba de característica que hagas y que no incluya ya tu bonificador por competencia.

Relatos de campamento

Empezando en el 2º nivel, puedes ayudar a revitalizar a tus aliados heridos durante un descanso corto. Si cuentas historias durante un descanso corto, cualquier criatura amistosa cercana que te escuche y tú obtenéis 1d6 pg adicionales por cada DG gastado.

El número de pg adicionales se incrementa a medida que adquieres niveles de guardián: a 1d8 a 9º nivel, a 1d10 a 13º nivel y a 1d12 a 17º nivel.

Habilidoso

A 3er nivel, elige dos de tus competencias con habilidades. Tu bonificador por competencia se dobla para cualquier prueba de habilidad que usa una de tus elecciones.

A 10º nivel, puedes elegir otras dos competencias con habilidades para que obtengan este beneficio.

Manifestación de guardián

También a 3er nivel, eliges el modo en que se expresan tus talentos de guardián. Elige consejero, heraldo o frontero (las tres se describen al final de la clase).

Tu elección de manifestación te concede rasgos a 3er nivel y luego de nuevo a 7º, 11º y 15º nivel.

Mejora del personaje

Cuando llegas al 4º nivel, y de nuevo a 8º, 12º, 16º y 19º nivel, puedes incrementar en 2 puntos una puntuación de característica de tu elección, o puedes incrementar en 1 punto dos puntuaciones de característica de tu elección o puedes adquirir una Virtud cultural o abierta. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Intrépido

A partir del 5º nivel, recuperas todos los usos gastados del Don del guardián cuando completas un descanso corto o largo.

Distracción

A 6º nivel, puedes usar tu ingenio aguzado y tus conocimientos del terreno para distraer, confundir y mermar la confianza y la competencia de otros.

Cuando una criatura a la que puedes ver, situada a una distancia de menos de 60 pies (*18 m*) de ti, lleva a cabo una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos del Don del guardián.

Podrás elegir usar este rasgo después de que la criatura lleve a cabo su tirada, pero antes de que el Maestro del saber determine si la tirada de ataque o la prueba de característica tiene éxito o si falla, o antes de que la criatura inflija el daño. La criatura es inmune si no puede oírte o si es inmune al hechizo.

Ni cansancio ni millas yermas interminables

Empezando en el 14º nivel, cuando llevas a cabo una prueba de característica, puedes gastar un uso del Don del guardián. Tira un dado de Don y añade el resultado a tu prueba de característica. Puedes elegir hacerlo tras tirar el dado para la prueba de característica, pero antes de que el Maestro del saber te diga si tienes éxito o si fallas.

Espíritu de fuego

A 18º nivel eres uno de los mayores guardianes del mundo. Podrás sustituir cualquier prueba de Carisma que hagas por un 15 (previo a modificadores). Puedes hacerlo un número de veces igual a tu modificador por Carisma. Recuperas los usos gastados cuando completas un descanso largo.

Una luz cuando todas se apagan

A 20º nivel, cuando tiras iniciativa y no tienes usos del Don del guardián, recuperas un uso.

Manifestaciones de guardián

De las cenizas se subirá un fuego,
y una luz asomará en las sombras.

Los guardianes de la Tierra Media tarde o temprano se encasillan en una de estas tres categorías: consejero, heraldo o frontero. Estas tres manifestaciones de la clase guardián son bastante diferentes, pero todas tratan sobre inspirar y proteger a quienes necesitan ayuda.

Consejero

Tu voz es tu arma. Dispones de los oídos de héroes y señores, y puedes conseguir más susurrando una palabra que desenfundando la espada.

Bonificador por competencia

Cuando eliges esta manifestación a 3er nivel, obtienes competencia con una habilidad de Carisma o Sabiduría a tu elección.

Discurso

También empezando en el 3er nivel, mediante palabras cuidadosamente elegidas y la fuerza de tu personalidad, tienes una capacidad asombrosa para bajar la guardia de enemigos potenciales y hacer que estén más dispuestos a parlamentar que a usar la violencia. Eliges a una criatura que pueda oírte y llevas a cabo una prueba de Carisma con ventaja. Tu contrincante puede llevar a cabo una salvación de Sabiduría. Si tienes éxito, entonces se considera que la criatura te es amistosa.

La habilidad que usas para esta prueba de Carisma depende del tipo de discurso que quieres elaborar: si intentas engañar a tu oponente usas Engaño; si estás usando la fuerza de tus brazos para hacer que tu enemigo se detenga usas Intimidación; si estás intentando convencer a un grupo neutral para que se una a ti usas Persuasión; y si simplemente deseas llamar la atención de tus oponentes durante un rato usas Interpretación. Resumiendo, se puede usar cualquier habilidad de Carisma mientras haya una buena razón.

Una criatura amistosa intentará ayudarte activamente mientras ella o sus aliados no reciban amenazas; ¡cualquier ataque contra ella o sus aliados termina con el discurso, obviamente! Si pides a una criatura amistosa que cometa una Fechoría, haga algo que le obligaría a desafiar sus órdenes, o a molestar de algún modo a un superior, entonces, a discreción del Maestro del saber, se le permite llevar a cabo otra salvación de Sabiduría.

Bajar la guardia de tus enemigos requiere que pienses rápido y uses tus mejores palabras, algo que es bastante exigente. Cuando has usado este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que has completado un descanso corto.

Consejo valioso

Al llegar al 7º nivel eres especialmente bueno dando consejos. Cuando concedes un dado de Don a una criatura, si lo usa para llevar a cabo una prueba de característica siguiendo tus consejos, además obtiene ventaja en la tirada. De modo alternativo, puedes dar un mal consejo y hacer que la tirada tenga desventaja, pero sólo si la criatura confía en ti y acepta tu consejo al pie de la letra.

Anticipar

A 11º nivel, tus conocimientos y experiencia te proporcionan algo parecido a un sexto sentido a la hora de anticipar lo que podría ir mal. Una vez entre descansos largos, si has pasado al menos media hora considerando un curso de acción, el Maestro del saber te da alguna pista sobre uno o más problemas que podrían ocurrir si lo sigues. Podría tratarse de un diplomático especialmente tozudo, un número insuficiente de tropas para llevar a cabo una tarea, o incluso la falta de resolución de un aliado para seguir con el plan.

Este rasgo no te da acceso a información que no podrías conocer de antemano sin ningún motivo.

Por ejemplo, si tu enemigo ha reforzado sus fuerzas en secreto con mercenarios númenóreanos negros, no tienes acceso a dicha información; no obstante, el Maestro del saber puede informarte de que tu enemigo nunca habría hecho un movimiento contra ti con las fuerzas de que disponía, así que este hecho debe significar que ha cambiado algo, algo que probablemente tendrá impacto en tus propias fuerzas...

Embajador

A 15º nivel ya eres una figura muy respetada. No importa lo hostil que puede ser un enemigo, tu llamada hace que se siente a la mesa de negociación para oír tus peticiones o propuestas. Esto se hará bajo bandera blanca y no habrá engaño en la parte que tu has convocado. Durante este tiempo de negociación (normalmente una hora) tendrás ventaja en cualquier prueba de característica que hagas contra tu enemigo.

Aunque es posible que el enemigo no atienda a tus razones, al menos puedes haber ganado tiempo para prepararte mejor o saber más de tu contrincante. Ten en cuenta que incluso las fuerzas del Señor Oscuro de Mordor atenderán a tu llamada. Aunque pueden elegir pasar la hora de negociación burlándose de ti, sigues pudiendo recabar mucha información entre sus amenazas e insultos.

Solo puedes provocar una audiencia con un enemigo una vez por Fase de aventuras, aunque el Maestro del saber puede quitar esta limitación para tramas especialmente complejas o guerras largas.

Heraldo

Los Heraldos son guerreros además de estudiosos, apoyando una causa que puede motivar a otra gente y luchando por sus creencias. Su propósito es ser testigos de grandes proezas de valor e informar de ello a otra gente, inspirándola a su vez.

Competencias adicionales

Cuando eliges esta manifestación a 3er nivel, obtienes competencia con armadura intermedia, escudos y armas marciales.

Cantos de cacería

Siempre que un Heraldo está presente resuenan las canciones de batalla. También a partir del 3er nivel, puedes gastar uno de tus dados de Don del guardián para dar a todos los aliados situados a menos de 30 pies (*9 m*) un d4 adicional a su siguiente tirada de ataque. De modo alternativo, cualquier criatura que tiene uno de tus dados de Don del guardián puede tirar el dado y añadir el resultado a una tirada de daño por arma que acaba de realizar.

Ataque adicional

Empezando en el 5º nivel, puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que llevas a cabo la acción de Ataque en tu turno.

Romper resolución

A 11º nivel, tu mirada glacial hace que los enemigos menores duden ante tu presencia. Con una acción, puedes intentar causar miedo a una criatura situada a menos de 30 pies (*9 m*) y a la que puedes ver, llevando a cabo una prueba de Carisma (Intimidación) CD 15. La criatura afectada debe superar una salvación de Sabiduría (CD igual al resultado de tu prueba de Carisma) o pasa al estado Asustado. Solo puedes usar esta aptitud una vez y la recuperas tras completar un descanso corto.

Un final digno de ser cantado

A 15º nivel, tus palabras de ánimo ayudan a tus aliados a resistir contra cualquier desafío, incluso si se trata de su última batalla. Con una acción, puedes pronunciar palabras de esperanza y valor que te infunden a ti y a los aliados situados a menos de 30 pies (*9 m*), concediéndoos un bonificador +2 a las tiradas de ataque, una reserva de pg temporales igual a tu nivel de guardián e inmunidad a quedar Asustados. Este efecto dura un número de asaltos igual a tu modificador por Carisma +1 (mínimo 1). Cuando termina esta aptitud, todos los afectados pierden los pg temporales restantes que obtuvieron de ella y sufren un nivel de cansancio. Debes completar un descanso largo en un Santuario antes de usar este rasgo de nuevo.

Frontero

Los fronteros protegen a la gente llana para que pueda seguir con su vida sin la interferencia de los peligros de las tierras salvajes. Recorrer la senda del frontero es estar siempre al borde de las tierras salvajes, patrullando donde los verdes campos sembrados se encuentran con los oscuros bosques. Los fronteros son guardianes incansables, que permanecen en la oscuridad para que otros puedan prosperar en la luz.

Protector

A partir del 3er nivel, cuando eliges esta manifestación, siempre que una criatura a la que puedes ver ataca a un objetivo situado a menos de 5 pies (*1,5 m*) de ti (diferente a ti mismo), puedes usar tu reacción para imponer desventaja a la tirada de ataque.

Guardia permanente

A 7º nivel, puedes usar tu reacción para interponerte ante un ataque que iba dirigido contra otro. Llevas a cabo una salvación de Destreza con una CD igual a la tirada de ataque del enemigo. Si la superas, el ataque se dirige automáticamente hacia ti. Si el aliado al que estás intentando proteger tiene uno de tus dados de Don del guardián, puedes tirar ese dado y añadirlo a tu CA sólo para este ataque.

Una criatura de piedra y acero

A 11º nivel, te has convertido en acero forjado. Obtienes una reserva permanente de pg temporales igual a 12 + tu modificador por Constitución. Esta reserva se rellena tras completar un descanso largo.

Guardia inquebrantable

A partir del 15º nivel, tu habilidad para protegerte a ti mismo y a otra gente llega a su cenit. Puedes usar tu acción para obstaculizar por completo a tus enemigos. Elige a cualquier número de oponentes situados a menos de 10 pies (*3 m*) cuyo total de DG sea igual o inferior a tus propios DG. Durante el siguiente asalto, estos oponentes no tiran sus dados de ataque; todos sus ataques fallan automáticamente. No puedes volver a usar esta aptitud hasta que has completado un descanso corto o largo.

- GUERRERO -

"¡Quedaos! Pues nada tenéis que hacer en el sur". "Tampoco los que os acompañan tienen nada que hacer allí. Os siguen porque no quieren separarse de vos... Porque os aman».

Los Sabios saben que la fuerza es un don peligroso, y siempre que las armas se levantan con rabia suceden hechos terribles. Pero el mundo está al borde de la ruina y quienes son merecedores de desenvainar sus espadas tienen esa tarea, sea cual sea el riesgo.

Has decidido poner tu fuerza al servicio de los demás, dando un paso al frente y uniéndote a la batalla en estas horas oscuras. Eres un guerrero errante, que se ha marchado de su hogar y su tierra para luchar contra el Enemigo. Eres hábil con las artes de la guerra y buscas la gloria en el campo de batalla.

Luchas con disciplina y premeditación, a diferencia del estilo de lucha bárbaro y brutal del vengador, tú eres un soldado entrenado o tienes una actitud fría y controlada. Incluso cuando te enfureces, siempre eliges a tus contrincantes con sabiduría.

Después de todo, hay mucho más en juego que tu propia vida. Si mueres innecesariamente, ¿qué pasará con la causa por la que luchas?

Interpreta a un guerrero si quieres...

- Defender a los Pueblos Libres con la fuerza de las armas
- Vestir armadura pesada y luchar con disciplina y coraje
- Obtener seguidores que siguen tus órdenes o dominar las armas por completo

Rasgos de clase

Como guerrero obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d10 por nivel de guerrero.
Puntos de golpe a 1er nivel: 10 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por nivel de guerrero tras el 1º.

Competencias

Armadura: todas las armaduras, escudos.
Armas: armas sencillas, armas marciales
Herramientas: ninguna
Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución
Habilidades: elige dos entre Acrobacias, Historia, Intimidación, Percepción, Perspicacia, Supervivencia, Tradiciones y Trato con animales.

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo adicional, además del que te proporciona tu Nivel de vida.

Pobre o frugal: un coselete de cuero, un arma marcial y un escudo.
Marcial: un coselete de mallas, un arma marcial, un escudo, un arco corto con un carcaj de 20 flechas.
Próspera: una cota de anillas, un arma marcial, un escudo, un arco corto o gran arco con un carcaj de 20 flechas. .
Rica: una cota de mallas pesada, un arma marcial, un escudo, un arco corto o gran arco con un carcaj de 20 flechas.

Debilidad ante la Sombra

Atracción del poder

El guerrero

Nivel	Bonif. por competencia	Rasgos
1	+2	Estilo de lucha, Nuevas energías
2	+2	Oleada de acción (un uso)
3	+2	Rasgo del arquetipo Marcial
4	+2	Mejora del personaje
5	+3	Ataque adicional
6	+3	Mejora del personaje
7	+3	Rasgo del arquetipo Marcial
8	+3	Mejora del personaje
9	+4	Defensor de los caídos
10	+4	Rasgo del arquetipo Marcial
11	+4	Ataque adicional (2)
12	+4	Mejora del personaje
13	+5	Indomable (un uso)
14	+5	Mejora del personaje
15	+5	Rasgo del arquetipo Marcial, Indomable (dos usos)
16	+5	Mejora del personaje
17	+6	Oleada de acción (dos usos), Indomable (tres usos)
18	+6	Rasgo del arquetipo Marcial
19	+6	Mejora del personaje
20	+6	Ataque adicional (3)

Estilo de lucha

Adoptas un estilo de lucha concreto como especialidad. Elige una de las opciones siguientes. No puedes elegir un Estilo de lucha más de una vez, incluso si más adelante se te da la oportunidad de nuevo.

Tiro con arco
Obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque que llevas a cabo con armas a distancia.

Defensa
Mientras vistes armadura, obtienes un bonificador +1 a la CA.

Duelista
Cuando empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ninguna otra arma, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño con dicha arma.

Combate con armas grandes
Cuando sacas un 1 ó un 2 en un dado de daño para un ataque que llevas a cabo con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas a dos manos, puedes volver a tirar el dado y debes usar el nuevo resultado, incluso si es un 1 ó un 2. El arma debe tener la propiedad A dos manos o Versátil para que obtengas este beneficio.

Protección
Cuando una criatura a la que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y que está situado a menos de 5 pies (*1,5 m*) de ti, puedes usar tu reacción para imponer desventaja en la tirada de ataque. Debes estar usando un escudo.

Combate con dos armas
Cuando luchas con dos armas puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

Nuevas energías

Tienes una reserva de energía limitada a la que puedes recurrir para evitar el daño. En tu turno, puedes usar una acción gratuita para recuperar una cantidad de pg igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta aptitud.

Oleada de acción

A partir del 2º nivel, puedes superar tus límites habituales durante un corto espacio de tiempo. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción adicional además de tu acción estándar y una posible acción gratuita. De modo alternativo, si

gastas inspiración, puedes dar tu Oleada de acción a un aliado cercano con una reacción. El aliado debe usar la Oleada de acción inmediatamente.

Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta aptitud.

A partir del 17º nivel, puedes usar dos veces esta aptitud antes de volver a descansar, pero sólo una vez por turno.

Arquetipo marcial

A 3er nivel, eliges un arquetipo que te esfuerzas por emular en tu estilo y técnicas de combate. Elige caballero o maestro de armas (ambos descritos al final de la clase).

El arquetipo que eliges te concede rasgos a 3er nivel, y de nuevo a 7º, 10º, 15º y 18º nivel.

Mejora del personaje

Cuando llegas al 4º nivel, y de nuevo a 6º, 8º, 12º, 14º y 19º nivel, puedes incrementar en 2 puntos una puntuación de característica de tu elección, o puedes incrementar en 1 punto dos puntuaciones de característica de tu elección o puedes adquirir una Virtud cultural o abierta. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

Empezando en el 5º nivel, puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que llevas a cabo la acción de Ataque en tu turno. El número de ataques se incrementa a tres cuando llegas al 11º nivel en esta clase y a cuatro cuando llegas al 20º nivel en esta clase.

Defensor de los caídos

A 9º nivel, si un aliado queda reducido a 1/5 o menos de sus pg máximos, puedes Correr como acción gratuita si tal acción te acerca a ese aliado herido.

Indomable

A partir del 13º nivel, podrás volver a tirar una salvación que hayas fallado. Si lo haces, debes usar la nueva tirada, y no puedes volver a usar este rasgo hasta que has completado un descanso largo. Puedes usar este rasgo dos veces entre descansos largos a 15º nivel, y tres veces entre descansos largos a partir del 17º nivel.

Arquetipos de guerrero

"Guerra ha de haber mientras tengamos que defendernos de la maldad de un poder destructor que nos devoraría a todos; pero yo no amo la espada porque tiene filo, ni la flecha porque vuela; ni al guerrero porque ha ganado la gloria. Sólo amo lo que ellos defienden".

Un guerrero puede elegir de entre dos arquetipos: el inquebrantable caballero y el mortal maestro de armas.

Caballero

El caballero, dedicado a servir y defender a un señor feudal, interpone su cuerpo entre los violentos y sus protegidos. Es firme y resuelto, y está siempre alerta al peligro y a punto para interceptarlo.

Juramento de defensa

Al elegir este arquetipo en el 3er nivel obtienes la aptitud de nombrar a un Protegido. Al final de un descanso largo puedes nombrar a una persona o lugar y pronunciar un pode-

roso juramento para su protección y defensa. El estado del Protegido permanece hasta que muere, es destruido o lo cambias tras completar un descanso largo. Mientras estás cerca de tu Protegido, obtienes una cantidad de pg igual a tu bonificador por Sabiduría más tus niveles de guerrero. De modo alternativo, tu señor feudal puede asignarte una tarea, en cuyo caso la culminación de esa misión se convierte en tu Protegido, y pierdes los puntos de golpes temporales si, a juicio del Maestro del saber, abandonas tu misión o te desvías de ella.

Si tu Protegido es un lugar, se convierte en un Santuario para ti mientras lo sigue siendo (consulta el capítulo **Fase de comunidad** para conocer más información sobre los Santuarios).

Distinciones de honor

También a 3er nivel, tu fiel servicio se ve reconocido con una distinción de honor. Obtienes otra distinción a 7º, 10º, 15º y 18º nivel.

Puedes elegir de entre las siguientes distinciones.

Recompensa: obtienes una Reliquia cultural de la cultura de tu señor feudal. Puedes obtener esta distinción varias veces.

Inspiración: puedes obtener inspiración gracias a tu Protegido. Cuando has obtenido inspiración de este modo, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

Relatos de juglar: tras completar una tarea para tu señor feudal, puedes declarar que tu hazaña se ha convertido en una canción. En cualquier encuentro social, mejora en un paso la actitud inicial hacia ti (ver la tabla 'Actitudes' en la página 193).

Por ejemplo, si en una cultura se te consideraba un Amigo, ahora en sus salones eres Preferido. Si normalmente se te veía con Recelo, ahora al menos te son Neutrales. Si tu cultura es Desconocida en estas partes, al menos te ven bajo una disposición Neutral.

Puedes adquirir esta distinción varias veces; cada vez mejora las actitudes en un paso.

Por supuesto, si tu tarea insultó o hizo daño a otra cultura, entonces no obtienes beneficios de que haya canciones relatando tales hazañas.

Por ejemplo, si Thranduil envía a uno de sus caballeros a desafiar al mejor arquero de la Ciudad del Lago en un concurso de tiro con arco, y el caballero elfo gana y luego adquiere este beneficio, la noticia sobre su habilidad con el arco haría que tuviera nuevos amigos en todas las culturas excepto en la Ciudad del Lago.

Oficial: cuando adquieres esta distinción obtienes cuatro dados de Mando, que son d6. Un dado de Mando se gasta cuando lo usas. Recuperas todos los dados de Mando cuan-

do completas un descanso corto o largo. Con una acción gratuita, podrás dar un dado de Mando a cualquiera de tus aliados que sirva a tu señor feudal, que se encuentre a menos de 60 pies (*18 m*) y esté en tu línea de visión. Ese aliado podrá tirar su dado de Mando y añadir el número que saque a cualquier prueba de característica, de ataque o de daño.

Sólo los caballeros o soldados de tu señor feudal pueden beneficiarse de esta aptitud. Sólo puedes dar estos dados a compañeros Héroes jugadores si han sido presentados a tu señor feudal y aceptados como aliados de tu causa.

Golpe del caballero: puedes gastar inspiración para golpear con mayor furia, añadiendo 3d6 de daño a tu ataque.

Protector famoso

A 15º nivel, mientras te encuentres a menos de 30 pies (*9 m*) de tu Protegido serás inmune a los estados Hechizado, Asustado y Aturdido. Además, no puedes quedar inconsciente o incapacitado excepto si fallas tres salvaciones contra muerte (momento en el que mueres).

Sacrificio

A 18º nivel, siempre que tu Protegido sufre puntos de daño o es sometido a un estado, si estás a menos de 30 pies (*9 m*) puedes interponerte ante el peligro, sufriendo el daño o el estado en su lugar. Si la fuente del daño o del estado concede una tirada de salvación, se da por sentado que la fallas; no obstante, si es un estado persistente que concede tiradas de salvación, puedes llevarlas a cabo normalmente al principio del asalto tras el que has usado este rasgo.

Maestro de armas

El maestro de armas busca obtener el dominio sobre sí mismo mas que sobre otra gente, especializándose en un estilo de lucha, o a veces en un arma específica, hasta un punto con el que los otros guerreros sólo pueden soñar.

Soltura con un estilo

Cuando eliges este arquetipo en el 3er nivel, eres un enemigo aún más temible con el Estilo de lucha que has elegido. El Estilo de lucha elegido a 1er nivel confiere aptitudes adicionales.

Tiro con arco

Puedes usar tu acción para apuntar. Si atacas con el arco en el turno siguiente, obtienes un bonificador +2 al ataque y no sufres desventaja por atacar a largo alcance.

Defensa

Ignoras la desventaja en las pruebas de Sigilo debidas a tu armadura.

Duelista

Cuando empuñas un arma cuerpo a cuerpo a una mano y ninguna otra arma, puedes sustituir tu bonificador +2 al daño de Duelista por un bonificador de hasta +2 al ataque.

Combate con armas grandes

Tienes ventaja mientras empuñas un arma con los rasgos A dos manos o Versátil si luchas contra una criatura de tu tamaño o inferior.

Protección
Usando una acción gratuita, puedes atacar con el escudo, infligiendo 1d6 + tu modificador por Fuerza puntos de daño si aciertas.

Combate con dos armas
Cuando empuñas dos armas, podrás renunciar a un ataque con cualquiera de ellas para dar desventaja a la tirada de ataque del siguiente oponente que te ataque.

Maestrías

También a 3er nivel, has dominado un arma específica. Obtienes otra maestría a 7º, 10º, 15º y 18º nivel.

Puedes elegir de entre las siguientes maestrías.

Derecho de nacimiento
Has adquirido un arma de buena calidad y largo linaje. Dale un nombre a tu arma. Cuando adquieres por primera vez este arma obtienes ventaja en cualquier prueba de Carisma (Intimidación) o (Persuasión) mientras la transportas. A 3er nivel, el arma concede un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque y daño. A 7º nivel, el arma obtiene una de las cualidades siguientes, y obtiene otra cualidad a 10º y 15º nivel.

- **Equilibrada:** al inicio de tu turno, puedes transferir a tu CA el bonificador al ataque de tu arma. Este bonificador permanece hasta el inicio de tu turno siguiente.
- **Siniestra:** un arma siniestra inflige un impacto crítico con una tirada natural de 19 o 20.
- **Amarga:** ahora el arma concede un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque y daño en vez de +1.
- **Perdurable:** las armas perdurables no pueden romperse por infortunio o por los ataques del enemigo.
- **Infame:** tus enemigos conocen el nombre de tu arma y ésta inocula el miedo en sus corazones. Elige un grupo (dunlendinos, haradrim, aurigas, orcos, troles, arañas, u otro grupo similar); siempre que infliges un impacto crítico con tu arma, todas las criaturas cercanas del grupo elegido deben superar una salvación de Sabiduría (CD 8 + tu bonificador por competencia + o bien tu modificador de Fuerza o de Destreza, lo que creas más adecuado) o quedan Asustadas de tu arma durante el resto de la batalla.
- **Despiadada:** con una tirada natural de 20, este arma inflige +7 de daño.

Fuerza de voluntad
Te has convertido realmente en uno con tu arma, y ésta actúa como una extensión de tu voluntad, que no puede ser negada. Cualquier daño infligido por este arma se considera que es daño radiante, permitiendo sobrepasar cualquier resistencia e inmunidad que normalmente protegerían contra tu tipo de arma.

Miembro de un gremio
Has obtenido la pertenencia a una organización de guerreros, como el Gremio de Arqueros de la Ciudad del Lago o los Arqueros Reales de Valle. La base de esa organización se convierte en un Santuario para ti y para cualquiera de tus compañeros, y la organización te proporcionará ayuda de buena gana para tus empresas en forma de comida, refugio, acceso a campos de entrenamiento y conocimientos, y otros medios que no consistan en ir a la guerra (aunque se les puede convencer para ello).

Letal
Sabes cómo golpear y cómo hacerlo con fuerza. Tus ataques añaden tu bonificador por competencia o tu modificador por característica al daño, lo que sea mayor.

Para obtener esta maestría debes ser de nivel 10º o superior.

Antiguos enemigos
Elige a un contrincante, preferiblemente uno contra el que hayas luchado o que se enfrente a menudo contra tu pueblo. Aprendes el idioma de dicho contrincante y tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño e Intimidación) y Sabiduría (Perspicacia) que están involucradas con él. Cuando luches contra el contrincante que hayas elegido, siempre que tires para daño podrás volver a tirar el daño por arma y usar el resultado que prefieras.

Desafío del maestro de armas
Designa a otro aliado en esta batalla. Mientras el número de enemigos que hayas matado en este encuentro esté en un rango inferior a tres al que haya matado tu aliado designado, los dos obtendréis un bonificador +1 al ataque. Cuando has usado esta aptitud, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

- trotamundos -

"La mayoría de nosotros ha partido hace tiempo, y ahora no hacemos otra cosa que demorarnos un poco antes de cruzar las Grandes Aguas".

Eres capaz de ver las maravillas de los vivos en la Tierra Media, incluso donde la Sombra es más profunda. Cualquier rincón de la tierra es una promesa de secretos por descubrir, y por eso has decidido que cualquier vaguada, cueva y valle fluvial puede convertirse en tu hogar, aunque sea por poco tiempo. Porque cuando llegue la mañana, otro horizonte te mostrará tu nuevo destino.

Algunos trotamundos tienen un propósito para viajar: pueden ser comerciantes, cazadores, montaraces o estar ocupados en alguna otra tarea que los lleva lejos de la tierra donde nacieron. Otros fueron expulsados de su hogar por los orcos o los Dragones, y ahora deben vagar por la Tierra Media y soñar con reclamar lo que antiguamente fue suyo.

Aún otros han caído bajo el hechizo del camino, y sus pies siempre están ansiosos por llevarlos hasta otra aventura.

Interpreta a un trotamundos si quieres...

- Explorar el ancho mundo de la Tierra Media.
- Cazar y destruir a los servidores de la Sombra, sin importar dónde se escondan.
- Guiar a una compañía de aventureros a través de los peligros de las tierras salvajes.

Rasgos de clase

Como trotamundos obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d10 por nivel de trotamundos.
Puntos de golpe a 1er nivel: 10 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de trotamundos tras el 1°.

Competencias

Armadura: armadura ligera, armadura intermedia, escudos
Armas: armas sencillas, armas marciales
Herramientas: ninguna.
Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución.
Habilidades: Supervivencia, más otras tres a elegir de entre Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Tradiciones y Trato con animales.

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo adicional, además del que te proporciona tu Nivel de vida.

Pobre: un coselete de cuero, un arma sencilla, un arco corto o un gran arco con un carcaj de 20 flechas.
Frugal o marcial: una armadura de cuero, un arma marcial, un escudo, y un arco corto o un gran arco con un carcaj de 20 flechas.
Rico o próspero: un coselete de mallas, un arma marcial, un escudo, y un arco corto o un gran arco con un carcaj de 20 flechas.

Debilidad ante la Sombra

Locura del trotamundos

El trotamundos

Nivel	Bonif. por competencia	Rasgos
1	+2	Tierras conocidas, Los caminos de lo salvaje
2	+2	Estilo de lucha, Vigilancia natural
3	+2	Arquetipo de trotamundos, Rumores de la tierra
4	+2	Mejora del personaje
5	+3	Ataque adicional
6	+3	Mejoras de Tierras conocidas y Los caminos de lo salvaje
7	+3	Rasgo del arquetipo de trotamundos
8	+3	Mejora del personaje, Resistencia al veneno
9	+4	Paso sin rastro
10	+4	Esconderse a plena vista, Mejora de Tierras conocidas
11	+4	Rasgo del arquetipo de trotamundos
12	+4	Mejora del personaje
13	+5	Incansable
14	+5	Mejora de Los caminos de lo salvaje, Desvanecerse
15	+5	Rasgo del arquetipo de trotamundos
16	+5	Mejora del personaje
17	+6	Custodia contra la asolación
18	+6	Secretos del viento
19	+6	Mejora del personaje
20	+6	Enemigo mortal

Tierras conocidas

Los largos años pasados vagando por la tierra te han proporcionado grandes conocimientos sobre algunas regiones de la Tierra Media. Conoces el terreno de dichas tierras como la palma de tu mano y tus conocimientos pueden parecer casi antinaturales para cualquier compañero que viaje contigo. A 1er nivel elige 3 regiones + un número de regiones igual a tu modificador por Sabiduría de los mapas de la Tierra Media. Cuando llevas a cabo una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con una tierra que conoces, tu bonificador por competencia se dobla si usas una habilidad en la que tienes competencia.

Cuando viajas por una de tus Tierras conocidas obtienes uno de los beneficios siguientes:

- Si una parte de un viaje pasa a través de una tierra que conoces, la CD de tus pruebas de Acontecimientos personales se reduce en 2.
- Si todo el viaje pasa por tierras que conoces y tú tienes el papel de Guía, reduce en 2 el Índice de peligro del viaje.
- Tienes ventaja cuando llevas a cabo tiradas de salvación de Sabiduría contra la Corrupción causada por las tierras asoladas que conoces.
- No puedes perderte en circunstancias normales.
- Conoces al menos un lugar en cada Tierra conocida en el que puedes completar un descanso largo con seguridad: un asentamiento en el que tienes amigos, quizá, o una cabaña oculta en los bosques, o sencillamente una caverna seca y protegida o un claro secreto.
- Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) y puedes moverte sigilosamente al paso normal.
- Mientras rastreas a otras criaturas, conoces automáticamente su número, su tamaño y cuánto tiempo hace que han pasado por la zona.

A 6º y a 10º nivel eliges un número adicional de Tierras conocidas igual a 1 + tu modificador por Sabiduría, con un mínimo de 1. Con permiso del Maestro del saber, puedes reservar esas Tierras conocidas hasta empezar a explorar áreas nuevas. Una vez elegidas, no pueden cambiarse.

Los caminos de lo salvaje

Tienes mucha experiencia viajando por las tierras salvajes y sobreviviendo a los diferentes peligros que se presentan constantemente.

A 1er nivel, tienes ventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) cuando rastreas a través de las tierras salvajes.

Si eres el Guía de una compañía en un viaje, se considera que adoptas todos los roles de viaje vacantes (haces de Cazador, Batidor y Vigía al mismo tiempo, si nadie más de la compañía está cubriendo un rol determinado).

A 6º nivel, el tiempo que has pasado en las tierras salvajes te ha enseñado que sólo quienes golpean rápido y fuerte viven para luchar otro día. Cuando luchas en las tierras salvajes, tu primer asalto de ataques en cada combate tiene ventaja.

A 14º nivel, ya no se te puede emboscar ni puedes ser sorprendido en las tierras salvajes.

Estilo de lucha

Empezando en el 2º nivel, adoptas un estilo de lucha concreto como especialidad. Elige una de las opciones siguientes. No puedes elegir un Estilo de lucha más de una vez, incluso si más adelante se te da la oportunidad de nuevo.

Tiro con arco

Obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque que llevas a cabo con armas a distancia.

Defensa

Mientras vistes armadura, obtienes un bonificador +1 a la CA.

Duelista

Cuando empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ninguna otra arma, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño con dicha arma.

Combate con dos armas

Cuando luchas con dos armas puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

Vigilancia natural

También a 2º nivel, ya sea viajando, explorando o incluso descansando, has aprendido a prestar atención constante a lo que ves y oyes del mundo a tu alrededor. Cuando estás en las tierras salvajes, tu bonificador por competencia de Percepción se dobla, si tienes competencia con Percepción.

Arquetipo de trotamundos

A 3er nivel, eliges un arquetipo que intentas emular. Elige entre cazador de bestias o cazador de sombras (ambos se describen al final de la clase). Tu elección te concede rasgos a 3er nivel y de nuevo a 7º, 11º y 15º nivel.

Rumores de la tierra

También empezando en el 3er nivel, cuando te tiendes en el suelo con una oreja contra la tierra, puedes descifrar sus sonidos. Puedes oírla gruñir cuando los enemigos la pisan, repetir el eco distante del galope de caballos, o cantar la tonada del discurrir de las aguas revueltas.

Entre descansos largos, llevas a cabo una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Si tienes éxito, el Maestro del saber debe darte una información útil sobre una presa a la que estás persiguiendo o un lugar que estás buscando. Si obtienes un 25 o más como resultado, la información proporcionada puede parecer del todo milagrosa para otra gente.

Mejora del personaje

Cuando llegas al 4º nivel, y de nuevo a 8º, 12º, 16º y 19º nivel, puedes incrementar en 2 una puntuación de característica de tu elección, puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica de tu elección o puedes adquirir una Virtud cultural o abierta. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

Empezando en el 5º nivel, puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que llevas a cabo la acción de Ataque en tu turno.

Resistencia al veneno

A 8º nivel, tu larga exposición a los venenos de las criaturas de las tierras salvajes (¡y a las flechas de ciertos orcos!) te han habituado parcialmente a sus efectos. Obtienes resistencia a todo el daño por veneno.

Paso sin rastro

A partir del 9º nivel, ya no dejas ningún signo de tu paso a través de las tierras salvajes. Ya no se te puede rastrear por ningún medio en las tierras salvajes. Además, puedes cubrir el rastro de un número de compañeros igual a tu modificador por Sabiduría, con un mínimo de 1.

Esconderse a plena vista

A partir del 10º nivel, puedes pasar un minuto creando camuflaje para ti mismo. Generalmente necesitas una capa de viajero y acceso a barro, polvo, plantas y otros materiales

naturales para poder camuflarte. Una vez te has camuflado así, puedes intentar esconderte situándote delante de una superficie sólida, como un árbol o un muro, que sea al menos tan alta y ancha como tú.

Obtienes un bonificador +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) mientras permaneces quieto y sin emprender acciones. Cuando te mueves o emprendes una acción o reacción, debes camuflarte de nuevo para obtener este beneficio.

Incansable
Empezando en el 13º nivel, tus largos viajes a través de las tierras salvajes te han endurecido contra los rigores del viaje. Tus penalizadores por cansancio son siempre 2 niveles menores que tu nivel de cansancio actual. En otras palabras, sufres un -1 a las pruebas de característica y tiradas de ataque sólo cuando alcanzas 3 niveles de cansancio.

Desvanecerse
A partir del 14º nivel, puedes usar la acción Esconderse como acción gratuita en tu turno.

Custodia contra la asolación
A 17º nivel, tu profunda conexión con la tierra salvaje te protege de la corrupción de la Sombra. Reduces en 1 cada día el número de puntos de Sombra que te anotas en áreas Asoladas.

Secretos del viento
A 18º nivel, el mundo natural ya no tiene secretos para ti y el viento susurra en tus oídos todo lo que oye. Una vez por descanso largo puedes llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 para conocer noticias lejanas sobre amigos o enemigos.

Si superas la tirada, conoces lo siguiente sobre aquél de quien quieres saber: exactamente dónde está, hacia dónde se dirige (si está en movimiento), y su estado general (bebiendo alegremente, herido y ansioso, cansado o algo parecido).

Enemigo mortal
A 20º nivel, tu larga lucha contra los terrores que vagan por las tierras salvajes te han hecho terrible en la batalla. Ya no tiras dados de daño para los ataques que aciertas; infligen automáticamente la cantidad de daño máxima del dado.

Arquetipos de trotamundos

De pronto el gran arco de Lorien cantó. La flecha subió silbando, desde la cuerda élfica. Frodo alzó los ojos. Casi encima de él la forma alada retrocedió encogiéndose. Hubo un grito, un graznido ronco, y la sombra cayó del aire, desvaneciéndose en la penumbra de la costa oriental. El cielo era claro otra vez.

El trotamundos de la Tierra Media tiene dos versiones: el cazador de bestias y el cazador de sombras. En estos días oscuros, sólo aquellos trotamundos que pueden defenderse a ellos mismos contra el mal sobreviven en las tierras salvajes.

Cazador de bestias
Puedes rastrear a tu presa a través de muchas millas (*km*) , y abatirla con una flecha bien colocada o con un golpe rápido. Algunos pueblos de la Tierra Media confían en cazadores tanto para su sustento como para su protección; los hombres del Bosque del bosque Negro, por ejemplo, mantienen a raya a las arañas y otros horrores gracias a las flechas de sus cazadores. Otros, como los elfos, cazan por deporte, o por el placer de la persecución; o cazan presas de dos piernas, intrusos o saqueadores de los bosques.

Rastreador
A partir del 3er nivel, doblas tu bonificador por competencia cuando llevas a cabo pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a una criatura. Además, puedes sustituir Supervivencia por Investigación cuando intentas hacer deducciones basadas en huellas, rastros y otros restos físicos.

Disparo rápido
A partir del 7º nivel, si tienes a mano un arma a distancia, podrás llevar a cabo un ataque a distancia antes de que se tire la iniciativa. Esto se aplica incluso si estás sorprendido.

Cazador maestro
A 11º nivel, elige una de las siguientes aptitudes. A 15º nivel, elige otra. No puedes elegir dos veces la misma aptitud.

A la caza
Si pasas un día acechando a un enemigo antes de atacarle, éste sufre 1 nivel de cansancio. Si pasas así tres días, el enemigo sufre otro nivel de cansancio (+2 en total). Si pasas una semana, el enemigo sufre otro nivel de cansancio (+3 en total). Esto se añade a cualquier nivel de cansancio que haya sufrido el enemigo.

Volea
Puedes usar tu acción para llevar a cabo un ataque a distancia contra cualquier número de criaturas situadas a menos de 10 pies (*3 m*) de un punto que puedes ver y que está dentro del alcance de tu arma. Debes tener munición suficiente para todos los objetivos, como es habitual, y llevas a cabo una tirada de ataque independiente para cada objetivo. Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta aptitud.

Bendición del cazador
Recuperas un DG (hasta tu máximo) cuando abates (matas o incapacitas) a una criatura a la que cazabas. Cuando has usado esta aptitud, no puedes recuperar ningún DG de este modo otra vez hasta que completas un descanso largo.

Cazador de sombras

Los corazones solitarios que eligen este arquetipo cazan constantemente a los servidores del Enemigo allá donde se esconden. Dichos trotamundos no tienen ni un minuto de respiro y muy pocas esperanzas de conseguir una victoria final, pero siguen luchando.

Adversario del Enemigo

Empezando en el 3er nivel, cuando eliges este arquetipo, todos tus ataques contra los servidores del Enemigo infligen +2 al daño. Tales servidores son orcos, trasgos, arañas, troles, muchos hombres malignos y cualquier otra criatura que sirva voluntariamente al Señor de Mordor.

Además, obtienes competencia con la habilidad Saber de la Sombra.

Venganza

A partir del 7º nivel, siempre que un servidor del Enemigo te acierta al atacarte, puedes llevar a cabo un ataque contra él como reacción.

Asesino de sombras

A 11º nivel, elige uno de los rasgos siguientes:

Perdición
Una vez por turno, cuando aciertas a un servidor del Enemigo con un ataque, puedes infligir 1d8 de daño radiante adicional. Además, si usas una antorcha encendida contra muertos vivientes u otros espíritus malignos, tus ataques infligen 1d12 de daño radiante en vez del daño normal de la antorcha.

Ataque de torbellino
Puedes usar tu acción para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier número de criaturas situadas a menos de 5 pies (*1,5 m*) de ti, con una tirada independiente para cada objetivo.

Defensa contra la Sombra

A 15º nivel, obtienes uno de los siguientes rasgos a tu elección.

Resistir contra la marea
Cuando una criatura hostil falle en un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, podrás usar tu reacción para obligarla a repetir el mismo ataque contra otra criatura (que no sea ella misma) a tu elección.

Voluntad inquebrantable
No se te puede intimidar ni asustar de ningún modo y eres totalmente inmune a todas las fuentes de miedo sobrenatural.

Esquiva asombrosa
Cuando un atacante al que ves te acierta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir el daño del ataque contra ti a la mitad.

- Vengador -

"¡Llegará el día en que perecerán, y entonces volveré!"

Quizá tu familia o tú sufristeis una pérdida terrible a manos de otros y te convertiste en vengador para encargarte de quien te agravió. Quizá una rabia terrible arde en tu alma y tuviste que dejar atrás una vida que ya no eras capaz de disfrutar. O quizá eres el descendiente de un pueblo guerrero, nacido para la silla o la espada.

Quizá. Posibilidades. Ya tienes suficientes. En la batalla hay certeza, y es en esa batalla en la que te encuentras como en casa. Los vengadores son luchadores sin igual, jinetes y bersérkers con fuego en las venas.

Interpreta a un vengador si quieres...

- Apartar de tu camino a los lobos y los trasgos como si carecieran de sustancia.
- Vengarte del Enemigo por las muchas injusticias infligidas contra tu pueblo.
- Luchar solo o a la vanguardia de una compañía de guerreros.

Rasgos de clase

Como vengador obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d12 por nivel de vengador
Puntos de golpe a 1er nivel: 12 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d12 (o 7) + tu modificador por Constitución por nivel de vengador tras el 1º

Competencias

Armadura: armadura ligera, armadura intermedia, escudos
Armas: armas sencillas, armas marciales
Herramientas: ninguna
Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución
Habilidades: elige dos de entre Trato con animales, Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción y Supervivencia

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo adicional, además del que te proporciona tu Nivel de vida.
Frugal: un gran hacha y una armadura de pieles.
Pobre: cualquier arma marcial y una armadura de pieles, una lanza, dos hachas de mano.
Marcial, Próspero o Rico: cualquier arma marcial y un coselete de malla, una lanza, dos hachas de mano.

El vengador

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos	Furias	Daño de furia
1	+2	Furia de batalla, Defensa sin armadura	2	+2
2	+2	Ataque temerario, Sentidos en guardia	2	+2
3	+2	Senda de vengador	3	+2
4	+2	Mejora del personaje	3	+2
5	+3	Ataque adicional, Movimiento rápido	3	+2
6	+3	Rasgo de la senda	4	+2
7	+3	Bruma negra	4	+2
8	+3	Mejora del personaje	4	+2
9	+4	Herida mortal (1 dado)	4	+3
10	+4	Rasgo de la senda	4	+3
11	+4	Atravesado por muchas flechas	4	+3
12	+4	Mejora del personaje	5	+3
13	+5	Herida mortal (2 dados)	5	+3
14	+5	Rasgo de la senda	5	+3
15	+5	Allí batió a los enemigos	5	+3
16	+5	Mejora del personaje	5	+4
17	+6	Herida mortal (3 dados)	6	+4
18	+6	Poder indomable	6	+4
19	+6	Mejora del personaje	6	+4
20	+6	Mayor fuerza que cualquier mano	Ilimitadas	+4

Debilidad ante la Sombra

Maldición de la venganza

Furia de batalla

En batalla luchas con una furia ardiente o con una precisión fría y mortal. Sea cual sea el tipo de rabia que te afecta, en tu turno puedes entrar en Furia de batalla como acción gratuita. Mientras estás en Furia, obtienes los siguientes beneficios si no vistes armadura pesada:

- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando llevas a cabo un ataque con armas cuerpo a cuerpo usando la fuerza, obtienes un bonificador a la tirada de daño que se incrementa a medida que adquieres niveles de vengador, tal como se muestra en la columna Daño de Furia de la tabla del vengador.
- Obtienes resistencia al daño cortante, contundente y perforante.

Tu Furia de batalla dura 1 minuto. Termina antes si quedas inconsciente o si tu turno finaliza y no has atacado a una criatura hostil desde tu último turno o sufrido algún daño desde entonces.

También puedes terminar la Furia de batalla en tu turno con una acción gratuita. Cuando has usado este rasgo el número de veces que se muestra según tu nivel en la columna de Furia de la tabla del vengador, debes completar un descanso largo antes de volver a entrar de nuevo en Furia de batalla.

Defensa sin armadura

Mientras no vistes ninguna armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Puedes usar un escudo (pero no un escudo pavés) y seguir obteniendo este beneficio.

Ataque temerario

Empezando a 2º nivel, puedes dejar de lado toda preocupación por la defensa para atacar con una feroz desesperación. Cuando llevas a cabo el primer ataque en tu turno, puedes decidir si atacas temerariamente. Hacerlo te da en este turno ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo que usan la Fuerza, pero las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja hasta tu turno siguiente.

Sentidos en guardia

A 2º nivel, empiezas a notar si hay peligro cerca. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) cuando intentas detectar enemigos cercanos o emboscadas. Para obtener este beneficio no puedes estar cegado, ensordecido o incapacitado.

Senda del vengador

A 3er nivel, eliges una senda que modela la naturaleza de tu Furia de batalla. Elige la senda del jinete o la del mataenemigos (ambas se describen al final de la clase).

Tu elección te concede rasgos a 3er nivel, y de nuevo a 6º, 10º y 14º nivel.

Mejora del personaje

Cuando llegas al 4º nivel, y de nuevo a 8º, 12º, 16º y 19º nivel, puedes incrementar en 2 una puntuación de característica a tu elección, o puedes incrementar en 1 dos puntuaciones de característica a tu elección o puedes adquirir una Virtud cultural o abierta. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

Empezando en el 5º nivel, puedes atacar dos veces en lugar de una, siempre que llevas a cabo la acción de Ataque en tu turno.

Movimiento rápido

Empezando a 5º nivel, tu Velocidad se incrementa en 10 pies (*3 m*) mientras no estás vistiendo armadura pesada.

Bruma negra

En el 7º nivel, tus instintos están tan aguzados que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si te sorprenden al inicio del combate y no quedas incapacitado, puedes actuar normalmente en tu primer turno, pero sólo si entras en Furia de batalla antes de hacer nada más en ese turno.

Herida mortal

Empezando en el 9º nivel, puedes tirar un dado de daño por arma adicional cuando determinas el daño adicional de un impacto crítico con un ataque cuerpo a cuerpo. Esto se incrementa a dos dados adicionales a 13º nivel y tres dados adicionales a 17º nivel.

Atravesado por muchas flechas

Empezando a 11º nivel, puedes seguir luchando a pesar de sufrir heridas graves. Si caes a 0 pg mientras estás en Furia de batalla (o si te queda algún uso de Furia de batalla) y no mueres directamente, puedes llevar a cabo una tirada de salvación de Constitución CD 10.

Si tienes éxito, sólo caes a 1 pg (y entras en Furia de batalla si no lo habías hecho ya). Cada vez que usas este rasgo tras la primera vez, la CD se incrementa en 5. Cuando completas un descanso corto o largo, la CD vuelve a ser 10.

Allí batió a los enemigos

Empezando en el 15º nivel, tu Furia de batalla es tan ardiente que sólo termina si quedas inconsciente o si tú eliges terminarla.

Poder indomable

A 18º nivel, si el resultado total de una prueba de Fuerza que llevas a cabo es menor que tu puntuación de Fuerza, puedes usar tu puntuación de Fuerza en lugar del total.

Mayor fuerza que cualquier mano

A 20º nivel, la ira que has abrazado te cambia para siempre. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución se incrementan en 4. Tu máximo para dichas puntuaciones ahora es de 24.

Sendas de vengador

Quedó un instante en suspenso, como un hombre herido en el corazón por una flecha en la mitad de un grito. Una palidez cadavérica le cubrió el rostro, y una furia mortal se alzó en él, y por un momento no pudo decir nada. Parecía que había perdido la razón.

"¡Éowyn, Éowyn!", gritó al fin. "¡Éowyn! ¿Como llegaste aquí? ¿Qué locura es ésta, qué artificio diabólico? ¡Muerte, muerte, muerte! ¡Que la muerte nos lleve a todos!".

El vengador no elige un sendero conscientemente; es una decisión instintiva, o un destino predeterminado fuera de los círculos del mundo.

Jinete

Aunque los rohirrim son los jinetes más famosos de los Pueblos Libres, no son los únicos que luchan a lomos de caballos. La carga de un vengador a caballo es tan terrible y gloriosa como el propio amanecer, y el sonido de su cuerno resuena desde las montañas hasta el mar

Combate montado

Empezando en el 3er nivel, si vas montado infliges 1d4 de daño adicional cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo a un enemigo Mediano o Pequeño que va a pie. Si utilizas la acción Correr puedes llevar a cabo un ataque con una acción gratuita.

Lanza poderosa

A 6º nivel, cuando arrojas tu lanza con ventaja, infliges automáticamente el daño máximo en vez de tirar los dados. Si vas a caballo, no tienes desventaja cuando arrojas tu lanza a largo alcance.

Presencia intimidante

Empezando en el 10º nivel, cuando vas a caballo, puedes usar tu acción para asustar a alguien con tu mirada furiosa. Cuando lo haces, elige una criatura situada a menos de 30 pies (*9 m*) a la que puedes ver. Si la criatura puede verte u oírte, debe superar una salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma) o queda Asustada hasta el final de tu siguiente turno.

En los turnos siguientes, puedes usar tu acción para alargar la duración de este efecto sobre la criatura Asustada hasta el final de tu siguiente turno. El efecto termina si la criatura finaliza su turno fuera de tu línea de visión o a más de 60 pies (*18 m*) de ti. Si la criatura supera su tirada de salvación, no puedes usar éste rasgo sobre dicha criatura de nuevo hasta que has completado un descanso largo.

Si Corres en combate, puedes usar Presencia intimidante como acción gratuita.

Ten en cuenta que usar Presencia intimidante no suele contar como una Fechoría, aunque el Maestro del saber puede decidir lo contrario si el vengador abusa de su influencia amenazadora para amedrentar a gente inocente sin causa justificada.

Cuernos soplando salvajemente

A 14º nivel, puedes inspirar a tus aliados. Como acción gratuita, puedes soplar tu cuerno o lanzar un grito de batalla. Si lo haces, un número de aliados igual a 1 + tu modificador por Carisma obtiene los beneficios de tu rasgo Ataque temerario. Si un aliado lleva a cabo un Ataque temerario, puede añadir tu bonificador al Daño por Furia a sus tiradas de daño.

Mataenemigos

Los vengadores que siguen la senda del mataenemigos se adentran hasta el centro de la batalla, sin prestar atención a los insignificantes golpes de sus enemigos. Tales vengadores son casi imparables, y su furia aumenta su poder hasta el punto de que pueden matar a guerreros menores sólo de un puñetazo.

Furia con armadura

Empezando cuando eliges este sendero a 3er nivel, obtienes todos los beneficios de tu Furia de batalla mientras vistes armadura pesada. Además, si no la tienes ya, también obtienes competencia con armadura pesada.

Atado y encadenado

Empezando en el 6º nivel, tu armadura ya no es ningún impedimento para ti. Añades todo tu modificador por Destreza como bonificador a la CA, sea cual sea el tipo de armadura que vistes. Ya no estás sujeto a la desventaja en el sigilo cuando vistes armadura intermedia.

Mano de hierro

A partir del 10º nivel, la furia te corre por los brazos. Ahora tus manos cuentan como armas cuerpo a cuerpo marciales. Cuando entras en furia de batalla, causan un daño base contundente de 1d4 y consiguen un crítico con una tirada de 19-20.

Si estás luchando con un arma cuerpo a cuerpo que no son tus manos, obtienes inmediatamente un ataque sin armas adicional si fallas con tu ataque habitual, que cuenta como una acción gratuita.

Lanzas rotas y escudos destrozados

Empezando a 14º nivel, puedes elegir canalizar toda tu furia en un único golpe devastador. Puedes elegir una de las opciones siguientes:

- Consigues un impacto crítico automáticamente en combate cuerpo a cuerpo con cualquier arma cuerpo a cuerpo que no es tu puño. Tras determinar el daño, tu arma queda completamente destruida en el ataque y no puede volverse a usar (algunas armas antiguas, a menudo mágicas, no pueden romperse, pero pueden sufrir el daño suficiente para que deban repararse tras usarla así). Las criaturas que son inmunes a los impactos críticos sufren todo el daño de este ataque.

- Destruyes automáticamente el escudo de un oponente en lugar de llevar a cabo un ataque, partiéndolo por la mitad o rompiéndolo de un fuerte golpe. Algunos escudos, a menudo forjados por el Pueblo de Durin hace mucho tiempo, no pueden romperse de este modo, en cuyo caso el oponente sufre daño como si hubiera sido golpeado.

Cuando has usado esta aptitud, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

A 17º nivel, esta aptitud puede usarse dos veces entre descansos largos.

Virtudes

Luchamos por el Camino Oriental hasta el viejo Fornost. Había una cantidad de orcos que no habíamos visto en muchos años, armados y pertrechados para la guerra. Cayeron sobre nosotros sin previo aviso y nos tomaron por sorpresa. Era extraño que fueran tan atrevidos. Ganamos, pero a un gran coste y la lucha fue feroz. Estoy gravemente herido, y temo que si no fuera por lo que queda de mi antigua sangre, también me habría unido a los caídos. De algún modo conseguí permanecer en pie, espada en mano. Gilraen también está herida, pero tenemos que agradecerle que nos avisara. Todavía tiene los dones de la antigüedad y puede ver mejor que nosotros.

Estoy cansado, hermano. Pero en este día, al menos, hemos ganado. Apresúrate a unirte a nosotros, necesitamos tu ayuda y el tiempo se acaba.

- Virtudes -

"Pero yo digo: que el labrador empuje el arado, pero elige una nutria para nadar, y para correr levemente sobre la hierba y las hojas, o sobre la nieve... un elfo".

Las virtudes son dones y talentos especiales, habitualmente asociados a una cultura concreta. Todos los miembros de una cultura humana empiezan con una virtud: elige una de la lista relacionada con la cultura de tu personaje, o de la lista de Virtudes abiertas, que están disponibles para todas las culturas. Los elfos, enanos y hobbits no reciben ninguna Virtud inicial.

Todos los Héroes jugadores pueden elegir otra virtud en vez de mejorar sus puntuaciones de característica a 4º, 8º, 12, 16 y 19º nivel.

Virtudes abiertas

Cualquier cultura puede elegir las Virtudes abiertas.

Mano imperturbable

Prerrequisito: 8º nivel o superior

Cuando lanzas un arma o curvas tu arco, tu mano es firme y tienes gran puntería.

Aumenta en la mitad de tu bonificador por competencia, (redondeado hacia arriba) el daño de todos tus ataques a distancia con los que aciertas.

Mano temible

Prerrequisito: 8º nivel o superior

Has aprendido a aplicar toda tu fuerza en tus golpes cuando luchas cuerpo a cuerpo.

Eleva en la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba) el daño de todos tus ataques cuerpo a cuerpo en los que aciertas.

Pericia

Has practicado con una habilidad hasta que se ha convertido en tan natural para ti como respirar.

Elige una habilidad con la que tienes competencia. Dobla tu bonificador por competencia en las pruebas de característica con la habilidad elegida.

Recio

Desciendes de un recio linaje y te recuperas mucho más rápido que la mayoría.

Puedes volver a tirar los DG que gastes durante los descansos cortos y aplicar el resultado más alto.

Reliquia cultural

Prerrequisito: 4º nivel o superior

Tus obras en favor de tu pueblo no han pasado desapercibidas; se te entrega un objeto a tu elección de la lista de las Reliquias culturales de tu gente (ver la lista que empieza en la página 156). Si se pierden o se rompen, las reliquias culturales pueden sustituirse en los Santuarios. Consulta la Guía

del Maestro del saber para más información sobre los Santuarios.

Virtudes culturales de los beórnidas

Coraza de piel

...nada podía contenerlo, y ningún arma parecía hacerle mella.

Cuenta la leyenda que el propio coraje de un guerrero desviará el acero y el hierro mejor que el trabajo del martillo del herrero.

Así, mientras no vistes ningún tipo de armadura, tienes resistencia al daño perforante no mágico.

Gran fuerza

Cerca, de pie, los esperaba un hombre enorme de barba espesa y pelinegro, con brazos y piernas desnudos, de músculos abultados.

Incrementa en 1 tu puntuación de Fuerza. Mientras puedas moverte con libertad durante un combate, podrás aprovecharte de tu gran fuerza y agilidad.

Si usas las reglas opcionales de carga puedes tratar tu carga como si fuera inferior en un paso. Por ejemplo, si vas muy cargado, sólo te considera cargado.

Hermanos de los osos

"Una vez, de noche, lo vi sentado sólo sobre la Carroca mirando cómo la luna se hundía detrás de las Montañas Nubladas, y lo oí gruñir en la lengua de los osos..."

Beorn te ha enseñado a escuchar la llamada de una antigua herencia animal. Cuando la luna está en el cielo y el mundo se revela por completo bajo un brillo plateado, ningún sonido escapa a tus oídos, ya que la noche te habla en el idioma de las tierras salvajes.

Desde ese momento tu vista y tu oído mejoran ostensiblemente durante la noche, y te permiten ver u oír mejor que bajo la luz del sol, y hasta una mayor distancia. Por la noche, tienes ventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Percepción), se te considera competente con la habilidad Percepción y añades el doble de tu bonificador por Competencia a las pruebas, en vez de tu bonificador normal por competencia.

Nocturno

Cuando la luz iba desvaneciéndose, Bilbo pensó que a lo lejos, a la derecha o a la izquierda, veía la ensombrecida figura de un gran oso que marchaba en la misma dirección.

Por la noche puedes deslizarte a un estado semionírico, y abandonar tu cuerpo en forma espiritual para recorrer rápidamente los senderos hechos por los animales a lo largo y ancho de las Tierras Ásperas.

En ese estado, puedes explorar rápidamente un área que se encuentra a menos de tres días de viaje, hasta que el amanecer te despierta. Aunque no te da todos los detalles, tienes una muy buena idea del terreno circundante y de los lugares donde puede acechar el peligro.

Tu forma espiritual adopta la apariencia de un oso adulto. Es visible para quien está mirando y deja marcas en el suelo. Mientras estás fuera de tu cuerpo, cualquier acción que intentas se resuelve utilizando pruebas de característica como

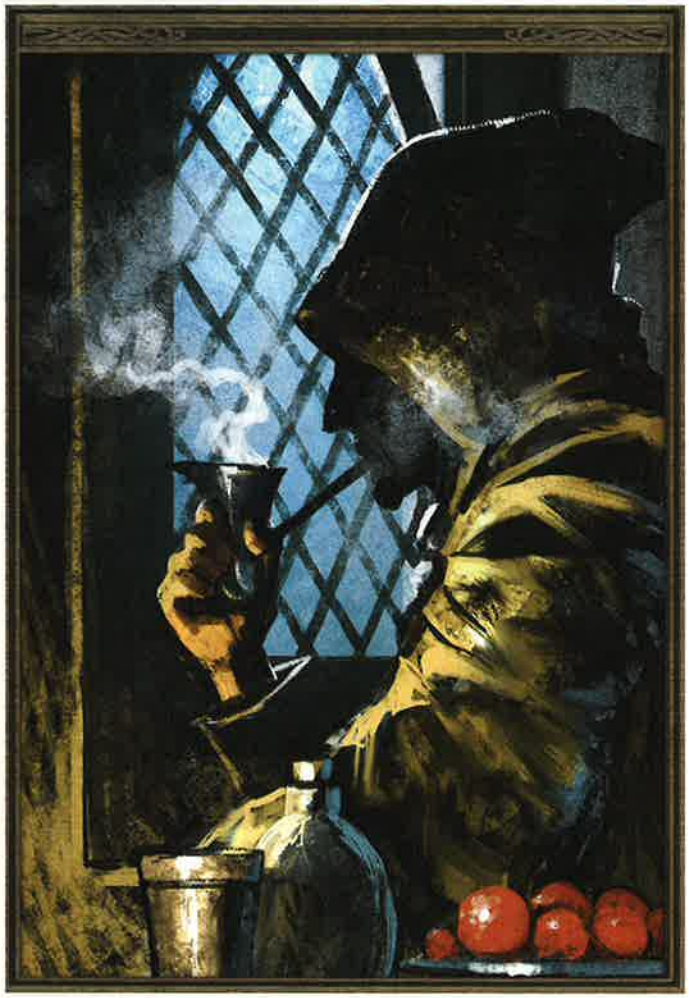
siempre, pero cualquier actividad enérgica que causa pérdida de pg te despierta.

Cualquier daño sufrido mientras viajas en forma espiritual se transfiere a tu cuerpo en el momento de despertar. Cuando has usado esta aptitud, no puedes volver a hacerlo hasta que completas un descanso largo.

Pasteles de miel horneados dos veces

La receta era uno de sus secretos, pero tenían miel como casi todas las comidas de Beorn...

Los pasteles de miel de los beórnidas son una leyenda entre los viajeros. Puedes caminar mucho comiendo sólo un poquito, y son mucho más sabrosos que el *cram*, el pan del camino que hacen los hombres de Valle para sus viajes por las tierras salvajes. Te han enseñado el secreto de hornear dichos pasteles, y puedes prepararlos para el consumo de todos los miembros de tu compañía.



Estando de viaje, los compañeros que viajan contigo y tú mismo os podréis quitar el primer nivel de cansancio que se os imponga.

Virtudes culturales de los dúnedain

Guardianes intrépidos

"...cuando unas criaturas sombrías vienen de las lomas deshabitadas, o se arrastran en unos bosques que no conocen el sol, huyen de nosotros".

Te has criado en una tierra salpicada de ruinas solitarias y túmulos funerarios. Has oído a los muertos suspirar con voz fría desde los túmulos, mientras luces fantasmales bailaban en las colinas hechizadas. Hay pocos hombres mortales que sepan más sobre los espíritus malignos o los teman menos que tú...

Cuando eliges por primera vez esta virtud aprendes a Ver lo invisible. Luego puedes reforzar tu espíritu con Fuerza de voluntad, aprendiéndola como una empresa durante una Fase de comunidad. Finalmente, alcanzas la categoría de un verdadero Azote de espectros, entrenándote como una empresa durante una Fase de comunidad posterior.

Ver lo invisible

Se dice que los sabios elfos pueden percibir sombras y espectros que son invisibles para los ojos de los mortales. Te han enseñado a reconocer las señales que revelan el paso de un espíritu sin descanso. Eres consciente automáticamente de la presencia o la proximidad de fantasmas, sombras y espectros de todo tipo. Superar una prueba de Inteligencia (Saber) CD 15 te proporciona información adicional sobre la naturaleza de la presencia.

Fuerza de voluntad

En momentos de temor, tu voluntad puede fortalecerte el corazón y eres capaz de soportar el gran terror que despiertan en los mortales todos los habitantes del mundo invisible.

Cuando una criatura muerta viviente te obliga a llevar a cabo una salvación de Sabiduría contra Corrupción o cualquier otro efecto que puede causar el estado Asustado, puedes añadir tu bonificador por competencia a la tirada. Si sacas un 19 o un 20 para superar la salvación, puedes permitir que un número de compañeros igual a tu modificador por Sabiduría supere sus propias salvaciones automáticamente.

Perdición de espectros

Durante los largos siglos de lucha secreta, las cosas que se ocultan entre las ruinas de Arnor han aprendido a temer a los terribles dúnedain. Todos tus ataques causan +2 de daño a las criaturas muertas vivientes que pueden ser afectadas por tus armas.

Más duro que el acero

Se incorporó, y de pronto pareció más alto. Le brillaba una luz en los ojos, penetrante e imperatoria.

Puedes resistir la corrupción de la Sombra mejor que muchos otros, ya que tu espíritu es decidido y no es fácil superar a tu mente. Eleva en 1 punto tu puntuación de Sabiduría. Tienes ventaja en las salvaciones de Sabiduría contra la Corrupción.

Realeza revelada

Aragorn echó atrás la capa. La vaina élfica centelleó, y la hoja brillante de Andúril resplandeció con una llama súbita. "¡Elendil!" gritó.

Solo dúnedain del Norte.

Los montaraces del Norte pertenecen a un linaje de reyes, pero han aprendido a ocultarse de sus enemigos en los años posteriores a su reinado. En el caso que reveles tu herencia, tu noble porte hará que tus enemigos se detengan, y que tus aliados dejen atrás sus dudas.

Puedes usar una acción gratuita para revelarte en la batalla, como lanzar un grito de batalla ancestral, o desenvainar un arma de antiguo linaje o mostrar un blasón o escudo de armas durante un encuentro con alguien.

Tus aliados situados a menos de 10 pies (*3 m*) recuperan 1d6 + tu modificador por Carisma en pg. Los enemigos situados a menos de 10 pies (*3 m*) deben llevar a cabo una salvación de Sabiduría contra una CD igual a 15 + tu modificador por Carisma. Si fallan quedan Asustados de ti durante 1 minuto. Mientras está así asustada, una criatura debe gastar su turno intentando moverse tan lejos de ti como puede, y no puede moverse voluntariamente a un espacio situado a menos de 30 pies (*9 m*) de ti. Tampoco puede usar reacciones. Para su acción, sólo puede usar la acción Correr o intentar escapar de un efecto que le impide moverse. Si no tiene ningún lugar a dónde moverse, puede usar la acción Esquivar.

Cuando un enemigo queda Asustado de este modo, posteriormente obtiene la Acción de la Sombra Odio (dúnedain) e intenta atacarte a ti y a tus semejantes en cuanto tiene oportunidad.

En un encuentro social, dándote a conocer, si el individuo con quien hablas respeta de alguna forma el legado de Númenor o a los dúnedain, éste te trata como si fueras Preferido. Además, obtienes un bonificador +2 a las pruebas basadas en el Carisma hasta el final del presente encuentro.

Ambas versiones de esta aptitud pueden usarse una vez cada una durante cada Fase de aventuras.

Vigor del montaraz

"¡Fuerte es la raza de Elendil!"

Los dúnedain han resistido durante mucho tiempo la guerra contra Mordor y las fuerzas del Gran Enemigo. No se cansan con facilidad y soportan las cargas estoicamente. En batalla son contrincantes temibles, a menudo con la capacidad de luchar contra un número abrumador de enemigos y sin hacer caso de heridas horribles.

Cuando un golpe te reduce a 0 pg, pero no te mata directamente, puedes gastar inspiración para recuperar 1 pg, permanecer consciente y seguir llevando a cabo acciones.

Visiones de su linaje

"Y te digo: si cruzas las puertas de Moria, ¡cuidado!"

Los dúnedain siguen teniendo parte del poder para ver el futuro que poseían sus antepasados antes de que su raza menguara. Algunos dúnedain pueden percibir el futuro en sueños y otros atrapan vistazos fugaces de lo que verán sus ojos despiertos.

Eleva en 1 punto tu puntuación de Sabiduría.

Además, una vez por Fase de aventuras, puedes invocar tu poder de Visión gastando inspiración. Cuando ocurre esto, el Maestro del saber debe darte una información relevante relacionada con acontecimientos adversos que pueden ocurrir durante la aventura actual. Raramente puedes predecir exactamente lo que va a ocurrir, pero puedes tener imágenes claras de a dónde debes ir, lugares de los que preocuparse, un vagabundo en quien puedes confiar, etcétera.

Si tal información no está disponible (o si el Maestro del saber prefiere no divulgarla), una vez, antes de que termine la Fase de aventuras actual, puedes elegir tener éxito automáticamente en una tirada de ataque, una tirada de salvación

o una prueba de característica (tu visión te ha llevado a una súbita conclusión o a una comprensión más profunda que te ayuda en un momento clave).

Virtudes culturales de los elfos del Bosque Negro

Magia de los elfos silvanos

Aunque dominaban la magia, andaban siempre con cuidado, aún en aquellos días.

Dominas lo que los mortales podrían llamar 'magia élfica'. La primera vez que seleccionas esta virtud, aprendes a lanzar una Flecha punzante. Después puedes dominar la fabricación de Luces élficas cuando lo eliges como empresa durante una Fase de comunidad. Gastar una tercera, y última, empresa de Fase de comunidad te permite descubrir el secreto del Sueño encantado.

Flecha punzante

Puedes hacer que una flecha parpadee como si estuviera imbuida de fuego mágico, haciendo que su puntería sea certera.

Gasta un DG para llevar a cabo un impacto crítico automático a distancia.

Luces élficas

Sabes cómo hacer que una antorcha o una linterna arda con una llama peculiar, que atrae a todos los mortales que la ven. Gasta inspiración para encender una antorcha o una lámpara. Cualquier criatura capaz de hablar que vea la llama deberá superar una salvación de Sabiduría CD 15, o intentar acercarse a ella por cualquier medio posible.

Puedes apagar la luz a voluntad, incluso a distancia, extinguiendo la llama de forma rápida y silenciosa, o hacer que destelle de repente para confundir a tus enemigos. Los enemigos deben superar una salvación de Sabiduría CD 15 adicional, o tienen desventaja en todo lo que hacen durante el asalto siguiente.

Sueño encantado

Habiendo utilizado una luz élfica para atraer a una víctima desprevenida puedes encantarla para que se duerma.

Puedes apagar la luz élfica cuando alguien entra en la zona iluminada por la misma. La primera criatura con un número de DG igual o inferior al tuyo que falla su salvación de Sabiduría contra la Luz élfica cae inmediatamente en un sueño encantado.

Una criatura que sucumbe a un sueño encantado queda inconsciente al instante y permanece así hasta que pasan 10 minutos, sufre daño, o alguien usa una acción para sacudirla o abofetearla para despertarla.

Los oradores

"Solo oigo el lamento de las piedras, que todavía les lloran: profundamente cavaron en nosotras, bellamente nos trabajaron, altas nos erigieron; pero han desaparecido".

Has aprendido a comunicarte con casi todo, desde cualquier ser vivo, la hierba, la piedra y el agua. Eso significa, por ejemplo, que puedes oír de las piedras de un sendero quién lo pisó recientemente, o cantar para aplacar a un animal inquieto.

Para utilizar este don has de llevar a cabo una prueba de característica apropiada, que dependerá de lo que intentes

hacer, y lo que sea necesitará la aprobación del Maestro del saber, pero aquí tienes algunos ejemplos: interpretar las palabras de las piedras requiere una prueba de Inteligencia (Investigación); refrenar a un caballo asustado requiere una prueba de Carisma (Persuasión); y escuchar la voz de un río requiere una prueba de Sabiduría (Perspicacia).

La mayoría de objetos tiene una inteligencia limitada, si es que tienen alguna, y raramente pueden proporcionar detalles concretos, especialmente porque raramente prestan mucha atención a lo que no les concierne directamente. Del mismo modo, los animales tienen sus propias prioridades, pero contarán la información básica que conozcan.

Ten en cuenta que esta virtud no le da al elfo la capacidad de hablar los diferentes idiomas de los animales, sólo puede comprender lo esencial de lo que intentan transmitirle. Tras usar esta aptitud, debes completar un descanso corto antes de volver a usarla.

Sueños de los Días Antiguos

"...era capaz de dormir, si a eso podía llamarse dormir, descansando la mente en los extraños senderos de los sueños élficos, aun caminando con los ojos abiertos a la luz del mundo".

Has aprendido a recuperarte de los esfuerzos mientras te dedicas a una tarea repetitiva, como andar o remar en un bote. Mientras estás llevando a cabo dicha actividad, puedes gastar DG para sanarte del mismo modo que durante un descanso corto.

Tiro con arco mortal

...sus pequeños cuchillos, (...) hubieran sido inútiles contra las flechas de los elfos, que podían golpear en el ojo de un pájaro en la oscuridad.

La mayoría de los miembros de tu raza tiene un talento natural para dar en el blanco utilizando un arco. Tú pareces tener esa virtud, puesto que tus flechas dan en el blanco con asombrosa precisión.

Cuando llevas a cabo ataques a distancia con un arco corto, no sufres desventaja por el largo alcance, ni por atacar a menos de 5 pies (*1,5 m*).

Perdición de la sombra

Los elfos fueron los primeros en cargar. Tenían por los trasgos un odio amargo y frío.

Tu pueblo ha sufrido terribles pérdidas durante muchas guerras contra la Sombra. Ni siquiera el paso de los siglos puede apagar el amargo odio que tu raza siente por el Enemigo. Cuando luchas en un combate cuerpo a cuerpo contra los servidores de la Sombra (como arañas, orcos, troles y hombres malignos), tienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

Virtudes de los enanos de la Montaña Solitaria

A la manera de Durin

Ese fue el principio de la guerra de los enanos y los orcos, que fue larga y mortal, y se libró casi toda ella en sitios profundos bajo tierra.

Te han enseñado a defenderte mientras luchas bajo la superficie de la tierra. Sabes cómo explotar en tu ventaja los rincones, la oscuridad y otros obstáculos naturales.

Cuando luchas bajo tierra, obtienes un bonificador +1 a tu CA y a las salvaciones de Destreza.

Conjuros rotos

Los enanos echaban hechizos poderosos, mientras las mazas tañían como campanas.

Te han enseñado algunos fragmentos largo tiempo recordados de antiguos conjuros, que mantienen su poder hasta el día de hoy. Algunos requieren que talles o grabes una inscripción rúnica, por lo general en piedra o metal, y a veces en madera. Puedes aprender un total de tres tipos de conjuro: De apertura y cierre, de prohibición y exclusión, y de secreto.

Aprendes un conjuro cuando seleccionas esta virtud por primera vez, y después puedes aprender otro cuando lo eliges como empresa durante una Fase de comunidad.

Conjuros de apertura y cierre

Este fragmento se debe recitar ante un portal o puerta, para cerrarlo mágicamente, o recitarlo al revés para abrirlo si está cerrado. El conjuro no tiene efecto alguno sobre una puerta que ha sido bloqueada por medios mágicos y ahora requiere una palabra en particular para abrirla. Los intentos para derribar la puerta tienen la CD incrementada en 10. El conjuro empieza a funcionar en cuanto has acabado de recitarlo.

Conjuros de prohibición y exclusión

Esta inscripción rúnica se colocaba por lo general en puertas y portales, para proteger una zona de visitantes indeseados. Podrás tallar estos signos en una roca, o en la corteza de un árbol que se halle dentro del perímetro de vuestro campamento, y su poder os despertará al primer signo de peligro. Talla las runas y vete a dormir. Te despertarás inmediatamente si se aproxima cualquier presencia amenazadora a menos de 30 pies (*9 m*) de tu campamento.

Conjuros de secreto

Graba estas runas en una puerta oculta, escondrijo personal o de algún objeto, y sólo será encontrado si alguien lo busca a propósito y con mucho cuidado. Estos signos son invisibles a ojos inexpertos siempre que el poder que hay en ellos siga funcionando, y sólo pueden ser vistos y leídos por alguien cuando el conjuro se ha gastado o roto.

El objeto oculto por el conjuro sólo se puede encontrar con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 30, a menos que el buscador sea un enano (en ese caso la CD es 15).

Cuervos de la montaña

Hubo una gran amistad entre ellos y la gente de Thror...

Te has hecho amigo de un cuervo de la antigua raza que vive alrededor de la Montaña Solitaria. De larga vida y capaces de hablar la lengua común, estos cuervos son inteligentes y a menudo resultan sabios compañeros, ligados a tu estirpe por lazos de antigua amistad.

Muchas veces en el pasado han proporcionado una ayuda muy valiosa reuniendo noticias, o enviando mensajes para tu gente. Si estás en las Tierras Ásperas, tu amigo cuervo nunca está lejos. Puedes hacer sonar un reclamo y llamarle a tu presencia en unos minutos. En cuanto se reúne contigo, puedes darle órdenes.

Por lo general, el cuervo está encantado de complacerte, pero una petición inusual o menos que razonable podría poner a prueba su fidelidad y requerir una prueba de Carisma (Percepción) CD 15. El cuervo no pide nada a cambio, pero peticiones repetidas en un período corto de tiempo podrían hacer que tarde o temprano se sienta con derecho a una compensación (los términos precisos quedan a discreción del Maestro del saber, y podrían conducir a interesantes desarrollos del relato).

El tiempo necesario para que un cuervo complete el recado dependerá de la naturaleza de la acción, de la distancia a recorrer y de la complejidad de la petición. Un cuervo vuela a una velocidad media de unas 30 millas por hora (*48 km/h*), lo suficiente para cruzar toda la anchura del bosque Negro en un día. La siguiente lista muestra algunos de los posibles recados que puedes asignar a tu compañero alado, pero de ninguna forma deberían limitar tu inventiva.

Traer nuevas: un cuervo siempre está informado acerca de los últimos acontecimientos relativos al Yermo, y estará encantado de informar sobre ellos.

Llevar mensajes: el cuervo puede entregar mensajes en cualquier parte de la región, traspasando su contenido a otros de su especie.

Investigar: el cuervo puede ser enviado a recabar información sobre un tema específico, que debe ser algo naturalmente accesible para alguien de su especie.

Llevar comida: un cuervo podría ser persuadido para llevar algo de comida si es capaz de robarla o pedirla prestada de algún lugar que se encuentra a un día o menos de vuelo.

Tieso como un enano

"...aunque siempre fue un enano bastante tieso".

Se dice de los enanos que son testarudos e implacables. Su natural inclinación a perseverar contra todo y contra cualquiera se ve reforzada por la mancha de la Sombra.

Si tu puntuación de Sombra actual es mayor que la mitad de tu puntuación de Sabiduría, obtienes un bonificador +1 a todas las pruebas que no son de combate ni se basan en el Carisma.

Viejos odios

"¡Baruk Khazâd! ¡Khazâd ai-mênu!". Un hacha osciló como un péndulo. Dos orcos cayeron, decapitados.

Cuando te enfrentas a los enemigos más odiados por tu raza notas la fuerza de tus antepasados, muertos por las sucias manos de los orcos, que fluye impetuosamente por tus venas.

Cuando luches contra orcos, trasgos y los de su ralea utilizando armas cuerpo a cuerpo, siempre que tires para daño podrás volver a tirar el daño por arma y usar el resultado que prefieras.

Virtudes culturales de los hobbits de La Comarca

El arte de la desaparición

Hay poca o ninguna magia en ellos, excepto esa común y cotidiana que los ayuda a desaparecer en silencio y rápidamente cuando gente grande y estúpida como vosotros o como yo se acerca sin mirar por dónde va...

Has aprendido a elegir exactamente el momento correcto para zafarte de la atención de otros, anticipando a veces de forma inconsciente el motivo de tu desaparición. Al inicio de un encuentro en el que donde estés entren recién llegados, y si el lugar ofrece siquiera la oportunidad más mínima de ocultarse o salir silenciosamente, podrás gastar inspiración para desaparecer. Podrías desaparecer en un rincón convenientemente sombrío, un matorral espeso, una habitación atestada, una curva cerrada de un pasaje subterráneo o cualquier otro rasgo potencialmente ocultador; la decisión final sobre si tienes o no la oportunidad de ocultarte la tiene el Maestro del saber.

No te hace falta tirada alguna, y se te considera presente en la zona, pero invisible a los ojos de los intrusos. Cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) para encontrarte falla automáticamente.

Si los recién llegados sabían que estabas presente, es como si te hubieras desvanecido en el aire. En cualquier momento puedes revelar dónde estás, saliendo a plena vista de tu escondite.

Buen lanzador

De niño había tirado piedras a todo, hasta que las ardillas, los conejos y aún los pájaros, se apartaban rápidos como el rayo en cuanto lo veían aparecer.

Has pasado gran cantidad de tiempo practicando todo tipo de juegos de lanzamiento y tu puntería es excepcional.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque que llevas a cabo con armas a distancia sencillas.

De fibra dura

...pueden moverse muy en silencio y esconderse con rapidez; se recuperan de un modo maravilloso de caídas y magulladuras...

Tu pequeña estatura oculta una gran resistencia. Cuando recuperas pg, puedes tirar el DG dos veces y sumar el resultado.

Pequeños

Entonces Pippin lanzó una estocada hacia arriba, y la hoja de Oesternesse atravesó la membrana coriácea y penetró en los órganos; y la sangre negra manó a borbotones.

Has aprendido a obtener ventaja en una pelea gracias a ser más bajito que la mayoría de tus oponentes. Cuando te ataca en combate cuerpo a cuerpo una criatura más grande que tú (lo que sucede muy a menudo), puedes usar una acción gratuita para entrar en la misma casilla que tu oponente. Tienes ventaja en tus tiradas de ataque contra dicho oponente, hasta que éste elige dar un paso atrás para atacarte (lo que provoca un ataque de oportunidad).

Valeroso si no queda más remedio

Entonces algo de los Tuk renació en él: y deseó salir y ver las montañas enormes, y oír los pinos y las cascadas, y explorar las cavernas, y llevar una espada en lugar de un bastón.

Uno de los Sabios dijo una vez que para saber lo que hay en un hobbit tienes que ponerle en un aprieto (el problema es que ellos hacen todo lo posible para evitar los aprietos...)

Puedes usar una acción y gastar un DG para endurecer tu espíritu para una batalla. Durante todo el combate siguiente serás inmune al estado Asustado, y no te afectarán los penalizadores derivados de los niveles de cansancio que puedas tener. Debes completar un descanso largo antes de usar de nuevo esta aptitud.

Virtudes culturales de los hombres de Bardo

Derecho de nacimiento

"¡Bardo no se ha perdido!", gritó. "Saltó al agua desde Esgaroth cuando el enemigo fue abatido. ¡Soy Bardo de la línea de Girion; soy el matador del Dragón!".

Antes de la llegada del Dragón, había casas nobles en Valle, con señores famosos que eran valientes y muy difíciles de matar. Eres un descendiente directo de una de esas antiguas e ilustres casas que fueron poderosas en la antigua ciudad de Valle. Obtienes un bonificador +1 a todas las tiradas de salvación de Destreza. Si quedas reducido a 0 pg, pero no mueres inmediatamente, se considera que ya has superado 1 salvación de muerte.

Disparo feroz

El gran arco chasqueó... se hundió la flecha, y allí desapareció, punta, astil y pluma...

Has aprendido a doblar tu arco con tanta ferocidad que puedes oírlo chasquear como un látigo cuando hace volar sus flechas.

Tira tus dados de daño dos veces y utiliza el mejor resultado.

Los hombres del Rey

Pero una compañía de arqueros se mantenía aún firme entre las casas en llamas.

La antigua gloria de las orgullosas huestes de Valle ha sido restablecida por el rey Bardo, y así la disciplina marcial que antaño hizo poderosa a la ciudad vuelve a impartirse a los jóvenes, tanto hombres como mujeres, preparando a la ciudad contra cualquier ataque. Has jurado proteger con tu vida a la ciudad y a su rey, y a cambio recibes entrenamiento

regular por parte de los espadachines y arqueros más expertos del reino.

Elige dos armas de la lista siguiente: espadas anchas, espadas largas, lanzas y grandes arcos. Obtienes competencia con las dos armas que has elegido y un bonificador +1 a las tiradas de ataque que realizas con ellas.

Maestro de la espada

...y junto con ellos llegaron los hombres del Lago armados con largas espadas.

Un guerrero hábil puede usar su espada para desviar golpes que habrían dado en el blanco. Has aprendido a luchar a la defensiva, usando al máximo la ventaja que te concede tu arma.

Cuando luchas con una espada ancha o larga, añades tu bonificador por competencia a la CA.

Malos presagios

"¡Siempre estás anunciando cosas horribles!" dijeron los otros. "¡Cualquier cosa, desde inundaciones a pescado envenenado! Piensa en algo alegre".

Muchos ciudadanos del antiguo Valle descubrieron que habían sido bendecidos (o malditos) con una especie de videncia tras la destrucción de la ciudad por parte de Smaug. Como descendiente de uno de dichos linajes, compartes ese don.

A veces tienes una sensación de premonición que te advierte sobre una catástrofe inminente u otros acontecimientos ominosos. Pero el futuro siempre es incierto y, a veces, lo que prevés no se cumple.

Eleva en 1 punto tu puntuación de Sabiduría. Además, una vez por Fase de aventuras, puedes invocar el poder de los Malos presagios. Cuando ocurre esto, el Maestro del saber debe darte una información relevante relacionada con acontecimientos adversos que pueden ocurrir durante la aventura actual.

Si dicha información no está disponible o si el Maestro del saber prefiere no divulgarla; una vez, antes de que termine la Fase de aventuras actual, puedes elegir entre tener éxito automáticamente en una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica (tu premonición te ha llevado a una súbita conclusión o a una comprensión más profunda que te ayuda en un momento clave).

Tu presagio puede manifestarse de muchas formas: puede ser una visión neblinosa, un sueño recurrente y enigmático o un mensaje críptico que surge de la conversación con un pájaro.

Virtudes culturales de los hombres de Bree

Amigo preguntón

"La bebida, el fuego y los conocidos casuales son bastante agradables, pero, bueno... esto no es La Comarca".

Desde que empezaste tus aventuras, te has dado cuenta de que la costumbre de tu pueblo de tratar con forasteros regularmente puede ayudarte en tus empresas. Has perfeccionado tu aptitud para preguntar sobre los asuntos de los forasteros sin dejar que la curiosidad te quite simpatía, lo que te proporciona muchas oportunidades para saber cosas de quienes se cruzan en tu camino. Y el camino sigue y sigue...

Tienes competencia con Tradiciones y siempre que llevas a cabo una prueba de Inteligencia (Tradiciones), añades el doble de tu bonificador por competencia a la prueba, en vez del bonificador por competencia habitual. Además, la actitud inicial hacia ti de los pueblos de otras culturas se ajusta a Amistoso cuando te relacionas por primera vez con ellos durante un encuentro social.

Bendición del viajero

"Bien, buena suerte en el camino, y buen retorno".

Tus pies se vuelven más ansiosos cuando te diriges a casa. Tienes ventaja en las pruebas de característica cuando viajas a un Santuario en el que eres bienvenido incluso si los acontecimientos anteriores a la Tirada de embarque dicen lo contrario.

La gente grande y la pequeña

En esta época y al Oeste del Mundo había probablemente muchas gentes del exterior que los hobbits de La Comarca no conocían.'

Los hombres y los hobbits viven juntos en Bree, con un acuerdo de convivencia pacífico que no se encuentra en ningún otro lugar del mundo. Por eso conoces tan bien a los hobbits

y sus costumbres, y te llevas de maravilla con ellos. Has descubierto que esta amistad y esta familiaridad, junto con tu alegría natural, pueden ser una bendición cuando viajas en compañía.

Una vez por viaje, puedes devolver un DG (hasta su máximo) a uno de tus compañeros de viaje. Si viajas con un hobbit, además de a ese compañero también puedes devolverle un DG a él (hasta su máximo).

Sin memoria ni cuentos viejos

"Y como la gente de Bree tenía buena memoria, a Frodo le preguntaron muchas veces si había escrito el libro".

Por suerte, muy pocos hombres de Bree tienen 'una memoria que es un baúl de trastos', en la que lo que necesitas siempre está en el fondo. Has averiguado que raramente olvidas una cara, los detalles de una historia, los trazos de un mapa y ni siquiera el tipo de huellas que deja una banda de orcos a la que ya te has enfrentado. Has aprendido a aprovechar esta perspicacia para superar a tus adversarios y a aquellos con quienes te encuentras, y para planear tus viajes con cuidado. Una vez por Fase de aventuras, puedes volver a tirar una prueba de habilidad que hayas fallado.

Valor a la desesperada

"¿Quiere todavía ayudarme?". "Sí, señor", dijo Mantecona, "Más que nunca".

Has vivido siempre al borde de las tierras salvajes, pero las peores noticias que llegaron a Bree en tu tiempo sólo hablaban de bribones o manadas de lobos hambrientos. Ahora que sabes algunas cosas sobre la Sombra del Este, estás seguro de que te enfrentarás a ella si la oscuridad se extiende tan al oeste y amenaza todo lo que amas.

Si estás sólo ante un adversario que tiene un número de DG mayor que tu nivel +3, o formas parte de un grupo que lucha contra un único adversario con unos DG mayores que tu nivel +6, obtienes un bonificador +1 a tu CA. Consulta al Maestro del saber sobre cuándo se puede utilizar este bonificador.

Virtudes culturales de los hombres de Minas Tirith

A la batalla

"¡Gondor!", gritó Boromir, y saltó detrás de Aragorn.

Tu grito de batalla puede oírse fuerte y claro por encima del clamor de la batalla. Tus palabras, sobre la carnicería y el terror de la guerra, inspiran a tus compañeros para que se mantengan firmes ante enemigos terribles.

Si cualquiera de tus aliados situado a menos de 20 pies (*6 m*) falla una salvación contra cualquier efecto que causa un miedo sobrenatural o impone el estado Asustado, puedes gastar un DG para considerar que todos han superado la salvación. No puedes usar esta aptitud si fallaste tu propia tirada de salvación contra lo que sea que ha Asustado a tus aliados.

Capitán de Gondor

"Nuestro valor ha contenido a los bárbaros del Este, y al terror de Morgul..."

Los hombres de Minas Tirith han resistido durante mucho tiempo la guerra contra Mordor y las fuerzas del Enemigo. Ante tales amenazas, tienen las cualidades guerreras en mayor estima que aquellos hombres con diferente dedicación, sus capitanes son quienes reciben los mayores honores, y en la sabiduría de sus decisiones descansa la esperanza de toda la ciudad.

Una vez por batalla, podrás hacer que un aliado acierte automáticamente un ataque que haya fallado.

Guardián de la Torre

"Sin embargo, Maese Peregrin, ser un simple hombre de armas en la Guardia de la Torre de Gondor es considerado digno y honroso en la Ciudad, y en todo el reino se trata con honores a tales hombres".

Has sido asignado al servicio del Señor y senescal de Minas Tirith como guardián de la Ciudadela. Cuando estás en Minas Tirith vistes la librea negra y plateada de la Torre. Esta posición se considera muy digna en la ciudad y en todo el reino de Gondor.

Aprendes una de las aptitudes indicadas de forma gratuita cuando eliges esta virtud por primera vez. Más adelante puedes adquirir otra aptitud durante la Fase de comunidad de Fin de año en Minas Tirith: elige esta actividad como empresa para la fase (puedes adquirir las tres aptitudes en cualquier orden).

Muro de escudos

Mientra tengas al menos a un aliado luchando a tu lado, podrás incrementar en +1 el bonificador a la CA de tu escudo.

Largo alcance

Mientras luchas con cualquier arma marcial que no sea ligera, añades 5 pies (*1,5 m*) a tu alcance.

Rodeado

Eres capaz de resistir ante más enemigos que otros guerreros menores. Durante el combate cuerpo a cuerpo puedes gastar inspiración como reacción cuando te ataca un número de enemigos que os superan por más de dos a uno. Si lo haces puedes añadir tu bonificador por competencia a la CA mientras se mantiene la desventaja y hasta el final del combate.

Largas leguas de peligro

"...he viajado ciento diez días, solo".

Las habilidades marciales de los hombres de Minas Tirith les convierten en trotamundos incansables. Desde las fronteras septentrionales del reino hasta el confín más lejano al sur, los emisarios recorren los caminos construidos por los hombres del Oeste.

Puedes ignorar el primer nivel de cansancio que se te impone. Después, esta aptitud no puede volver a usarse hasta que has completado un descanso largo.

Mirada penetrante

...y detrás de aquella mirada escrutadora brillaba una viva inteligencia.

Se dice que pocos pueden soportar los penetrantes ojos de un hombre de Gondor y que, bajo tal mirada, los secretos ocultos en el corazón de hombres menores a menudo salen a la luz.

La primera vez que te presentas ante alguien como parte de un encuentro social, en vez de llevar a cabo una prueba de

característica usando una habilidad, puedes lanzar una mirada de acero a tu oponente.

Tu objetivo debe llevar a cabo una salvación de Sabiduría contra una CD igual a tu modificador por competencia + tu modificador por Sabiduría. Si falla, tienes cierta idea sobre su razonamiento (si lo expresa), su estado emocional y algo que pesa en sus pensamientos, como algo que le preocupa, o algo que ama u odia. Si tiene éxito, sus pensamientos siguen velados para ti.

Tanto si tienes éxito como si fallas, tu oponente sabe que hay algo raro y se siente incómodo ante tu mirada. Las pruebas de característica sociales contra el objetivo tienen desventaja a partir de ahora.

Además, abusar del conocimiento que intuyes de los pensamientos de otro puede convertirse en una Fechoría si lo usas para herir o influenciar al objetivo de manera injusta.

Mirada penetrante no funciona contra enanos y elfos, ya que los hombres no pueden comprender con facilidad sus pensamientos.

Virtudes culturales de los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas

Canción restañadora de los hombres del Bosque

"Cantan muchas canciones parecidas a las que cantaban los niños de los hombres antes de los Años oscuros"

Esta canción lleva siendo enseñada a los miembros más valiosos de tu clan desde que tu gente descendió por vez primera por las orillas del Gran Río. Su melodía es un eco de canciones élficas de un tiempo de guerra y de armas, y su preciado conocimiento ha sido transmitido con gran cuidado de generación en generación. Cantarla sobre una herida puede reducir la pérdida de sangre de un guerrero de mortal a un mero goteo, permitiendo que fluya de nuevo al corazón.

Cuando completas un descanso corto, puedes cantar esta canción para recuperar un DG + tu modificador por Constitución de daño sin gastar ninguno de tus DG. Gastando inspiración puedes hacer lo mismo para todos los miembros de tu compañía. Tus aliados tiran para recuperar pg en base a su DG y su modificador por Constitución, no el tuyo.

Remedios vegetales

Radagast (...) sabe mucho de hierbas y bestias...

Muchos hombres y bestias evitan el bosque Negro, pero su sombrío dosel sigue siendo adecuado para que crezcan las hierbas. Estás aprendiendo el antiguo oficio de preparar ungüentos y remedios a base de hierbas, gracias a las enseñanzas de los ancianos y de las mujeres sabias de tu poblado. Aprendes a reconocer qué hierbas se pueden considerar Hierbas fragantes. Después se te imparten los secretos de los Remedios contra venenos cuando lo eliges como empresa durante una Fase de comunidad.

Hierbas fragantes

Has desarrollado la costumbre de masticar algunas hierbas y raíces que se dice que devuelven el vigor a una persona.

Mientras estás en una zona salvaje, recoges suficientes hierbas como para que su efecto sea notable.

Ignoras los efectos de un nivel de cansancio; el nivel no desaparece, pero no sufres los penalizadores. Por ejemplo, si tienes tres niveles de cansancio, sólo se te penaliza como si tuvieras dos.

Remedios contra venenos

Puedes encontrar la cantidad necesaria de ingredientes para preparar una bebida que ayuda a una víctima a dominar los efectos del veneno de araña, o para preparar un ungüento que neutraliza la acción del veneno de los orcos cuando se aplica a una herida o una magulladura.

Gasta inspiración y lleva a cabo una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 15 para neutralizar los efectos de un único tipo de veneno en todos los miembros de tu compañía. El mismo preparado concederá ventaja a todas las tiradas de salvación contra veneno durante la hora siguiente a su administración.

Resolución del cazador

Corría siempre delante, guiándolos, infatigable y rápido...

Has aprendido a extraer la fuerza interior del cazador infatigable e implacable.

Puedes usar inspiración para gastar DG y así recuperar pg inmediatamente, incluso durante el combate. Cuando has decidido la cantidad de DG que gastas, esta aptitud no puede volver a usarse hasta que completas un descanso largo.

Sabueso del bosque Negro

"...entraron trotando (...) varios perros grandes, de cuerpo largo y pelambre gris".

A tu gente siempre le ha gustado entrenar sabuesos grandes y de largas mandíbulas, más fuertes que los lobos. Tú has escogido a un perro lobo de las Tierras Ásperas para que te acompañe en tus vagabundeos, y la fidelidad de tu sabueso refuerza tu espíritu.

Eleva en 1 punto tu puntuación de Sabiduría.

Suma tu modificador por competencia a la CA, tiradas de ataque, tiradas de daño, tiradas de salvación y pruebas de habilidad del sabueso. Sus pg son equivalentes a cuatro veces tu nivel. El sabueso se cura usando tus DG. Siempre obedece tus órdenes y se queda a tu lado. En tu turno, puedes usar tu acción para ordenar al sabueso que lleve a cabo una acción de Atacar, Correr, Ayudar, Destrabarse o Esquivar. Si tienes el rasgo Ataque adicional, puedes llevar a cabo un ataque con arma al mismo tiempo que ordenas a tu sabueso que ataque.

El entrenamiento de un sabueso del bosque Negro es una empresa en sí misma; las enseñanzas de Radagast han convertido este oficio en un arte. Cuando eliges por primera vez esta virtud, tu sabueso aprende a ayudarte en una habilidad, tal y como se describe a continuación en Apoyar. Puedes enseñarle a Apoyar otras habilidades, así como a Luchar, como otra empresa durante Fases de comunidad posteriores, tal como se describe a continuación:

Apoyar

Puedes entrenar a tu sabueso para que te ayude en una actividad. Un sabueso puede ser entrenado para apoyarte cuando llevas a cabo cualquiera de las siguientes pruebas de característica: Carisma (Intimidación), Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Percepción). Cuesta una Fase de comunidad entrenar a tu perro a completar cada tarea.

Cuando llevas a cabo pruebas de característica utilizando una de las habilidades impartidas a tu sabueso, obtienes ventaja, y se te considera competente en la habilidad aunque no lo seas (si tienes competencia con la habilidad obtienes el doble de tu bonificador por competencia).

Sabueso del bosque negro
Bestia Mediana

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

CA 12 (armadura natural)
Puntos de golpe Nivel x 4
Velocidad 40 pies *(12 m)*

Habilidades Percepción +3
Sentidos Percepción pasiva 13
Oído y olfato aguzados: el Sabueso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el oído o el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies (*1,5 m*), *Acierto:* 4 (1d6+1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Pequeña o Mediana, debe superar una salvación de Fuerza CD 11 o tiene desventaja en su siguiente ataque.

Luchar

Como empresa en una Fase de comunidad, puedes entrenar a tu Sabueso para Atacar, Ayudar, Correr, Destrabarse y Esquivar sin que le tengas que dar órdenes. Entrenar al sabueso en cada acción requiere de una Fase de comunidad diferente.

Vigilancia natural

En el bosque corrían muchos rumores sobre él, historias terribles, aún entre los pájaros y las bestias.

Ya sea viajando, explorando o incluso descansando, el comportamiento de los pájaros y de los otros animales puede comunicar muchas cosas a quien sabe interpretar los signos. Podría ser el repentino silencio de un pájaro, o el crujido distante de las hojas y las ramas aplastadas por una bestia que huye.

Mientras estás dentro o cerca (a pocas millas [*km*]) de un bosque, tienes ventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Percepción). También obtienes un bonificador +5 a las tiradas de iniciativa.

Virtudes culturales de los hombres del Lago

Arquero del Gremio

Una granizada de flechas oscuras se elevó...

Has demostrado talento suficiente para ser merecedor de la admisión en el Gremio de Arqueros de Esgaroth, una honorable asociación que reúne a los mejores arqueros de la Ciudad del Lago. Ahora puedes entrenar y compartir los secretos del oficio con muchos viejos amigos del propio Bardo el Arquero, todos veteranos de la Batalla de los Cinco Ejércitos.

Todos tus ataques a distancia con arcos y grandes arcos tienen un bonificador +1 al daño. Además, tras llevar a cabo un ataque a distancia con éxito con un arco o un gran arco, puedes realizar una acción gratuita para volver a tirar los dados de daño del arma y elegir cualquiera de los dos resultados. Debes completar un descanso corto o largo antes de utilizar de nuevo la aptitud de volver a tirar los dados.

Astucia del comerciante

Sacaban aún algún provecho del tráfico que venía desde el sur, río arriba...

Algunos dicen que 'las palabras hermosas esconden a veces un corazón infame', pero has vivido entre mercaderes y comerciantes el tiempo suficiente como para saber que aunque las palabras amables siempre son mejor recibidas que las duras, a veces tus pronunciamientos deben ser tan cortantes como una espada. Tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma cuando están relacionadas con negociaciones directas con otra persona.

Combatir con el escudo

Vastas flotas de barcos habían poblado aquellas aguas, y algunos llevaban oro y, otros, guerreros con armaduras...

Has aprendido a usar un escudo como lo hacen los barqueros de Esgaroth cuando luchan para repeler a los enemigos que intentan abordar sus naves. Si luchas cuerpo a cuerpo con un escudo puedes usar una acción gratuita para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo con tu escudo. Añadirás tu modificador por Fuerza a la tirada de ataque pero no a la de daño, en caso de que aciertes. Los escudos causan 1d4 de daño contundente y los escudos paveses causan 1d8 de daño contundente.

Piernas de marino

Tan pronto como la almadía de barriles apareció a la vista, unos botes salieron remando desde los pilotes de la ciudad...

La vida en el Lago te ha enseñado a moverte con seguridad a bordo de un bote. Ahora que has salido de aventuras, puedes aprovechar tu equilibrio superior incluso en tierra firme.

Siempre tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias) y en cualquier tirada de salvación que implica mantenerte en pie, como luchando en un bote, una almadía u otra superficie precaria o peligrosa (como, por ejemplo, una plataforma de los elfos en lo alto de un árbol, un puente de cuerda o un lago helado).

Además, siempre puedes sustituir Destreza por Fuerza cuando llevas a cabo pruebas de Atletismo para nadar.

Príncipe de los mercaderes

Y la Ciudad del Lago había sido fundada de nuevo, y era más opulenta que nunca, y muchas riquezas subían y bajaban por el río Rápido...

La fortuna de tu familia está creciendo gracias a la reapertura de las rutas de comercio que van hasta los mercados del Sur y del Este.

El incremento del comercio ha empezado a afectar positivamente tu vida aventurera, ya que puedes elegir a un sirviente de los que están empleados en tu casa y hacer que se una a ti en tu siguiente empresa.

Al inicio de una Fase de aventuras podrás elegir a un sirviente para que te acompañe. Estos sirvientes son leales a tu casa, y han servido a tu familia durante generaciones, por lo que están dispuestos a acompañarte al peligro.

Su valor nace de la lealtad, no de la avaricia, y no es probable que otros sirvientes y guardias te sigan a las tierras salvajes por un precio menor al rescate de un rey.

Paje: un paje te ayuda en tus rutinas diarias, como vestirte y lavarte, y se ocupa de tu ropa y equipo. Se quedará junto a ti durante cualquier encuentro, asegurándose de que seas presentado correctamente y aconsejándote sobre todo lo que advierta. Cuando dispones de la asistencia de un paje, tienes ventaja cuando llevas a cabo pruebas de Perspicacia o Tradiciones.

Sirviente

Humano Mediano

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

CA 12 (coselete de cuero)
Puntos de golpe 11 (2d8+2)
Velocidad 30 pies *(9 m)*

Habilidades Percepción +2 (Paje: Perspicacia +2, Tradiciones +2; Porteador: Supervivencia +2, Atletismo +2; Escriba: Historia +2, Saber +2)
Sentidos Percepción pasiva 12

Acciones

Clava. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies (*1,5 m*), *Acierto:* 2 (1d4) de daño contundente.

Porteador: un porteador te ayuda a transportar tu equipo mientras vas de aventuras. Viajar con un porteador te permite negar inmediatamente el primer nivel de cansancio que se te impone durante un viaje.

Escriba: un escriba es un sirviente personal que sabe leer y escribir. Ha recibido una buena educación y mantiene un registro diario de tus gestas. Con un empleado escriba tienes ventaja en todas las pruebas de Historia y Saber.

Los sirvientes de una familia de comerciantes ricos suelen ser personas jóvenes, a menudo parientes menores con ambiciones modestas. Sea cual sea su tarea, tu sirviente no es un luchador, pero se considera que está siempre cerca para llevar a cabo su tarea.

Virtudes culturales de los Jinetes de Rohan

Escudero de la Casa

...Un hombre vino a invitarlo, a él, escudero del rey, a sentarse a la mesa del rey.

Una familia noble te ha confiado la crianza y el entrenamiento de un joven de su casa. Te servirá como escudero per-

Escudero
Humano Mediano

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

CA 14 (coselete de cuero)
Puntos de golpe 16 (3d8+3)
Velocidad 30 pies *(9 m)*

Habilidades Trato con animales +2, Perspicacia +2, Percepción +2, Tradiciones +2
Sentidos Percepción pasiva 12

Acciones

Espada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo* +4 al ataque, alcance 5 pies (*1,5 m*), *Acierto:* 6 (1d8+2) de daño cortante.

sonal, ayudándote en cualquier tarea caballeresca. Viajará con su propio caballo de monta y se sentará a tu mesa; se asegurará de que tu montura y tus pertenencias estén listas al empezar un viaje, de que tus armas estén afiladas y tu armadura remendada antes de una batalla, y de que vistas tus mejores ropas y lleves tu mejor copa cuando asistas a un festín. A cambio, proporcionarás educación marcial a tu escudero y le protegerás en todo momento.

Tener a un escudero contigo te da ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y (Percepción), e Inteligencia (Tradiciones). Además, tu escudero recuperará con presteza tu montura si caes de la silla o si eres derribado por fallar una salvación de Destreza.

También te traerá un escudo o arma de recambio si se te rompe o cae (te concede una acción gratuita para recuperar uno de tales objetos) y finalmente te sacará del campo de batalla si quedas inconsciente por los golpes de un enemigo, estabilizándote automáticamente. Aunque nunca permitirás que tu escudero se involucre en el combate, se considera que está siempre cerca y atento para llevar a cabo sus tareas.

Guardián del rey

Mas no pudieron retirar del campo a todos los hombres de la casa del rey...

El Señor de la Marca te ha concedido una posición permanente entre los jinetes de su propia casa. Aunque la mayoría de señores jóvenes de los Rohirrim sirven en la Guardia del rey al menos durante unos años, es un honor que se les conceda este servicio de por vida. Siempre que estás en Edoras te entrenas con los mejores guerreros de la Marca, y mientras estás de viaje se espera que cumplas la voluntad del rey.

Aprendes una de las tres aptitudes indicadas cuando adquieres esta virtud por primera vez. Más tarde puedes adquirir otra aptitud como empresa durante una Fase de comunidad (puedes adquirir las tres aptitudes en cualquier orden).

Tiro con arco a caballo

Puedes usar un arco desde la silla de montar sin tener desventaja en tu tirada de ataque contra enemigos situados a menos de 5 pies (*1,5 m*) de ti. Además, obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque a distancia mientras montas a caballo.

Levantar el escudo

Cuando usas un escudo mientras montas a caballo, éste incrementa en +3 tu CA.

Espada y lanza

Cuando usas una espada ancha, espada larga o lanza mientras montas a caballo, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño.

Nacido para la silla de montar

Con una rapidez y una habilidad asombrosas, los jinetes refrenaron a los caballos, dieron media vuelta, y regresaron a la carrera.

Todos los rohirrim tienen grandes conocimientos sobre caballos, pero tu te has pasado la vida en la silla de montar, cabalgando a través de las amplias llanuras de Rohan y luchando contra los enemigos de la Marca.

Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Trato con animales) siempre que tratas con caballos. Además, añades del doble de tu bonificador por competencia a la prueba, en vez de tu bonificador por competencia habitual.

Señor de tu destino

Un destino mortal los amenazaba, y ellos lo enfrentaban en silencio.

Muchos de tus compatriotas creen que el destino de todo hombre ya está decidido cuando llega al mundo. Pero algunos se ríen de esta creencia, afirmando que un hombre puede dominar su destino con su propia fuerza. Los hombres sabios creen que es una peligrosa idea nacida del orgullo. Lo que tú crees es que, si tu no puedes conquistar tu destino, caerás intentándolo.

Al inicio de cualquier Fase de aventuras puedes reducir temporalmente tu Sabiduría en un número máximo de puntos igual al total de tu bonificador por competencia. Por cada punto en que reduces tu Sabiduría añades un número de pg igual a 1d10 + tu modificador por Constitución a una reserva que dura (excepto si es reducida por el daño) hasta el final de la Fase de aventuras. Durante la siguiente Fase de comunidad, cualquier pg restante de la reserva se pierde y tu Sabiduría regresa a tu puntuación original.

Ten en cuenta que reducir tu Sabiduría cambia tu modificador por Sabiduría y reducirla por debajo del número de puntos de Sombra que tienes actualmente te deja sujeto automáticamente al estado Desanimado (ver página 183) y en peligro de sufrir un Ataque de locura.

Viejas canciones y cuentos para niños

"Son (...) sabios pero poco doctos, no escriben libros pero cantan muchas canciones, parecidas a las que cantaban los niños de los hombres antes de los Años Oscuros".

En estos días extraños has aprendido que las canciones de la antigüedad cuentan muchas cosas olvidadas, y que lo que a menudo se considera una leyenda puede volver para caminar bajo el sol. Cada palabra y cada rima tiene algún sentido, y hay sabiduría en las estrofas oscuras de las canciones que han pasado de padres a hijos en la Casa de Eorl.

Tu cultura es oral y puedes obtener mucho más conocimientos de la antigüedad por este medio que en otras culturas. Recurriendo a pequeñas piezas de conocimiento y fragmentos de historias, puedes concederte ventaja en las pruebas de característica de las siguientes habilidades: Acertijos, Historia, Interpretación, Investigación, Medicina, Naturaleza, Perspicacia, Saber, Supervivencia y Tradiciones.

Puedes hacerlo tantas veces durante una Fase de aventuras como tu modificador por Inteligencia, mínimo 1.

Esta aptitud trata sobre muchos retazos de saber diferente, por lo que quizá conozcas alguna información oculta sobre la Sombra, u otros relatos aparentemente perdidos a discreción del Maestro del saber. Vale la pena tener en cuenta que usar esta aptitud no implica que te pones a cantar de repente, sino que recuperas trozos de viejas tonadas de tus recuerdos, quizá murmurando algunas palabras o cantando en voz baja para ti mismo.

trasfondos

Mi más apreciado amigo,

He llegado a la Ciudad del Lago con buen ánimo. La ciudad no está, ni mucho menos, tan lejos de nuestros salones como algunos te contaron, ¡y los balseros exageran mucho sobre la dificultad del viaje!

No he olvidado mi promesa. Encontraré lo que se perdió en el campo de batalla en aquel día terrible y lo devolveré, tanto si fue robado por algún enano avaricioso, o por un hombre demasiado joven como para saber lo que encontró en aquel infortunado campo de batalla.

Lo encontraré y lo devolveré.

Ahora que lo pienso, debo confesar que me preocupa profundamente lo que significará para tu familia que ese anillo sea recuperado. Nuestro linaje es antiguo, y es mejor no remover algunas cosas, ¿no crees?

Es raro estar tan lejos de Bosqueverde el Grande, pero encuentro que los graznidos de las gaviotas blancas son extrañamente reconfortantes. Con un poco de buena suerte, regresaré pronto.

Eredan

- trasfondos -

"¿Se ahogó?", Dijeron varias voces. Habían oído antes éste y otros rumores más sombríos, naturalmente; pero los hobbits tienen pasión por los relatos de familia, y estaban dispuestos a oírlo todo de nuevo.

La clase de tu personaje determina cómo responde a la llamada a la aventura; tu cultura determina de dónde vienes. Tu trasfondo, sin embargo, es el principio de tu historia, que determina dónde encuentras el valor para luchar contra la Sombra; o cómo puedes sucumbir a la desesperación.

Cada trasfondo tiene las siguientes entradas:

Competencias con habilidades

Cada trasfondo te concede competencias con habilidades adicionales.

Rasgo

Una aptitud o don especial que deriva de tu trasfondo.

Características sugeridas

Tal como implica el título, se trata de sugerencias para cada trasfondo. Puedes elegir las que más te gusten, dejar que una tirada aleatoria te inspire, mezclar las características de varios trasfondos, o incluso crear tus propias cualidades distintivas, especialidades, razones para la Esperanza y fuentes de Desesperación. Si abandonas la senda marcada, no obstante, habla con tu Maestro del saber para comprobar si cualquier característica que has creado es adecuada para la Tierra Media y para el juego.

Cualidad distintiva

Las cualidades distintivas definen los rasgos de personalidad y las peculiaridades físicas de un Héroe jugador, ya sean de nacimiento o se hayan desarrollado durante la niñez. Hacer que una cualidad distintiva propia brille suele ser merecedor de inspiración.

Vale la pena destacar que cualquier cualidad distintiva se puede encontrar entre los miembros de cualquier trasfondo; las indicadas en cada trasfondo sólo son las que se le asocian con más frecuencia. Sea cual sea tu trasfondo, eres libre de elegir cualquier cualidad distintiva para tu personaje.

Especialidades

Las especialidades representan los trucos, intuiciones y 'secretos del oficio' que obtiene un personaje a lo largo de los años. Como las competencias con habilidades, una especialidad representa un conocimiento al que un Héroe jugador puede recurrir durante sus aventuras. Como con las cualidades distintivas, puedes tener una especialidad que la tabla de tu trasfondo no te ofrece; las indicadas sólo son las más frecuentes para los Héroes jugadores de dicho trasfondo.

Si usas una especialidad de modo creativo se te concede inspiración. Generalmente, usar una especialidad no requiere de ninguna tirada de característica; se trata de tu oportunidad para destacar tus experiencias del pasado.

No obstante, las especialidades no deben tener un éxito automático si normalmente hace falta una prueba de característica. En tales casos, sigues teniendo que superar una prueba de característica, pero se te considera competente en relación a esa prueba. Si ya tienes competencia con esa habilidad, obtienes ventaja.

Por ejemplo, la compañía está persiguiendo a un orco y un hobbit trotamundos invoca su especialidad Jardinero para buscar plantas aplastadas y rastrear su paso.

El Maestro del saber le da inspiración y le permite llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con su bonificador por competencia. Si el personaje ya tiene competencia con la habilidad Supervivencia, en vez de eso obtiene ventaja.

Esperanza

Aunque todos los Héroes jugadores tienen esperanza, cada uno dispone de un rasgo en concreto que les refuerza más que otros. Puede tratarse de un lazo especial con alguien, un acto de amistad, un acontecimiento inspirador, o sencillamente algo en lo que el Héroe jugador cree, y que le impulsa cuando todo parece perdido. Usar el rasgo Esperanza para fortalecerse concede inspiración.

Desesperación

Si la Esperanza hace que los Héroes jugadores lleven a cabo grandes actos, la Desesperación es lo que les destroza. La Desesperación, sigilosamente, hace que un Héroe jugador se sienta vulnerable, a menudo cuando está solo o cuando las fuerzas de la Sombra parecen demasiado abrumadoras.

También hay que tener en cuenta que los Héroes jugadores podrían tener rasgos de Esperanza y Desesperación aparentemente contradictorios; eso sencillamente forma parte de un conflicto interno.

Caer víctima de la Desesperación concede inspiración.

El atormentado

"Pues en la víspera del ataque repentino mi hermano durmió agitado y tuvo un sueño, que después se le repitió otras noches; y que yo mismo soñé una vez".

Tienes un sueño persistente que te persigue. Te anima a completar alguna tarea, aunque ahora mismo no estás seguro de los detalles y de si cumplir el sueño significará algo bueno o malo. Todo lo que sabes es que el sueño es fuerte y se intensifica siempre que te niegas a cumplir sus demandas. En este caso es imposible que tengas una buena noche de sueño.

Competencias con habilidades: Investigación, Saber

Rasgo: Presciencia

Tus sueños a menudo te ofrecen acertijos, versos y visiones que no sólo te ayudan directamente en tu misión, sino que también te dan cierta perspectiva sobre gente y lugares que están sólo ligeramente relacionados con tu sueño. Siempre que entras en una nueva comunidad o encuentras a una persona importante, puedes tener una súbita comprensión sobre su relación con tu sueño. Por ejemplo, si encuentras a un señor por primera vez, puedes recordar que un verso que has soñado indica que actúa honorablemente, lo que probablemente significa que puedes confiar en él. De modo similar, puedes entrar en una comunidad con una visión de sus caras amistosas cambiando a indiferencia e incluso a traición cuando se encuentran junto a otra gente ante la presencia de la Sombra.

Ten presente, sin embargo, que semejante conocimiento puede ser incompleto. Es posible que el señor haya actuado honorablemente debido a la culpa de las complicaciones de su

pasado, y la comunidad puede haberse derrumbado y huido debido a la influencia de agentes de la Sombra.

Características sugeridas

El atormentado puede llevar la carga, o la maldición, de saber lo que va a suceder sin comprenderlo por completo, o ni siquiera saber su propio papel en causarlo él mismo. Está impulsado por su sueño a reconocer los augurios y ver la profecía sin que importe el efecto que tendrá sobre él y su compañía. Muchos atormentados se refugian en los juegos de azar, ya que su carácter impredecible les calma.

D8	Calidad distintiva
1	**Adusto.** Estás tan preocupado por los presagios de tu sueño que no puedes evitar que se te note.
2	**Animoso.** Apenas puedes contener tu alegría cuando se te presenta una oportunidad de perseguir tu sueño.
3	**Astuto.** Tu agudo ingenio te ayuda a soportar la seriedad de tu pesada carga.
4	**Determinado.** No dejarás que nada se interponga entre ti y cumplir lo que dicen tus sueños, sea lo que sea que signifiquen.
5	**Directo.** Ya tienes problemas suficientes para interpretar los símbolos de tus sueños, así que prefieres un comportamiento y un discurso directos para no dejar espacio a la tergiversación.
6	**Endurecido.** Ya has visto como se cumplían algunos de los presagios de tus sueños, para bien o para mal, y eso te ha fortalecido para lo que está por venir.
7	**Reservado.** Ya has lamentado compartir conocimientos sobre tus sueños que han resultado ser malas interpretaciones. Ahora prefieres quedártelo para ti excepto si estás realmente seguro de que son verdaderos.
8	**Terco.** Los sueños se te concedieron a ti y a nadie más. Lo que importa es lo que tú crees que significan los presagios; nadie más puede decidir eso por ti ni decirte lo que debes hacer.

D6	Especialidad
1	**Fumar.** A veces, la mejor manera de interpretar los sueños es encender una pipa y reflexionar sobre ellos.
2	**Juglaría.** Sabes que muchos hechos se conservan a través de canciones y la respuesta emocional a la música es similar a tu propia respuesta ante las imágenes de tu sueño. Observas a través de la interpretación.
3	**Saber antiguo.** Investigas el pasado en profundidad a fin de aprender lo que necesitas para solventar tus sueños en el futuro.
4	**Saber de los elfos.** Estás seguro de que algunos elementos de tu sueño pueden comprenderse mejor a través de la mirada de los antiguos elfos y has recopilado mucha información sobre ellos.
5	**Secretos oscuros.** Estás seguro de que tus sueños están en contacto con la Sombra. Estás intentando averiguar todo lo posible sobre ella.
6	**Versos de saber.** Has recolectado muchos versos con la esperanza de construir el rompecabezas que es el significado de tus sueños.

D6	Esperanza
1	Cuando descubra lo que me dicen los sueños, finalmente estaré en paz.
2	Estoy destinado a lanzar un golpe mortal a la Sombra.
3	He elegido a mi compañía sabiamente; estarán conmigo hasta el final.
4	No todo está predestinado; me deleito con tales momentos de incertidumbre.
5	Mi sueño no dicta a quién puedo amar.
6	Cuanto más comprendo mi sueño, menos temo lo que debo hacer.

D6	Desesperación
1	Mi sueño es demasiado abstracto e incompleto; nunca lo entenderé.
2	Creo que mis sueños están alimentados por la Sombra; me llevan a la perdición.
3	Nadie se cree mis sueños.
4	No tengo la fuerza suficiente para ver mi sueño cumplido; se lo deberían haber dado a otro.
5	He malinterpretado gravemente mis sueños y es demasiado tarde para cambiar el curso de acción.
6	Seguir mi sueño finalmente expondrá a mis amigos a un peligro mortal; van a ser sacrificados.

Atormentado opcional: Narrador

No todos los atormentados son seres tristes; algunos disfrutan de sus enigmáticos conocimientos y están ansiosos de compartirlos con los demás, con la esperanza de que atraigan a quienes comprenden aún mejor los acontecimientos con los que sueñan. Estos narradores se esconden tras una fachada de alegría y felicidad, diciendo vivir al día y sin preocuparse del mañana.

Si eliges esta opción, obtienes un instrumento musical. También puedes sustituir tu competencia con la habilidad Investigación por Interpretación.

Atracción por el camino

"Quiero ver de nuevo el campo salvaje y las montañas, antes de morir".

Eres un vagabundo; el camino te llama y debes contestar. A veces, excepcionalmente, regresas al hogar para ver a tus familiares y amigos, pero no pasa mucho tiempo antes de que añores la siguiente aventura, explorar nuevas tierras y encontrar a gente inusual.

No te limitas a los caminos y a las villas que los cruzan. No, eres igual de feliz acampando en una cueva de las Montañas Nubladas o levantando un campamento solitario en un profundo bosque que alojándote en una posada junto al camino para pasar la noche. Ni siquiera la Sombra impedirá que cruces todos los rincones y recovecos de esta parte del mundo, sin que importe lo oscuros y peligrosos que puedan ser.

Competencias con habilidades: Supervivencia, Trato con animales

Rasgo: Saber del clima

Eres un viajero curtido y tienes una gran aptitud para predecir el tiempo; puedes 'oler' la lluvia o la nieve antes que otros o notar cuando está a punto de aparecer la niebla. También conoces los mejores lugares donde guarecerte de las tormen-

D8	Calidad distintiva
1	**Adusto.** Ya no tienes tiempo para las sutilezas de la vida; tienes una apariencia temible incluso cuando no haces nada.
2	**Arrojado.** Si ya estás condenado, la cautela no tiene sentido. Te enfrentas a los desafíos de cara.
3	**Determinado.** Tu destino llegará pronto y no quieres dejar nada sin terminar. Persigues tus metas implacablemente.
4	**Imprudente.** Estás condenado a morir; no tienes tiempo para entretenerte y reflexionar demasiado sobre tus acciones. ¡Sigues adelante y al diablo con las consecuencias!
5	**Justo.** Tienes un arraigado sentido sobre lo que está bien y lo que está mal; simplemente aceptas que tu amo es imperfecto.
6	**Paciente.** Aunque sabes que vas a morir pronto, no tienes ninguna prisa. Vives con normalidad, sabiendo que la cita final llegará a su hora.
7	**Rápido.** El presagio sobre tu destino te hace estar más alerta. Incluso cuando el peligro acecha de improviso, raramente te encuentra distraído.
8	**Resistente.** El destino no te encontrará durmiendo en los laureles; atravesarás tormentas y recorrerás largos caminos para encontrarlo.

D6	Esperanza
1	Sólo explorando nuevos lugares podemos forjar más vínculos.
2	He aprendido mucho al vagar por el mundo; quedándome en casa no habría aprendido nada.
3	En el camino todos somos iguales; debemos confiar en la decencia inherente a cada uno.
4	La ausencia hace que el corazón se encariñe más; cuando abandonamos el hogar es cuando mejor lo apreciamos.
5	Mis viajes enriquecen mi hogar; se benefician de los artículos y el saber que traigo de vuelta conmigo.
6	Si sólo vives en casa, en realidad no has vivido nunca.

D6	Especialidad
1	**Encender fuego.** Puedes acampar en cualquier lugar.
2	**Comerciar.** En tus viajes has encontrado a mucha gente diferente, adquiriendo una habilidad notable en la diplomacia y la negociación.
3	**Herboristería.** Las extensiones de tierras salvajes te han enseñado mucho sobre las plantas que las cubren.
4	**Juglaría.** Eres hábil entreteniendo a quienes te acompañan en el camino. Dicha habilidad también te sirve bien cuando te detienes en una posada o taberna por la noche.
5	**Narrar.** Has oído muchas historias mientras recorrías los caminos y tienes el don de contarlas a la gente.
6	**Sangrar.** A veces sólo puedes confiar en ti mismo y tus compañeros de viaje cuando sufres una enfermedad o herida en el camino.

D6	Desesperación
1	Mis viajes son sólo una excusa para huir de los problemas en casa.
2	Mi experiencia contra la Sombra puede volverse contra mi; no quiero estar en casa cuando eso ocurra. ¡Pondría en grave peligro a los míos!
3	No he visto nada en mis viajes que sugiera que estaremos bien cuando la Sombra caiga sobre nosotros.
4	Si he aprendido algo en el camino es que la amistad es volátil y sólo se mantiene fuerte cuando es conveniente; finalmente todos estamos solos.
5	No he sido un compañero de viaje de confianza. Sólo es cuestión de tiempo antes de que alguien a quien he agraviado me encuentre y desee llevar a cabo su venganza.
6	Nunca he podido forjar lazos fuertes; estoy siempre en movimiento.

tas y qué áreas evitar. Tienes buenos hábitos y la capacidad de forrajear rápidamente todo lo que necesitas antes de protegerte para esperar el paso de una tormenta. También tienes conocimientos sobre los hábitos de diferentes tipos de criatura según el clima que está por venir; sabes dónde hibernan los osos y dónde es probable que acampe una partida de trasgos cuando llega una tormenta.

Características sugeridas

Los que sufren la Atracción del camino, habitualmente llamados vagabundos, suelen ser almas aventureras que siempre están ansiosas por explorar nuevas tierras o volver a una vieja guarida sólo para ver lo que ha cambiado desde la última visita.

Los vagabundos son autónomos y están acostumbrados a viajar solos, aunque disfrutan de la compañía de otros viajeros. También les gusta coleccionar historias de tierras distantes, lo que les motiva a visitar los lugares que éstas mencionan.

Aventurero a regañadientes

Hasta el final de sus días Bilbo no alcanzó a recordar cómo se encontró fuera, sin sombrero, bastón o dinero, o cualquiera de las cosas que acostumbraba a llevar cuando salía, dejando el segundo desayuno a medio terminar, casi sin lavarse la cara, y poniendo las llaves en manos de Gandalf, corriendo callejón abajo tanto como se lo permitían los pies peludos, dejando atrás el Gran molino, cruzando el río Delagua, y continuando durante una milla o más.

Si fuera por ti, tendrías una vida idílica en casa y te cuidarías de tu jardín, perfectamente aburrido y en paz. No sabes por qué sigues abandonando tu hogar y recorriendo los caminos y las sendas de la tierra. Nunca es por elección propia, al menos no directamente, pero las circunstancias conspiran y aquí estás, a centenares de millas de casa, mojado, pasando frío y sin tus pañuelos. ¿Nunca disfrutas de tus aventuras... verdad?

D8	Calidad distintiva
1	**Adusto.** No puedes ocultar tu pena y eso hace que otros se sientan incómodos cerca de ti.
2	**Astuto.** Tus palabras están llenas de sarcasmo y tienes la capacidad de herir a la gente donde más le duele.
3	**Cauteloso.** Prefieres afrontar con cautela tus aventuras, o con sensibilidad, como lo llamarías tu, ya que sabes que las cosas siempre pueden torcerse.
4	**Compasivo.** Tus propios defectos en el camino hacen que sientas simpatía por los defectos de otros.
5	**Inteligente.** Quizá es porque no piensas como un aventurero, pero a menudo encuentras soluciones ingeniosas a los problemas de tus compañeros.
6	**Precavido.** Aquí fuera, en las hostiles tierras salvajes, no confías en nadie; cualquiera que encuentras va a por ti.
7	**Seco.** Estás aquí porqué tus compañeros necesitan tus habilidades, sólo eso.
8	**Suspicaz.** Tu inocencia te metió en este embrollo, no volverán a atraparte con la guardia baja.

Competencias con habilidades: Medicina, Naturaleza

Rasgo: Patético y desaliñado

Puedes adoptar el aire de un personaje triste, desesperado y abatido. Mientras no seas amenazador, los extraños se apiadarán de ti y te darán un lugar seguro en el que pasar la noche, comida caliente y un poco de comodidad. Siempre que pasa esto te prometes que vas a quedarte en casa, pero pronto te encuentras de vuelta a las tierras salvajes, viviendo de raíces y bayas y sin ningún pañuelo a mano.

D6	Especialidad
1	**Cocinar.** Mantienes bien alimentada a tu compañía y siempre estás buscando nuevas recetas e ingredientes; ¡quizá puedas sacar algo de este penoso viaje!
2	**Hurtar.** La compañía valora tu habilidad para encontrar el camino hasta ciertos sitios sin ser detectada.
3	**Recorrer subterráneos.** Pocos conocen las cuevas y los túneles, y los peligros que contienen, tan bien como tú.
4	**Saber antiguo.** En vez de llevarse un baúl de libros hasta una ruina antigua, tu compañía quiso que vinieras con ella aportando tus vastos conocimientos del pasado.
5	**Saber de los elfos.** Desafortunadamente para ti, no hay mucha gente con grandes conocimientos sobre las costumbres de los elfos.
6	**Sangrar.** La compañía te llevó consigo porque eres el único que puede hacer un apaño con sus heridas cuando se meten en problemas.

D6	Esperanza
1	Mis recuerdos agradables del hogar harán que supere cualquier dificultad.
2	Sé que algún día volveré a descansar ante mi chimenea.
3	Solo estoy vagando por este mundo desangelado porque me necesitan. ¡Que te necesiten es una buena sensación!
4	Mantengo a mis amigos con los pies en el suelo y les recuerdo lo que pueden esperar cuando regresen a casa.
5	¡Tendré estas historias para contar cuando vuelva a casa!
6	Disfruto de una camaradería que nunca tuve en casa, aunque sea en estas condiciones tan patéticas.

D6	Desesperación
1	Nunca volveré a ver mi hogar.
2	No soy el experto que mi compañía pensaba.
3	El destino me odia; ¡Me mete constantemente en estas situaciones peligrosas con la esperanza de borrarme finalmente del mundo!
4	No estoy hecho para la aventura. Uno de estos días mis amigos bajarán la guardia y no seré capaz de defenderme.
5	¡Si no voy a casa pronto pasarán cosas terribles!
6	Incluso si vuelvo a casa, estoy seguro de que algo horrible me seguirá.

Características sugeridas

Los aventureros a regañadientes son siempre fáciles de ver; están resfriados, tienen un aspecto lamentable y suelen hacérselo ver a cualquiera que encuentran. Están en esta aventura sólo por alguna habilidad o talento del que carecen sus compañeros. Muy en su interior, no obstante, algunos aventureros a regañadientes disfrutan realmente de la emoción de explorar nuevos lugares y vivir grandes aventuras. A semejantes individuos no les importa compartir uno o dos momentos de alegría en sus circunstancias, pero se cuidan de que quienes les rodean sepan que se trata de momentos fugaces.

Buscador de lo perdido

"¿Dónde essstá, dónde essstá: mi tesssoro, mi tessoro? Es nuestro, es, y nosotros lo queremos".

Hay algo perdido en el mundo y tienes la sensación que encontrarlo es cosa tuya, tanto si es algo relacionado con tu propia historia o con la de aquellos cercanos a ti. Puedes querer reclamar un hogar ancestral, un tesoro olvidado o un linaje ya desvanecido. Sea lo que sea, la búsqueda te impulsa y amenaza con consumirte.

Competencias con habilidades: Investigación, Saber

Rasgo: Saber de lo perdido

Aunque no has encontrado todavía lo que buscas, te has cruzado con mucho saber perdido sobre otros temas. Co-

D8	Calidad distintiva
1	**Aventurero.** Disfrutas buscando nuevos desafíos y experiencias.
2	**Curioso.** Tienes una curiosidad natural, especialmente por las cosas que están perdidas.
3	**Determinado.** Nada evitará que encuentres lo que buscas; ningún desafío en el camino es imposible de superar.
4	**Enérgico.** No importa lo remotas que sean tus posibilidades de encontrar lo que buscas, tu entusiasmo por la búsqueda es inspirador.
5	**Imprudente.** A veces permites que tu deseo de encontrar lo que buscas nuble tu buen juicio.
6	**Inteligente.** Una de las razones por las que sabes que vas a encontrar lo que buscas es por los saltos intuitivos que has conseguido mientras examinabas las pistas.
7	**Paciente.** Sabes que finalmente vas a encontrar lo que buscas. Sólo es cuestión de tiempo.
8	**Resistente.** Irás hasta el fin del mundo para encontrar lo que buscas.

D6	Especialidad
1	**Hurtar.** Encontrar lo que buscas a veces significa tener que entrar en lugares donde se supone que no deberías estar.
2	**Saber antiguo.** Para descubrir algo perdido en el presente has tenido que llevar a cabo muchas investigaciones en el pasado casi olvidado.
3	**Saber de los elfos.** Buena parte de tu misión está relacionada con los elfos y has aprendido mucho sobre ellos.
4	**Saber popular.** Tu misión está inmersa en las tradiciones y las historias de diferentes culturas.
5	**Secretos oscuros.** Tu misión está en contacto con la Sombra y eso te ha obligado a aprender sobre el Enemigo más de lo que sería sensato.
6	**Versos de saber.** Gran parte de la información sobre tu misión está oculta en versos.

D6	Esperanza
1	Cualquier conocimiento que obtengo y que me ayuda en mi misión es valioso.
2	Sé que la Sombra temblará el día que recuperemos una reliquia perdida.
3	Mis amigos saben que mi vínculo con ellos es más fuerte que cualquier misión personal.
4	Recuperando el pasado puedo mejorar las cosas en el presente.
5	Las simples historias y los versos de una reliquia perdida ya traen esperanza para todos.
6	Mi misión es la firmeza contra las intrigas de la Sombra.

noces fragmentos de información, pistas de dónde se encontraban reinos perdidos, lugares en ruinas enterrados y reliquias abandonadas.

Cuando oyes hablar de una nueva región o ruina, probablemente tienes ya algún conocimiento sobre el tema y sabes dónde es probable encontrar más información (como una canción que conocen los juglares de una región concreta, un libro antiguo en una biblioteca de Rivendel, unas

D6	Desesperación
1	Estoy seguro de que alguien ya ha resuelto el misterio; cuando encuentre el lugar donde estaba lo que busco, vacío, será una gran decepción.
2	Nunca encontraré la información que necesito para mi misión.
3	No creo que la reliquia, cuando la encuentre, sea tan importante como dice su historia.
4	Siento que mi misión me distrae de algo mucho más importante.
5	Mis amigos creen que les pondré en peligro para seguir con mi misión, y no estoy seguro de que se equivoquen.
6	Estoy seguro de que cuando encuentre lo que estoy buscando será algo que era mejor dejar tranquilo.

pinturas en una cueva de trasgos de las Montañas Nubladas, etc.)

Características sugeridas

Aunque su impulso está relacionado con el descubrimiento de un misterio, los buscadores de lo perdido no tienen la obligación de encontrarlo. Muchos buscadores se deleitan ocupando su tiempo en el estudio del pasado, uniéndose a compañías en grandes aventuras con la esperanza de encontrar alguna pista adicional para resolver su misterio. Algunos sólo piensan en una cosa y no dejan piedra sin remover para resolver el misterio que les acecha.

Cansado del mundo

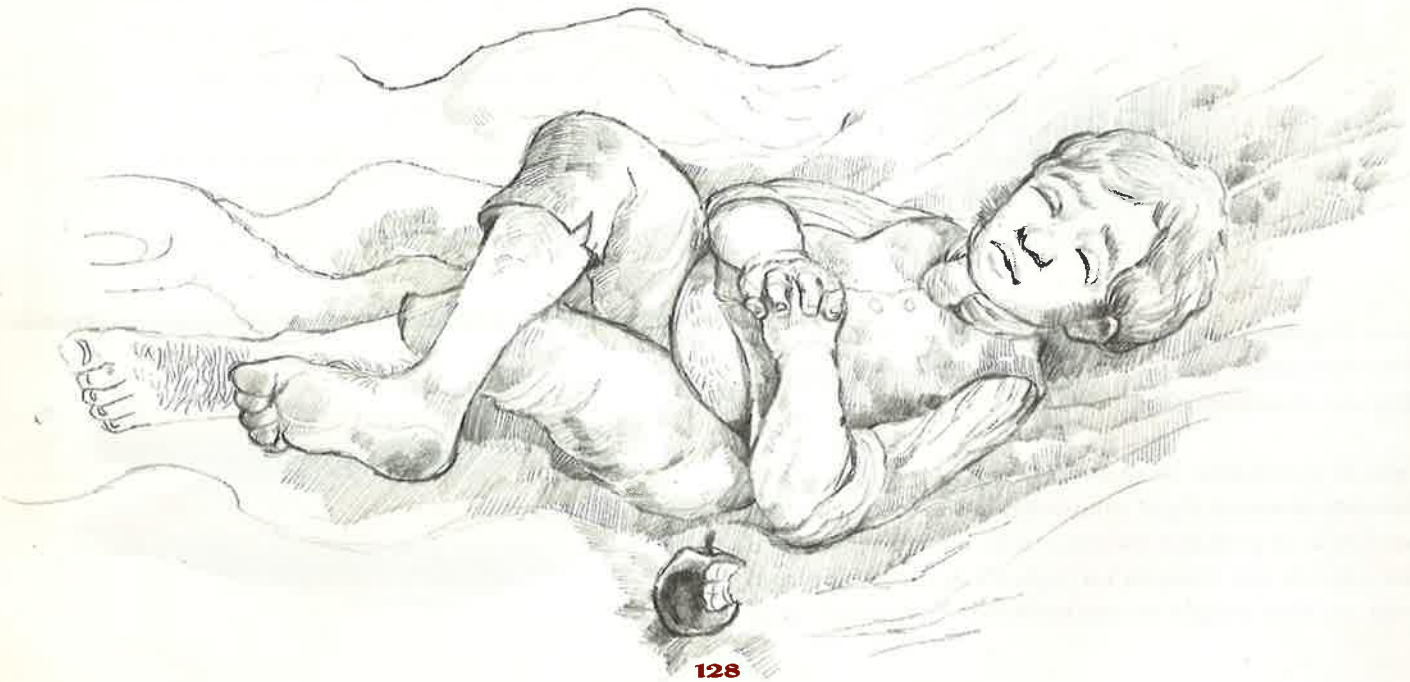
Lejos al Oeste se pone el sol redondo.
Navío gris, navío gris ¿no escuchas la llamada,
las voces de los míos que antes que yo partieron?
Partiré, dejaré los bosques dónde vi la luz;
Nuestros días se acaban, nuestros años declinan.
Surcaré siempre solo las grandes aguas.

Ya has tenido suficiente del mundo; tu vida ha sido muy larga o has visto tantas cosas en ella que te has cansado de vivir. Todo el dolor y la miseria que has soportado ha sido en vano; simplemente quieres vivir el resto de tu vida hasta que ese piadoso último día empiece. Desdichadamente, siempre hay algo que te reclama para enfrentarte al peligro por última vez... pero nunca admitirás que ese 'algo' viene de tu interior.

Competencias con habilidades: Historia, Perspicacia

Rasgo: Contactos veteranos

Durante tu larga carrera te has encontrado con mucha gente y forjado amistades por todas partes; es raro que entres en



D8	Calidad distintiva
1	**Adusto.** Todo el mundo conoce tus proezas del pasado y les intimidas con tu mera presencia.
2	**Cauteloso.** Ya lo has visto todo y no vas a cometer de nuevo los errores en los que caíste.
3	**Compasivo.** Has visto tanta injusticia y desprecio en el mundo que puedes permitirte algo de piedad.
4	**Directo.** Ya no tienes tiempo para las delicadezas. Dices lo que piensas y piensas lo que dices.
5	**Endurecido.** Te retiraste para alejarte de todo el dolor de la vida. ¿Qué puede ofrecer esta última aventura sino más de lo mismo?
6	**Firme.** Sabes lo sabio que eres; tus juicios no suelen tener rival.
7	**Justo.** Tienes la sabiduría de las edades anteriores; con sólo mirar a los ojos a alguien ya eres consciente de su medida.
8	**Paciente.** No es necesario apresurarse; con el tiempo todo llega.

D6	Esperanza
1	Mis aliados pueden usar la vasta experiencia y sabiduría que he acumulado a lo largo de mi vida.
2	Conozco el valor de la verdadera amistad y no viajaría con alguien en quien no pudiera confiar.
3	He visto lo peor de la Sombra. No nos destruyó antes y no lo hará ahora.
4	Incluso a mi edad, siempre hay algo nuevo que vale la pena descubrir.
5	No debemos repetir nuestros errores.
6	He logrado cumplir lo que me proponía antes; estoy seguro de que puedo volverlo a hacer.

D6	Especialidad
1	**Comerciar.** En tu larga vida has aprendido que hablar es, a menudo, más útil o destructivo que cualquier espada.
2	**Herrería.** Has forjado espadas durante mucho tiempo; nadie es mejor que tú en este oficio.
3	**Horticultura.** Te convertiste en jardinero cuando te retiraste, es algo que te da paz.
4	**Saber de las bestias.** Has pasado la mayor parte de tu vida cazando. Hay pocos animales con los que no estás familiarizado y conocer mas información sobre ellos es suficiente para sacarte de tu retiro.
5	**Saber regional** (elige uno). Eres conocedor de una región concreta, en la que pasaste gran parte de tu vida o a la que te has retirado.
6	**Sangrar.** Ha habido muchas heridas y sufrimiento en tu vida y a menudo tú eras la causa que los provocaba. Has decidido intentar sanar a la gente en lugar de hacerle daño.

D6	Desesperación
1	He visto y experimentado todo lo que vale la pena ver y experimentar.
2	Nunca podremos destruir por completo a la Sombra; sólo podemos retenerla un poco antes de lo inevitable.
3	Si he aprendido algo en la vida, es que la gente no cambia. No vale la pena esforzarse en intentarlo.
4	La Sombra ya ha ganado; lo que pasa es que somos demasiado tozudos como para darnos cuenta.
5	La mayoría de mis amigos y aliados se han ido; ya no es mi mundo.
6	Nunca he tenido un amigo que no me haya traicionado en algún momento; tú no eres diferente.

un pueblo grande o en una ciudad donde no conozcas al menos una persona importante. Normalmente podrás recurrir a estos viejos contactos para que te ayuden o te hagan algún favor, según su profesión e influencia.

Tu enemigo ante estos contactos es el tiempo. Pueden pasar muchas cosas entre el tiempo en que los encontraste y ahora. Los viejos amigos que te debían favores pueden haber muerto y a sus hijos quizá no les interese ayudarte, un príncipe local puede haber caído bajo la influencia de la Sombra o es posible que algo que quedó sin resolver desde la última vez que lo viste aún siga vivo. Tales dificultades son incluso más pronunciadas si perteneces a una raza con una esperanza de vida larga y han pasado décadas desde que saliste de aventuras. Siempre que llames a viejos contactos para que te ayuden deberás ser consciente de que el Maestro del saber podrá hacerles diferentes debido al paso del tiempo.

Características sugeridas

Los cansados del mundo a menudo son cínicos y están de vuelta de muchas cosas; ya lo han visto todo y para ellos no hay nada nuevo bajo el sol. Pueden parecer felices y contentos, pero siempre queda algún rastro de que se pierden algo de la vida, o de lo que queda de ella. En realidad, simplemente ya han cumplido con todo lo que creían que era posible cumplir, o ya no tienen esperanza de conseguir nada más y están ansiosos (aunque no se den cuenta) por encontrar un nuevo propósito en la vida.

Cansado del mundo opcional: La Llamada del mar (sólo elfos)

Los elfos se marchan de la Tierra Media. A medida que pasan los años y la Sombra crece, más y más de los Primeros Nacidos buscan los Puertos Grises y embarcan en los navíos que les esperan allí. Van hacia el Oeste, navegando en línea recta hasta las Tierras Imperecederas que hay más allá. Si eliges este trasfondo, te estás yendo de la Tierra Media y estás en camino hacia el mar, aunque puedes elegir un camino serpenteante hasta él. Sustituye el rasgo Contactos veteranos por Soñar con el mar.

Rasgo: Soñar con el mar

A menudo sueñas con las costas de las Tierras Imperecederas que te llaman, y a veces las voces de tus sueños te traen noticias de acontecimientos lejanos o de sucesos que están por venir. El Maestro del saber te informará si tienes un sueño profético de este tipo o un aviso de los Valar.

Condenado a morir

"Bueno, esto termina como yo esperaba" oyó que decía el pensamiento ya a punto de extinguirse; y hasta le pareció que se reía un poco antes de hundirse en la nada.

Las cosas no van a terminar bien para ti. Lo has sabido durante la mayor parte de tu vida, aunque no comprendes del todo el motivo. Puede ser sólo una corazonada o te tomaste en serio algún sueño profético y das por sentado que, en esta vida, se te va a denegar un final feliz. Sigues al pie del cañón lo mejor que puedes antes de que llegue lo inevitable, esperando que al menos tus acciones te hagan merecedor de ser recordado en las canciones y relatos que se están escribiendo.

Competencias con habilidades: Atletismo, Intimidación

Rasgo: Oscuro presagio

Aunque no saben cuándo ni cómo van a morir, los Condenados a morir a menudo tienen una especie de sexto sentido cuando están en presencia de la Sombra. Quizá no conocen con exactitud qué esconde dicha sensación, pero pueden no-

D8	Calidad distintiva
1	**Adusto.** Ya no tienes tiempo para las sutilezas de la vida; tienes una apariencia temible incluso cuando no haces nada.
2	**Arrojado.** Si ya estás condenado, la cautela no tiene sentido. Te enfrentas a los desafíos de cara.
3	**Determinado.** Tu destino llegará pronto y no quieres dejar nada sin terminar. Persigues tus metas implacablemente.
4	**Endurecido.** En parte, la razón por la que has aceptado tu destino es que ya has visto demasiada muerte y desgracia. Ha llegado tu turno.
5	**Imprudente.** Estás condenado a morir; no tienes tiempo para entretenerte y reflexionar demasiado sobre tus acciones. ¡Sigues adelante y al diablo con las consecuencias!
6	**Paciente.** Aunque sabes que vas a morir pronto, no tienes ninguna prisa. Vives con normalidad, sabiendo que la cita final llegará a su hora.
7	**Rápido.** El presagio sobre tu destino te hace estar más alerta. Incluso cuando el peligro acecha de imprevisto, raramente te encuentra distraído.
8	**Resistente.** El destino no te encontrará durmiendo en los laureles; atravesarás tormentas y recorrerás largos caminos para encontrarlo.

D6	Esperanza
1	Incluso cuando parece que no hay esperanza, sé que ésta no es la muerte que veo.
2	Vivo al día, porqué mañana moriré.
3	Voy a asegurarme de que mis amigos vivan para ver mi sacrificio.
4	La Sombra debe librarse de mi porque soy fuerte.
5	Aunque terminará con mi muerte, seguiré adelante porque soy el único que puede.
6	Deseo inspirar a mi compañía con mi ejemplo de generosidad.

D6	Especialidad
1	**Carpintería.** Los carruajes, mangos de hacha y grandes arcos que se hayan roto no te detendrán, y además ya tienes un buen entretenimiento para pasar el tiempo mientras viajas.
2	**Encender fuego.** El camino hasta tu destino puede ser largo. Sabes cómo encender fuego y preparar un campamento.
3	**Herrería.** Si vas a encontrarte con tu perdición, mejor hacerlo vistiendo una buena armadura y empuñando un recio acero.
4	**Narrar.** Puedes estar condenado, pero se te va a recordar. Cuando cuentas historias, embelesas a la audiencia.
5	**Saber del enemigo** (elige uno). No sólo estás condenado a morir, sino que estás seguro de quién provocará tu muerte. No se lo vas a poner fácil.
6	**Secretos oscuros.** Has reconocido la influencia de la Sombra y estás seguro de que su avance ha sellado tu destino.

D6	Desesperación
1	Mi muerte será en balde ya que, cuando muera, la Sombra ganará.
2	No siento afinidad por mi compañía; pronto me perderán.
3	Temo morir sólo y olvidado.
4	Sé que quienes están a mi lado están condenados a morir junto a mí.
5	Estoy destinado a morir porque nadie escucha mi consejo.
6	Sé que cuando lleguen los momentos más lóbregos estaré sólo.

tar cómo aumenta o mengua su presencia. Por ejemplo, los Condenados a morir pueden adivinar si una banda de orcos es un grupo de asalto aislado o si forma parte de una fuerza bajo las órdenes de algo más siniestro, o si una ruina cercana está impregnada por la Sombra.

Características sugeridas

Los Condenados a morir parecen tener una sombría aceptación de su destino. Aunque suelen sacar lo mejor de las cosas mientras pueden, siempre hay un rastro de tristeza tras su sonrisa y algo de apatía en los ojos.

Aunque no es necesariamente pesimista, el Condenado a morir a menudo duda de si vivirá lo suficiente como para ver cumplido algún plan, ya que sabe que su destino es la muerte. Lo que sí procura, sin embargo, es hacer que su impronta sea espectacular, lo que le convierte en uno de los miembros más fuertes y preparados de su compañía.

Emisario de tu pueblo

"Permitidme que ante todo, señor Elrond," comenzó, "decir algo más de Gondor, pues yo vengo en verdad del país de Gondor. Y será bueno que todos sepan lo que ocurre allí. Pues son pocos, creo, los que conocen nuestra ocupación principal, y no sospechan por lo tanto el peligro que corren, si acaso somos vencidos".

Los Pueblos Libres del Oeste se están volviendo a comunicar entre sí. El comercio mejora, se forman alianzas y pueblos que no se habían relacionado durante siglos encuentran razones para comunicarse. Has sido enviado por tu pueblo para conocer otras culturas, ver tierras extrañas y volver con información sobre lo que sucede en el ancho mundo. La Sombra no sólo se levanta en las Tierras Ásperas, y tú eres un faro de esperanza para una nueva edad.

D8	Calidad distintiva
1	**Alegre.** Tu sonrisa nunca desaparece, ni siquiera cuando las negociaciones y la seguridad se derrumban a tu alrededor.
2	**Astuto.** Tu agudo ingenio te ha servido bien en las cortes extranjeras.
3	**Bien hablado.** Tienes una voz agradable que calma a quien la escucha.
4	**Fiable.** Eres conocido por mantener tu palabra, incluso cuando ello te perjudica.
5	**Honorable.** Eres un diplomático consumado y has hecho crecer tu reputación siendo respetuoso con tus colegas extranjeros.
6	**Paciente.** Hace mucho que has aprendido el arte de la paciencia; las buenas negociaciones llevan tiempo.
7	**Reservado.** Lo que piensas es sólo para ti y cuesta mucho descifrarlo.
8	**Suspicaz.** Haces caso al viejo proverbio que dice: "Al que no confía nunca le engañan".

D6	Esperanza
1	Sólo podemos tener la esperanza de derrotar a la Sombra uniendo fuerzas.
2	Lo que nos une debería ser más importante que lo que nos divide.
3	La tradición ofrece sabiduría, pero no debemos tener miedo de cambiarla.
4	Nuestros deseos personales a veces deben dejarse a un lado por el bien de todos.
5	No traicionaré la fe y la confianza que mi señor tiene en mi.
6	Para detener la expansión de la Sombra, tenemos que curar los oídos envenenados.

D6	Especialidad
1	**Saber del enemigo** (elige uno). Has reunido datos concretos sobre un enemigo común a ti y a aquellos con quienes negocias a menudo.
2	**Saber regional** (elige uno). Tienes vastos conocimientos sobre una región concreta, ya sea tu tierra o un área en la que has pasado mucho tiempo.
3	**Versos de saber.** En los versos de poemas y canciones se guardan muchos conocimientos. Sabes cómo usar en tu ventaja el efecto que dichas composiciones tienen sobre aquellos con quienes negocias.
4	**Fumar.** Eres consciente de que las mejores negociaciones a menudo tienen lugar en sitios informales donde tus contactos están a gusto.
5	**Narrar.** Tu don para relatar historias te convierte en el centro de atención cuando hablas.
6	**Comerciar.** Eres tanto un comerciante como un diplomático y consideras que ambas profesiones son las dos caras de una misma moneda.

D6	Desesperación
1	La influencia de la Sombra es demasiado fuerte; mis súplicas a menudo caen en saco roto.
2	No he conseguido mi posición por ser un diplomático con talento.
3	He comprometido tantos de mis ideales que ya no estoy seguro ni de quién soy.
4	Llegamos tarde; incluso si unimos nuestras fuerzas, el ejército de la Sombra nos aniquilará.
5	He perdido a un ser amado debido a la Sombra y temo no poder recuperarlo.
6	Utilizo demasiado el engaño cuando negocio y sé que pronto me enfrentaré a las consecuencias.

Competencias con habilidades: Persuasión, Tradiciones

Rasgo: Emblema de tu señor

Como emisario se te debe cierta consideración entre los pueblos extranjeros. Aunque no puedes hablar con la autoridad de tu amo y señor, recibes algunas muestras de respeto oficial. Puedes tener la esperanza de pasar por las tierras de los Pueblos Libres sin ser molestado, pedir alojamiento a reyes y líderes y ser recibido en los salones de los poderosos.

Características sugeridas

Los emisarios suelen ser mediadores amistosos, por lo que es raro que uno de ellos sea adusto y distante, ya que por lo general se les elige por razones diferentes a las habilidades de su gente. Son gente adaptable y que acepta las costumbres extranjeras, comprendiendo que prácticamente todas las alianzas tienen a veces preferencia sobre la tradición y los antiguos agravios. Por desdicha, la naturaleza complaciente de un emisario también hace que sea difícil confiar en él, ya que muchos temen que su sonrisa oculte engaños.

Expulsado del hogar

"Parece que ofrecieron una última resistencia en las dos puertas," dijo, "pero ya entonces no quedaban muchos. ¡Así terminó el intento de recuperar Moria! Fue valiente, pero insensato. No ha llegado todavía la hora".

No tienes un lugar al que llamar hogar. Puede ser porque ya no existe, porque tu pueblo te expulsó por alguna razón real o imaginaria, o porque has hecho algo que sería problemático en caso de volver. Sea cual sea la razón, aquellos a quien encuentras saben que ya no eres bienvenido en casa incluso aunque no conozcan todos los detalles. Sabes que vas por cuenta propia, porque intimidas a la otra gente, que prefiere mantener las distancias contigo y sólo te soporta durante el tiempo en que deben tolerar tu presencia.

Competencias con habilidades: Intimidación, Supervivencia

Rasgo: Infame

Los que saben de tu pasado hablan en susurros de lo que te hizo huir de tu hogar. Para algunos es razón suficiente para evitarte a tu paso, mientras que para otros es una indicación de una persona que aceptará cualquier trabajo, sin importar lo servil o despreciable que sea. Siempre puedes encontrar algún tipo de sustento cuando te encuentras en algún tipo de asentamiento, suficiente al menos para alcanzar tu Nivel de vida.

Características sugeridas

Los Expulsados del hogar a menudo son vistos como lobos solitarios que no confían en nadie y en quien no se puede confiar. A veces no se da este caso, ya que muchos Expulsados del hogar encuentran camaradería entre sus compañeros de viaje, tanto si su viaje es impuesto como voluntario. Cuando se gana su confianza, el Expulsado del hogar a menudo es uno de los más leales y dedicados miembros de una compañía.

D8	Calidad distintiva
1	**Aventurero.** Has aceptado que tu antigua vida ha desaparecido y disfrutas de las nuevas experiencias que te ofrece el mundo.
2	**Buen oído.** Has aprendido a oír el peligro antes de que pueda acercarse lo suficiente como para dañarte.
3	**Cauteloso.** Con pocos amigos en quien confiar para que te apoyen, intentas hacer las cosas bien, y por ti mismo, a la primera.
4	**Endurecido.** Has visto una gran cantidad de tragedias y desdichas en tu vida; son cosas que pasan.
5	**Orgulloso.** No importan las circunstancias, hablas con orgullo de tu pueblo y de tu antigua vida. No dejarás que nadie los olvide.
6	**Precavido.** Los primeros tiempos de tu exilio fueron duros y has aprendido lecciones duras. Te mantienes a distancia de los extraños, sin importar lo amplia que sea su sonrisa.
7	**Robusto.** Tu vida en el exilio ha hecho maravillas por tu salud. Tu cuerpo es muy resistente y raramente enfermas.
8	**Terco.** Has aprendido a confiar sólo en ti mismo y en tu propio juicio.

D6	Especialidad
1	**Cantería.** Tu habilidad con la cantería y las nuevas técnicas que aportas te permiten tanto ganarte la vida como dejar impronta en la comunidad donde vives. Cada edificio es un monumento a tu antiguo hogar.
2	**Carpintería.** Tu habilidad en el tallado de la madera te ha permitido tener una vida confortable.
3	**Comerciar.** Ser un forastero te ha dado una valiosa capacidad de comprensión al tiempo que te hace un poco más difícil de descifrar en las transacciones comerciales.
4	**Herrería.** Tu habilidad para trabajar el metal te ha ayudado a ganarte la vida en el exilio.
5	**Narrar.** Tienes talento para compartir las historias de tu pueblo y de tus viajes para entretener a la gente.
6	**Saber del enemigo** (elige uno). Tienes muchos conocimientos sobre un enemigo concreto, el responsable de tus circunstancias actuales.

D6	Esperanza
1	Siempre hay algo mejor más allá del siguiente horizonte.
2	Mi compañía es mi nueva familia y la he de proteger tal como haría con los de mi propia sangre.
3	Recuperaré mi hogar.
4	Mientras tenga aliento, mi tierra natal vivirá en mi.
5	Tengo fe en mis compañeros. Confío en ellos.
6	El pasado es el pasado. Puedo hacerlo mejor.

D6	Desesperación
1	Si fuera mejor persona, mi hogar aún estaría a salvo.
2	No puedo confiar en nadie; finalmente todos me traicionarán.
3	No puedo escapar de lo que destruyó mi hogar.
4	No queda mucho de mí que salvar.
5	He visto lo peor y estoy condenado a volver a ver cómo ocurre en el hogar de otros.
6	Nunca encontraré la tranquilidad en un nuevo hogar.

El ilusionista

"¿Quien contaba en las reuniones aquellas historias maravillosas de dragones y trasgos y gigantes y rescates de princesas y la inesperada fortuna de los hijos de madre viuda? ¿El hombre que acostumbraba a fabricar aquellos fuegos de artificio tan excelentes?".

Cuando tu carromato entra en un pueblo te rodea inmediatamente una multitud de niños que no pueden esperar a que hagas magia ante las escépticas miradas de sus padres. A ti te encanta satisfacerlos (así es como te ganas la vida, al fin y al cabo), pero te preocupas mucho por no mostrar que tus ilusiones son magia de verdad. Dentro de tu compañía, por supuesto, tienes la libertad de comportarte como lo que eres, un compañero cuyas habilidades en el engaño, la prestidigitación y otras artes afines son muy útiles en una aventura.

Competencias con habilidades: Interpretación, Juego de manos

Rasgo: Aureola mágica

Aunque confías en tu interpretación y la prestidigitación para conseguir alojamiento y alimento durante tus viajes, hay otro beneficio para mostrarte como un ilusionista: la gente suele darte el beneficio de la duda. Quizá no creen que puedes hacer todo lo que dices y la mayoría tienen la perspicacia suficiente para saber que al menos algunos de tus trucos son sólo prestidigitación, pero eso no significa que no tengas un poco de magia en tu interior. Nadie quiere ser víctima de una amarga maldición o ser acusado de ser un agente de la Sombra. Por eso, la gente te suele evitar cuando te ve y accede a peticiones razonables mientras no te aproveches de ella. Siempre puedes encontrar un granero disponible cuando la posada está llena, con la comida y el vino que necesites

D8	Calidad distintiva
1	**Ágil.** Has aprendido a moverte sin que nadie te vea.
2	**Astuto.** Usas tu astucia para desarmar a los oponentes y bajarles la guardia.
3	**Buena vista.** Tienes una percepción extrema, especialmente para detectar a alguien que intenta descubrir tus trucos.
4	**Enérgico.** Tu frenético comportamiento es contagioso. Los que te ven se preguntan cuándo tienes tiempo para respirar un poco.
5	**Inteligente.** Tus interpretaciones se sustentan mediante un ingenio rápido y la capacidad de hacer ver a la gente lo que en realidad no existe.
6	**Rápido.** Unas manos rápidas son cruciales para tu profesión.
7	**Reservado.** Mantienes la verdad de tus ilusiones para ti mismo y no compartes tus secretos con facilidad.
8	**Terco.** Que otros crean que tienes poderes mágicos te da ciertas ventajas. Las usas en tu beneficio cuando intentas convencer a la gente de tus argumentos.

D6	Especialidad
1	**Cocinar.** En tus investigaciones te has encontrado con muchos 'conjuros' que precisan de calderos hirviendo. Aunque no has creado aún ninguna poción mágica, sabes manejarte en la cocina.
2	**Herboristería.** Tus investigaciones en las artes arcanas te han proporcionado muchos conocimientos sobre hierbas.
3	**Hurtar.** Las habilidades que has afinado para el escenario funcionan igual de bien para otras finalidades.
4	**Juglaría.** Salpicas tu interpretación con canciones; es más sencillo hacer creer tus trucos a una gente que tararea felizmente.
5	**Narrar.** Has descubierto que una buena historia y una buena sincronización mejoran mucho tus espectáculos.
6	**Saber antiguo.** El estudio de viejos libros y pergaminos te ha enseñado mucho sobre las edades pasadas del mundo.

D6	Esperanza
1	La percepción es la realidad; si creemos que algo puede pasar, pasará.
2	Creo firmemente que gran parte del 'poder' de la Sombra son simples ilusiones. Cuando las descubramos podremos derrotarla.
3	La risa y la diversión forjan lazos más fuertes que cualquier tratado.
4	Si nunca dejo de buscar la verdad algún día me convertiré en un Mago auténtico.
5	Todavía hay magia en el mundo y podemos reconocerla con sólo abrir los ojos.
6	Mis amigos me llenan de esperanza; no tuve que pagar por su amistad.

D6	Desesperación
1	No soy más que un charlatán que estafa a la gente.
2	He visto los textos antiguos; la magia que busco, sencillamente ya no existe.
3	Si mis amigos supieran quién soy realmente me abandonarían.
4	No puedo engañar a la Sombra; finalmente me desafiará y descubrirá que soy un fraude.
5	Me teme más gente, o me tolera a regañadientes, de la que nunca me querrá.
6	Mi 'máscara' es algo más que magia; tras mi segura sonrisa se esconden el temor a la magia y a la Sombra.

e incluso otras comodidades menores como ropa limpia o un baño, si lo pides. También puedes hacer cambiar algunas opiniones comentando que prefieres un curso de acción concreto e insinuando que algo podría salir mal de otro modo, pero ten cuidado; en todas partes puedes encontrar gente que aceptará alegremente algunas monedas para librar a una comunidad de un 'ilusionista' problemático.

Características sugeridas

Los ilusionistas se dedican principalmente al entretenimiento, por lo que suelen tener una personalidad abierta y amistosa, al menos externamente. Son muy curiosos acerca de la 'magia real' y pasan mucho tiempo aprendiendo lo que pueden sobre estas artes arcanas y si se trata sólo de ilusiones de escenario o son algo más. Nada le gustaría más a un ilusionista que aprender verdadera magia, pero muchos llegan a la conclusión de que no existe.

Ilusionista opcional: Sanador popular

Hay quienes están versados en las artes curativas y que comprenden el poder recuperador del pensamiento positivo. Es posible que no todos los antiguos remedios populares funcionen, pero la creencia del paciente en sí mismo hace que mejore.

Estos sanadores populares se convierten realmente en ilusionistas, completando sus remedios con una saludable dosis de folclore e interpretación, para convencer a sus pacientes de que están sanando. Los más carentes de escrúpulos intercambian sus 'remedios' por dinero.

Si eliges ser un sanador popular tienes competencia con Medicina en lugar de Juego de manos. Entre los sanadores populares son comunes las especialidades Herboristería, Horticultura y Sangrar.

Juramentado

"Y cuando hayan desaparecido de esta tierra todos los servidores de Sauron, consideraré como cumplido vuestro juramento, y entonces tendréis paz y podréis partir para siempre".

Eres un componente fundamental de tu comunidad, tanto si eres noble como si eres alguien que ha llevado a cabo grandes hazañas, y has pronunciado un gran juramento públicamente. Gracias a tu posición, nadie duda de que tendrás éxito en tu juramento o morirás intentándolo. Así que diriges todas tus energías a cumplirlo, sabiendo que ni el destino ni los hombres ven con buenos ojos a quienes rompen lo que han jurado.

Competencias con habilidades: Intimidación, Tradiciones

Rasgo: Juramento poderoso

Has pronunciado un poderoso juramento, que ahora está intrínsecamente ligado a tu nombre. El juramento debe ser tanto lo suficientemente épico como posible de conseguir; 'quiero matar al mercader que me estafó' no supera la primera condición, mientras que 'quiero liberar al mundo de la Sombra' falla en la segunda. El voto de destruir a un Dragón que azota el país tiene la épica suficiente, así como derrocar a un rey maligno.

Un juramento poderoso está relacionado con su propia leyenda y a menudo recibirás ayuda de quienes quieran que se cumpla o incluso su implicación. Cuando entras en la Ciudad del Lago, por ejemplo, podrás encontrar a uno o dos mercaderes dispuestos a darte un arma de precio incalculable para tu causa o que se prestarán a abastecerte, mientras que un ansioso aspirante a aventurero podría pedir unirse a tu misión.

La desventaja es que la contrapartida de cualquier juramento querrá librarse de ti y, si entras en un pueblo o en una zona que está bajo su poder, puedes encontrarte rápidamente en circunstancias complicadas.

El destino también se fija en los que rompen su juramento. Si en algún momento abandonas tu juramento, el destino conspira contra ti. Tu reputación se resiente y te conviertes en un imán para la mala suerte. Al principio tales problemas

D8	Calidad distintiva
1	**Alto.** Te elevas por encima de la otra gente, tanto físicamente como en tus acciones.
2	**Arrojado.** No tienes dudas sobre tu capacidad para cumplir el juramento y aceptas cualquier desafío que surge.
3	**Determinado.** No descansarás hasta que se cumpla tu juramento.
4	**Honorable.** Tu código de honor no comprende sólo tu juramento.
5	**Iracundo.** Pronunciaste tu juramento en un ataque de rabia; sueles enfadarte con facilidad.
6	**Orgulloso.** Has llevado a cabo muchas hazañas antes de pronunciar el juramento. No te cuesta compartir los relatos de tales proezas con otra gente.
7	**Señorial.** Tanto si tienes sangre noble como si no, tus acciones y comportamiento son los de una persona digna de pronunciar el juramento.
8	**Vengativo.** Una de las razones por las que pronunciaste tu juramento es que no aceptas insultos sin más. Eso es, quizá, lo que hay detrás del mismo.

D6	Especialidad
1	**Comerciar.** Cumplir tu juramento significa que a menudo necesitas ayuda; eres un hábil negociador.
2	**Fumar.** Aunque eres firme en el cumplimiento de tu juramento, disfrutas de momentos de tranquila reflexión.
3	**Narrar.** Disfrutas contando tu historia a la gente.
4	**Saber de los elfos.** Tu juramento está relacionado con los elfos; has aprendido todo lo posible sobre ellos.
5	**Saber del Enemigo** (elige uno). Tu juramento está dirigido contra una cultura concreta o alguien de dicha cultura. Mientras llevas a cabo tu juramento has aprendido mucho sobre tu enemigo.
6	**Secretos oscuros.** Has pronunciado un juramento contra un agente de la Sombra y reunido pistas sobre lo que podrías hacer para derrotarlo.

D6	Esperanza
1	Mi juramento es digno; inspira a otros a que se unan a mi.
2	Tengo fuerza suficiente para cumplir con mi juramento.
3	Mis enemigos me respetan, incluso aunque no me temen.
4	Sé que puedo confiar en mis amigos para cumplir el juramento.
5	Mi reputación forja vínculos e impulsa a otra gente a actuar.
6	Sé que no caeré hasta que tenga la oportunidad de cumplir mi juramento.

D6	Desesperación
1	Hice mi juramento con prisas y sin contar con el marco mental adecuado; mi presa aún no es maligna y sin embargo he jurado destruirla.
2	Ser un juramentado es intimidante; nadie me comprende lo suficiente como para acercarse a mi.
3	Mis amigos temen que mi camino no es el suyo y que les traicionaré para cumplir el juramento; no estoy seguro de si tienen o no razón.
4	Estoy seguro de que algún día mi lealtad hacia el juramento causará mucho sufrimiento a alguien.
5	Intentar el cumplimiento de mi juramento ya me ha quitado muchas cosas. ¿Quedará algo cuando finalmente lo cumpla?
6	Si tengo éxito en mi juramento sólo será una oportunidad para que surja algo mucho peor.

suelen ser nimios, empujoncitos que te impulsan a cumplir el juramento, pero finalmente su peso crece tanto que te destruye el espíritu, o incluso el cuerpo (la muerte a menudo es demasiado piadosa para quien rompe un juramento).

Características sugeridas

Pronunciar un juramento no es algo que deba hacerse a la ligera y requiere ser una persona fuerte. Así, el juramentado suele ser una persona atrevida y orgullosa, que cree firmemente en su capacidad para sobrevivir al enfrentamiento con lo que ha jurado hacer. También suele alejarse de la gente, los lugares y los acontecimientos que puede hacerle dudar, y teme el día en el que una causa digna le obligue a elegir entre hacer lo que es correcto y cumplir su palabra.

Juramentado opcional: el amigo devoto

Algunos Héroes jugadores no necesitan pronunciar un juramento formal para afianzar su vínculo con alguien, sino que su amor es suficiente para crear una relación inquebrantable. No importa en qué problema se encuentre el objeto de su devoción, el amigo devoto siempre le cubrirá las espaldas para ayudarle a superar cualquier dificultad u obstáculo. Aunque tales Héroes jugadores no tienen un 'gran juramento,' su devoción es evidente para quienes les rodean y los amigos devotos siempre encuentran ayuda de quienes admiran tal devoción. Si eliges esta opción, tienes competencia con Perspicacia y Persuasión en vez de Intimidación y Tradiciones.

Perseguido por la Sombra

"No sé por qué te persigue el enemigo,» respondió Gildor, «pero veo que es así... Aunque me parezca muy extraño. Y te prevengo que el peligro está ahora delante y detrás de ti, y a cada lado".

Tu familia o tú habéis infligido un golpe a la Sombra y ésta devuelve los golpes con fuerza. Los agentes de la Sombra te persiguen por todas partes, haciendo que sea peligroso quedarte demasiado tiempo en un sitio. Por si eso no fuera suficiente, tu reputación te precede y tu mera presencia perturba y preocupa a la gente importante local. La mayoría te ofrecerá la cortesía habitual de tu posición, pero a menudo te animará a seguir tu camino antes de que la Sombra te encuentre.

D8	Calidad distintiva
1	**Ágil.** Has sobrevivido a numerosos atentados contra tu vida gracias a tu agilidad.
2	**Astuto.** Tu ingenio refinado oculta tu preocupación sobre las circunstancias en las que vives.
3	**Buena vista.** Siempre tienes un ojo abierto y atento a los agentes de la Sombra.
4	**Buen oído.** Sabes que oír a tu enemigo antes de que puedas verlo puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.
5	**Cauteloso.** Eres muy consciente de cada una de tus acciones para evitar que cualquier negligencia dé una oportunidad a los agentes de la Sombra.
6	**Endurecido.** Ya has perdido mucho debido a la Sombra. Sabes que tu permanencia corroe tanto a la Sombra como el daño que ésta causa te corroe a ti. No la dejarás ganar.
7	**Escurridizo.** El juego no termina simplemente porque hayas sido avistado. Tienes una habilidad asombrosa para salir de situaciones complicadas.
8	**Inteligente.** Tu mente aguzada te ayuda a estar un paso por delante de tus perseguidores.

D6	Especialidad
1	**Carpintería.** A veces no puedes disponer de armas y armadura. Cuando eso ocurre, la naturaleza, con las habilidades adecuadas, puede proveer ayuda.
2	**Encender fuego.** Tienes la capacidad de conformarte con lo que tienes cuando acampas para pasar la noche, dondequiera que tengas que hacerlo para evitar los ojos de la Sombra.
3	**Nadar.** Tu capacidad para la natación te ha salvado muchas veces contra perseguidores menos hábiles.
4	**Hurtar.** A veces no puedes permitirte el lujo de pedir permiso para entrar en algún lugar mientras huyes de la Sombra. Has aprendido métodos delictivos para sobrevivir; si los usas profesionalmente o no, es otra historia.
5	**Saber regional** (elige uno). Has pasado tanto tiempo eludiendo a los agentes de la Sombra en un lugar concreto que dispones de mucha información sobre su geografía.
6	**Secretos oscuros.** El mejor modo de eludir y derrotar a tus perseguidores es saber más que ellos. Aprendes todo lo que puedes sobre la Sombra.

D6	Esperanza
1	Cada día me hago más fuerte; finalmente podré superar a mis perseguidores.
2	La fuerza está en el número; mientras esté con mi compañía estaré protegido ante la Sombra.
3	Doy seguridad a mis aliados; golpear a la Sombra es posible.
4	La Sombra me ha fortalecido de maneras que nunca anticipé ni deseé.
5	Mi ejemplo inspira a otra gente para que me emule.
6	Si pudiera dar el primer golpe sin ayuda, luego un ejército de guerreros como yo contraatacaría y destruiría a la Sombra.

D6	Desesperación
1	Que la Sombra me destruya sólo es cuestión de tiempo.
2	He descubierto que hay más gente que me ignora de la que me apoya.
3	Ningún lugar es seguro. La Sombra está por todas partes.
4	Pongo a mis amigos en peligro con tan solo estar con ellos.
5	Me guardo las emociones, forjar vínculos es demasiado peligroso.
6	Aún no he encontrado a nadie que pueda detener a la Sombra, ¿es una causa perdida?

Competencias con habilidades: Sigilo, Supervivencia

Rasgo: Conocido por los Sabios

Tus hazañas o las de tu familia son muy conocidas entre la gente importante de la Tierra Media y conoces a muchos señores, elfos e incluso magos. Algunos de ellos son amigos tuyos y otros son simplemente nombres que puedes mencionar para recibir comida y refugio para la noche. Incluso tus amigos saben que los problemas te persiguen, y harán lo que puedan para ayudarte en tu camino mientras te mantienen tan a salvo como pueden. Esto significa que a menudo conoces los escondites más ocultos y las catacumbas de los castillos y ciudades que visitas.

Características sugeridas

Los perseguidos por la Sombra suelen tener la piel gruesa, ya que comprenden que las miradas preocupadas y el deseo que perciben para que sigan adelante no es nada personal. Suelen ocuparse de sí mismos y viajar disfrazados para atraer el mínimo de atención hacia sí, para no alertar a los agentes de la Sombra. A veces significa que deben recurrir al latrocinio para sobrevivir, argumentando que para sus víctimas es más seguro perder algún objeto valioso que ser acusados de ayudarles.

Sirviente leal

"No puedo llevarlo por usted, pero puedo llevarlo a usted junto con él. ¡Vamos, querido señor Frodo, Sam lo llevará a babuchas. Usted le dice por dónde, y él irá".

Has dedicado tu vida al servicio de alguien. Puedes ser miembro de un séquito, un caballero de la casa del rey o simplemente un humilde jardinero al servicio de un amable hobbit. Siempre sitúas las necesidades de tu amo por encima de las tuyas, incluso cuando éste ignora o descuida las tuyas.

Competencias con habilidades: Perspicacia, Tradiciones

Rasgo: Inseparable

Siempre te encuentras cerca y disponible para tu amo, aunque tu presencia a menudo es ignorada. Excepto si el Maestro del saber dice lo contrario, se considera que estás siempre cerca de tu amo, incluso en situaciones en las que no sería lo esperado.

Por ejemplo, si tu amo es convocado a un concilio secreto, se da por sentado que le sigues para escuchar a hurtadillas. Si tu amo intenta quedarse solo, se da por sentado que le has seguido como un leal sabueso.

D8	Calidad distintiva
1	**Animoso.** Siempre tienes ánimos para encontrar la oportunidad de probar tu valía, incluso aunque no obtengas recompensa alguna.
2	**Cauteloso.** Tienes cuidado en no cometer ningún error, no sea que tu amo se enfade contigo.
3	**Determinado.** Siempre cumples cualquier orden que te dan.
4	**Fiable.** Eres alguien en quien se puede confiar.
5	**Honorable.** Tratas a todo el mundo con respeto, incluso a tus enemigos. Tu amo a veces considera que eso es un defecto.
6	**Justo.** Tienes un arraigado sentido sobre lo que está bien y lo que está mal; simplemente aceptas que tu amo es imperfecto.
7	**Paciente.** Sabes cómo controlar tu temperamento y aceptar las vicisitudes sin queja alguna.
8	**Sincero.** Eres sincero y honesto; no te quejas por el trato que te brinda tu amo.

Características sugeridas

Los sirvientes leales suelen quedarse en silencio y pasar desapercibidos, pero cuando hablan suelen proporcionar intuiciones reveladoras o conocimientos sorprendentes. Aunque nunca esperan convertirse en héroes ni recibir elogios por

D6	Especialidad
1	**Fumar.** Tras un día de quehaceres ingratos para tu amo, disfrutas relajándote con tu pipa favorita.
2	**Horticultura.** En tiempos de calma, disfrutas cuidando el jardín, aunque tu amo cree que esto es una muestra de tu naturaleza gentil.
3	**Juglaría.** Has encontrado la manera de reconducir tus frustraciones a través de la música y la canción.
4	**Saber de las bestias.** Te gusta ser el ojo vigilante de tu amo y pasas mucho tiempo montando y cazando.
5	**Saber del enemigo** (elige uno). Concentras gran parte de tu energía en luchar contra un enemigo, normalmente aquel que peor trata a tu amo.
6	**Saber regional** (elige uno). Tienes grandes conocimientos de una región concreta, habitualmente de una importante para tu amo.

D6	Esperanza
1	Siempre me esfuerzo al límite, incluso cuando nadie lo aprecia.
2	Lucho por ser leal a mi amo sin importar cómo me trata.
3	No hay nada más fuerte que las propias tradiciones, por eso las honro.
4	Actúo de acuerdo con lo que el 'mejor' de mis rivales por la atención haría.
5	Me pondría en riesgo por un amigo.
6	Mi amo ha muerto, pero sigo luchando por sus ideales.

D6	Desesperación
1	Merezco la desaprobación de mi superior, ya que tengo muchos defectos.
2	Nací en la vida que se esperaba que tuviera, nada más y nada menos.
3	Carezco de confianza en mi mismo.
4	No importa lo que haga, nada cambiará.
5	El mejor de mis rivales es mejor que yo; palidezco a su sombra.
6	Sé que cuando lleguen los agentes de la Sombra, seré de los primeros en caer.

sus acciones, los ignorados suelen igualmente hacer lo correcto, simplemente porque es lo correcto. En cuanto al resto... bueno, es sólo lo que les ha tocado en la vida.

Vástago caído

"El Rey bajo la Montaña ha muerto, ¿y dónde están los descendientes que se atrevan a buscar venganza? Girion, Señor de Valle, ha muerto, y yo me he comido a su gente como un lobo entre las ovejas, ¿y dónde están los hijos de sus hijos que se atrevan a acercarse?"

Eres el último de un linaje poderoso, o al menos eso es lo que tus iguales y aquellos más cercanos te dicen a menudo. Tu linaje aristocrático tenía mucha influencia, quizá incluso era de la realeza, antes de que le alcanzara la calamidad. Quizá las tierras que gobernaron fueron arrasadas o un golpe de estado les expulsó del poder. Quizá es algo tan sencillo como que tus antepasados desaparecieron mientras viajaban por tierras traicioneras. Sea como sea, tienes un destino poderoso por delante y deberías actuar para alcanzarlo.

Competencias con habilidades Historia, Tradiciones

Rasgo: Noble porte

Quizá la riqueza, el poder y las tierras de tu familia han desaparecido, pero tu título sigue en pie. En las reuniones sociales sigues siendo un señor entre señores, y se te trata en concordancia. Puedes reclamar el derecho a la hospitalidad en cualquier hogar noble y tus palabras y consejo a menudo se tienen en mucha consideración; no es fácil dejarte de lado. También se espera que vivas según tus expectativas y obligaciones, sean las que sean, y algunos nobles pueden favorecerte con la esperanza de que les recompenses cuando se restablezca tu poder.

Características sugeridas

Los vástagos caídos suelen ser aristocráticos, sin que importe su situación actual. A menudo 'celebran audiencias' con sus amigos y hacen todo lo posible para actuar con honor, ya que comprenden tanto el mundo de la nobleza como el plebeyo. Esto les convierte en grandes diplomáticos y negociadores, y a menudo se les elige para liderar a los ejércitos a la batalla.

D8	Calidad distintiva
1	**Arrojado.** La sangre poderosa aún corre por tus venas y fortalece tu resolución; no te amedrentas fácilmente.
2	**Bien hablado.** Una de las razones por las que te tratan bien sin tener en cuenta tus circunstancias es por tu carácter amable y por cómo hablas.
3	**Compasivo.** Sabes lo que es que la desgracia se fije en ti y eso hace que trates a la gente con amabilidad y comprensión.
4	**Determinado.** Te has comprometido con una meta y vas a llegar a ella sin dejar que nada se interponga en tu camino.
5	**Firme.** Tu familia lo perdió todo porque confió demasiado en sus 'aliados'. Tu no cometerás ese error.
6	**Orgulloso.** Valoras mucho los antiguos logros de tu familia. Esperas añadir los tuyos a dicho legado.
7	**Señorial.** Te mueves con aire de nobleza sin que importe lo desesperada que sea tu situación actual.
8	**Terco.** Tu historia refuerza la confianza que tienes en tu propio juicio. Es difícil que alguien cambie tus opiniones.

Vástago caído opcional: Escudo negro

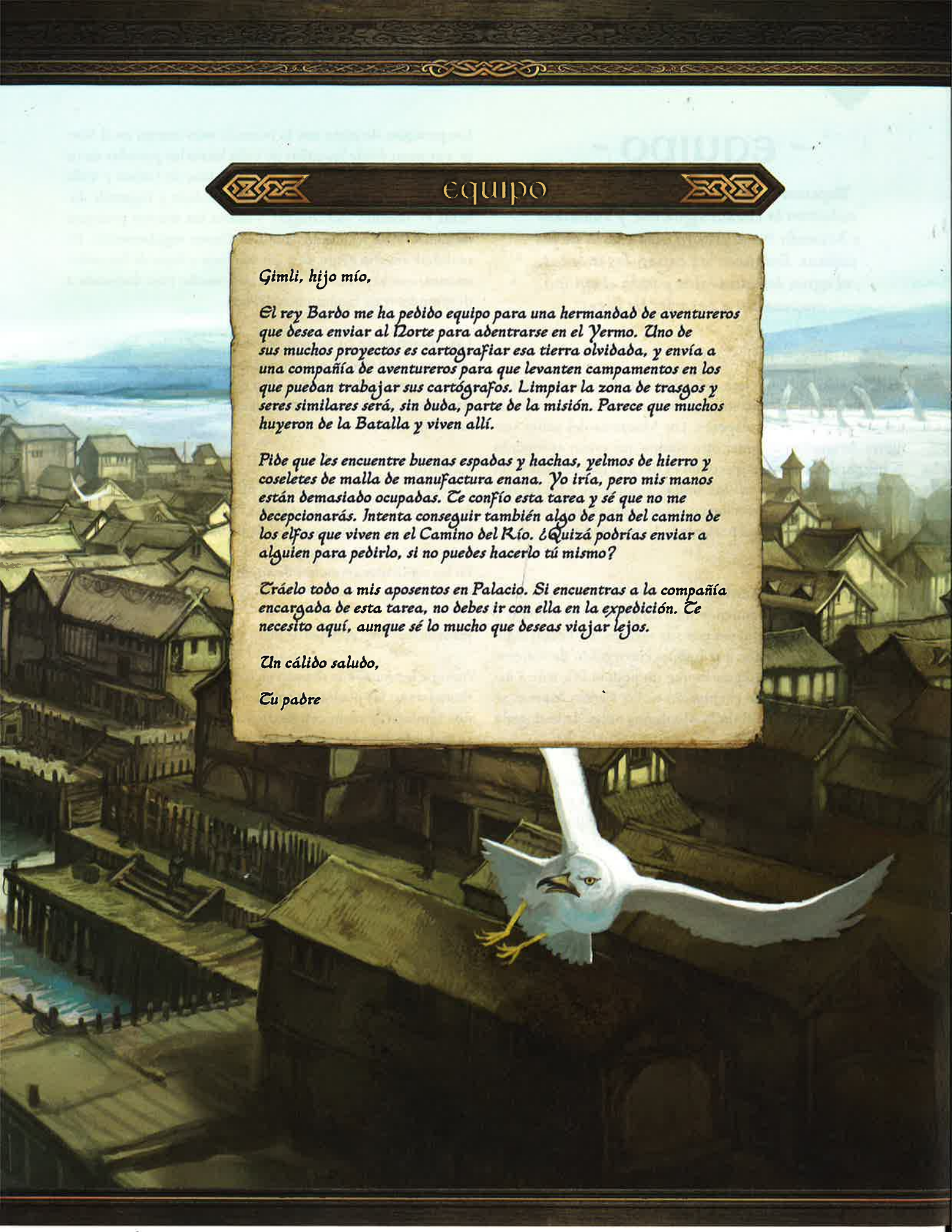
No todos los vástagos caídos desean atraer la atención; algunos prefieren permanecer en la oscuridad. Tales individuos a menudo se ocultan tras una identidad alternativa, fingiendo ser montaraces o mercaderes ambulantes en vez de nobles caídos.

Dichos personajes obtienen la competencia Engaño en vez de Historia o Tradiciones (puedes elegir) y sólo revelan su verdadera naturaleza a los señores locales cuando están a salvo tras puertas cerradas.

D6	Especialidad
1	**Comerciar.** Consciente de que algún día vas a llevar a cabo transacciones en la corte, refinas tanto como puedes tus habilidades para cerrar tratos.
2	**Narrar.** No hay nada que te guste más que compartir los relatos de tu pasado señorial ante una audiencia.
3	**Saber antiguo.** Has recibido educación sobre la historia y las tradiciones del mundo en el que destacaba tu familia. Tu percepción del presente está marcada por tus conocimientos del pasado.
4	**Saber del Enemigo** (elige uno). Eres un gran conocedor del enemigo que destruyó a tu familia.
5	**Secretos oscuros.** Estás seguro de que la Sombra tuvo un papel relevante en la caída de tu familia y estás decidido a aprender todo lo que puedas sobre el Enemigo.
6	**Versos de saber.** Te consuela escuchar viejas canciones sobre el apogeo de tu familia y las profecías que contienen.

D6	Esperanza
1	Soy un modelo para mi linaje; no seré la vergüenza de mis antepasados.
2	Algún día mi posición se restablecerá por completo.
3	He aprendido que la verdadera nobleza no es un derecho de nacimiento.
4	Sólo podemos tener la esperanza de derrotar a la Sombra uniendo fuerzas.
5	La confianza en mi compañía me llevará a través de los mayores peligros.
6	Mi restablecimiento hará que la Sombra sea expulsada a su debido tiempo.

D6	Desesperación
1	Si mi familia aún estuviera viva estaría decepcionada conmigo.
2	No queda nada que restablecer; el mío sería un título vacío.
3	Restablecer mi título requiere de sacrificios que no quiero realizar.
4	Mis amigos no me aceptarían si descubrieran quién soy realmente.
5	Restablecer mi nombre sólo significaría una sentencia de muerte para mi.
6	Mis aliados se ríen de mi; no tienen interés en ver cómo se restablece mi posición.



equipo

Gimli, hijo mío,

El rey Bardo me ha pedido equipo para una hermandad de aventureros que desea enviar al Norte para adentrarse en el Yermo. Uno de sus muchos proyectos es cartografiar esa tierra olvidada, y envía a una compañía de aventureros para que levanten campamentos en los que puedan trabajar sus cartógrafos. Limpiar la zona de trasgos y seres similares será, sin duda, parte de la misión. Parece que muchos huyeron de la Batalla y viven allí.

Pide que les encuentre buenas espadas y hachas, yelmos de hierro y coseletes de malla de manufactura enana. Yo iría, pero mis manos están demasiado ocupadas. Te confío esta tarea y sé que no me decepcionarás. Intenta conseguir también algo de pan del camino de los elfos que viven en el Camino del Río. ¿Quizá podrías enviar a alguien para pedirlo, si no puedes hacerlo tú mismo?

Tráelo todo a mis aposentos en Palacio. Si encuentras a la compañía encargada de esta tarea, no debes ir con ella en la expedición. Te necesito aquí, aunque sé lo mucho que deseas viajar lejos.

Un cálido saludo,

Tu padre

- Equipo -

"Bajaron la cuesta, cruzaron el arroyo, subieron la cuesta siguiente, y subiendo y bajando franquearon otra cresta de las colinas. Entonces las capas, las mantas, el agua, los alimentos y todo el equipo empezaron a pesarles de veras".

Esta sección contiene una selección del equipo que los Héroes jugadores encontrarán en la Tierra Media, concretamente en las Tierras Ásperas. Los Maestros del saber son libres de añadir cualquier otro equipo que crean apropiado a sus partidas, pero esta sección es fiel a lo que se menciona en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Equipando a tus Héroes jugadores como se describe en estas páginas, tus aventureros se sentirán aún más parte de la Tierra Media.

Plata y oro

En el Norte, durante muchos años, el trueque fue la norma. Los asentamientos pequeños intercambiaban su trabajo y los artículos que producían con sus vecinos, junto con algunas pequeñas monedas que habían conseguido de viajeros ocasionales para conseguir lo que no podían fabricar. Casi las únicas monedas en circulación en las Tierras Ásperas se acuñaron en el Reino Bajo la Montañas antes de la llegada de Smaug.

Con el resurgimiento de Valle y Erebor, junto con la reconstrucción de la Ciudad del Lago, el comercio ha regresado con fuerza y una nueva moneda vuelve a circular, especialmente en las rutas comerciales de más uso. Las monedas que se usan con mas frecuencia suelen ser de tres (amplias) categorías: piezas de oro, peniques de plata y monedas de cobre.

Las piezas de oro son muy valiosas y relativamente raras. La mayor parte de las que se encuentran en el Norte proceden de la Montaña Solitaria. De hecho, las monedas más antiguas sin duda proceden del tesoro del Dragón y mucha gente tiene propensión a guardarlas en secreto. El rey Dáin ordenó que una parte del tesoro de Smaug se fundiera y se volviera a acuñar, lo que significa que hay piezas de oro nuevas con la cara adusta de Pie de hierro, pero las riquezas de Erebor eran tan cuantiosas que no tenía sentido volver a acuñarlo todo.

Los peniques de plata son la moneda más común en el Norte, y se usan desde las calles de Valle hasta las posadas de La Comarca. Las antiguas monedas de plata de Erebor y Valle fueron usadas por todo el valle del Anduin y Esgaroth durante el 'reinado' del Dragón, y ahora los nuevos peniques de plata de la Montaña Solitaria fluyen regularmente. En realidad, mucha gente dice (en voz baja y lejos de los oídos enanos) que el pueblo de Durin está mucho más dispuesto a desprenderse de la plata que del oro.

Las monedas de cobre son las de menor valor. Muchas ni siguiera están realmente acuñadas, sino que son pedazos de cobre vagamente circulares. Una comida decente y una jarra de cerveza pueden conseguirse a cambio de unas pocas monedas de cobre.

Cambio
1 pieza de oro = 20 peniques de plata
1 penique de plata = 12 monedas de cobre
1 pieza de oro = 240 monedas de cobre

En las siguientes secciones de equipo, las diferentes monedas se abrevian así:

Pieza de oro = (o), penique de plata = (p), moneda de cobre = (c).

Aunque las monedas se usan en la mayoría de transacciones monetarias, las piedras preciosas de diferentes tipos y tamaños también se usan con frecuencia, especialmente cuando se trata de grandes sumas. Los orfebres del Norte siempre han trabajado muy bien, y con el aumento de riqueza en diferentes partes de las Tierras Ásperas vuelven a tener muchos encargos.

Trueque, comercio y obsequios

Aún así, para la mayoría de gente, especialmente aquellos de culturas pobres, frugales o marciales, las monedas son raras, y el trueque está al orden del día. La mayoría de gente suele atender su propia granja o compartir la riqueza de su pueblo bajo la protección de un señor o cacique, y sólo comercia en busca de aquellas pocas cosas que no puede producir ella misma.

Muchas culturas marciales funcionan bajo una economía de obsequios, en la que el señor o cacique es el propietario de todo, y parte de sus bienes se obsequia a sus leales según su rango. Los únicos mercaderes que pueden verse en muchos lugares son comerciantes y herreros enanos, viajeros exiliados que ahora vuelven hacia Erebor. Las monedas no

siempre son fáciles de gastar donde no pueden encontrarse comerciantes.

Los héroes jugadores pueden obtener equipo comprándolo, con trueque o como obsequios (ver **Audiencias**, página 194), y a veces también adquirirán nuevos objetos como Reliquias culturales.

En la Tierra Media a veces obtener equipo es fácil: bajo la protección y la hospitalidad de un señor generoso tendrás todo lo que necesites. En las tierras salvajes, entre las granjas más alejadas, las cosas no son tan fáciles, y los Héroes jugadores pueden tener que cortar leña para pagar la cena cuando las monedas no sirven.

Nivel de vida

Los Héroes jugadores de *Aventuras en la Tierra Media* son aventureros, individuos acostumbrados a encontrar su propio sustento en las tierras salvajes, más que a usar una bolsa de dinero.

Aún así, cada héroe tiene un pueblo de origen y un estilo de vida al que está acostumbrado mientras no está de viaje. Por lo tanto, cada personaje tiene un Nivel de vida basado en la riqueza relativa de su cultura.

El Nivel de vida de un personaje representa la calidad de su equipo actual y también cómo se viste. Los Maestros del saber tendrán en cuenta el Nivel de vida de un personaje en las circunstancias sociales apropiadas.

Por ejemplo, es menos probable que a un guerrero pobre se le permita la entrada a la mansión de un mercader rico sin tener una buena historia.

El Nivel de Vida puede ser pobre, frugal, marcial, próspero o rico.

Coste del Nivel de vida durante 1 año
Pobre 1o
Frugal 3o
Marcial 6o
Próspero 12o
Rico 24o

Este es el coste mínimo, incluyendo alojamiento para los individuos más adinerados.

Aventureros y Nivel de vida

Por último accedió a tomar sólo dos pequeños cofres, uno lleno de plata y el otro lleno de oro, que un poni fuerte podría cargar. "Un poco mas y no sabría qué hacer con él" dijo.

Para los aventureros, el principal efecto del Nivel de vida viene determinado por el equipo inicial. Cuando un personaje se embarca en la curiosa y (a veces sospechosa) carrera del aventurero, las costumbres habituales ya no se aplican. Mientras que un artesano puede tener una vida humilde pero honesta, los aventureros suelen estar sin un penique o ser increíblemente ricos. Los aventureros confían en los tesoros que obtienen en cuevas de troles y guaridas de Dragones, o en las recompensas de mecenas poderosos, en vez de tener unos ingresos regulares.

Un aventurero rico puede tener dinero para vivir con comodidad, o incluso con ostentación, pero si gasta dinero a lo loco no necesariamente se ganará el respeto de la gente. Bilbo volvió de su misión siendo un hobbit rico, pero fue visto con suspicacia durante el resto de sus días en La Comarca.

Las comodidades materiales y la relativa riqueza de la que disfruta una persona normal en cada Nivel de vida se describen en las entradas siguientes. Esto sirve como guía para las condiciones que los Héroes jugadores pueden esperar encontrar en las diferentes culturas por las que pasan a través de las Tierras Ásperas y más allá. Cada Nivel de vida, presentado en orden creciente de riqueza relativa, es aproximadamente el doble en riqueza que el anterior.

Pobre

La gente más pobre a menudo son granjeros que se dedican a la agricultura de subsistencia, que probablemente sufren debido a una mala cosecha, a un invierno duro o al paso de una guerra o una plaga. Algunos son atacados por bandidos o, peor aún, asaltados por orcos, lo que evita que tengan la posibilidad de prosperar. Luchan cada día para encontrar lo que necesitan para sobrevivir, y no tienen tiempo ni recursos para nada más que las necesidades básicas. El equipo de los aventureros de dichas culturas suele representar la riqueza de toda su familia y probablemente es todo lo que tienen.

Frugal

La gente frugal suele dormir en salas comunes cómodas (o en tiendas, si son nómadas) y se alimenta de la producción de sus propias tierras y pastos. Viste ropa sencilla casi siempre, aunque puede poseer atuendos mejores para reuniones

especiales como los festivales del cambio de estación, las bodas o los funerales. Las joyas y los ornamentos de calidad, si hay algún miembro de la sociedad que los posee, se guardan como pertenencias de toda la comunidad y se traspasan de generación en generación a los custodios elegidos.

Un salón frugal es sencillo, se comparte con el ganado y los perros, y tiene el suelo cubierto de paja. A menudo carece de chimenea y está lleno del humo procedente de la hoguera central. El espacio puede ser compartido por varias familias, y una comida sencilla de producción propia siempre llena un caldero caliente.

Los aventureros que proceden de un pueblo frugal no suelen tener nada de un valor inusual (excepto si forma parte de su equipo de guerra) y en general evitan la ostentación, excepto quizá por una o dos prendas de ropa cara o alguna joya común, como un manto de calidad o un collar o brazalete de oro, probablemente un símbolo de posición entre los suyos. En consecuencia, raramente pueden permitirse pagar nada fuera de lo habitual, y prefieren encontrar o fabricar lo que necesitan.

Ejemplo: Los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas

Marcial

Los individuos que pertenecen a una cultura marcial a menudo viven de acuerdo con su posición en la jerarquía militar. Los guerreros y soldados rasos duermen juntos en un área común; probablemente como parte de la casa de un cacique o noble de renombre.

Las comidas se suelen tomar en grandes salones, con mesas y bancos alineados de acuerdo a reglas de posición y respeto. La ropa también refleja la posición militar de cada individuo, o la de su familia.

Los Héroes jugadores marciales tienen recursos suficientes para manejarse bien, lo que les permite pagar por cosas sencillas como alojamiento en el camino y alguna comida cara ocasional. Son conscientes del precio de cualquier lujo, tanto por el contenido de su bolsa como por su espíritu marcial, y a menudo tienen una vida austera o recurren al regateo para disminuir el precio de lo que quieren comprar.

Ejemplos: beórnidas, dúnedain, elfos del bosque Negro, jinetes de Rohan.

Próspero

Casi todas las familias que pertenecen a una cultura próspera pueden permitirse vivir en casas separadas. Los individuos importantes visten ropa fina y a menudo tienen uno o más sirvientes en casa. Los pueblos prósperos suelen tener negocios fructíferos o diferentes inversiones que les reportan un flujo de riqueza constante.

Los Héroes jugadores que provienen de una cultura próspera pueden pagar muchos pequeños gastos a lo largo del camino e incluso pueden invitar a un compañero más pobre, si es necesario. Esto incluye, por ejemplo, pagar por una posada confortable (a diferencia de dormir al aire libre), pagar ron-

das para todos los de la taberna, y alquilar bestias de carga (como ponis) para un viaje.

Ejemplos: hombres de Bardo, hobbits de La Comarca, hombres de Bree, hombres del Lago, hombres de Minas Tirith.

Rico

Los miembros de una cultura rica viven con todo tipo de lujos, recogiendo los frutos del comercio floreciente o de un vasto tesoro. Aunque aquellos con menos recursos advierten que la riqueza puede convertirse en debilidad espiritual o incluso física, la disponibilidad de riqueza material también puede liberar a un individuo para que se dedique a tareas más elevadas, como la perfección del arte o la artesanía.

Los aventureros ricos están incluso mejor que sus compañeros prósperos, pero no por demasiada diferencia. Su vida en el camino no les permite aprovecharse por completo de sus recursos, muchos de los cuales están retenidos por inversiones o ligados a la posesión de negocios o tierras. Su equipo suele ser el mejor que el dinero puede conseguir y está bellamente grabado o decorado, además de ser perfectamente funcional.

Ejemplos: enanos de Erebor

Armas y armaduras

En las siguientes páginas se describen los diferentes tipos de equipo protector o armas disponibles para los Héroes jugadores en las Tierras Ásperas. La mayor parte de armaduras intermedias o ligeras y todas las armas sencillas se pueden adquirir en cualquier asentamiento de los Pueblos Libres; las armaduras de metal más pesado o las armas marciales sólo se fabrican en algunos lugares; es poco probable que un viajero encuentre una espada ancha de calidad o un coselete de malla en las tierras de los hombres del Bosque, por ejemplo.

Gran casa de los norteños

Una gran casa tiene un largo salón flanqueado por columnas con tres pasillos, mesas, bancos y tres grandes fogatas centrales. Entre los pilares cuelgan telas o escudos pintados con imágenes de relatos antiguos o marcas familiares. Los pasillos laterales a menudo tienen plataformas elevadas para las camas y los objetos personales. Algunas aberturas en el techo permiten que salga el humo de las fogatas. Dos puertas se abren en los lados más cortos, que normalmente se sitúan a norte y sur. A menudo los marcos de las puertas, su base y la parte superior de cada columna están decoradas con tallas de animales y otros motivos.

Armadura

Armadura	Precio	CA	Fuerza	Sigilo	Peso
Armadura ligera					
Jubón de cuero	10p	11+modificador Des	-	-	10 lb. (*4,5 kg*)
Coselete de cuero	45p	12+modificador Des	-	-	13 lb. (*5,85 kg*)
Armadura intermedia					
Pieles	10p	12+modificador Des (Max 2)	-	-	12 lb (*5,4 kg*)
Coselete de malla	50p	13+modificador Des (Max 2)	-	-	20 lb (*9 kg*)
Loriga de escamas	60p	14+modificador Des (Max 2)	-	Desventaja	45 lb (*20,25 kg*)
Armadura pesada					
Cota de anillas	40p	14	-	Deventaja	40 lb (*18 kg*)
Cota de mallas pesada	75p	16	Fue 13	Desventaja	55 lb (*24,75 kg*)
Escudos					
Escudo	10p	+2	-	-	6 lb. (*2,7 kg*)
Escudo pavés	30p	+4	Fue 13	Desventaja	35 lb (15,*75 kg*)

Nuevo escudo

Escudo pavés
Los guerreros más resistentes transportan estos escudos a la batalla, grandes y redondos o en forma de tonel. Muchos los consideran demasiado pesados y farragosos. Solo los guerreros de tamaño Mediano o mayor pueden usar escudos paveses.

Otras armas y armaduras

En estas tablas sólo se incluyen las armas y armaduras que se mencionan específicamente en la obra de Tolkien. Los Maestros del saber que deseen incluir otras armas pueden hacerlo, pero deberían procurar conservar el espíritu de la Tierra Media, que se evoca en los pequeños detalles. La Tierra Media tiene influencias de Beowulf, el Kalevala y las sagas nórdicas, y las armas y armaduras que se describen provienen de dichas fuentes. Los objetos inusuales se podrían considerar exóticos en las Tierras Ásperas. Considera que estén en manos de viajeros de culturas lejanas. Por ejemplo, no sería extraño decidir que los Orientales puedan empuñar alabardas o ballestas.

Armas

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas sencillas cuerpo a cuerpo				
Clava	24c	1d4 contundente	2 lb (*0,9 kg*)	Ligera
Daga	2p	1d4 perforante	1 lb. (*0,45 kg*)	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60 [*6/18 m*])
Gran clava	48c	1d8 contundente	10 lb. (*4,5 kg*)	A dos manos
Hacha de mano	5p	1d6 cortante	2 lb. (*0,9 kg*)	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60 [*6/18 m*])
Martillo	2p	1d4 contundente	2 lb. (*0,9 kg*)	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60 [*6/18 m*])
Maza	4p	1d6 contundente	4 lb. (*1,8 kg*)	-
Bastón	5p	1d6 contundente	4 lb. (*1,8 kg*)	Versátil (1d8)
Lanza	3p	1d6 perforante	3 lb. (*1,35 kg*)	Arrojadiza (20/60 [*6/18 m*]), versátil (1d8)
Armas sencillas a distancia				
Arco corto	25p	1d6 perforante	2 lb. (*0,9 kg*)	Munición (distancia 80/320 [*24/96 m*]), a dos manos
Honda	24c	1d4 contundente	-	Munición (distancia 30/120 [*9/36 m*])
Armas marciales cuerpo a cuerpo				
Hacha	10p	1d8 cortante	4 lb. (*1,8 kg*)	Versátil (1d10)
Gran hacha	30p	1d12 cortante	7 lb. (*3,15 kg*)	Pesada, a dos manos
Lanza pesada	20p	1d12 perforante	9 lb. (*4,05 kg*)	Pesada, alcance, a dos manos
Cimitarra pesada	50p	2d6 cortante	6 lb. (*2,7 kg*)	Pesada, a dos manos
Espada larga	40p	1d8 cortante	3 lb. (*1,35kg*)	Versátil (1d10)
Piqueta	20p	2d6 perforante	10 lb. (*4,5 kg*)	Pesada, a dos manos
Cimitarra	25p	1d6 cortante	3 lb. (*1,35 kg*)	Sutil, ligera
Espada corta	10p	1d6 perforante	2 lb (*0,9 kg*)	Sutil, ligera
Espada ancha	30p	1d8 cortante	3 lb. (*1,35 kg*)	Sutil
Martillo de guerra	15p	1d8 contundente	2 lb. (*0,9 kg*)	Versátil (1d10)
Armas marciales a distancia				
Gran arco	50p	1d8 perforante	3 lb. (*1,35 kg*)	Munición (distancia 150/600 [*45/180 m*]), pesada, a dos manos

Nueva arma

Piqueta
Una pesada herramienta para cavar con la punta curvada, puntiaguda a un lado y con una 'hoja' parecida a una pala en el otro. La Guardia de Hierro del rey Dáin y un buen número de la gente de las Colinas de Hierro decidieron usar sus piquetas en batalla para crear un efecto temible.

Armas y armaduras forjadas por los enanos

Aunque los enanos de Erebor ya no son capaces de forjar armas y armaduras con la habilidad que tenían sus antepasados, siguen fabricando el mejor armamento y las mejores cotas que se pueden comprar en la Tierra Media. Un guerrero que quiera adquirir una pieza de equipo de guerra enano deberá ir a Valle para conseguirla (o a la Ciudad del Lago, ¡aunque el precio será más elevado!).

Un arma forjada por los enanos tiene un precio base de 2o + tres veces el precio base indicado para el arma deseada. Una cota forjada por los enanos vale 5o + dos veces el precio base indicado.

Por ejemplo, una espada larga normalmente cuesta 40 peniques de plata (2o). Por lo tanto, una espada larga forjada por los enanos valdría 9o.

Los herreros enanos sólo suelen fabricar las siguientes armas con semejante calidad: hacha, gran hacha, espada larga, espada corta y espada ancha. Un Héroe jugador que quiera conseguir un arma diferente (quizá una daga o una lanza) deberá convencer a un herrero enano para que acepte el encargo.

Como aceptar la fabricación de tal arma podría afectar al herrero en los círculos sociales de los enanos, el personaje deberá tener la reputación suficiente como para hacer que al enano le valga la pena, junto con varias piezas de oro adicionales para persuadirlo.

Los herreros enanos forjan coseletes de mallas, lorigas de escamas, cotas de anillas y cotas de mallas pesadas. Ningún incentivo les convencerá de que fabriquen armaduras menores.

Un arma forjada por los enanos añade un bonificador +1 a todas las tiradas de ataque y daño que se llevan a cabo con ella.

Una armadura forjada por los enanos hace que todos los impactos críticos contra su portador se conviertan en impactos normales.

Herramientas de artesano

Objeto	Precio	Objeto	Precio	Instrumento musical	Precio
Equipo de herbolario	5p	Herramientas de tallador	1p	Cuerno	3p
Herramientas de albañil	10p	Herramientas de tejedor	1p	Flauta	2p
Herramientas de calderero	50p	Herramientas de zapatero	15p	Laúd	35p
Herramientas de carpintero	8p	Juego de dados	1p	Lira	30p
Herramientas de cartógrafo	15p	Juegos	1p	Tambor	6p
Herramientas de ceramista	10p	Suministros de calígrafo	10p	Viola	30p
Herramientas de herrero	20p	Suministros de cervecero	20p	Violín	25p
Herramientas de joyero	25p	Suministros de fumar en pipa	5s		
Herramientas de ladrón	25p	Suministros de pintor	10p		
Herramientas de peletero	5p	Útiles de cocinero	1p		
Herramientas de soplador de vidrio	30p				

Equipo

Objeto	Precio	Peso
1 onza [*30 cm³*])		
Aceite (frasco)	20c	1 lb. (*0,45 kg*)
Anillo de sello	5p	—
Antorcha	3c	1 lb. (*0,45 kg*)
Aparejo de poleas	1p	5 lb (*2,25 kg*)
Aparejos de pesca	1p	4 lb. (*1,8 kg*)
Balanza de mercader	5p	3 lb. (*1,35 kg*)
Barril	2p	70 lb. (*31,5 kg*)
Bolsa	10c	1 lb. (*0,45 kg*)
Botella de cristal	2p	2 lb. (*0,9 kg*)
Cadena (10 pies[*3 m*])	5p	10 lb. (*4,5 kg*)
Campana	1p	—
Canasto	90c	2 lb. (*0,9 kg*)
Carcaj	1p	1 lb. (*0,45 kg*)
Cerradura	10p	1 lb. (*0,45 kg*)
Cofre	5p	25 lb. (*11,25 kg*)
Cubo	12c	2 lb. (*0,9 kg*)
Cuerda de cáñamo (50 pies [*15 m*])	1p	10 lb. (*4,5 kg*)
Cuerno de guerra	10p	2 lb. (*0,9 kg*)
Disfraz	5p	4 lb. (*1,8 kg*)
Equipo de sanador	5p	3 lb. (*1,35 kg*)
Escalera (10 pies [*3 m*])	1c	25 lb. (*11,25 kg*)
Espejo de acero	5p	½ lb. (*0,225 kg*)
Estuche para mapas o pergaminos	1p	1 lb. (*0,45 kg*)
Frasco o jarra	5c	1 lb. (*0,45 kg*)
Fuegos artificiales de Valle	10c	—
Garfio de escalada	2p	4 lb. (*1,8 kg*)
Grilletes	2p	6 lb. (*2,7 kg*)
Jabón	8c	—
Jarra	5c	4 lb. (*1,8 kg*)
Juguetes enanos	1p a 5o	1 lb. (*0,45 kg*)
Lacre	120c	—
Lámpara	120c	1 lb. (*0,45 kg*)
Lata de yesca	120c	1 lb. (*0,45 kg*)
Libro	25p	5 lb. (*2,25 kg*)
Linterna de ojo de buey	10p	2 lb. (*0,9 kg*)
Lente de aumento	5o	—
Linterna sorda	5p	2 lb. (*0,9 kg*)
Manta	120c	3 lb. (*1,35 kg*)
Martillo	1s	3 lb. (*1,35 kg*)
Martillo pilón	2p	10 lb. (*4,5 kg*)
Mochila	2p	5lb. (*2,25 kg*)
Muda común	120c	3 lb. (*1,35 kg*)
Muda de viajero para primavera y verano	2p	4 lb. (*1,8 kg*)
Muda de viajero para otoño e invierno	5p	8 lb. (*3,6 kg*)
Muda fina	15p	6 lb. (*2,7 kg*)
MUNICIÓN		
Balas para honda (20)	10c	1½ lb. (*0,675 kg*)
Flechas (20)	1p	1 lb. (*0,45 kg*)
Odre	40c	5 lb. (*2.25 kg*) (lleno)
Olla de hierro	2p	10 lb. (*4,5 kg*)
Ollas y sartenes de viaje	50c	1 lb. (*0,45 kg*)
Pala	2p	5lb. (*2,25 kg*)
Palanqueta	2p	5lb. (*2,25 kg*)
Pañuelo de bolsillo	1p	—
Pergamino (una hoja)	20c	—
Petate	1p	7 lb. (*3,15 kg*)
Pico de minero	2p	10 lb. (*4,5 kg*)
Piedra de afilar	3c	—
Pluma de escritura	6c	—
Púas de hierro (10)	1p	5 lb. (*2,25 kg*)
Raciones (1 día)	120c	2 lb. (*0,9 kg*)
Reloj de arena	25p	1 lb. (*1,35 kg*)
Saco	3c	½ lb. (*0,225 kg*)
Silbato de señales	15c	—
Silla de montar	1o	30 lb. (*13,5 kg*)
Tienda para dos personas	2p	20 lb. (*9 kg*)
Tinta (botella de	10p	—
Tiza (1 trozo)	2c	—
Túnica	1p	4 lb. (*1,8 kg*)
Vela	3c	—
Vial	1p	—

Fuegos artificiales de Valle

Pequeños explosivos que, poco después de encenderse, estallan con sonido, luz o ambos efectos. Los fuegos artificiales que producen los pirotécnicos de Valle van desde pequeños petardos a amenazadores truenos, y desde pequeñas flores de fuego hasta formas ardientes a tamaño natural en el cielo. La fabricación de fuegos artificiales es un arte relativamente joven y sus productos aún no son muy fiables.

Cada vez que se enciende un objeto pirotécnico, tira 1d20: con un 1 se produce un fallo; los fuegos artificiales que han estados expuestos al mal tiempo o se han sumergido en agua, no se encienden con un resultado de 1-10. Los fuegos artificiales pronto pierden su potencia y no se encenderán cuando pasen algunas semanas tras su compra.

Juguetes enanos

Las deliciosas creaciones del pueblo de Durin y sus aprendices hombres de Bardo provienen del mercado de juguetes de Valle. Están fabricadas con madera y metal bellamente tallados, y los mejores (y más caros) están tan bien construidos que tienen propiedades aparentemente mágicas: en el mercado de juguetes pueden encontrarse soldados que marchan al unísono, osos de metal que lanzan pequeños rugidos y diminutos instrumentos que tocan solos, por ejemplo.

Equipo de viaje

El equipo de viaje de un héroe incluye todas las pertenencias típicas que puede transportar mientras viaja, además de sus armas y armadura. Los aventureros son una especie un poco rara en la Tierra Media, por lo que hay pocos conocimientos sobre equipo especializado. En vez de eso, la mayoría de Héroes jugadores transporta los pertrechos habituales de la gente que cruza los lugares más peligrosos de las tierras salvajes.

El equipo de viaje varía según la época del año en el que una compañía sale de aventuras. El equipo de primavera y verano está formado por ropa y capas ligeras, mantas, agua y raciones. El equipo de invierno y otoño requiere de ropa cálida, chaquetas gruesas, capas forradas de piel y botas resistentes, además de petates más pesados junto con el agua y las raciones.

Todas las clases empiezan con un conjunto estacional de equipo de viaje y tendrán que comprar el resto de conjuntos cuando lo necesiten.

Ambos conjuntos de viaje incluyen raciones para una semana de viaje. Si el viaje va a durar más de una semana, la mayoría de Héroes jugadores tendrán que confiar en su habilidad como cazadores.

El **equipo de viaje de primavera y verano** incluye el atuendo adecuado, mochila, manta, utensilios de cocina, un frasco de aceite, un saquillo, 50 pies (*15 m*) de cuerda de cáñamo, 5 antorchas, un odre y una piedra de afilar. Con las raciones, este equipo pesa 49 lb. (*22,05 kg*) y, si se compra, vale alrededor de 9p.

El **equipo de viaje de otoño e invierno** incluye el atuendo adecuado, mochila, petate, linterna sorda, utensilios de cocina, un frasco de aceite, un saquillo, 50 pies (*15 m*) de cuerda de cáñamo, un odre y una piedra de afilar. Con raciones, este equipo pesa 54 lb. (*24,3 kg*) y, si se compra, vale alrededor de 18p.

Hierbas, pociones y ungüentos

En las tierras salvajes de la Tierra Media, si sabes dónde buscarlas, hay numerosas plantas de gran utilidad. Alguna gente sabe cómo fabricar remedios beneficiosos a partir de tales hierbas, pero sólo los sanadores entrenados saben cómo sacar a la luz sus mejores virtudes. Las plantas más eficaces son, invariablemente, las más difíciles y peligrosas de encontrar, por lo que hay muy poca cantidad. Los precios indicados reflejan esta norma. Es posible que los Héroes jugadores deban llevar a cabo una aventura para conseguir estas plantas.

Athelas

La *athelas* es una planta de hojas largas que sólo se encuentra en pequeños matorrales dispersos donde los hombres del Oeste vivieron alguna vez, ya que fueron ellos quienes la trajeron a la Tierra Media hace mucho tiempo. Esta planta tiene muchas virtudes, pero poca gente las conoce a finales de la Tercera Edad. En el sur la conocen como 'Hoja de reyes' y la consideran una hierba que sólo es conocida por su olor dulce; como el de huertos agradables, o de campos de brezos bajo el sol de verano. Aquellos que tienen más conocimientos sobre la *athelas* pueden usar su gran cantidad de propiedades.

Aplicar una cataplasma de *athelas* permite que un personaje recupere 1d4+1 pg inmediatamente.

Retama negra

También llamada 'hierba bruja', la retama negra es una planta flotante que se encuentra en lagunas de agua estancada formando una alfombra de diminutas hojas verdes. A primera vista parece inofensiva y prospera en las aguas hediondas donde se pudren los cuerpos de animales o viajeros. En realidad es una grave amenaza para los viajeros ya que,

al anochecer o cuando el cielo está encapotado, un caballo o un poni podría caer a la profunda laguna que cubre la planta, creyendo que es terreno firme. La hierba bruja debe su nombre al hecho que muchas historias cuentan como a las brujas de marjal y a los troles les gusta acechar bajo la superficie de las lagunas de aguas estancadas y atraer a los incautos. Si se recogen, las hojas de la hierba bruja se pueden convertir en una bebida que fortalece el espíritu.

Beber una poción de hierba bruja le concede a un personaje ventaja en todas las tiradas de salvación contra la Corrupción durante 1 semana.

Caléndula acuática

Estas flores amarillas brillantes aparecen cuando la nieve del invierno empieza a fundirse. Convierten las ciénagas lúgubres en lugares agradables, lo que puede llamar a engaño a viajeros incautos para que entren en el terreno peligroso donde crecen. Deben su nombre vulgar ('botones del rey') a una antigua leyenda sobre Girion, el señor de Valle. Las historias dicen que lideró a sus ejércitos a los pantanos en los últimos días de invierno para hacer creer a sus enemigos que abandonaba a su pueblo. Volvió en primavera, con sus huestes reforzadas por guerreros elfos, llevando flores amarillas en el pelo y en el pecho. Los granjeros usan la caléndula acuática como amuleto de buena suerte y protección para sus hogares, y dicen que llevar estas flores protege a los viajeros del peligro.

Llevar un collar o un brazalete de caléndula acuática fresca recién preparada convierte a un personaje en ***afortunado*** durante 1d4+1 días. Siempre que un personaje afortunado saca un 1 en 1d20 para una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, puede volver a tirar el dado y debe usar la nueva tirada.

Espadaña

Los macizos de estas plantas suelen encontrarse en los alrededores del Lago Largo. La espadaña es una hierba alta de hoja larga que florece en primavera. En ese momento, su parte superior desarrolla una punta parecida a una maza. La espadaña a menudo crece hasta superar la altura de un hombre. Los granjeros cosechan la espadaña como alimento, y cuecen sus hojas o transforman la planta en harina. Las mujeres sabias aprendieron a hervir su rizoma para hacer un cataplasma con la capacidad de curar heridas.

Aplicar cataplasmas de espadaña a las heridas permite que un personaje recupere 2 DG inmediatamente.

Espino de sombra

El espino de sombra es un liquen de color negro que crece en pequeños terrones sobre los árboles de las profundidades del bosque Negro o de Fangorn. A pesar de su apariencia siniestra, el espino de sombra es una planta beneficiosa que ayuda a eliminar toxinas. Tras reducirlo a polvo fino, el espino de sombra puede usarse para fabricar una poción capaz de neutralizar muchos venenos.

Un personaje que beba una poción de espino de sombra obtendrá ventaja en las tiradas de salvación contra veneno durante 1 hora.

Nenúfar

El nenúfar, una bella planta flotante de hojas ovales y flores blancas o amarillas, puede encontrarse por donde el río del Bosque y el río Rápido disminuyen la velocidad de sus aguas en meandros enroscados, pero nunca bajo la sombra del bosque Negro. Sus flores sólo se abren con todo el esplendor de su belleza al mediodía, y se cierran de nuevo al acercarse el atardecer. Los nenúfares suelen recogerse para decoración, colocándose en cuencos llenos de agua o tejiéndose en guirnaldas.

Una bebida preparada con las flores y los pétalos de nenúfares blancos fortifica el cuerpo, mientras que la rara variedad roja del nenúfar tiene la fama de reforzar el espíritu de lucha.

Un personaje que bebe una poción hecha con nenúfar blanco obtiene automáticamente el valor completo de cualquier DG que usa para recuperar pg durante su siguiente descanso corto.

Un personaje que bebe una poción hecha con nenúfar rojo añade +2 al daño a todos los ataques con armas cuerpo a cuerpo que hace durante la hora siguiente.

Tabla de hierbas, pociones y ungüentos

Objeto	Precio	Peso
Athelas	30p	-
Hierba de bruja	40p	-
Copa del rey	30p	-
Espadaña	20p	-
Espino de sombra	25p	-
Nenúfar (rojo)	3o	-
Nenúfar (blanco)	20p	-

Herramientas

Pipa

Una pipa se fabrica con arcilla o madera y se usa para inhalar el humo de hojas encendidas de hierba de pipa. Tener competencia con una pipa significa que practicas el arte de fumar y es probable que seas hábil creando anillas de humo al exhalar. Fumar una pipa puede ayudar tanto en la introspección como en las conversaciones amistosas con otros practicantes de este arte.

Si pasas una hora fumando tu pipa mientras piensas en un problema, puedes llevar a cabo una prueba de característica con tu bonificador por competencia contra CD 15. Si tienes éxito, llevas a cabo la siguiente prueba con ventaja. Si fallas, has gastado una hora de tu tiempo, pero la has pasado fumando agradablemente.

Por ejemplo, Trotter está intentando descifrar unas runas extrañas que ha encontrado talladas en la pared de una cueva. El Maestro del saber dice que, como las runas son realmente antiguas y están parcialmente borradas, necesitará una prueba de Inteligencia (Saber) CD 25 para descifrarlas. Trotter tiene tiempo, así que saca su pipa, fuma y piensa un poco, estudiando las runas. Entonces su jugador lleva a cabo una tirada, sumando su bonificador por competencia, contra una CD de 15. Tiene éxito, así que puede llevar a cabo la posterior prueba de Inteligencia (Saber) contra CD 25 con ventaja.

Hierba de pipa

La hierba de pipa u hoja, como algunos aficionados la llaman, proviene principalmente de La Comarca y de las tierras que rodean el pueblo de Bree. Hay varios tipos con propiedades ligeramente diferentes. La Viejo Toby y la Estrella Sureña tienen buena fama, pero la mayoría de aficionados están de acuerdo en que la Valle Largo es la mejor variedad.

Comida, bebida y alojamiento

Objeto	Precio
Cerveza (jarra)	6c
Festín (por persona)	10p
Bolsa de hierba de pipa (10 usos)	3p
Posada para viajeros (por noche)	75c
Posada para viajeros lujosa (por noche)	2p

Comidas (al día)

Nivel de vida	Precio
Pobre	2c
Frugal	5c
Marcial	8c
Próspero	12c
Rico	1p

Vino

Objeto	Precio
Vaso de vino	9c
Vaso de vino de Dorwinion	2p
Odre de vino	50c
Botella de vino de Dorwinion	10p

Reliquias culturales

Estos objetos no están a la venta a ningún precio, sino que son tesoros de los respectivos Pueblos Libres. Normalmente se dan como premio a los Héroes jugadores que adquieren la virtud Reliquia cultural (ver página 100), pero también se pueden encontrar, en raras circunstancias, en tesoros o entregadas como regalo a un aliado honorable. Si se pierden, pueden sustituirse en los Santuarios. Consulta la Guía del Maestro del saber para más información sobre los Santuarios.

Beórnidas

Armadura noble (coselete de cuero)

Los artesanos de la antigüedad elaboraban estas cotas de cuero, modelándolas y decorándolas con lacas y otros detalles ornamentales. Quienes visten esta armadura tienen un porte regio y atraen la atención con facilidad.

Vestir esta armadura te da ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión).

Además, cuando vistes esta armadura, obtienes un bonificador +1 a la CA además del bonificador normal a la CA por vestir un coselete de cuero.

Lanza matagigantes (gran lanza)

Una lanza matagigantes es una lanza inusualmente larga fabricada con madera de fresno, que antiguamente sólo se usaba a lomos de un caballo.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Cuando impactas a un monstruo Grande o de mayor tamaño con ella, el objetivo sufre 2d6 de daño adicional.

Hacha hendedora (hacha o gran hacha)

Un hacha hendedora beórnida tiene la cabeza en forma de cuña capaz de desgarrar las armaduras con sus golpes, un remanente del tiempo en que un norteño necesitaba un arma capaz de perforar la piel de un Dragón.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Cuando sacas un 20 en tu tirada de ataque con un hacha hendedora, si tu oponente viste armadura pesada o tiene una CA natural de 16 o mejor, sufre 2d6 de daño adicional. Los individuos que visten una armadura pesada forjada por los enanos son inmunes a este daño adicional.

Dúnedain

Estrella de los dúnedain

Los dúnedain han abierto incontables caminos a través de las tierras salvajes, y han construido muchos refugios y campamentos. La necesidad de discreción es tan vital para su supervivencia que sus capitanes han ordenado que nadie revele jamás la localización de tales lugares, ni que se enseñe a descifrar los signos y runas que llevan hasta ellos, antes de haberse ganado un lugar entre los veteranos. A ti te han reconocido con este honor, y ahora puedes llevar un broche de plata con la forma de una estrella sobre el hombro izquierdo.

Mientras estés dentro de las fronteras del antiguo reino de Arnor, podrás llevar a cabo una prueba de Inteligencia (Investigación) contra CD 15 para encontrar uno de tales refugios ocultos. Si tienes éxito, el refugio está a menos de dos días de marcha; con un 20 natural se encuentra a pocas horas.

Los refugios de los dúnedain siempre son lugares seguros pero su naturaleza es muy variada: puede tratarse de poco más que un claro seco en lo alto de una colina, una cabaña de pastores, una cueva natural oculta por una cascada o las ruinas de un fortín.

Los Héroes jugadores que descansen en ellos podrán encontrar refugio, leña, reservas de comida desecada, hierbas medicinales y, si el lugar está habitado, la posibilidad de compartir noticias con otros dúnedain o recibir y enviar mensajes.

Descansar en un refugio de montaraces permite que todos los compañeros recuperen inmediatamente pg como si hubieran gastado uno de sus DG, sin restarlo de su reserva. Dichos lugares se consideran lo suficientemente seguros como para permitir un descanso largo.

Flechas númenóreanas

Durante muchos siglos, los 'Hombres del Mar' utilizaron cohortes de arqueros para lanzar una lluvia de acero sobre sus enemigos. Sus largas flechas de plumas negras aún pueden encontrarse en túmulos funerarios, entre la hierba alta de Eriador o donde se libraron batallas ya olvidadas por todo Gondor.

Empiezas cada fase de aventuras (ver página 198) con un número de flechas númenóreanas igual a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba). Cuando atacas con un gran arco, puedes declarar que usas una de estas fle-

chas. Si tienes éxito en la tirada de ataque, la flecha inflige un daño adicional igual a tu bonificador por Sabiduría; además, el objetivo lleva a cabo su ataque siguiente con desventaja.

Al final de la batalla puedes recuperar tus flechas usadas si las circunstancias lo permiten, excepto si sacaste un 1, en cuyo caso esa flecha se pierde o se rompe sin posibilidad de reparación.

Reliquia de los Días Antiguos

Prerrequisito: Debes ser al menos de 8º nivel para adquirir esta recompensa cultural.

Te han confiado la protección de una antigua reliquia, un artefacto procedente de los tiempos antiguos de tu pueblo. Debes crear una historia interesante y una descripción para el objeto con la ayuda del Maestro del saber. Será un artefacto maravilloso, normalmente de fabricación humana, pero también puede proceder de los elfos o los enanos. Consulta la Guía del Maestro del saber para conocer más información sobre tales maravillas.

Elfos del bosque Negro

Arco de los bosques (arco corto)

Los elfos silvanos siempre han descartado los grandes arcos que prefieren muchos pueblos del Norte. Prefieren los arcos más cortos y ligeros que se pueden tensar rápidamente, ya que en los bosques los enemigos pueden esconderse en cualquier sitio. Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Mientras no estés sorprendido, siempre podrás llevar a cabo un ataque a distancia con este arco antes de que empiece el combate.

Escudo del lancero (escudo)

Los ágiles guerreros elfos aprendieron desde antaño a aprovechar la protección de un escudo pequeño cuando usan una gran lanza. Estas rodelas en forma de hoja son más pequeñas de lo normal.

Llevar uno de estos escudos de fabricación élfica te permite beneficiarte de todo el bonificador a la CA de un escudo estándar, incluso cuando empuñas una gran lanza a dos manos.

Lanza amarga (lanza)

Estas lanzas se fabricaban con madera de fresno en lo que ahora se llama Dol Guldur, antiguamente el hogar de muchos elfos del bosque, y son capaces de penetrar profundamente en sus enemigos.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Cuando sacas un 20 en la tirada de ataque con esta lanza, tu impacto crítico inflige 2d6 de daño adicional.

Enanos de la Montaña Solitaria

Hacha del Azanulbizar (gran hacha)

Se dice que todos los enanos que sobrevivieron a la Batalla de Azanulbizar regresaron de esa batalla cargados con un gran peso, ya que transportaban las armas de quienes murieron ese día y cuyos cuerpos se quemaron en una pira.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Además, la primera vez que atacas a un orco o a un trasgo en cualquier combate, obtienes ventaja en la tirada de ataque.

Loriga forjada por los enanos (coselete de mallas)

Los enanos de la Montaña Solitaria fabrican buenas cotas de anillas de acero, pero no pueden igualar el trabajo de los armeros que vivían antes de que llegara el Dragón. Estos solían fabricar lorigas en Erebor, antes de la llegada de Smaug.

Cuando vistes una loriga forjada por los enanos, obtienes un bonificador +1 a la CA además del bonificador normal por vestir mallas, lo que da un total de 17.

También eres inmune al daño adicional causado por los impactos críticos y no sufres desventaja en las tiradas de sigilo.

Yelmo de impresionar

Los héroes enanos de la antigüedad llevaban yelmos con visor en el que el martillo del herrero había grabado formas horribles, que servían para aterrar al enemigo que los miraba.

Mientras llevas este yelmo obtienes ventaja en las prueba de Carisma (Intimidación) contra orcos y trasgos.

También puedes usar una acción y llamar a la ira de un antepasado para infundir el miedo en el corazón de tus enemigos. Cierto número de criaturas a tu elección, hasta tu modificador por Sabiduría (mínimo 1), situadas a menos de 30 pies (*9 m*), deben superar una salvación de Sabiduría CD 15 o quedan Asustadas de ti durante 1 minuto. Mientras está así asustada, una criatura debe gastar su turno intentando moverse tan lejos de ti como puede, y no puede moverse voluntariamente a un espacio situado a menos de 30 pies (*9 m*) de ti. Tampoco puede usar reacciones. Para su acción, sólo puede usar la ac-

ción Correr o intentar escapar de un efecto que le impide moverse. Si no tiene ningún lugar a dónde moverse, puede usar la acción Esquivar. Al final de cada uno de sus turnos, la criatura puede repetir la salvación, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito. Esta aptitud no puede usarse de nuevo hasta que has completado un descanso corto o largo.

Hobbits de La Comarca

Arco de las Quebradas del Norte (arco corto)

Una de las historias más antiguas de La Comarca cuenta cómo una compañía de los mejores arqueros fue al norte para ayudar al rey en una batalla. Nunca regresaron, pero se dice que varios arcos fueron recuperados del campo de batalla y se han conservado hasta nuestros días. Cuando llevas a cabo un ataque a distancia con un arco de las Quebradas del Norte, suma un bonificador a tu tirada de ataque igual a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba).

Armadura afortunada (coselete de cuero)

Las armaduras son piezas ornamentales muy valoradas en las casas de las grandes familias de La Comarca. Las de mejor calidad siguen pudiendo utilizarse, si algún hobbit aventurero demuestra ser merecedor de ellas. Cuando vistes esta armadura, obtienes un bonificador +1 a la CA además del bonificador normal a la CA por vestir un coselete de cuero. También obtienes un bonificador +1 a las tiradas de salvación. Finalmente, una vez al día, podrás recurrir a su suerte (sin usar ninguna acción) para volver a realizar una tirada de ataque o tirada de salvación con la que no estés de acuerdo. Debes usar el resultado de la segunda tirada. Esta aptitud vuelve a estar disponible cuando has completado un descanso largo.

Hoja del rey (espada corta)

A veces, los hobbits de la campiña encuentran espadas en túmulos caídos, entre campos arados o a orillas de algún río. Siendo incapaces de discernir su origen con seguridad, las llaman simplemente 'hojas del rey'. Si tienes éxito en un ataque con una de estas espadas, obtienes un bonificador +3 a la tirada de daño contra el objetivo.

Hombres de Bardo

Arco largo de Valle (gran arco)

Los fabricantes de arcos de Valle usaron varas especialmente altas y poderosas de tejo de calidad con las que fabricar arcos para los hombres de su rey.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Si consigues un impacto crítico, tu flecha inflige 1d8 de daño adicional.

Escudo torreón de Valle (escudo pavés)

Los soldados de Girion, el último señor de Valle antes de la llegada de Smaug, llevaban escudos tan altos que se dice que un hombre adulto podía esconderse tras ellos.

Obtienes un bonificador +2 a la CA contra ataques a distancia mientras usas este escudo. Este bonificador se añade al bonificador normal a la CA del escudo.

Lanza del rey Bladorthin (lanza)

Los enanos de la Montaña Solitaria forjaron estas lanzas para un rey que vivió antes de la llegada del Dragón. Sus puntas triplemente forjadas nunca pierden el filo y sus astiles tienen incrustaciones de oro.

Tienes ventaja en los ataques a distancia llevados a cabo con una de estas lanzas.

Hombres de Bree

Escudo de los Primeros Hombres (escudo)

Estos grandes y altos escudos pintados con colores brillantes se pasan de generación en generación como reliquias, en una

tradición que la gente mayor de Bree dice que se remonta a los días en que los Primeros Hombres cruzaron las montañas y se asentaron en las tierras al este del mar. Los relatos antiguos dicen que un hombre que transportaba uno de tales escudos a la batalla no tenía miedo a nada. Cuando sacas un 20 en una tirada de ataque luchando con este escudo embrazado, en vez de aplicar los efectos del impacto crítico a tu enemigo, puedes elegir bloquear automáticamente el siguiente ataque que, de otro modo, te habría acertado durante esta lucha. No importa el resultado en los dados de tu atacante, considera que no ha conseguido superar tu CA.

Linterna del guardián de la puerta

Los guardianes de las puertas de Bree conservan en buen estado varias linternas de metal muy antiguas. Tienen la forma de algún tipo raro de molusco y los secretos de su fabricación se han perdido, igual que el astuto arte que hace que su luz sea especialmente brillante y duradera. La naturaleza aparentemente interminable del combustible líquido que usan es un secreto que los guardianes de la puerta guardan celosamente. Si llevas una linterna del guardián de la puerta en combate mientras está oscuro, todas las criaturas que temen el sol (como muchos tipos de orco, trasgo y trol) expuestas a su luz, sufren desventaja en el primer asalto de combate.

Pipa del *Poni pisador*

Las pipas de arcilla negra del *Poni pisador*, el distintivo de los héroes de las tierras de Bree, son consideradas como auténticas reliquias por los hombres de Bree, ya que proceden del tiempo en el que el arte de fumar hierba genuina se extendió por primera vez en Bree. Sus rasgos distintivos son la boquilla larga y la cazoleta grande, y se dice que fumar con una pipa del *Poni pisador* concede grandes poderes de contemplación. Tienes ventaja en todas las pruebas con la habilidad Acertijos mientras estás fumando. Además, puedes usar el Carisma en vez de la Inteligencia cuando usas las habilidades Acertijos y Tradiciones.

Hombres de Minas Tirith

Cuerno de Minas Anor

Cuando Minas Tirith aún se llamaba Minas Anor, la Torre del Sol, era una ciudad alta, hermosa y llena de luz, como la reina más bella. Los cuernos y las trompetas se tocaban para celebrar ocasiones felices, como bodas y festivales, no sólo para anunciar nuevas incursiones a territorio enemigo. Los cuernos que se fabricaban en aquellos días más felices aún tienen esa cualidad luminosa en su sonido, y no hay nada más odioso para los oídos del Enemigo. Si tocas este magnífico cuerno usando una acción, un número de enemigos igual a tu modificador por Carisma debe llevar a cabo una salvación de Sabiduría (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma). Los que fallan tienen desventaja en su siguiente ataque.

Escudo de la Ciudadela (escudo, gran escudo)

Los armeros de la Torre de la Guardia tienen la habilidad de fabricar escudos excelentes compuestos por muchas placas de metal superpuestas. Llevan el blasón con el símbolo de la Ciudadela, y son resistentes pero ligeros y fáciles de manejar, lo que permite desviar mejor los golpes del enemigo.

Obtienes un bonificador +2 a la CA mientras usas este escudo. Este bonificador se añade al bonificador normal a la CA del escudo. Además, un escudo de la Ciudadela no puede ser destruido por el infortunio o por los ataques de los enemigos.

Estandarte de la Casa de Anárion

Los estandartes de Minas Tirith, símbolo de todo lo bueno y glorioso, ondean en las alturas al viento occidental de Gondor. Son una visión inspiradora para todos quienes los ven e impulsan a quienes luchan bajo ellos para que lleven a cabo actos de valor y heroísmo en el campo de batalla. Una vez por batalla, puedes desplegar el estandarte con una acción gratuita. Todos los aliados cercanos pueden usar hasta tres DG para recuperarse.

Hombres del Bosque de las Tierras Ásperas

Arco de pastor (arco o gran arco)

Cuando un arco de este tipo se considera muy poderoso, los hombres del Bosque de las Tierras Ásperas lo llaman un 'arco de pastor', ya que lo usan para proteger a sus rebaños y ganado de las garras de las águilas de las Montañas Nubladas.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Cuando sacas un 20 a la tirada de ataque con este arma, además del daño adicional causado por un impacto crítico, tu flecha inflige un daño adicional igual a tu modificador por Sabiduría.

Armadura emplumada (coselete de cuero o camisote de mallas)

Radagast el Pardo ha bendecido estas armaduras con su astucia, y ahora apenas emiten sonido alguno cuando alguien se mueve con ellas, tanto si están hechas con pieles de animales como con anillas de acero. Cuando vistes esta armadura, obtienes un bonificador +1 a la CA además del bonificador normal a la CA por vestir este tipo de armadura Además,

cuando vistes esta armadura tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) mientras te mueves por áreas boscosas.

Hacha barbada (gran hacha)

Las hachas más preciadas tienen un ancha cabeza 'barbada', a menudo decorada con antiguas runas de victoria. La hoja más larga penetra en los escudos de los enemigos, y su punta con gancho puede usarse para desarmarlos.

Obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con este arma. Cuando atacas con esta gran hacha y sacas un 20 en la tirada de ataque, en vez de infligir daño puedes elegir destruir el escudo de tu enemigo.

Hombres del Lago

Armadura de bronce (loriga de escamas)

Los hombres del Este prefieren armaduras hechas con placas de bronce superpuestas, o formadas por pequeñas escamas dispuestas en una malla, como las escamas de un pez o las plumas de un ave. Muchas de estas elaboradas cotas han estado mucho tiempo colgando de los muros del gran salón de la Ciudad del Lago, esperando a que las vistan héroes merecedoras de ellas. Una armadura broncínea es el equivalente a una loriga de escamas +1. Su portador tiene **resistencia** al daño contundente y cortante, pero es **vulnerable** al daño perforante.

Cimitarra de la serpiente (cimitarra)

Las hojas exóticas del lejano Sur van muy buscadas por los coleccionistas de objetos de los mercados más en boga de la Ciudad del Lago. La mayoría de estas hojas que llegan al Norte son ceremoniales y están fabricadas con hierro pobremente adamascado, con la empuñadura lacada y la vaina decorada con piedras de colores. Unas pocas son obras de una artesanía superior, armas rápidas y mortales en manos de un luchador hábil. Estas cimitarras proporcionan un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño, y los ataques que se llevan a cabo con ellas ignoran los modificadores a la CA derivados de los escudos.

Piedra de afilar de la ciénaga

Entre las pertenencias más inusuales y raras de una casa de los hombres del Lago se encuentran estas modestas piedras de afilar, pequeños guijarros planos que nunca son más grandes que un huevo de paloma, de color negro con vetas verdes casi imperceptibles. Se pueden conseguir de manos de los pescadores más viejos y supersticiosos de la ciudad, que juran obtenerlas a cambio de ofrendas de herramientas de hierro en ciertas áreas de las Ciénagas Largas.

Si llevas una piedra de afilar de la ciénaga en una bolsa o en un colgante, vibra y emite un suave sonido de llanto cuando una criatura que tiene las aptitudes de la Sombra 'Odio a la luz del sol' o 'Habitante de la oscuridad' está cerca (a menos de 100 yardas [*91 m*]). Además, el primer ataque que haces contra ese tipo de criatura tiene ventaja.

Jinetes de Rohan

Antigua cota de mallas de Gondor (coselete de mallas)

Muchas armerías de Rohan tienen una gran cantidad de armas, yelmos y armaduras fabricados por los herreros del Sur, regalos de Gondor a los reyes de la Marca de los Jinetes. Un guerrero que vista una de estas cotas de mallas brillantes en el campo de batalla conseguirá levantar el ánimo de sus compañeros.

Cuando vistes esta armadura, obtienes un bonificador +1 a la CA además del bonificador normal a la CA por vestir cota de mallas. Vestir una antigua cota de mallas de Gondor te permite llevar a cabo una versión especial de la acción Prestar ayuda para asistir a tus compañeros de armas. Puedes animar a tus aliados con una acción gratuita: todos tus aliados situados a menos de 10 pies (*3 m*) de ti obtienen ventaja en su siguiente tirada de ataque. Tú puedes atacar normalmente. Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta aptitud.

Lanza destellante (lanza)

Los rohirrim empuñan largas lanzas de fresno rematadas con puntas de frío acero. Algunas las trajeron consigo los jinetes que siguieron por primera vez a Eorl desde el norte y sus mangos fueron sacados de los árboles del antiguo Bosqueverde el Grande. Una lanza destellante otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño que llevas a cabo con ella. En un ataque acertado en el primer asalto de un combate cuerpo a cuerpo, una lanza destellante inflige +3 al daño.

Yelmo de cola de caballo

Los guerreros más valientes de los Rohirrim llevan yelmos decorados con grandes penachos hechos con pelo de caballo, que les hacen destacar en el cambo de batalla. Has sido reconocido con el honor de llevar uno de estos yelmos en la batalla, y has jurado que nunca vas a retirarte de la refriega y vas a liderar a tus compañeros con tu ejemplo. Vestir este yelmo te otorga un bonificador +1 a la CA. Además, mientras llevas un Yelmo de cola de caballo, eres inmune al estado Asustado

VIAJES

Querido Bilbo,

Con tus escritos como inspiración me he lanzado al camino. Mis días han sido largos, y mis noches aún más largas, ¡y he soportado grandes dificultades! Pero estoy feliz de haber venido a esta región salvaje, tan lejos de La Comarca. En mí se ha despertado algo de los Tuk, y estoy segura de que me he enamorado de la vida viajera.

Dónde antes tenía como compañeros favoritos el calor del hogar y una jarra de cerveza, en estos días me he vuelto más amiga de mi bastón de caminar, mi gruesa capa y mi tetera de viaje. Pienso en todas las largas millas recorridas y te agradezco una vez más haberme permitido leer tus notas. No estoy segura de lo que pensarían de mi ahora en la Cuaderna Oeste. Y no estoy segura de que me preocupe.

Volveré a escribirte cuando llegue a la Ciudad del Lago.

Tuya y con buen ánimo,

Celandine Tuk

- Viajes -

Había muchas sendas que subían internándose en aquellas montañas, y sobre ellas muchos desfiladeros. Pero la mayoría de estas sendas eran engañosas y decepcionantes, o no llevaban a ningún lado, o acababan mal...

Una compañía a menudo vagará a través de las Tierras Ásperas y más allá durante el curso de sus aventuras. Pero viajar no es sólo un medio para llegar a un destino, ni algo que deba emprenderse a la ligera. Una gran parte de la vida de un héroe tiene lugar en el camino. A menudo, lo que distingue a un aventurero de un ciudadano común son las habilidades de que dispone para poder sobrevivir estando de viaje.

Viajar muestra a los héroes el mundo que existe más allá de las fronteras de sus tierras nativas, y les permite buscar las amenazas de su pueblo y enfrentarse a ellas. En resumen, un viaje en *Aventuras en la Tierra Media* es sinónimo de ir de aventuras.

El Maestro del saber sabe dónde empieza una aventura y probablemente tiene alguna idea de hacia dónde puede ir, pero los compañeros tienen que llegar a dicho lugar cruzando las tierras salvajes. Los Héroes llevan a cabo varias pruebas de característica a lo largo del camino para enfrentarse a los peligros que pueden encontrarse, así como para determinar cómo les ha afectado la rigurosidad del viaje cuando se enfrentan a su siguiente desafío.

Cuando una compañía decide emprender un viaje importante desde un lugar hasta otro, debe usar las reglas que se detallan en este capítulo. Un Maestro del saber puede decidir que un viaje es demasiado corto o familiar para que no tengan que usarse las reglas de viaje, y pueden ignorarse sin problemas para aumentar el ritmo de la partida.

Las reglas sobre viajes los dividen en tres etapas diferenciadas, cada una con cierta influencia en la siguiente. La primera etapa representa el momento en que la compañía se decide a viajar: se hacen planes, se reúnen suministros, se estudian mapas y se deciden rutas. Toda la compañía decide quién llevará a cabo las tareas del camino. Pero en esta etapa hay algo mas que preparativos. También representa la capacidad de la compañía de seguir el rumbo decidido, de mantener altos los ánimos y de tener en cuenta la naturaleza volátil del clima. A grandes trazos, proporciona el tono general del viaje desde el principio. La atención del Enemigo la puede influenciar en mayor o menor medida.

La segunda etapa representa los acontecimientos que tienen lugar, y las tareas que llevan a cabo los miembros de la compañía durante el curso de la parte principal del viaje. Dependiendo de la duración del mismo, la compañía llevará a cabo una o más tiradas que representarán los desafíos o las oportunidades con los que se encuentren. Estas tiradas determinan tanto la naturaleza como la magnitud de los encuentros a los que se enfrentarán y pueden requerir que diferentes miembros de la compañía trabajen conjuntamente para superar cualquier desafío.

La tercera etapa del viaje representa la llegada de la compañía a su destino. El Guía lleva a cabo una tirada, a menudo modificada por el resultado de las tareas que realizan otros miembros de la compañía durante la parte principal del viaje.

El resultado de esta tirada final determinará si la compañía llega con buen ánimo, cargada de relatos de valientes hazañas, bellas puestas de sol y comidas deliciosas asadas al fuego, o si se arrastra las millas finales con los pies desollados y el espíritu por los suelos, con la espalda encorvada por el peso de las mochilas, taciturnos y en silencio debido a las barrigas vacías, los giros equivocados y las malas elecciones.

Resumen de las reglas de viaje

- Los jugadores se reparten las tareas y planean la ruta.
- El Maestro del saber determina el Índice de peligro del viaje.
- El Guía lleva a cabo una Tirada de embarque: 1d12 modificado por el bonificador por competencia de Supervivencia del Guía más la mitad de su bonificador por Sabiduría menos el Índice de peligro.
- El Maestro del saber puede desvelar el resultado u, opcionalmente, dar pistas sobre éste.
- Se determina el número de Acontecimientos de viaje.
- Los acontecimientos se crean tirando 1d12 potencialmente modificado por el resultado del Embarque.
- Los acontecimientos se interpretan, anotando el resultado para futura referencia.
- Se hace una tirada de llegada (1d8) y se aplican los resultados.

Primer paso: Embarque

Cuando los jugadores han decidido el destino, deben elegir la mejor ruta para llegar hasta allí. Usan el Mapa de los jugadores e indican la ruta general que pretenden seguir, y el Maestro del saber consulta su mapa, marcado con hexágonos, para determinar el Índice de peligro del viaje.

La dificultad y el peligro del viaje se basan en su duración, en el área y el terreno que se cruzan, y en la estación en la que tiene lugar el viaje (viajar en los meses fríos del año es más agotador que en los cálidos). La Tierra Media es un lugar peligroso, así que la ruta más corta no siempre será la más segura. La compañía debe elegir sabiamente qué camino seguir.

Mientras el Maestro del saber consulta su mapa, los jugadores asignan una tarea para el viaje a sus Héroes jugadores, resumiendo aproximadamente lo que harán durante el trayecto.

Una compañía con experiencia es diferente a un grupo de aventureros novicios en la capacidad de sus miembros para colaborar con efectividad. Cuando están viajando, los compañeros suelen dividirse las tareas de acuerdo con sus capacidades.

Las tareas se dividen entre la compañía como sigue:

Guía - A cargo de todas las decisiones relacionadas con la ruta, el descanso y los suministros. Los Guías usan la Sabiduría y la competencia con Supervivencia.

Explorador - A cargo de montar el campamento y abrir nuevos caminos. Los Exploradores usan el Sigilo y la Investigación.

Cazador - Encargados de encontrar comida en las tierras salvajes. Los Cazadores necesitan éxitos en pruebas de Supervivencia.

Vigía - Con la tarea de montar guardia. Los vigías usan sus aptitudes en Percepción.

Con la excepción del Guía de la compañía, se puede asignar a más de un Héroe jugador la misma tarea (en otras palabras, puede haber más de un personaje actuando como Vigía, o más héroes yendo a cazar regularmente), pero normalmente ningún personaje puede asumir más de un papel al mismo tiempo (llevando a cabo la tarea de Cazador y de Explorador, por ejemplo). Si hay más de una persona asignada a una tarea se debe nombrar a un Explorador, Cazador o Vigía en jefe. Ese personaje es quien lleva a cabo las pruebas y obtiene ventaja gracias a la ayuda de otros Héroes jugadores que usan la acción Prestar ayuda para esa tarea.

Si una tarea queda vacía, cualquier prueba relevante relacionada con ella se lleva a cabo con desventaja.

Cómo determinar el Índice de peligro de un viaje

El Maestro del saber debe consultar su mapa para determinar la dificultad del terreno que cruza el viaje. El tipo de terreno que conforma la mayoría de hexágonos por los que pasa la ruta propuesta determina el tipo de terreno general:

Terreno fácil: 1
Terreno suave o familiar, bien cartografiado y con caminos transitados y/o asentamientos frecuentes.

Terreno moderado: 2
Áreas de las que la compañía tiene cierto conocimiento debido a haber viajado por ellas una o dos veces. Terreno escarpado, caminos y senderos dispersos.

Terreno difícil: 3
Áreas desconocidas, bosques profundos, tierras salvajes sin rutas.

Terreno muy difícil 4
Montañas altas y pantanos traicioneros.

Terreno desalentador 5
Áreas mancilladas por la Sombra. Angmar, Mordor, el sur del bosque Negro.

Incrementa el nivel de terreno en 1 cuando viajas en invierno, hasta un máximo de 5.

Opcionalmente, el Maestro del saber no tiene por qué informar a los jugadores del Índice de peligro del viaje para mantener en secreto el resultado final de la Tirada de embarque, y luego representarla dando algunas pistas de lo que podrán encontrar en su viaje.

Cuando se ha decidido la ruta, y el Maestro del saber ha determinado el Índice de peligro del viaje, el Guía debe llevar a cabo la Tirada de embarque usando 1d12. Esta tirada se modifica como sigue: el bonificador por competencia de Supervivencia más la mitad del bonificador por Sabiduría del Guía, menos el Índice de peligro del viaje, tal como lo determine el Maestro del saber. El resultado de la tirada se usa en la Tabla de embarque de la siguiente página. El Guía debe anotarel resultado y su efecto. El resultado puede requerirse durante las partes siguientes del viaje.

Ponis y botes

Al viajar, los compañeros pueden aligerar su carga llevando ponis para que la transporten, o pueden viajar en botes siguiendo un río, a través de un lago o del mar. Si la compañía viaja en botes o tiene ponis durante la mayor parte del viaje, ignora el primer nivel de cansancio que sufren.

Los compañeros que buscan esa ayuda deben empezar el viaje en un asentamiento de los Pueblos Libres. Además, los aventureros deben poderse permitir pagar los gastos relacionados.

Ten en cuenta que hay muchos lugares en las tierras salvajes en los que los ponis (o los caballos) no quieren entrar. Esto incluye el bosque Negro, las Montañas Nubladas y las Montañas Grises. Los animales reticentes pueden ser obligados a cruzar un paso de montaña superando una prueba de Sabiduría (Trato con animales) contra CD 15 en verano y otoño, CD 20 en primavera y CD 25 en invierno. Nada puede hacer que un caballo o un poni pase por debajo de la canopea del bosque Negro.

Tabla de embarque

1. (o menos) Signos oscuros y presagios malignos
Es probable que la ruta de la compañía la lleve a través de lugares antiguos y terribles. Modifica en +2 todas las tiradas en las tablas de Acontecimientos del viaje, y la prueba de competencia para determinar el resultado inicial de dichos encuentros se debe llevar a cabo con desventaja. Además, cada personaje se anota 1 punto de Sombra al salir de viaje.

2. Un inicio siniestro y ominoso
La compañía emprende la marcha bajo un manto de fatalidad. Una sensación de amenaza ominosa y opresiva parece acechar en cualquier parte y la mala fortuna aparece a cada paso. Las tareas parecen más complicadas y siguen así hasta que se pueden quitar de encima la sensación de fatalidad. Como resultado, cada personaje se anota 1 punto de Sombra y todas las tiradas en los Acontecimientos del viaje se hacen con desventaja hasta que se supera una, en cuyo punto el ánimo oscuro desaparece.

3. La aguda vista del Enemigo
La compañía tiene la mala fortuna de haber elegido un camino frecuentado por criaturas corruptas y hombres malignos. Dependiendo de su posición entre los Pueblos Libres de la Tierra Media, es posible que atraigan la atención de los agentes del Enemigo.

Como resultado, deberán trabajar duro para evitar encontrarse con quienes podrían hacerles daño: una sensación inquietante de peligro parece invadir sus sentidos durante todo el viaje, como si ojos invisibles vigilaran todos sus pasos. Modifica en +1 los resultados de las tablas de Acontecimientos del viaje, y la primera tirada que se haga durante estos encuentros tendrá desventaja.

4. El agotador esfuerzo de muchas leguas
La compañía descubre que los mapas que consultó eran escasos, inexactos o estaban desfasados, o que el camino que encuentra está lleno de obstáculos, puntos muertos y terreno difícil que lo complican más de lo que deberían. Para todo el viaje, los tipos de terreno se consideran 1 grado más duros de atravesar.

5. Clima horrible
La lluvia cae constantemente, el viento hiela los huesos, el sol cae implacablemente o la escarcha entumece los dedos de manos y pies. Es difícil encontrar descanso, el sueño es difícil de conciliar y cada milla (*km*) que se recorre parece que sean tres. Como resultado, todos los miembros de la compañía sufren 1 nivel adicional de cansancio.

6. Pocos suministros y mala comida
Ya sea como resultado de un accidente desafortunado cocinando, la escasez de caza, una torpeza recogiendo setas o la necesidad de apresurarse, la compañía debe comer las sobras que les quedan mientras se mueven y las comidas de este viajen suelen ser, por turnos, crudas, infrecuentes, quemadas, insípidas o simplemente malas. Como resultado, todos los miembros de la compañía sufren un -1 a todas las pruebas de característica llevadas a cabo durante el viaje.

7. Festines dignos de los reyes antiguos
Quizá la caza es abundante, las hierbas, las setas y los tubérculos parecen surgir de la nada a lo largo del camino, o el cocinero trajo la cantidad exacta de sal y pimienta. Sea cual sea la razón, las comidas de la compañía durante el viaje son algo que se espera con gusto, y que se recuerda durante días. De acuerdo con eso, los miembros de la compañía tienen un +1 a todas las pruebas de característica llevadas a cabo durante el viaje.

8. Buen tiempo
Cada mañana trae un bello amanecer que eleva el espíritu y llena a todos los que lo ven de esperanza para el día que empieza, cuando la lluvia cae es refrescante y calmante para un viajero cansado, el viento no parece ser mas que una brisa y la nieve o la escarcha brillan bajo cielos claros y brillantes, creando vistas majestuosas e impresionantes. Por eso, todos los miembros de la compañía pueden ignorar el primer nivel de cansancio que sufren en este viaje.

9. Caminos rápidos y directos
Ya sea como resultado de la consulta de mapas de buena calidad, la referencia de viajeros locales o simplemente de una capacidad innata para encontrar el camino más fácil, el Guía ha planeado una ruta que permitirá a la compañía llegar de manera rápida y certera hasta su destino. Para todo el viaje, los tipos de terreno se consideran un grado más fáciles de atravesar.

10. Ocultos a la Sombra
Aunque los agentes de la Sombra vagan por todas partes, y se pueden encontrar peligros por toda la Tierra Media, el Guía ha elegido sabiamente un camino que ocultará a la compañía de todos excepto de los enemigos más decididos y alerta. Además, la compañía parece más consciente de su entorno y es probable que detecte tanto problemas como oportunidades a su paso. Por eso, modifica en +1 todos los resultados de las tablas de Acontecimientos del

viaje y la primera tirada que se hace durante estos encuentros tiene ventaja.

11. Corazones esperanzados y propósito claro
La compañía se embarca con buen ánimo y una sensación de esperanza. Está decidida a seguir rauda su camino, sean cuales sean las dificultades. De acuerdo con eso, todos los miembros de la compañía tienen ventaja hasta la primera vez que fallan una prueba de característica durante este viaje.

12. (o más) Un comienzo prometedor
La compañía emprende un camino que probablemente le mostrará maravillas casi olvidadas o la enfrentará a peligros que aterran nada más pensarlos. Pero los auspicios son buenos y, si la compañía es fiel a sí misma consigue prevalecer.

Como resultado, añade 2 a las tiradas de la tabla de Acontecimientos de viaje. Las tiradas adicionales llevadas a cabo para determinar el resultado inicial de dichos encuentros se hacen con ventaja.

Paso dos: Acontecimientos de viaje y Tiradas de tareas

"¿Qué te pasa?", le preguntó Merry. "¿Te has acostado sobre un hormiguero?", "No", dijo Pippin, "pero estoy incómodo. Me pregunto cuánto hace que no duermo en una cama". Merry bostezó.

Durante el viaje, se puede requerir a los miembros de la compañía que usen su ingenio y sus talentos para que el viaje no se tuerza.

A veces un único miembro de la compañía puede tener que superar un desafío, mientras que en otras ocasiones varios compañeros tienen que colaborar para tener éxito.

En un viaje corto, se tendrán que enfrentar a 1-2 acontecimientos, en un viaje intermedio 2-3, y en un viaje largo 3-5. El número de acontecimientos está influenciado por el Índice de peligro del viaje, ya que los viajes más peligrosos conllevan un mayor número de desafíos.

El número de desafíos a los que deberán enfrentarse se determina como sigue:

- **Viaje corto** (1-15 hexágonos en el mapa del Maestro del saber): 1d2 para determinar los desafíos.
- **Viaje intermedio** (16-40 hexágonos en el mapa del Maestro del saber): 1d2+1 para determinar los desafíos.
- **Viaje largo** (41 o más hexágonos en el mapa del Maestro del saber): 1d3+2 para determinar los desafíos.

Los viajes que atraviesan predominantemente **Terreno fácil** tienen un modificador -1 a esta tirada, hasta un mínimo de 1.

Ten en cuenta que los viajes largos son extremadamente duros para los Héroes jugadores de nivel medio, y es probable que también signifiquen un peligro extremo para ellos. Una compañía sabia dividirá el viaje en tramos más cortos y manejables, con descansos largos en lugares seguros por en medio.

Los viajes que atraviesan predominantemente **Terreno difícil** o **muy difícil** tienen un modificador +1 a esta tirada.

Los viajes que atraviesan predominantemente **Terreno desalentador** tienen un modificador +2 a esta tirada.

El Maestro del saber debe hacer esta tirada en secreto y no revelar a los jugadores el número de desafíos a los que se van a enfrentar.

La tabla siguiente indica los posibles acontecimientos. Los valores más bajos representan acontecimientos menores, mientras que los más altos indican alguna situación importante o trascendental.

En todos los casos, la CD de las pruebas que se llevan a cabo durante un viaje se determina sumando el Índice de peligro del viaje a una base de 12.

Por tanto, en un viaje con un Índice de peligro de 3 (áreas poco familiares, bosques profundos, etc.) la CD de todas las pruebas será (12+3) 15, mientras que en un viaje a través de Angmar en lo más crudo del invierno, todas las CD serán de (12+5+1) para un total de 18.

Para determinar lo que ocurre en cada acontecimiento del viaje, el Maestro del saber tira 1d12. El resultado puede modificarse según la Tirada de embarque, acontecimientos anteriores a este, o viajes anteriores. El Maestro del saber consulta la tabla siguiente y narra el acontecimiento a la compañía.

Tabla de acontecimientos de viaje

1. (o menos) Un encuentro accidental

La compañía encuentra a otro viajero o grupo de viajeros. Puede ser un grupo de enanos, mercaderes humanos que han salido de la Ciudad del Lago o Valle, u hombres del Bosque que cazan para cenar. El Explorador puede llevar a cabo una prueba de Destreza (Sigilo) para liderar a la compañía más allá de los viajeros sin ser detectada si ésta lo desea, o cualquier miembro de la compañía puede intentar una prueba de Carisma (Persuasión) si se elige interaccionar con ellos.

Si la prueba de Persuasión tiene éxito, la compañía puede elegir si obtiene alguna información relativa al camino que van a recorrer, en cuyo caso la siguiente tirada para Acontecimientos de viaje se hace con ventaja.

Si la prueba de Persuasión no tiene éxito, la compañía ha causado mala impresión a los viajeros y la información que recibe es inexacta o engañosa, lo que resulta en que la tirada para el siguiente acontecimiento se hace con desventaja.

2. Hierbas aromáticas y guiso de conejo

La compañía tiene la oportunidad de encontrar con facilidad comida o hierbas útiles en cierto momento, quizá cuando sus propios suministros se están terminando. El Cazador debe llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para aprovechar la situación.

Si tiene éxito, pueden elegir si forrajean comida (en cuyo caso pueden preparar una comida que restablecerá 1 nivel de cansancio o 1 DG a cada miembro de la compañía) o si recogen hierbas (elegidas por el MS). Si fallan esta tirada, la Tirada de llegada del Guía tendrá un penalizador -1.

La tirada que se lleva a cabo durante esta tarea está sujeta a desventaja/ventaja si la Tirada de embarque del Guía era 6 (Pocos suministros y mala comida) o 7 (Festines dignos de reyes antiguos).

3. Un obstáculo

Árboles caídos, un río de rápido caudal, una avalancha o un puente caído bloquean el camino. La compañía debe colaborar para superar el obstáculo. El Guía debe llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Supervivencia) y cada uno del resto de miembros de la compañía debe elegir entre una prueba de Sabiduría (Supervivencia) o de Fuerza (Atletismo).

Si la compañía tiene caballos o ponis, un miembro de la compañía puede hacer una prueba de Sabiduría (Trato con animales) en vez de las indicadas. Todas estas pruebas están sujetas a desventaja/ventaja si la prueba de Embarque del Guía era 4 o 9.

Si todas las pruebas tienen éxito, la compañía ha colaborado bien, limpiando la ruta y sintiéndose satisfecha por su unidad. Como resultado, la Tirada de llegada del Guía se beneficia de un modificador +1.

Si la mitad o más de las pruebas se superan, la ruta se limpia con cierta dificultad y no se obtiene ningún penalizador ni bonificador.

Si menos de la mitad de las pruebas tienen éxito, pero no se fallan todas, la compañía ha tenido que luchar para superar el obstáculo y todos sufren 1 punto de cansancio.

Si todas las tiradas fallan, la compañía se ve obligada a retroceder para superar el obstáculo. Cada uno sufre 1 ni-

vel de cansancio y la Tirada de llegada del Guía sufre un penalizador -1.

4. Con necesidad de ayuda

La compañía ha descubierto a un grupo de viajeros que ha sufrido algún percance, o un pequeño asentamiento asediado por enemigos. La compañía debe decidir si les ayuda o no.

Si elige no hacerlo, debe superar una salvación de Sabiduría para evitar 1 punto de Sombra.

Si, en vez de eso, elige ayudar, la compañía debe llevar a cabo tres pruebas, elegidas por el Maestro del saber, para reflejar cómo ayudan a esos inocentes.

Cada prueba debe ser llevada a cabo por un personaje diferente (excepto si hay menos de 3 Héroes jugadores en la compañía) y suele elegirse de entre: Supervivencia, Tradiciones, Perspicacia, Persuasión, Trato con animales, Medicina o Naturaleza.

Es posible que se puedan requerir pruebas de las mismas habilidades más de una vez, en cuyo caso deben ser llevadas a cabo por Héroes jugadores diferentes.

Si todas las pruebas tienen éxito, todos los miembros de la compañía obtienen inspiración. Además, la compañía obtendrá un bonificador +1 a la prueba del Guía cuando llegue a su destino.

Si la mitad o más de tiradas tienen éxito, la compañía puede elegir a uno de sus miembros para que obtenga inspiración y la compañía obtiene un bonificador +1 a la Tirada de llegada del Guía.

Si una de las tiradas tiene éxito, la compañía obtiene un bonificador +1 a la Tirada de llegada del Guía.

Si fallan todas las tiradas, la compañía está un poco desanimada y sufre un modificador -1 a la Tirada de llegada del Guía.

5. Agentes del Enemigo

Cazadores o exploradores hostiles se cruzan en el camino de la compañía, e incluso puede tratarse de crebain de vista aguzada, que reúnen información para el Enemigo.

El Vigía deberá llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Percepción) para avistar al enemigo antes de que detecte a la compañía.

Si tiene éxito, la compañía ha tomado la iniciativa y puede decidir cómo actúa. Puede superar a hurtadillas a la fuerza hostil o emboscarla, en cuyo caso se beneficia de un asalto de sorpresa.

Si la tirada de Percepción del Vigía falla, los exploradores hostiles montan una emboscada y tienen el beneficio de un asalto de sorpresa.

Si se produce un combate, el Maestro del saber puede resolverlo normalmente, preparando las aptitudes de combate del pequeño grupo enemigo para crear un desafío de pequeño a moderado para la compañía.

Todas las pruebas que no sean de combate durante esta tarea estarán sujetas a desventaja/ventaja si la prueba de Embarque del Guía era 3 o 10.

6. Maravillas de la Tierra Media

La compañía se encuentra ante una vista espectacular. Una puesta de sol, un claro en el bosque o una cadena montañosa. Todos los miembros de la compañía deben llevar a cabo una prueba de Sabiduría o de Inteligencia (Investigación).

Si tienen éxito, ven la belleza de la escena y sienten sus fuerzas renovadas, recuperando 1 nivel de cansancio.

Si no tienen éxito, ven nubes formándose, caminos duros aún por recorrer o colinas empinadas que escalar y sufren 1 nivel de cansancio.

Si todos los miembros de la compañía tienen éxito, obtienen un bonificador +1 a la Tirada de llegada del Guía.

Si todos fallan, la Tirada de llegada del Guía tendrá un penalizador -1.

Todas las tiradas para esta tarea estarán sujetas a desventaja/ventaja si la Tirada de embarque del Guía era 5 u 8.

7. Una cacería

El Cazador detecta o encuentra rastros que ha dejado alguna pieza de caza que sería una comida mucho mejor que las raciones de viaje, quizá en un momento del viaje en el que los suministros de la compañía ya escaseaban, o cuando su espíritu estaba decayendo.

El Cazador debe llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para cazar a dicha presa.

Si la tirada tiene éxito por 5 puntos o más, la presa cae y se celebra un gran festín, recuperando 1 nivel de cansancio y concediendo un bonificador +1 a la Tirada de llegada del Guía.

Si la tirada tiene éxito, la compañía disfruta de una comida animosa y cada uno de sus miembros puede eliminar 1 nivel de cansancio.

Si la tirada falla, la cacería no ha tenido éxito y la compañía pasa una noche con hambre, lo que resulta en que cada miembro sufre 1 nivel de cansancio.

Si el Cazador falla su tirada por 5 puntos o más, la cacería ha sido un desastre, desviando a la compañía y dejándola sin nada más para demostrar su esfuerzo que pies desollados y barrigas rugientes. Como resultado, cada uno sufre 1 nivel de cansancio y la Tirada de llegada del Guía sufre un penalizador -1.

La tirada para esta tarea estará sujeta a desventaja/ventaja si la prueba de Embarque del Guía era 6 o 7.

8. Un buen sitio para acampar

El Explorador ha encontrado un lugar potencialmente seguro y confortable para acampar. Quizá se trata de un claro protegido y cercano a un riachuelo de agua fresca, o puede ser un campamento ya existente que usan los viajeros y en el que pueden encontrar leña y lonas para levantar un refugio contra los elementos. Incluso puede tratarse de un edificio antiguo que tiene fácil defensa, lo que permite a la compañía descansar mejor del viaje. El Explorador debe llevar a cabo una prueba de Investigación a medida que la compañía se acerca al lugar.

Si la tirada tiene éxito por 5 puntos o más, el campamento es todo lo que la compañía esperaba, y sus miembros obtienen los beneficios de un descanso largo además de recuperar 1 nivel de cansancio. Además, el Guía obtendrá un modificador +1 a la Tirada de llegada.

Si la tirada tiene un éxito simple, la compañía disfruta de una noche sin problemas y cada uno de sus miembros puede recuperar 1 nivel de cansancio.

Si la tirada falla, el campamento resulta no ser tan bueno como parecía. La compañía pasa una noche sin descanso, acechada por la sensación de que quizá les observan, o descubriendo que el lugar que ha elegido es rocoso e incómodo o puede inundarse fácilmente. Se despiertan cansados y desanimados, por lo que sufren 1 nivel de cansancio.

Si la tirada falla por 5 o más, el campamento ya estaba ocupado por algo hostil y peligroso; un trol que se refugiaba del sol, una partida de guerra de orcos, un grupo de hombres malignos y con malas intenciones, o quizá incluso un oso que sólo quiere descansar para pasar el invierno, y que se enfurece cuando le molestan. Sea cual sea la naturaleza de la amenaza, la compañía se encontrará en medio de un combate casi inevitable.

Sea cual sea el resultado del combate, dando por sentado que la compañía sobrevive, la noche es mala y el recuerdo que queda del campamento es el de una dura lección y un descanso sin recompensa. Además del daño sufrido, la Tirada de llegada del Guía está sujeta a un modificador -1.

9. Recuerdos para siempre de tiempos pasados

La compañía descubre una reliquia de eras pasadas. Una estatua, un edificio, los restos de un asentamiento antiguo, quizá incluso alguna baratija semi enterrada de buena manufactura. También es posible que vean a una compañía de elfos que se dirige hacia los Puertos Grises.

Con buena fortuna y el corazón alegre, la compañía se anima con esta visión, sintiendo esperanza en el futuro gracias a este destello del pasado. Con mala fortuna, la compañía se llena de una sensación de pérdida, viendo la caída de la gloria perdida y el final de la esperanza.

Todos los miembros de la compañía deben llevar a cabo una prueba de Sabiduría. Si tienen éxito, se llenan de esperanza para su viaje y su lucha contra la Sombra y obtienen inspiración.

Si superan la tirada por 5 puntos o más, su afectación por la vista es tan positiva que también eliminan 1 nivel de cansancio. Además, si al menos la mitad de la compañía tiene éxito, se puede aplicar un modificador +1 a la Tirada de llegada del Guía.

Si se falla la tirada, sólo ven la naturaleza fugaz de la vida y la caída de todo lo que es bueno, y deben llevar a cabo una prueba de Corrupción para evitar obtener 2 puntos de Sombra.

Si fallan la tirada por 5 o más, se sienten taciturnos y fatigados por la escena y sufren 1 nivel de cansancio además de los puntos de Sombra. Además, si más de la mitad de la compañía falla su tirada (ya que estamos hablando de tiradas individuales), se debe aplicar un modificador -1 a la Tirada de llegada del Guía.

10. Un lugar tocado por la Sombra

La esencia de algo oscuro y terrible permanece en este lugar. Puede ser el lugar de una antigua batalla, aún atormentado por las sombras de los caídos, el lugar donde el Nigromante llevó a cabo una magia corrupta mucho

tiempo atrás o unas ruinas que antiguamente eran el hogar de un sirviente del Enemigo. En la Tierra Media, los lugares tienen recuerdos, y no todos son agradables. Dicho esto, incluso las sombras más oscuras pueden esconder algo brillante y bueno.

El Explorador deberá llevar a cabo una prueba de Inteligencia (Investigación) para detectar la oscuridad que rodea este área antes de que la compañía se adentre demasiado en ella.

Si la tirada tiene éxito por 5 o más puntos, la compañía presencia algún signo que reafirma su esperanza en la lucha contra el Enemigo. Quizá vea pruebas de la caída del mal que vivió en este lugar, puede ser que la luz del sol atraviese las espesas nubes para bañar tan oscuro lugar, animando el espíritu de todos los que lo presencian.

Sea cual sea la razón, todos los miembros de la compañía pueden quitarse 1 punto de Sombra y obtienen inspiración. Además, el Guía obtendrá un modificador +1 a la Tirada de llegada.

Si superan la tirada, consiguen evitar la sensación de corrupción que permanece en este lugar y pueden considerarse afortunados. De acuerdo con eso, el Guía obtendrá un modificador +1 a la Tirada de llegada.

Si el Explorador falla su tirada, la compañía ha llegado hasta el mismo centro del área y siente que su naturaleza oscura afecta el corazón. Todos los héroes deben llevar a cabo una prueba de Corrupción para evitar anotarse 1 punto de Sombra.

Si la tirada del Explorador falla por 5 o más, algo oscuro aún acecha aquí, antiguo y maligno, y la compañía perturba su descanso.

11. El Enemigo se extiende

Por el área se mueven hombres malignos, orcos, trasgos o servidores del Enemigo. Evitarlos será todo un desafío. Si el resultado del Guía en la tirada de Embarque fue un 3, la confrontación será inevitable.

A pesar de eso, superar una prueba de Sabiduría (Percepción) del Vigía permitirá que la compañía tenga tiempo de prepararse y les concederá un asalto de sorpresa en el combate.

Fallar la tirada de Percepción en este caso indica que la compañía tiene poco tiempo para prepararse y no obtiene dicho bonificador.

Si el Guía sacó un 10 en la prueba de Embarque, el Vigía podrá llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Percepción) o Destreza (Sigilo) para permitir a la compañía encontrar un camino que pase de largo de la fuerza enemiga sin ser detectada.

Si falla esta tirada, la compañía aún tendrá tiempo de montar una emboscada, y gracias a eso obtendrá el beneficio de un asalto de sorpresa.

Si la Tirada de embarque no ha sido ni 3 ni 10, la compañía podrá intentar superar con sigilo a la fuerza hostil. Esto requiere que cada uno de ellos supere una prueba de Destreza (Sigilo), además de que un miembro de la compañía supere una prueba de Trato con animales si tienen caballos o ponis.

Si cualquiera de estas tiradas falla, han sido descubiertos y enseguida tendrá lugar una batalla, sin ventaja por parte de ningún bando. El Maestro del saber debe hacer que el combate sea notablemente desafiante, aunque no puede permitir que domine toda la sesión de juego.

12. (o más) ¿Muchos encuentros? ¡Corred, insensatos! La compañía ha encontrado a un viajero por el camino, pero es posible que no se trate de quien parece ser. No se trata de un vagabundo ordinario, sino de uno de los grandes y buenos (o corruptos) de la Tierra Media. Se trata de un encuentro significativo que no se olvida pronto. Tanto si el encuentro es para bien como para mal, para llegar a este resultado el Maestro del saber puede recompensar a la compañía con los PX adecuados al método que use en su partida.

El viajero puede ser Gandalf o Radagast, que viajan por las tierras y pareciendo, a primera vista, poco más que un vago andrajoso. O quizá sea uno de los hijos de Elrond, Elladan o Elrohir, que viajan desde Imladris. Puede ser Beorn o Legolas, que vagan por las profundidades de los bosques salvajes o por onduladas planicies.

O también puede tratarse de alguien más siniestro. Un poderoso agente del Enemigo, u otras fuerzas oscuras que empiezan a extenderse de nuevo por la Tierra Media, proyectando una larga y penetrante sombra, viajando por las tierras con propósitos malignos y corruptos.

Los Héroes jugadores podrían encontrarse con un enemigo que estuviera más allá de sus posibilidades.

Si la Tirada de embarque fue un 1, el encuentro será automáticamente con un servidor del Enemigo. Igualmente, si fue un 12, la compañía se ha encontrado con uno de los grandes poderes del Bien. No obstante, el resultado de tal encuentro dependerá de cómo lo encare la compañía.

Si no se sacó ni 1 ni 12 en la Tirada de embarque, el Vigía deberá llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Percepción).

Si la tirada tiene éxito por 5 o más, la compañía se ha encontrado con una persona importante, y la reconoce por quien es.

Todos los miembros de la compañía pueden quitarse de inmediato 1 punto de Sombra. También pueden pedir Audiencia (ver página 192) a quien encuentren y, si tienen éxito, obtener grandes conocimientos sobre el camino que les queda, lo que les concederá ventaja en las tiradas iniciales de su encuentro siguiente, y también les otorgará un bonificador +1 a la Tirada de llegada. Si la Audiencia funciona especialmente bien, el Maestro del saber puede decidir que la compañía ha obtenido un Mecenas.

Si el Vigía tiene éxito en la tirada, han divisado al viajero, pero no se dan cuenta de quién es realmente. La descripción inicial de este encuentro se debe interpretar como si fuera un resultado de 1 en esta tabla (Un encuentro accidental).

Si la compañía elige interactuar con el viajero, algunas tiradas superadas de Sabiduría (Percepción) o la demostración de que la compañía tiene un propósito bueno y correcto debería llevar a la identificación de la persona a la que han encontrado. Si esto sucede, el encuentro se debe interpretar casi del mismo modo que el detallado arriba.

Si la tirada del Vigía falla, la compañía se ha topado con un enemigo oscuro y poderoso cuyo poder es superior al de cualquiera de ellos. Para las compañías de bajo nivel podría tratarse de una fuerza de orcos superior, una manada de huargos o quizá un trol especialmente grande y feroz. A niveles más altos podría ser algo mucho más oscuro y peligroso; una partida de guerra uruk-hai o incluso un nazgûl destacado en una misión oscura para su amo.

Cada miembro de la compañía debe llevar a cabo inmediatamente una salvación de Corrupción o se anotará 2 puntos de Sombra, y para evitar la confrontación todos deben superar pruebas de Destreza (Sigilo) (además de una única prueba de Trato con animales si la compañía tiene caballos o ponis), lo que les permite pasar desapercibidos. Si más de la mitad de los miembros falla, deberán huir rápidamente para salvar la vida. Todos se anotan 1 nivel de cansancio adicional, y la Tirada de llegada tendrá un modificador -1.

Si la tirada del Vigía falla por 5 o más, son detectados y la huida con discreción es imposible. Deben huir a toda prisa para salvar sus vidas. Se anotan automáticamente 2 puntos de Sombra, 1 nivel de cansancio adicional, y la Tirada de llegada tiene un modificador -1.

El Maestro del saber puede, opcionalmente, pedir pruebas adicionales para ver si la compañía se anota puntos de Sombra en las áreas de la Tierra Media que se consideran 'Áreas asoladas'. Ver Fuentes de corrupción en la página 180 para más detalles.

Paso tres: La Fase de llegada

Cuando la compañía completa su viaje, lleva a cabo una tirada para determinar su ánimo y actitud. Dependiendo de las exhortaciones del Guía, la dificultad del terreno por el que han viajado y los éxitos y fracasos de la compañía en el camino, pueden tener buen ánimo o estar abatidos, y llenos de vigor o cansados y con los pies desollados. Pueden tener grandes relatos que contar, o permanecer con la boca cerrada y lanzando graves miradas a cualquiera que encuentran.

Esta tirada también está modificada por la dificultad de la mayor parte del territorio que cruzó la compañía, tal como sigue:

- **Terreno fácil:** +1 a la Tirada de llegada
- **Terreno moderado:** Sin modificador a la Tirada de llegada
- **Terreno difícil o muy difícil:** -1 a la Tirada de llegada
- **Terreno desalentador:** -2 a la Tirada de llegada

El Guía tira 1d8 y aplica cualquier modificador de la Tirada de embarque y del terreno al viaje, y luego compara el resultado con la tabla de la página siguiente:

Tabla de llegada

1. (o menos) Con los huesos fatigados

El viaje se ha cobrado un fuerte peaje sobre el espíritu de la compañía. Los caminos que han recorrido les han mostrado pocas cosas buenas y les han dejado cansados y sin esperanza. Los recuerdos de cualquier buena fortuna que hayan sentido en el camino ahora parecen un hecho distante e intangible.

Todos los miembros de la compañía deben llevar a cabo una prueba de Sabiduría, (CD: 12 + Índice de peligro del viaje) para evitar anotarse 2 puntos de Sombra. Si su camino les ha llevado a través de un lugar tocado por la Sombra (10 en la tabla de Acontecimientos), la CD se incrementa en 2 puntos.

2. Barrigas vacías

Tanto si la compañía ha disfrutado de buena comida durante el camino como si ha subsistido a base de duras y frías raciones, durante el último tramo de su viaje estaban casi sin provisiones y han llegado a su destino sintiendo intensamente las garras del hambre. El hambre puede ser una distracción y, además, todos los miembros de la compañía sufren 1 nivel adicional de cansancio.

3. Llegada con el ánimo bajo

Los miembros de la compañía están de mal humor y deben esforzarse por controlar sus reacciones. Todos tienen desventaja en las pruebas de característica relacionadas con la interacción social hasta que consiguen tener éxito en una de dichas tiradas. Este penalizador se aplica si quieren tener una Audiencia en su destino. Si hay algo bueno en este mal humor, es que están con los nervios tan crispados que todos los miembros de la compañía tienen ventaja en su tiradas de Iniciativa hasta que completan un descanso corto.

4. Una llegada incierta

La llegada de la compañía sucede en mal momento o puede que no estén seguros de haber llegado dónde querían. Pueden llegar a un asentamiento muy tarde por la noche, después de que se hayan cerrado las puertas, y tener que esforzarse para convencer a un vigilante de que les permita entrar, o pueden estar seguros de que el campamento orco que pretendían estudiar y atacar aún estaba a varias millas (*km*) de distancia, cuando en realidad se encuentran casi en su interior. La mecánica para este resultado puede variar mucho dependiendo de la naturaleza del destino.

El Maestro del saber puede hacer que la compañía interprete una Audiencia repentina sólo para poder entrar. Puede interpretarse una lucha corta pero desesperada mientras la compañía intenta superar a los guardias enemigos antes de que den la alarma. El Maestro del saber puede pedir una prueba de Sabiduría (Supervivencia) al Guía para poder llegar al destino correcto, en la que fallar significa que todos los miembros de la compañía sufren 1 nivel de cansancio, ya que deben enfrentarse a varias largas millas (*km*) adicionales para llegar a su verdadero destino.

5. Un viaje largo pero valioso

A medida que la compañía se acerca al final de su camino siente cada milla (*km*) que ha recorrido asaltando su cuerpo en forma de dolor. Pero es un dolor valioso, el legado de un camino bien recorrido hasta una meta digna. Al llegar, su fatiga parece disolverse como la niebla en una mañana de verano, dejándolos con una sensación de frescor y vigor renovados. Como resultado, todos los miembros de la compañía pueden quitarse 1 nivel de cansancio.

6. Lúgubremente determinados

Las muchas leguas recorridas por la compañía les han llenado de una sensación de determinación hacia su meta, por oscuro que sea el camino que les queda. Como resultado, el Guía obtiene un bonificador +1 a su siguiente Tirada de embarque.

7. Entre cuentos y grandes hazañas

La compañía llega con muchos relatos que contar sobre su viaje, con buen ánimo y la mente llena de buenos recuerdos. Este ánimo tan elevado es contagioso para todo el que encuentren, excepto quizá la gente más amarga. De acuerdo con esto, todos los miembros de la compañía obtienen ventaja en las pruebas de característica relacionadas con la interacción social. Este bonificador también se aplica si piden Audiencia en su destino. El bonificador permanecerá hasta que fallen una de estas tiradas.

8. (o más) Inspirados y llenos de esperanza

El viaje ha servido para reafirmar la dedicación de la compañía a sus luchas y a los lazos que les unen. Todos juntos han soportado penurias, se han enfrentado a peligros y han reforzado la fe en sí mismos y entre ellos hasta un punto que parece indestructible. Como resultado, todos los miembros de la compañía pueden quitarse 2 puntos de Sombra y obtienen inspiración.

Opcional: Registro del tiempo

"Bien, recuerdo que estuvimos allí tres noches al menos, y creo recordar muchas otras; pero juraría que no pasó un mes. ¡Uno casi podría pensar que allá el tiempo no cuenta!".

Normalmente, conocer la duración exacta de un viaje no es muy importante. La compañía viaja durante días o semanas, y presta poca atención a la fecha exacta o a la cantidad de días que dura el viaje. No obstante, pueden surgir algunas situaciones en las que conocer los días concretos es importante. Como por ejemplo si la compañía está intentando llegar a una puerta enana en concreto antes del último día de otoño, o debe llegar a una fortaleza antes de que el enemigo la asedie dentro de siete días. En estos casos, el primer paso es calcular la duración efectiva del viaje.

Cada hexágono del Mapa del aventurero mide 10 millas (*16 km*), pero una milla (*1,6 km*) de bosque espeso cuesta más de cruzar que una milla de terreno abierto. La Tabla de dificultad del terreno que sigue proporciona multiplicadores para los diferentes tipos de terreno.

Dificultad del terreno

Color del mapa	Dificultad	El terreno cruzado es principalmente	Modificador
-	muy fácil	buena carretera*	x0,5
	fácil	terreno abierto, senda o camino bien transitado, llanuras, praderas, en un bote por un río navegable	x1
	moderado	tierras salvajes sin caminos, colinas, bosques dispersos, ciénagas	x1,5
	difícil	pantanos, yermos, terreno abrupto, bosques con buenos caminos**	x2
	muy difícil	bosques densos, terreno muy abrupto, cualquier camino o sendero en el bosque Negro**	x3
	desalentador	los bosques más densos, desiertos, tierras asoladas o destrozadas, pasos montañosos	x5

* Viajar por un tramo de buena carretera concede un modificador x0,5, reduciendo a la mitad el tiempo necesario para cubrir toda la ruta, sin tener en cuenta el terreno que cruce la carretera.
** Una compañía no puede avanzar a través de bosque o bosque denso montando a caballo. Los Héroes jugadores deben desmontar y seguir a pie mientras llevan a sus caballos de la brida.

Divide la distancia recorrida por la velocidad de viaje de la compañía, redondeando todas las fracciones al entero más cercano. El resultado es igual al tiempo de viaje esperado en días. La tabla inferior muestra la distancia recorrida en millas por una compañía en un día de viaje corriente.

Velocidad de viaje

La compañía viaja...	Millas al día
A pie	20 (*32 km*)
Montando a caballo	40 (*64 km*)
Usando botes en un río	20 (*32 km*) río abajo, 5-10 (*8-16 km*) a contra corriente


Las Tierras Asperas
Montañas de Angmar
Angmar
Monte Gram
Monte Gundabad
Montañas Grises
Montañas Nubladas
Valle del Gundabad
Landas de Etten
Tierras Solitarias
Páramos Fríos
Valles Superiores Occidentales
Valles Superiores Orientales
Valles Medios Occidentales
Valles Medios Orientales
Pueblo de los Trasgos
La Carrera
Bosque de los Troles
Paso Alto
Valles Occidentales del Anduin
El Angulo
Paso de la Montaña
Tierras Solitarias
Valles Orientales del Anduin
Valles Inferiores Occidentales
Valles Inferiores Orientales
Eregion
Paso del Cuerno Rojo
Valle del Arroyo Sombrío
Lórien
Tierras Brumas
Praderas Grises
Fangorn
Tierras Pardas
Bosque Negro Septentrional
Bosque Negro Occidental
Bosque Negro Meridional
Corazón del Bosque Negro
Montañas del Bosque Negro
Los Estrechos del Bosque
Brezal Marchito
Estrechos de las Montañas Grises
Tierras de Verde Septentrional
Reino del Bosque
La Desolación
Colinas de Hierro
Marca Superior
Marca Inferior
Rhûn
Rhovanion Oriental
Enseñada del Este
A Dorwinion
Fácil
Moderado
Difícil
Muy difícil
Desalentador
Infranqueable
Tierras llanas
Tierras fronterizas
Tierras salvajes
Tierras de la Sombra
Tierras malvadas
Millas/Km
0
50/80
100/160
150/240
N

La sombra

Fuerte yelmo y redondo escudo tengo.
Lanza afilada y espada brillante.
De valor en batalla y loriga vestido,
La barba trenzada en nudos de guerra.
Y con todo siento el corazón pesado como un montón de piedras machacadas.
Cargado bajo el dosel de hojas de este bosque tenebroso,
Sin alegría alguna.
Envía ayuda, padre, porque no sé qué salió mal.

- La sombra -

"He asistido a tres épocas en el mundo del Oeste, a muchas derrotas y a muchas estériles victorias".

La Tierra Media lleva siendo atacada por las fuerzas de la oscuridad desde su creación. En cada Edad, el mundo ha sido amenazado por los designios de un Señor Oscuro, un poderoso Enemigo, incansable en el deseo de dominarlo todo. Sauron el Grande, un espíritu maligno de inmenso poder, podría estar ya más cerca de la victoria de lo que nadie osa temer.

La presencia del Enemigo pesa en los corazones de la mayoría de los habitantes de la Tierra Media, con la excepción de los pocos afortunados que viven en los puertos del noroeste. Hay multitudes que viven al este y al sur, que le adoran como el único dios que han conocido.

Los Pueblos Libres del Norte se encuentran entre los pocos que han acariciado un destello de esperanza: el conocimiento de que, por poderoso que parezca ser, a Sauron se le puede resistir, e incluso derrotar, mediante una oposición firme. Incontables batallas han sido ganadas y perdidas por alianzas de los pueblos de la Tierra Media, y aunque la Sombra jamás ha dejado de volver en una forma nueva, incluso después de las derrotas más rotundas, tampoco la esperanza ha desertado de los corazones de quienes luchan contra ella.

Pero la Sombra no tan sólo se fía de instrumentos de guerra y de las malas acciones de sus servidores para sembrar la duda y el temor entre sus enemigos. Las tentaciones que habitan incluso en el corazón de los valientes han sido siempre aliadas de la Sombra. Valientes guerreros, aventureros y reyes pueden, todos ellos, desviarse voluntariamente de su camino en las circunstancias oportunas. No importa lo puros que crean que son sus motivos, o lo justos que crean que son sus fines, ceder a sus deseos más oscuros les acabará llevando a ejercer su poder en beneficio personal o para la dominación de otros.

Fuentes de corrupción

Los aventureros acumulan puntos de Sombra para representar la carga creciente del dolor, la duda, el cansancio y el propio interés, que acaban lastrando los corazones y las mentes de quienes se oponen a la Sombra. Si bien gran parte de la corrupción se podría atribuir a la angustia causada por los hechos del Señor Oscuro, la Sombra tan sólo puede exagerar y nutrir debilidades ya existentes. Conforme se acerca el crepúsculo de la Tercera Edad, las fuentes de corrupción se multiplican e incrementan su gravedad. Los Héroes se arriesgan a anotarse puntos de Sombra principalmente de cuatro formas:

- Experimentando acontecimientos inquietantes (ver **Angustia**).
- Cruzando una zona mancillada por las manifestaciones de la Sombra o habitando en ella (ver **Lugares asolados**).
- Cometiendo actos despreciables o deshonrosos, sea cual sea la finalidad que pretendan conseguir (ver **Fechorías**).
- Entrando en posesión de un objeto o tesoro maldito o mancillado (ver **Tesoro mancillado**).

Angustia

...de pronto entendió que estaba encerrado, preso sin remedio en el interior de un túmulo...

Viviendo una vida de aventureros en un mundo en el que la luz se desvanece, los héroes a menudo verán recordada su propia fragilidad, y la del mundo que conocen y aman. Cuando un Héroe jugador es testigo de un acontecimiento inquietante, o experimenta directamente una situación angustiosa, se requiere que lleve a cabo una salvación de Sabiduría contra Corrupción, que suele tener CD 15.

La tabla a continuación proporciona algunos ejemplos para ayudar al Maestro del saber a decidir si la situación requiere una salvación de Sabiduría. La columna de la derecha indica los puntos de Sombra que se anota un personaje si falla la salvación.

Lugares asolados

El aire no se movía bajo el techo del bosque, eternamente quieto, sofocante y oscuro.

La oscuridad parece más espesa en la guarida de una bestia maligna, y el propio aire cuelga sombrío allá donde se cometió una negra traición. El dolor y el sufrimiento jamás abandonan los pozos antaño habitados por los sirvientes del Señor Oscuro, o las llanuras donde se libraron batallas sangrientas.

Cuando un Héroe jugador entra o permanece algún tiempo en una zona infundida de malicia por la oscuridad, y que ha quedado asolada, debe llevar a cabo una salvación de Sabiduría contra CD 15. Si falla la tirada de salvación, el Héroe jugador se anota 1 punto de Sombra.

Los aventureros sólo suelen entrar en un lugar asolado si realmente lo necesitan, pero también podrían tropezarse con uno inadvertidamente en el curso de un viaje. El Maestro del saber podría representar esto pidiendo a los jugadores que llevaran a cabo una salvación de Sabiduría contra Corrupción al viajar a través de regiones donde la Sombra es más fuerte. La tabla de regiones asoladas, a continuación, mues-

Angustia

Fuentes de angustia	Ejemplo	Puntos de Sombra obtenidos
Acontecimiento trágico natural pero inesperado o suceso muy doloroso.	Accidente grave o mortal, muerte en la familia, catástrofe natural.	El Héroe se anota 1 punto de Sombra sólo si falla la salvación de Sabiduría sacando un 1 o un 2.
Asesinato macabro, experiencia terrorífica, obra de los orcos (destrucción sin sentido), muestra del poder del Enemigo.	Despertar en una tumba encantada, descubrir a un traidor entre los amigos, encontrar a lugareños salvajemente mutilados, ver cómo se reúne un ejército de la Sombra.	1 punto de Sombra si se falla la salvación de Sabiduría.
Experiencia desgarradora, tormento físico y espiritual, brujería.	Esclavitud, tortura, el Aliento negro, ser acechado por un espectro, ver el Ojo.	2 puntos de Sombra si se falla la salvación de Sabiduría.
Experimentar directamente el poder del Enemigo.	Ser interrogado por el Ojo, ser capturado por los Nazgûl.	1 punto de Sombra sea cual sea el resultado de la salvación de Sabiduría. Además, 2 puntos adicionales si se falla la salvación de Sabiduría.

tra la frecuencia de las pruebas necesarias que el Maestro del saber podría pedir cuando se viajara a través de diferentes tipos de regiones.

Determinar si un lugar se considera Asolado o no se deja a discreción del Maestro del saber. Es posible que una zona situada dentro de una región clasificada como salvaje, de la Sombra o incluso oscura no precise de salvaciones de Sabiduría cuando se atraviesa. En cuanto a la acumulación de Sombra, los diferentes tipos de región clasificados en el mapa del Maestro del saber pueden servir como guía para decidir si la región por la que pasa la compañía está Asolada o no, teniendo en cuenta que las Tierras libres raramente están Asoladas, y que la mayoría de las Tierras oscuras lo están.

¿Cuándo está Asolada una zona?
Si el Maestro del saber no está seguro y necesita una regla rápida y decisiva para determinar si una zona por la que pasa una compañía está Asolada, puede tirar 1d20 y comparar el resultado con la tabla inferior **Tierras Asoladas**. Si el área está Asolada, los Héroes jugadores que la cruzan deben llevar a cabo salvaciones de Sabiduría contra CD 15 según indica la tabla. La prueba para determinar si es una zona Asolada puede repetirse si surgen otras razones para considerar que el lugar es pernicioso. Por ejemplo, una zona que ha sido habitada durante siglos por esbirros del Señor Oscuro, o actualmente está infestado por ellos; el alma de un pueblo que ha sido mancillada por un asesinato terrible o un acto de traición; el espíritu de un lugar que está siendo envenenado por hechicería oscura o hechos similares.

Tierras Asoladas

Región que se cruza	Área Asolada con un...	Frecuencia de la salvación de Sabiduría
Tierras libres, Tierras fronterizas	1	Sólo cuando lo requiera la aventura actual.
Tierras salvajes	1-3	Una vez por cada 14 hexágonos.
Tierras de la Sombra	1-5	Una vez por cada 2 hexágonos.
Tierras oscuras	1-7	Una vez por cada hexágono.

Fechorías

"Puedes decir que yo era demasiado fuerte y te lo quité. ¡Pues soy demasiado fuerte para ti, mediano!". Boromir dio un salto y se precipitó por encima de la piedra hacia Frodo.

Incluso los héroes más virtuosos pueden encontrarse en circunstancias que les tienten a hacer algo que ponga en cuestión su integridad. Tales fechorías pueden ser el resultado de un accidente o de una incomprensión, pero también podrían resultar de la tentación de alcanzar un objetivo noble por medios innobles. En una época en la que la oscuridad crece cada vez más, quienes luchan contra ella deben dominar y vencer los impulsos oscuros que hay en su interior.

El Maestro del saber debería prevenir a los jugadores cuando estén a punto de llevar a cabo una Fechoría. Esto a veces puede resultar difícil, pero la tabla de Fechorías que hay más abajo puede usarse como base para la decisión.

Si el Maestro del saber determina que se ha cometido una Fechoría, el personaje culpable se anota automáticamente cierto número de puntos de Sombra (ver tabla). Los Héroes jugadores no tienen derecho a una salvación de Sabiduría cuando cometen una Fechoría, puesto que no están siendo tentados por la Sombra: están adoptando sus métodos de forma voluntaria.

Fechorías

Acción	Ganacia de Sombra
Fechoría accidental	–
Amenazas violentas	1 punto
Mentir a propósito, manipular sutilmente la voluntad de otros	2 puntos
Cobardía, robo y saqueo	3 puntos
Agresión no provocada, abusar de la propia autoridad para influenciar o dominar	4 puntos
Tormento y tortura, asesinato	5 puntos

Es importante tener en cuenta que tan sólo intentar algo despreciable es una Fechoría, tanto si la acción alcanza su objetivo como si no. Si la acción se clasifica como una Fechoría debido a circunstancias de las que los jugadores no son conscientes, como por ejemplo si tienden una embos-

cada a quien creen culpable de un crimen odioso (agresión no provocada), pero que más tarde resulta ser inocente, no deberían anotarse de inmediato los puntos de Sombra. En lugar de ello, su comportamiento cuando el error sale a la luz determina si se anotan puntos o no. Si su reacción es la contrición, y hacen un intento sincero de enmendar el error, el Maestro del saber puede no imponer los puntos. Esta opción no debería ser demasiado fácil, y podría resultar en una misión secundaria para los Héroes jugadores.

Tesoro mancillado

Allí, durante largos años, pudieron verse en los días tranquilos los huesos enormes entre los pilotes arruinados de la vieja ciudad. Pero pocos se atrevían a cruzar ese sitio maldito, y menos aún a zambullirse en el agua escalofriante o a recuperar las piedras preciosas que le caían de la carcasa putrefacta.

Quizá no se desluzca como la plata ni se oxide como el hierro, pero el oro puede corromperse aún más rápido, ya que a menudo se busca con un ansia feroz. El tesoro encontrado en la guarida de un monstruo muerto o enterrado en una tumba largo tiempo sellada puede estar mancillado, consiguiendo con su brillo distraer a los hombres y llenar su corazón de avaricia.

Tesoro mancillado

Procedencia del tesoro (ejemplos)	CD	Ganancia de sombra
Del tesoro de un trol	12	1 punto
Del tesoro de un Dragón	15	1 punto
Robado de un túmulo antiguo	12	2 puntos
De la fortaleza de un Señor Oscuro	15	1 punto automático Fallar la salvación significa anotarse 3 puntos adicionales.

Los Héroes jugadores deben superar una tirada de salvación contra Corrupción cuando encuentran un tesoro mancillado, o se tienen que anotar la cantidad de puntos de Sombra indicados en la tabla.

Consecuencias de la Corrupción

No avanzó mucho más; se sentó en el suelo helado, abandonándose a un completo abatimiento.

Los aventureros que se atreven a desafiar la acechante oscuridad se enfrentan al riesgo de verse abrumados por la pena. En términos de juego, un Héroe jugador debe tener cuidado de no acumular más puntos de Sombra de los que es capaz de deshacerse.

Cuando el total de puntos de Sombra de un héroe es igual o mayor que su puntuación de esperanza, queda **Desanimado**, puesto que su espíritu se ve debilitado por demasiado dolor y pesar.

Nuevo estado: Desanimado

- Una criatura desanimada tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- La criatura falla automáticamente las pruebas de Carisma.

Un personaje Desanimado puede contrarrestar temporalmente los efectos de dicho estado gastando inspiración. Usar inspiración elimina la desventaja en una tirada de ataque, o permite que el héroe jugador lleve a cabo una prueba de Carisma con desventaja.

Brotes de locura

"¿Qué he dicho?" gritó, "¿qué he hecho?"

Cuando un Héroe jugador Desanimado obtiene un resultado igual o inferior a la diferencia entre su total de puntos de Sombra y su Sabiduría mientras lleva a cabo una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación, sufre un brote de locura.

Por ejemplo, un Héroe jugador con Sabiduría 10 y 15 puntos de Sombra, sufre un brote de locura cuando obtiene un resultado de 5 o menos mientras lleva a cabo una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. Si obtiene otro punto de Sombra el brote sucede con una tirada de 1-6, y así sucesivamente.

Cuando ocurre esto, el jugador entrega el control de su personaje al Maestro del saber durante un corto período de tiempo. El Maestro del saber interpreta la crisis, obligando al personaje a hacer algo que después lamentará. Aquí vemos ejemplos de las consecuencias de los brotes de locura:

- **Rabia** - el personaje no deja de darle vueltas a agravios reales o imaginarios, hasta que reacciona agresivamente a lo que percibe como una amenaza o una fuente de oposición.

- **Depresión** - el héroe cae en un estado profundo de depresión. No puede proponer tarea alguna mientras dura la crisis.

- **Desesperación** - el héroe no puede encontrar ni una brizna de esperanza en su espíritu, y por lo tanto no puede usar inspiración hasta que su corazón se alza de nuevo.

- **Codicia** - el personaje siente un deseo irrefrenable por un objeto que no le pertenece, e intenta obtenerlo en secreto.

Si es posible, el Maestro del saber debería basar las consecuencias de un brote de locura, o bien en la fuente que causó el aumento de puntos de Sombra, o bien en uno de sus rasgos negativos (ver 'Degeneración' más adelante).

En la mayoría de casos, la crisis provoca una agresión de algún tipo, verbal o física, sobre el objetivo más probable y disponible. El Maestro del saber debería elegir el pretexto más adecuado y construir el episodio a su alrededor.

Por lo general, un brote de locura se resuelve en cuanto el personaje obtiene el resultado desencadenante, pero el Maestro del saber puede posponer la reacción, permitiendo que el jugador mantenga el control de su personaje, sólo para arrebatárselo en un momento posterior o más apropiado (especialmente si, por ejemplo, la tirada que provocó el brote no era particularmente relevante).

Un Desanimado Lifstan entra en una tumba en ruinas del bosque Negro con Trotter, y falla una prueba de Sabiduría (Percepción) sacando un 1. El joven hombre de Bardo ya ha empezado a sentirse inquieto mientras baja los podridos escalones que llevan a la cámara subterránea, y culpa en secreto a su amigo Trotter por conducirle a esta situación. Cuando una araña emerge de repente de la oscuridad, el Maestro del saber decide que Lifstan huye del lugar como si hubiera fallado la prueba, dejando abandonado a Trotter para que se enfrente sólo a la criatura.

Cuando un brote de locura finalmente se acaba, el personaje recupera el control de sí mismo y ve finalmente su mente libre de la maraña de miedo y dudas en la que cayó antes de enfrentarse a la crisis. En términos de juego, un jugador que ha sufrido un brote de locura borra todos los puntos de Sombra que llevaba acumulados y se anota un punto de Sombra '**Permanente**'.

Los puntos de Sombra permanentes no se pueden eliminar (son una corrupción permanente del espíritu y ninguna magia puede quitarla), pero a todos los efectos se cuentan como puntos de Sombra normales.

Degeneración

Además de 'poner a cero' su marcador de Sombra, cada vez que un Héroe jugador sufre un brote de locura desarrolla un nuevo defecto de la debilidad ante la Sombra. Su debilidad ante la Sombra determina la naturaleza precisa de la degeneración, ya que los diferentes defectos se eligen de una lista relacionada directamente con su debilidad ante la Sombra.

Una debilidad ante la Sombra representa la fragilidad interior principal de un individuo; su susceptibilidad a cierto tipo

Degeneración

Debilidad ante la sombra	1	2	3	4
Maldición de la venganza	Rencoroso	Brutal	Cruel	Criminal
Mal del Dragón	Avaricioso	Suspicaz	Engañoso	Ladrón
Atracción del poder	Ofendido	Arrogante	Orgulloso	Tiránico
Atracción de los secretos	Altanero	Desdeñoso	Intrigante	Traicionero
Locura del trotamundos	Ocioso	Olvidadizo	Indiferente	Cobarde

de tentación o defecto de comportamiento. Esta vulnerabilidad es explotada por el poder corruptor de la Sombra, que va retorciendo gradualmente el comportamiento del héroe. Cada lista representa sus cuatro defectos en orden de gravedad creciente: la primera vez que un héroe falla y es presa de la locura desarrolla el primer defecto de la debilidad ante la Sombra de la lista, después el segundo, y así sucesivamente.

Un aventurero con defectos no ha perdido la posibilidad de convertirse en un héroe. La mayoría de personajes descritos en los libros muestra las consecuencias de la corrupción pero, en la mayoría de los casos, son capaces de mantener a raya sus debilidades, evitando sus consecuencias más terribles.

Consecuencias de la degeneración

La primera entrada de cada lista sirve como una especie de 'aviso' para el jugador: su personaje empieza a deslizarse hacia la Sombra. Un jugador puede usar este hecho en su ventaja al interpretar su nuevo defecto de la debilidad ante la Sombra y obtener inspiración, igual que interpretando las características derivadas de su trasfondo.

Alcanzar la segunda entrada significa que el personaje ha avanzado en su camino, cada vez más oscuro. Además de su nuevo defecto, cualquier habilidad o rasgo que perjudica su defecto de la debilidad ante la Sombra pierde automáticamente la ventaja. Por ejemplo, los Rohirrim aman a sus caballos como si fueran su familia y pueden tener ventaja en las pruebas de Trato con animales. Un Rohirrim con la Maldición de la venganza que se vuelve Brutal ya no trata a los caballos con tanta amabilidad como antes y pierde la ventaja en las pruebas de Trato con animales.

La tercera columna es más incierta y alcanzarla indica que un personaje puede estar destinado al retiro, la tragedia o la villanía. Además de su tercer defecto de la debilidad ante la Sombra, los Héroes jugadores que han llegado a este punto sufren desventaja en **todas** las pruebas de característica sociales, excepto si su defecto sugiere directamente que no es así.

Por ejemplo, un héroe Engañoso no sufre desventaja en las pruebas de Carisma (Engaño), un héroe Cruel no tiene ningún problema para llevar a cabo pruebas de Carisma (Intimidación), etcétera.

Ten en cuenta que el comportamiento implicado por la tercera columna de los defectos de la debilidad ante la Sombra es, en muchos casos, el tipo de conducta que conduce a cometer Fechorías; el Héroe jugador está descendiendo hacia la oscuridad y se precipita hacia ella.

La cuarta y última columna deja a un Héroe jugador al borde de convertirse en un PNJ. Además de su último defecto de la debilidad ante la Sombra, **todas** las pruebas de Carisma sufren desventaja, así como las pruebas de Sabiduría (Perspicacia). Y lo que es aún peor, siempre que se enfrente a una situación en la que el cuarto defecto sea relevante, el Héroe jugador deberá llevar a cabo una salvación de Sabiduría CD 15 para retener el control de sí mismo. Fallar significa que actúa como indica su cuarto defecto de la debilidad ante la Sombra. En este punto, es posible que sus amigos insistan en que abandone la compañía, y el Héroe jugador estará obligado a retirarse.

Agravamiento de un fallo

Cuando un Héroe jugador falla una prueba de característica, un defecto de la debilidad ante la Sombra puede empeorar dramáticamente su ya de por sí negativo resultado.

Si las consecuencias de una tirada fallida pueden verse afectadas por un defecto poseído por un Héroe jugador, el Maestro del saber puede agravar el resultado de la acción, convirtiéndolo en un resultado catastrófico.

Por ejemplo, un héroe Brutal intenta impresionar utilizando Carisma (Intimidación). El jugador falla la tirada, y el Maestro del saber determina que el aventurero llegó a sacar la espada y herir a alguien en su intento excesivo de intimidación.

Descripciones de las debilidades de la Sombra

Cada vez que un Héroe jugador desarrolla un defecto, da un paso más hacia su completa derrota a manos de la Sombra. Está renunciando a sus ambiciones superiores, a cambio de emociones más primitivas y más simples. Está cambiando respeto por arrogancia, amor por codicia y confianza por sospecha.

Esta sección describe cada debilidad ante la Sombra y cada defecto presentado en el juego. El Maestro del saber puede usar las definiciones aquí enunciadas para determinar los efectos de un brote de locura o para decidir si un defecto debería afectar o no al comportamiento de un Héroe jugador.

Atracción de los secretos

"Las raíces de esas montañas tienen que ser verdaderas raíces. Hay allí sin duda grandes secretos enterrados, que nadie ha descubierto todavía".

La curiosidad y la naturaleza inquisitiva son virtudes deseables en un individuo, pero el conocimiento puede estar al servicio de un uso maligno, y los individuos instruidos pueden mirar por encima del hombro a los demás, tachándoles de bobos e ignorantes. Los secretos son peligrosos, y el propio deseo de descubrirlos puede corromper el corazón.

Altanero

Un personaje altanero no reconoce con facilidad la sabiduría que hay en las palabras y las acciones de otros, y tiende a rechazar todo consejo y oferta de ayuda.

Desdeñoso

Un héroe desdeñoso trata con desdén las proposiciones de otros, utilizando cualquier oportunidad para burlarse de ellas por su supuesta falta de idoneidad.

Intrigante

Un aventurero intrigante se guarda para sí en todo momento sus pensamientos e intenciones, negándose a dar consejos, y sólo haciendo caso de su propio juicio. Podría a veces estar de acuerdo con las opiniones de otros, pero sólo para que le dejaran seguir sus propias elecciones más adelante.

Traicionero

Cuando un aventurero se vuelve traicionero no se puede confiar en que va a cumplir su palabra. No le importa traicionar a sus amigos y aliados si es en beneficio propio.

Atracción del poder

"¡Tu locura nos llevará a la derrota!" gritó Boromir. "¡Me pones fuera de mi! ¡Insensato! ¡Cabeza dura! Corres voluntariamente a la muerte y arruinas nuestra causa".

Cuando a un hombre se le da una posición de autoridad debido a su rango, su linaje o su estatus, puede acabar confundiendo sus propios deseos con los de la gente a la que debería guiar y mantener a salvo. El poder es la quintaesencia de las tentaciones, y proporciona a la Sombra una forma fácil de hacerse con el corazón de quienes lo desean.

Arrogante

Un héroe arrogante no pierde oportunidad de subrayar su propia importancia, a menudo menoscabando a sus iguales y compañeros.

Ofendido

Un aventurero ofendido está a menudo irritado y siente amargura hacia la gente a la que debería proteger, puesto que cree que arriesga su vida en favor de individuos que no reconocen las acciones que lleva a cabo en su beneficio.

Orgulloso

El orgullo extremo se suele traducir en un exceso de confianza, un sentimiento que ciega a un héroe ante sus propios límites y debilidades. Pretende siempre hacer su voluntad, sin importar las consecuencias que otros pueden sufrir.

Tiránico

Un héroe tiránico eleva sus acciones y deseos al nivel de una causa justa. Su desprecio por la vida de los demás es tan profundo que hará cualquier cosa para alcanzar sus fines, sin importar el coste de los métodos empleados para hacerlo. Cualquier opinión discordante la considera como una traición.

Locura del trotamundos

"Tengo necesidad de un descanso, un descanso muy largo, como te he dicho. Probablemente un descanso permanente: no creo que vuelva".

Vagar por ahí sin llegar a asentarse nunca en ningún lado podría ser el destino de la mayoría de los aventureros, pero lleva consigo el riesgo de no encontrar jamás algo por lo que vivir. Es verdad que el camino continúa siempre, pero ¿a dónde se dirige?

Cobarde

Un héroe cobarde sólo se preocupa de su propia seguridad en cualquier circunstancia, y hace cualquier cosa para salvarse cuando surge una amenaza.

Olvidadizo

Olvidadizo indica que un héroe a menudo se pasa el tiempo despistado y fantaseando, y encuentra difícil recordar, incluso las cosas importante.

Ocioso

Hace falta mucho para que un aventurero ocioso se ponga en acción. Se distrae fácilmente, y hay que convencerlo con zalamerías para que participe por completo de una actividad.

Indiferente

Un aventurero indiferente pierde el contacto con el mundo fuera de sí mismo. No puede sentir compasión, y pierde rápidamente interés por los asuntos que no le conciernen directamente.

Mal del Dragón

...había sido atacado por el Mal del Dragón y, apoderándose de la mayor parte del oro, había huido con él, y murió de hambre en el yermo, abandonado por sus compañeros.

Los aventureros que recorren el camino en busca de riquezas perdidas, corren el riesgo de contraer una antigua enfermedad capaz de convertir una montaña de oro encantado en amargas cenizas. Conforme la Sombra afianza su presa sobre sus corazones, el mundo se encoge a su alrededor, y alrededor de sus celosamente guardadas posesiones.

Avaricioso

Avaricioso describe el deseo de acumular oro y objetos preciosos por encima de todo lo demás, tan sólo por el hecho de poseerlos.

Engañoso

Un aventurero engañoso no tendrá vergüenza alguna en despistar a otros con mentiras y estratagemas, mientras sus maquinaciones favorezcan sus fines y sus necesidades.

Ladrón

Un aventurero ladrón ha descubierto que todo lo que desea puede ser suyo: tan sólo tiene que echarle el guante. Ha aprendido que tiene derecho a apoderarse de todo lo que quiera al sacrificar el amor de sus iguales y el respeto por sí mismo.

Suspicaz

Cuando las posesiones propias empiezan a abrumar y se convierten en un tesoro que hay que guardar, incluso el buen consejo de amigos y aliados parece enmascarar dudosas intenciones.

Maldición de la venganza

"¡Me gustaría que Gandalf estuviera aquí! ¡Maldito sea por haberte escogido! ...En cuanto a ti, ¡te estrellaré contra las rocas!" gritó, y levantó a Bilbo.

Los individuos que viven de la espada se ven siempre tentados a usarla, tanto literal como figurativamente, cuando su voluntad se ve contrariada o cuando creen que su honor ha sido mancillado por un insulto.

Conforme la corrupción se esparce por el espíritu de un héroe, este comportamiento empeora, llevando a reacciones más extremadamente violentas.

Brutal
Un héroe brutal reacciona violentamente a las provocaciones, y muestra poco control en la mayoría de circunstancias.

Criminal
Un héroe se vuelve criminal cuando empieza a considerar el matar como una forma perfectamente natural de conseguir un objetivo, o simplemente de hacer que las cosas vayan como él quiere.

Cruel
Un aventurero cruel no se preocupa de si sus acciones causan dolor y sufrimiento a otros, y es innecesariamente salvaje con sus enemigos.

Rencoroso
El héroe a menudo responde a agravios reales o imaginarios con violenta grosería. Dependiendo de la provocación, el héroe podría ser simplemente muy poco educado, o directamente insultante.

Cómo sucumbir a la Sombra
Cuándo un héroe ha desarrollado los cuatro defectos de la debilidad ante la Sombra, corre el peligro de sucumbir totalmente a la misma.

Un Héroe jugador que ya tenga cuatro defectos de la debilidad ante la Sombra y sufra otro brote de locura estará irremisiblemente perdido, y quedará fuera de la partida.

Lo que le sucede a un Héroe jugador que cae en manos de la Sombra queda a discreción del Maestro del saber, que podría encontrar la forma de incorporar el destino del héroe caído a la trama del relato actual. Hablando en términos generales, un personaje que sucumba debería desaparecer rápidamente del juego, probablemente como consecuencia de uno de los siguientes acontecimientos:

- **Retorno a Valinor.** Cuando el peso de la Sombra abruma a un elfo, éste procura abandonar la Tierra Media lo antes posible, para navegar hacia las Tierras Imperecederas del Oeste, y allí curarse de la tristeza y la miseria de este mundo.
- **Locura** Cuando un hombre, un hobbit o un enano cae en poder de la Sombra, sucumbe a la locura. En la mayoría de los casos, tarde o temprano eso lleva a la muerte del héroe puesto que, o bien el loco se suicida, o amenaza a otros hasta que se ven obligados a matarlo, o se muere de hambre en algún lugar solitario, evitado por hombres y por animales.

AUDIENCIAS

Tengo la intención de viajar hasta allí, madre. ¡A Erebor!

Podré ver con mis propios ojos nuestro hogar ancestral restablecido, lo que más ansío. Sé que el camino es largo, pero no tengo miedo. Me he encontrado con un grupo de resistentes compañeros de viaje, y todos queremos ir a Valle primero para hablar con el rey Bardo. Ha enviado una llamada a los aventureros, ¡y eso es lo que soy ahora! Haré que tu espada vuelva a tener un uso al servicio de este rey de los hombres para librar las tierras de orcos y trasgos.

Sé que no soy el mejor con las palabras, pero una de mis compañeras lo es. Podría hechizar a los pájaros en los árboles sólo con la dulzura de su verbo. Estoy seguro de que el rey Bardo nos aceptará a su servicio gracias a su propuesta, y si con el trabajo duro puedo ganarme el favor de su gente, ¿quién sabe hasta dónde llegaré? ¡En el propio Erebor! ¡Un guardián del mismísimo rey Dáin!

- audiencias -

"¿Quién eres y qué quieres?" gritaron poniéndose en pie de un salto y buscando a tientas las armas. "Thorin, hijo de Thráin, hijo de Thrór, Rey Bajo la Montaña!" dijo el enano con voz recia, y realmente parecía un rey, aún con aquellas rasgadas vestiduras y el mugriento capuchón.

Los aventureros se encuentran con muchos viajeros y vagabundos a lo largo del camino, y pueden visitar cortes y reinos extranjeros si sus aventuras les llevan tan lejos de su hogar. Siempre que traten con extraños deberán tener precaución, ya que el pueblo llano considera que su ocupación es peculiar o incluso peligrosa, y su llegada suele estar envuelta en miedo y suspicacia. Incluso cuando encuentran a otros enemigos del Enemigo, los héroes deben vigilar su lengua y estar atentos a su comportamiento, ya que hasta los amigos de confianza pueden enfadarse rápidamente cuando la duda les acecha.

El éxito o el fracaso de la misión de una compañía a menudo puede depender de la gente con la que se encuentran los aventureros en el camino. Hay muchos individuos poderosos que a primera vista parecen habitantes normales de las tierras salvajes, cuya ayuda o consejo podría tener un valor incalculable, y muchos enemigos astutos a los que es mejor evitar y que, en principio, pueden parecer amistosos. Los aventureros pronto aprenden que no es oro todo lo que reluce, y lo que es oro puede no relucir...

Actitudes culturales

"En verdad nada revela tan claramente el poder del Señor Oscuro como las dudas que dividen a quienes se le oponen. Sin embargo, hay tan poca fe y verdad en el mundo más allá [...] que no nos atrevemos a tener confianza exponiéndonos a alguna contingencia. Vivimos ahora como en una isla, rodeados de peligros, y nuestras manos están más a menudo sobre los arcos que sobre las arpas".

Los viajeros y los aventureros son la excepción y no la regla de la Tierra Media. Poca gente se aleja jamás de su lugar de nacimiento y sólo sabe de otras tierras y otros pueblos por rumores distantes, si es que han oído algo. Los hobbits de La Comarca, por ejemplo, no tienen tratos con más hombres que con los de Bree, mientras que en Rohan confían poco en los pueblos de las Tierras Ásperas y los hobbits son seres legendarios.

La tabla de la página siguiente representa cómo se relacionan las culturas de los diferentes Pueblos Libres entre sí en el año 2946 de la Tercera Edad.

Por ejemplo, los beórnidas no tienen demasiada simpatía por los enanos de Erebor, y el sentimiento es mutuo. Aunque

Actitud inicial de...

Hacia:	Beórnidas	Dúnedain	Elfos del Bosque Negro	Enanos de la Montaña Solitaria	Hobbits de la Comarca	Hombres de Bardo	Hombres de Bree	Hombres de Minas Tirith	Hombres del Bosque	Hombres del Lago	Jinetes de Rohan
Beórnidas	Preferido	Desconocido	Neutral	Recelo	Desconocido	Amistoso	Desconocido	Desconocido	Amistoso	Neutral	Desconocido
Dúnedain	Desconocido	Preferido	Desconocido	Neutral	Recelo	Desconocido	Recelo	Recelo	Desconocido	Desconocido	Desconocido
Elfos del Bosque Negro	Neutral	Desconocido	Preferido	Desconfianza	Desconocido	Amistoso	Desconocido	Desconocido	Amistoso	Amistoso	Recelo
Enanos de la Montaña Solitaria	Recelo	Neutral	Desconfianza	Preferido	Neutral	Preferido	Amistoso	Desconocido	Neutral	Amistoso	Desconocido
Hobbits de la Comarca	Desconocido	Amistoso	Desconocido	Amistoso	Preferido	Amistoso	Amistoso	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Desconocido
Hombres de Bardo	Amistoso	Desconocido	Neutral	Preferido	Desconocido	Preferido	Neutral	Desconocido	Neutral	Amistoso	Desconocido
Hombres de Bree	Desconocido	Neutral	Desconocido	Amistoso	Amistoso	Neutral	Preferido	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Desconocido
Hombres de Minas Tirith	Desconocido	Neutral	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Neutral	Desconocido	Preferido	Desconocido	Neutral	Preferido
Hombres del Bosque	Amistoso	Desconocido	Amistoso	Neutral	Desconocido	Neutral	Desconocido	Desconocido	Preferido	Neutral	Desconocido
Hombres del Lago	Neutral	Desconocido	Amistoso	Amistoso	Desconocido	Amistoso	Desconocido	Neutral	Neutral	Preferido	Desconocido
Jinetes de Rohan	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Desconocido	Preferido	Desconocido	Desconocido	Preferido

los enanos respetan realmente todo lo que hizo Beorn por su pueblo, creen que sus seguidores son demasiado groseros y avariciosos para su gusto. Los beórnidas, a su vez, piensan que los enanos dan más valor a la piedra y el metal que a la gente, y por eso les cobran de más por atravesar sus tierras. Si una compañía de héroes con la presencia de uno o dos miembros enanos de consideración ayudan a limpiar el Camino del Bosque Viejo que atraviesa el bosque Negro y ayudan a los beórnidas cuando surgen problemas, ese 'Recelo' pronto se hará 'Neutral' y quizá incluso 'Amistoso' tras años de duro trabajo. Por otra parte, aunque el pueblo del Reino del Bosque aprecia el heroísmo del rey Bardo, varios grupos de hombres de Bardo leñadores furtivos que han encontrado en sus fronteras han hecho que vean a sus vecinos orientales con cierta animosidad. Si el Arquero no hace nada, los elfos del bosque Negro pueden empezar a tener muy poca consideración para con los hombres de Bardo.

Las actitudes indicadas serán el punto inicial por defecto para cualquier interacción social que los héroes lleven a cabo con PNJ al inicio de una campaña, pero sus acciones podrían (¡y deberían!) cambiar estas entradas.

Preferido - Los miembros de esta cultura tienen la mejor consideración posible. Las peticiones sencillas se conceden en seguida y se pueden tener en cuenta las más complejas.

Amistoso - Los miembros de esta cultura son bienvenidos abiertamente y se les trata de forma justa. Las peticiones sencillas se tienen en cuenta positivamente y es posible que los favores más difíciles, también.

Neutral - Los miembros de esta cultura son tratados con imparcialidad. Las peticiones sencillas se pueden conceder, pero las difíciles a menudo se descartan.

Recelo - A los miembros de esta cultura se les trata con suspicacia. Las peticiones sencillas se pueden conceder con reticencia pero, sin razones de peso, cualquier otra cosa se rechazará de plano.

Desconfianza - Se duda de los miembros de esta cultura o las culturas en cuestión tienen un pasado complejo. Todas las peticiones, excepto las más sencillas o desesperadas, se ven como un intento de engaño o un insulto, o como las palabras de un pedigüeño.

Desconocido - Los miembros de esta cultura simplemente no se conocen o nunca han oído hablar unos de otros.

Los cambios recientes de la Tierra Media ya se reflejan en la tabla. Por ejemplo, los hombres de Bardo tienen una relación amistosa para con los hobbits de La Comarca, mientras que, en general, los hobbits de La Comarca no saben nada de los hombres de Bardo. Esto es debido a las acciones del formidable señor Bilbo Bolsón, que se enfrentó ingeniosamente contra el Dragón Smaug, y le dio al rey Bardo la Piedra del Arca de Thráin, con la que negociar la paz con Thorin Escudo de Roble.

Las canciones sobre las hazañas del señor Bolsón se cantan por todas las Tierras Ásperas y los hombres de Bardo, actualmente, tienen a los hobbits en muy buena consideración. La mayoría de hobbits, por su parte, no tienen ni idea de lo que es un 'hombre de Bardo', y ni siquiera dónde se encuentra.

La actitud de un individuo que está siendo intimidado suele descender en la tabla hasta 'Desconfianza' u 'Hostil'. Hay que tener en cuenta que usar la habilidad Intimidación puede ser una Fechoría (amenazas violentas - ver página 182) y hacer que quien lo intente se anote 1 punto de Sombra automáticamente, tanto si tiene éxito como si no.

Incluso si estás intentando intimidar a un villano 'en aras del bien mayor', sigues adoptando los métodos de Mordor...

Pedir audiencia

Cuando uno se encuentra con alguien por vez primera, especialmente uno de los grandes, poderosos o sabios, es mejor comportarse adecuadamente.

Un miembro de la compañía debe llevar a cabo una prueba de Inteligencia (Tradiciones) CD 15 para presentar al grupo. Según las circunstancias, la cultura, el nivel de vida y la reputación de un héroe pueden influenciar en cómo se recibe a una compañía.

Por ejemplo, es improbable que un señor rico tenga tiempo para un mísero arquero, y un maestro herrero enano quizá no tenga interés alguno en encontrarse con una compañía en la que hay varios guerreros elfos silvanos.

El resultado de esta prueba determina la reacción inicial de la otra persona. Si la prueba tiene éxito, usa la tabla adecuada a la actitud del PNJ hacia dicha cultura. Si la prueba falla, considera que la actitud del PNJ desciende un paso sólo en este encuentro social. Puedes considerar que Desconocido y Recelo ocupan el mismo 'nivel'; en ambos casos la actitud adoptada si se falla la prueba es la de Desconfianza.

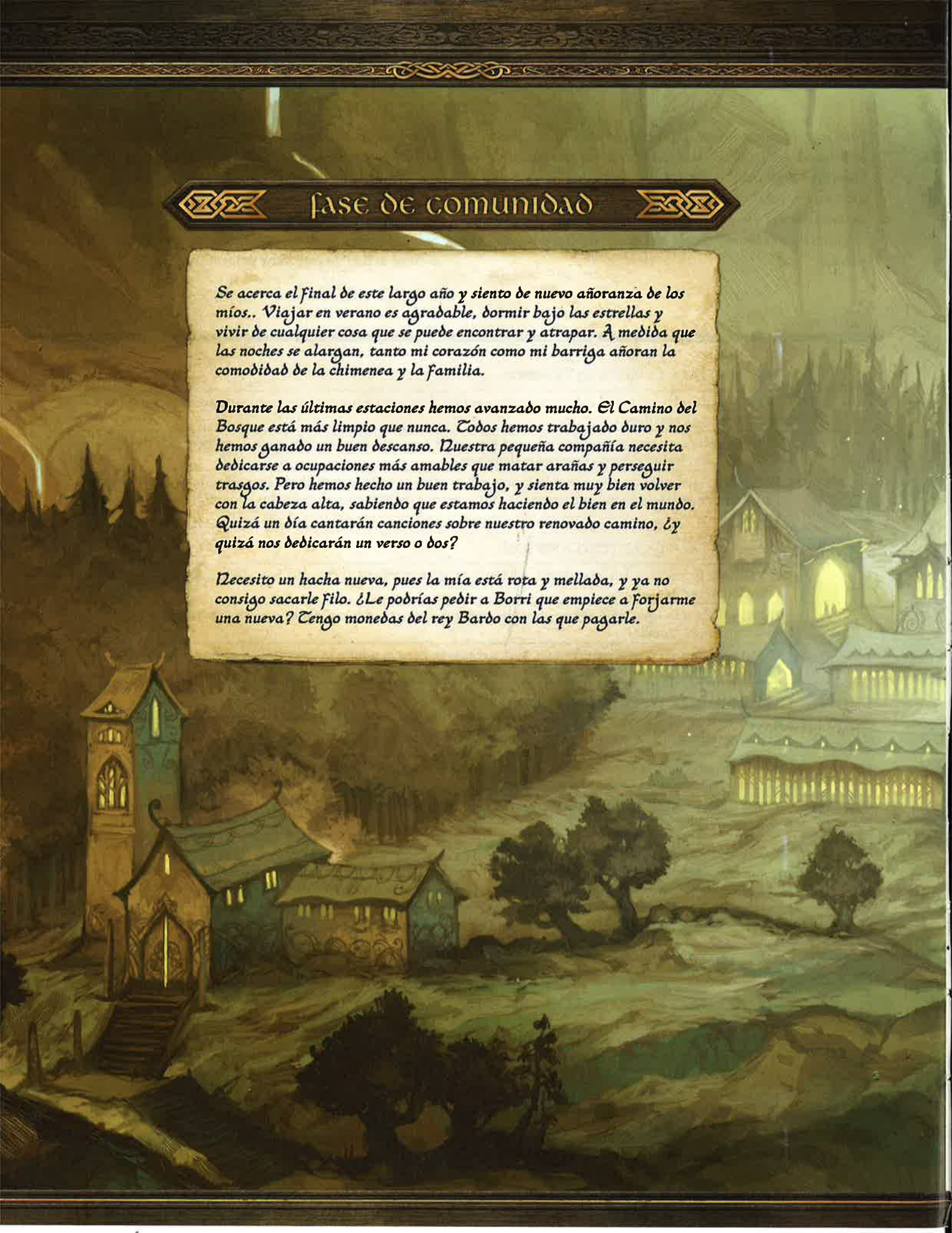
Por ejemplo, un hombre del Bosque visita al rey Bardo en la Ciudad del Lago. Buscando la referencia cruzada entre 'hombres de Bardo' y 'hombres del Bosque' en la tabla indica una actitud inicial Neutral. No obstante, el desdichado hombre del Bosque falla su prueba de Inteligencia (Tradiciones) y así Bardo recela del tosco bárbaro del bosque salvaje.

Compañías mixtas: si hay miembros de varias culturas en la compañía, usa la actitud del portavoz, el Héroe jugador que lleva a cabo la tirada inicial de Inteligencia (Tradiciones).

Reacciones

Si los Héroes jugadores presentan una petición al PNJ, usa la actitud actual de éste para determinar la CD.

CD	Reacción para la actitud Preferido
0	El PNJ saluda a la compañía calurosamente, y estará dispuesto a hacer algún pequeño sacrificio y honrar sus peticiones más sencillas.
10	El PNJ aceptará un riesgo significativo, si es necesario, para ayudar a la compañía. Los miembros de la compañía son tratados como huéspedes de honor.
20	El PNJ hace cualquier cosa que le pide la compañía, si no se trata de peticiones sospechosas o fuera de lugar. La compañía es bienvenida y los parientes más cercanos del PNJ ofrecen todas las comodidades y honores que pueden.
DC	**Reacción para la actitud Amistoso**
0	El PNJ hace lo que le piden, si no tiene que hacer ningún sacrificio ni cree que hay algún peligro. Se les ofrece refugio libremente.
10	El PNJ saluda a la compañía calurosamente, y estará dispuesto a hacer algún pequeño sacrificio y honrar sus peticiones más sencillas.
20	El PNJ aceptará un riesgo significativo, si es necesario, para ayudar a la compañía. Los miembros de la compañía son tratados como huéspedes de honor.
DC	**Reacción para la actitud Neutral**
0	El PNJ no ofrece ayuda, pero tampoco causa ningún daño.
10	El PNJ ofrece refugio a la compañía para algunos días a regañadientes, y hace lo que le piden si no tiene que hacer ningún sacrificio ni hay riesgo alguno.
20	El PNJ proporciona cualquier ayuda o servicio menores que le pide la compañía, pero descarta cualquier otra petición.
DC	**Reacción para la actitud Recelo o Desconocido**
0	El PNJ no ofrece ninguna ayuda y pide a la compañía que se marche inmediatamente.
10	El PNJ ofrece (de mala gana) refugio para una noche pero nada más.
20	El PNJ ofrece a regañadientes refugio a la compañía para una noche, y hace lo que le piden si no tiene que hacer ningún sacrificio ni hay riesgo alguno.
DC	**Reacción para la actitud Desconfianza**
0	El PNJ se opone a las acciones de la compañía y, si puede, las frustra. No se les ofrece refugio.
10	El PNJ no ofrece ayuda, y pide a la compañía que se marche inmediatamente.
20	El PNJ ofrece refugio para una noche de mala gana, pero nada más.



Fase de comunidad

Se acerca el final de este largo año y siento de nuevo añoranza de los míos.. Viajar en verano es agradable, dormir bajo las estrellas y vivir de cualquier cosa que se puede encontrar y atrapar. A medida que las noches se alargan, tanto mi corazón como mi barriga añoran la comodidad de la chimenea y la familia.

Durante las últimas estaciones hemos avanzado mucho. El Camino del Bosque está más limpio que nunca. Todos hemos trabajado duro y nos hemos ganado un buen descanso. Nuestra pequeña compañía necesita dedicarse a ocupaciones más amables que matar arañas y perseguir trasgos. Pero hemos hecho un buen trabajo, y sienta muy bien volver con la cabeza alta, sabiendo que estamos haciendo el bien en el mundo. Quizá un día cantarán canciones sobre nuestro renovado camino, ¿y quizá nos dedicarán un verso o dos?

Necesito un hacha nueva, pues la mía está rota y mellada, y ya no consigo sacarle filo. ¿Le podrías pedir a Borri que empiece a forjarme una nueva? Tengo monedas del rey Bardo con las que pagarle.

- Fase de - comunidad

"Cuando el invierno comienza a morder y las piedras crujen en la noche helada, de charcos negros y árboles desnudos, no es bueno viajar por Tierras Ásperas".

Los héroes no siempre están ocupados explorando cavernas profundas, luchando contra la Sombra o huyendo de peligros que no son capaces de enfrentar. Incluso los aventureros más ansiosos necesitan algún tiempo de descanso para disfrutar de lo que ofrece la vida, practicando un arte durante algunos días, leyendo un buen libro o incluso escribiendo uno.

Tanto si se invierte dicho tiempo persiguiendo alguna noble meta como sencillamente descansando confortablemente para recuperar energía antes de volver al camino, el tiempo que los Héroes jugadores pasan sin ir de aventuras se llama Fase de comunidad (el tiempo que pasan viajando, luchando contra enemigos y corriendo aventuras se llama, sencillamente, Fase de aventuras.)

¿Cómo funciona la Fase de comunidad?

Una Fase de comunidad es una sesión de juego que se desarrolla según la elección de los jugadores. Comúnmente, durante la Fase de aventuras los jugadores reaccionan a la narración del Maestro del saber, mientras que durante una Fase de comunidad elaboran las historias y las ambiciones de sus Héroes jugadores. El Maestro del saber es el juez final en la interpretación de las reglas, pero se le invita a relajarse y escuchar lo que los jugadores quieren decir sobre sus personajes.

Una Fase de comunidad marca la conclusión de la Fase de aventuras actual, lo que idealmente tiene lugar al final de la sesión de juego.

El Cómputo de los Años

El ritmo por defecto de las partidas de *Aventuras en la Tierra Media* trata sobre un grupo de Héroes jugadores que participa en una aventura por año de juego. Si dicho ritmo se mantiene, entonces la Fase de comunidad puede usarse como un hito que marca el final de un año de juego y el principio del siguiente.

Como media, una Fase de comunidad que marca el paso de un año debe representar una pausa entre aventuras que, aproximadamente, dura toda una estación.

Tres meses son suficientes para que cualquier Héroe jugador regrese a casa desde cualquier lugar de las Tierras Ásperas y aún tenga tiempo de encontrarse con su familia y amigos. Además, pasar los meses más fríos del año como una Fase de comunidad es una elección natural, ya que deja las estaciones más cálidas libres para la siguiente Fase de aventuras: vivir al aire libre es duro, y los aventureros prefieren estar bajo techo cuando el viento aúlla y la tierra está cubierta de nieve...

Misiones más largas: si la compañía está enzarzada en una misión épica que les lleva de un lado a otro de las Tierras Ásperas, entonces la partida no puede dividirse claramente en aventuras individuales. En ese caso puedes introducir una Fase de comunidad siempre que cualquier Héroe jugador sube de nivel.

Estructura y situación

Una Fase de comunidad, dependiendo de cómo estructure el juego el Maestro del saber, puede durar desde unos días hasta toda una estación en tiempo de juego. Al principio de una Fase de comunidad, los jugadores deben elegir si la compañía se retira a algún lugar para pasar la fase como grupo o si se disuelve temporalmente y cada uno de ellos regresa solo a casa.

Cuando han tomado esa decisión, empiezan a hablar de uno en uno para decirle al Maestro del saber y al resto de jugadores lo que van a hacer y dónde van a hacerlo.

Los jugadores son libres de pasar el tiempo de la fase en cualquier lugar que han visitado anteriormente durante la partida. El Mapa del aventurero es muy útil en este momento, especialmente si los jugadores lo han actualizado y mantienen un registro de sus viajes.

La ruta que toma la compañía o cada Héroe jugador en concreto hasta su destino se considera que tiene lugar 'fuera de foco' y sin que sea necesario realizar pruebas de viaje ni desarrollar acontecimientos, excepto si el Maestro del saber o los jugadores tienen la intención de interpretar los detalles. En aras de la veracidad, los jugadores deben elegir lugares

situados a una distancia razonable del área donde han estado de aventuras durante las sesiones de juego recientes, teniendo también en consideración la duración que va a tener la Fase de comunidad y cuándo y dónde han decidido volver a encontrarse.

Santuarios

Unos cuantos lugares de la Tierra Media se consideran santuarios: lugares seguros especialmente adecuados para descansar, recuperarse y entrenarse, normalmente bajo la supervisión de un anfitrión abierto a dar la bienvenida a los viajeros. Al principio del juego, el único lugar que los Héroes jugadores pueden considerar como santuario es la ciudad de Esgaroth en el Lago Largo.

Otros lugares pueden habilitarse como santuarios cuando se visitan y se elige la empresa Abrir nuevo santuario (ver página 201) durante la Fase de comunidad.

Los santuarios son un punto ideal para empezar o terminar viajes, ya que se trata de lugares en los que los héroes pueden encontrar descanso, comida y refugio y allí es donde pueden recuperar o sustituir reliquias perdidas. Una compañía de aventureros que pretenda tener éxito hará bien en explorar y abrir tantos santuarios como pueda para tener apoyo durante sus viajes. Un santuario a menudo pertenece a un mecenas o es su hogar. Esto puede proporcionar beneficios adicionales a la compañía. Consulta la *Guía del Maestro del saber* para más información sobre santuarios y mecenas.

Estos son algunos ejemplos de santuarios: Valle, Rivendel, Erebor, Rhosgobel o la casa de Beorn.

La compañía se retira a un santuario

Tras una estación de aventuras fructífera (¡o quizá infructuosa!), una compañía puede dirigirse al santuario más próximo, o incluso puede encontrarse con que su aventura termina en un santuario, donde elige quedarse.

Los Héroes jugadores que se quedan en un santuario dedican su tiempo a contar historias, escucharlas, comer bien y descansar mejor. Pueden hacer nuevos amigos y aprender más sobre el mundo a través de ellos.

La compañía se disuelve temporalmente

Cuando una compañía se disuelve temporalmente, cada jugador elige el lugar donde su personaje se queda. Normalmente, los héroes regresan a casa, ya que el jugador ha decidido que el personaje necesita pasar algún tiempo entre su gente, para considerar sus objetivos, para meditar o para desarrollar sus relaciones personales en casa.

Descanso y recuperación

Al inicio de una Fase de comunidad, los héroes jugadores suelen recuperar los DG que han gastado y sus pg, y se libran de todo el cansancio. No obstante, si un personaje sufre un estado inusual (envenenado, herido por un arma terrible, afectado por una maldición, cinco niveles de cansancio), entonces sólo recupera la mitad de los DG que ha gastado, la mitad de sus pg y se quita sólo dos niveles de cansancio. Se puede obtener más curación con la empresa Recuperación.

Empresas

Se invita a los jugadores a usar su creatividad y encontrar nuevas maneras de pasar una Fase de comunidad. A menudo, los jugadores no tienen que mirar más allá de la recientemente terminada Fase de aventuras, ya que la historia que se ha completado puede proporcionar varios cursos de acción que vale la pena seguir, como una nueva amistad que consolidar o un nuevo santuario al que obtener acceso. Cualquier actividad que puede tener un impacto perdurable en el personaje se puede considerar una empresa.

Habitualmente, a un jugador se le permite elegir sólo una actividad para que emprenda su personaje. Una Fase de comunidad más larga podría permitir dos empresas. Si el Maestro del saber está de acuerdo, en el caso de una pausa más larga, un jugador puede elegir hasta dos empresas de Fase de comunidad diferentes (no puede llevar a cabo la misma actividad dos veces).

Recuperación

"¡Bien!" dijo Gandalf. "Se está restableciendo. Pronto estarás curado del todo. Elrond ha estado cuidándote, durante días, desde que te trajeron aquí".

Los héroes gravemente heridos pueden necesitar más descanso y recuperación que otros. Los que tengan un nivel de cansancio alto, o ciertas condiciones, como Cegado o Ensordecido, podrán tardar más tiempo en sanar, igual que quienes sufran algunos tipos de heridas persistentes o daño causado por ciertos venenos. Un personaje así afligido puede usar una Fase de comunidad para recuperarse mediante cuidados y consejos de sanadores expertos, visitando ciertos lugares místicos o sencillamente yaciendo en una cama cómoda mientras alguien le trae sopa.

Al final de esta Fase de comunidad, los niveles de cansancio se quitan, los Dados de Golpe y pg se recuperan, y un estado se cura.

Entrenamiento

"Ve a la armería de la ciudadela", le dijo, "y retira de allí la librea de la Torre y los avíos necesarios".

Algunas Virtudes culturales ofrecen la posibilidad de cambiar, mejorar o ampliar su funcionamiento si un personaje gasta una empresa aprendiendo a utilizarlas de este modo. Consulta la descripción de la Virtud cultural para saber cómo funciona.

Obtener nuevo rasgo

En una semana estaban ya casi repuestos, con ropa fina de color apropiado, las barbas peinadas y recortadas y el paso orgulloso.

Un Héroe jugador puede cambiar algo fundamental sobre sí mismo y alterar su rasgo distintivo, especialidad, esperanza o fuente de desesperación. Tales cambios pueden surgir debido a acontecimientos durante la Fase de aventuras o cuando un héroe jugador decide que ha llegado el momento de cambiar su percepción del mundo. Se trata de una empresa importante que requiere ahondar en la propia alma, buscar el consejo de los sabios y llevar a cabo un esfuerzo combinado para provocar un cambio duradero en su personalidad.

No se necesita ninguna prueba para completar esta empresa; el jugador anuncia que quiere usar la Fase de comunidad de este modo y al terminar se ha producido el cambio. El Maestro del saber debe juzgar si el cambio es viable o no, con la justa indulgencia para permitir que el jugador dirija la evolución de su personaje.

Se debe tener en cuenta que aunque Una el Implacable haya elegido cambiar su naturaleza de Vengativo para adoptar un estilo de vida más Honorable, no todo el mundo en la Tierra Media sabrá, o ni siquiera creerá, que semejante cambio haya ocurrido.

Sanar la corrupción

Bastaba estar allí para curarse del cansancio, el miedo y la melancolía.

Los héroes sienten la carga de la Sombra con fuerza sobre sus hombros mucho después de que terminan sus aventuras. Sus mentes siguen llenas de pensamientos oscuros, y les acechan visiones en sus sueños, o incluso mientras están despiertos.

Quienes luchan contra la creciente oscuridad pueden esforzarse para eliminar la mancha de la corrupción que les afecta. Los Héroes jugadores que pertenecen a diferentes culturas usan diferentes métodos para liberarse de la corrupción: los enanos suelen recurrir a la forja para quemar su frustra-

ción golpeando el hierro al rojo sobre un yunque; los hobbits se dedican a alguna actividad que aman, como arreglar un jardín, pintar o escribir un diario; y los elfos y los hombres suelen crear, interpretar o recitar poemas y canciones.

Un Héroe jugador que quiere eliminar su corrupción debe llevar a cabo una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 13. Si tiene éxito, elimina 2 puntos de Sombra. Si su prueba de característica obtiene un resultado de 25 o más, elimina 4 puntos de Sombra. Los puntos de Sombra permanentes que se obtienen al sufrir un brote de locura no se curan nunca. Los Héroes jugadores que intentan sanar la corrupción en un santuario llevan a cabo la prueba de característica con ventaja.

Si es adecuado para la personalidad de un Héroe jugador, el Maestro del saber podrá permitir que utilice otra característica, como una prueba de Carisma usando un instrumento musical o una prueba de Fuerza con herramientas de herrero.

Reunirse con un mecenas

"Busco a alguien con quien compartir una aventura que estoy planeando, y es difícil dar con él".

Un mecenas suele ser un personaje poderoso o de gran reputación que de vez en cuando puede ofrecer algún motivo para ir de aventuras a una compañía, y a menudo también proporciona consejos y apoyo de distintas formas. Los Héroes jugadores pueden reunirse con un mecenas cuando están en la Fase de comunidad y se encuentran en el mismo lugar que el individuo elegido y éste está disponible para concertar una reunión y recibir su petición de apoyo o consejo.

Los personajes que merecen ser llamados mecenas son a menudo los más importantes de la Tierra Media; el Maestro del saber tiene más información sobre cómo conseguir que se conviertan en mecenas.

Abrir santuario

"Oculto en algún lugar delante de nosotros está el hermoso valle de Rivendel, donde vive Elrond en la Última Morada".

Para abrir un asentamiento como santuario, la compañía tiene que haber establecido ya durante la Fase de aventuras relaciones amistosas con sus habitantes y con cualquier líder. Una vez conseguido, todo el grupo puede pasar una Fase de comunidad en el asentamiento, relacionándose con los habitantes y estableciendo con firmeza su acogida. Desde ese momento, los Héroes jugadores pueden considerar que el asentamiento es un santuario, lo que les permite descansar allí durante un largo tiempo y con efectividad (ver página 199), así como restablecer ciertas aptitudes especiales. El Maestro del saber tiene más información sobre los santuarios.

Recibir título

"¡Te nombro amigo de los Elfos, y que las estrellas brillen para ti hasta el fin del camino!"

La mayoría de culturas conceden algún título a los héroes, lo que da a los aventureros algo desaliñados un aire más respetuoso a cambio de la expectativa de ayuda cuando sea necesario. Un Héroe jugador que haya llevado a cabo proezas con valentía durante la Fase de aventuras podrá, con el permiso del Maestro del saber, elegir la empresa Recibir título.

En general, un Héroe jugador recibirá un título de su propia cultura en base a las proezas que lleve a cabo y en reconocimiento a uno de sus hijos que crece en el mundo. No obstante, una cultura extranjera también puede conceder un título a un Héroe jugador que ha llevado a cabo grandes gestas en su nombre. Con el tiempo, un personaje puede recibir varios títulos de diferentes culturas.

Estos son los beneficios y el precio de tener un título. En primer lugar, los Héroes jugadores tienen mejor consideración hacia los individuos de la cultura que les dio el título que en relación al resto de su pueblo en dos pasos de la **Tabla de actitudes culturales** de la página 193

Por ejemplo, los hombres del Lago no conocen bien a sus 'primos' del otro lado del bosque Negro y su consideración hacia los hombres del Bosque es neutral. Si un hombre del Bosque ha sido nombrado burgués, él en concreto (y como es lógico) tiene una consideración Preferida individual en los escenarios sociales por parte del pueblo de Esgaroth.

Además, al Héroe jugador se le conceden tierras o una vivienda en la comunidad. El tamaño y los rasgos del terreno o la casa van en proporción al Nivel de vida del personaje. Esas tierras sirven como santuario y también generan una modesta renta de 50 peniques de plata al año en beneficios. Ese dinero viene a menudo en forma de cosechas, artículos comerciales o productos similares, y el personaje debe usar su Fase de comunidad o pasar durante la Fase de aventuras para acceder a él. El dinero que no se recoge permanece guardado.

Títulos de las culturas de las Tierras Ásperas

Cultura	Título	Asentamiento	Beneficio
Hombres de Bardo	Thegn	Valle	Tierras en la zona septentrional de Valle o en los Valles Inferiores o Superiores.
Beórnidas	Thane	Viejo Vado	Una granja en cualquier lugar de las tierras de los beórnidas.
Dúnedain	Los dúnedain no rinden honores a los aventureros. Los aliados de confianza son llevados a la casa de Elrond y allí pueden ser nombrados amigos de los Elfos.		
Enanos de la Montaña Solitaria	Los enanos son muy reservados sobre todo lo relacionado con sus costumbres y no conceden títulos a los aventureros que no pertenecen a su cultura. Así, un Héroe jugador que no sea enano no podrá elegir la empresa Recibir un título para la cultura enana.		
Elfos del bosque Negro	Amigo de los Elfos	Estancias de Thranduil	El título 'Amigo de los Elfos' no es un título sino más bien una bendición que se otorga a un héroe que se ha ganado la confianza de los elfos. Aún así, un amigo de los elfos es bienvenido por el Rey Elfo y se le concede una habitación confortable en las Estancias de Thranduil.
Hobbits de La Comarca	A los hobbits no les gustan los aventureros ni les dan la bienvenida. Si en algún momento las circunstancias deben reconocer el valor de un Héroe jugador que no es hobbit le pueden otorgar el título honorario de 'Frontero', y tolerarían que viviera al este del río, en una casa de madera, ladrillo o piedra.		
Hombres de Bree	Respetable	Bree	Una casa o una granja pequeña en las tierras de Bree.
Hombres del Lago	Burgués	Ciudad del Lago	Una casa propiedad del Ayuntamiento.
Hombres de Minas Tirith	Guardián	Minas Tirith	Una casa en el círculo inferior de la ciudad.
Jinetes de Rohan	Escudero	Edoras	Tierras en la Marca de los Jinetes.
Hombres del Bosque	Héroe de los hombres del Bosque	Entre los hombres del Bosque	Una casa de huéspedes en el Pueblo de los hombres del Bosque, una cabaña en Rhosgobel o una casa arbórea en el Salón del Bosque.

Búsqueda de saber

...y estudiaban los mapas historiados y los libros de ciencia que había en la casa de Elrond

La Tierra Media es muy rica en historia y saber antiguo. El Héroe jugador puede consultar manuscritos mohosos, bibliotecas privadas o las mentes de los Sabios en busca de la respuesta a una cuestión específica. Tras completar esta empresa, el Héroe jugador puede llevar a cabo una prueba de Inteligencia (Historia), (Naturaleza), (Saber) o (Acertijos) CD 15 con ventaja.

Si la prueba tiene éxito, el Maestro del saber responderá a tres preguntas del jugador en relación a un tema relacionado con la habilidad utilizada. Si la prueba falla, el Héroe jugador seguirá recibiendo tres respuestas, pero una o dos serán falsas, crípticas o engañosas.

Personajes pregenerados

- Beórnidas -

Beran de las Montañas

Naciste en una familia de pastores y cazadores que vive en el extremo oriental de las Montañas Nubladas. Desde que eras niño sientes una gran fascinación por los altos y nevados picos, y has pasado mucho tiempo trepando y buscando nuevos caminos entre las montañas. Tras encontrar a Beorn abrazaste su causa y has elegido proteger a cualquier viajero amigo que atraviese los pasos montañosos en estos tiempos de peligro creciente.

Aventuras en la Tierra Media™

Clase y nivel	Guardián 1	Trasfondo	Sirviente leal	Nombre del jugador	
Cultura	Beórnida	Debilidad ante la Sombra	Atracción del poder	PX	0

Nombre del personaje
Beran de las Montañas

Fuerza	16 (+3)
Destreza	14 (+2)
Constitución	12 (+0)
Inteligencia	10 (+1)
Sabiduría	9 (-1)
Carisma	14 (+2)
Sombra	Permanente

Inspiración

+2 Bonificador por competencia

Tiradas de salvación

- ○ +3 Fuerza
- ● +4 Destreza
- ○ +1 Constitución
- ○ +0 Inteligencia
- ○ -1 Sabiduría
- ○ ___ Corrupción
- ● +4 Carisma

Habilidades

- ○ +0 Acertijos (Int)
- ○ +2 Acrobacias (Des)
- ● +5 Atletismo (Fue)
- ○ +2 Engaño (Car)
- ○ +0 Historia (Int)
- ○ +2 Interpretación (Car)
- ● +4 Intimidación (Car)
- ○ +0 Investigación (Int)
- ○ +2 Juego de manos (Des)
- ○ -1 Medicina (Sab)
- ○ +0 Naturaleza (Int)
- ● +1 Percepción (Sab)
- ● +1 Perspicacia (Sab)
- ○ +2 Persuasión (Car)
- ○ +0 Saber (Int)
- ○ +0 Saber de la Sombra (Int)
- ○ +2 Sigilo (Des)
- ● +1 Supervivencia (Sab)
- ● +2 Tradiciones (Int)
- ○ -1 Trato con animales (Sab)

11 Percepción pasiva (Sabiduría)

Otras competencias e idiomas

Competencias: armadura ligera, escudos, armas sencillas, espadas anchas, espadas largas y espadas cortas.

Idiomas: puedes hablar el idioma del valle del Anduin, una versión arcaica del idioma común muy cercana al vallense.

Colérico: tienes competencia con la habilidad Intimidación. (ver página 35)

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad
14 (16 con escudo)	+2	30 pies (9 m)

PG actuales
9

PG máximos 9

PG temporales

Desanimado

DG
1d8 por nivel de guardián
Total ___

Salv. contra muerte
Éxitos ○○○
Fracasos ○○○

Ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo
Espada corta	+5	1d6+3 perforante
Gran arco**	+2	1d8+2 perforante
Daga*	+5	1d4+3 perforante

* Puedes lanzar la daga hasta 20 pies (*6 m*) o hasta 60 pies (*18 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

** Puedes disparar el gran arco hasta 150 pies (*45 m*) o hasta 600 pies (*180 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

Equipo

O

P 14

C

Capa de viaje de colores brillantes, equipo de viaje para la estación actual, mochila, cinturón, daga, botas, collar con un diente de orco, espada corta, gran arco con un carcaj de 20 flechas, coselete de cuero y escudo.

Nivel de vida Marcial

Rasgos del personaje

Cualidad distintiva

Fiable. Eres alguien en quien se puede confiar.

Especialidad

Saber del enemigo. Concentras gran parte de tu energía en luchar contra un enemigo, normalmente aquél que peor trata a tu amo.

Esperanza

Me pondría en riesgo por un amigo.

Desesperación

Sé que cuando lleguen los agentes de la Sombra, seré de los primeros en caer.

Rasgos, atributos y virtudes

Don del guardián. Puedes inspirar a otra gente con tus palabras de ánimo, mediante la música o simplemente con tu presencia. (ver página 87)

Siempre vigilante. Los guardianes se esfuerzan por conocer las últimas noticias tanto locales como lejanas, así como por conocer a los sabios y a los poderosos. (ver página 87)

Inseparable. Siempre te encuentras cerca y disponible para tu amo, aunque tu presencia a menudo es ignorada. (ver página 121)

Virtud cultural: *Nocturno*. Por la noche puedes deslizarte a un estado semionírico, y abandonar tu cuerpo en forma espiritual para recorrer rápidamente los senderos hechos por los animales a lo largo y ancho de las Tierras Ásperas (ver páginas 101-102)

- Elfos del Bosque Negro

Caranthiel

Han pasado muchas décadas desde la última vez que saliste de las estancias de tu rey para volver a respirar el aire de lo que solía ser Bosqueverde el Grande. En el silencio sagrado de tu morada subterránea has estudiado la vida de quienes lucharon contra la oscuridad antes de tu tiempo, con la esperanza secreta de regresar a ver la luna menguante en un mundo ya libre de la Sombra. Pero obviamente tus sueños son sólo eso, sueños.

Lo que te esperaba es un lugar mucho más oscuro que el palacio en penumbras de tu rey, y hará falta algo más que la luz rojiza de las antorchas de tu gente para limpiar el bosque Negro de una vez por todas. Pero has decidido que tú serás la luz que persigue a las sombras, y enseñarás a otra gente a hacer lo mismo.

Aventuras en la Tierra Media™

Clase y nivel	Erudito 1	**Trasfondo**	Emisario de tu pueblo	**Nombre del jugador**	
Cultura	Elfos del bosque Negro	**Debilidad ante la Sombra**	Atracción de los secretos	**PX**	0

Nombre del personaje: Caranthiel

Fuerza	10	+0
Destreza	15	+2
Constitución	14	+2
Inteligencia	15	+2
Sabiduría	13	+1
Carisma	8	-1
Sombra	Permanente	

Inspiración

+2 Bonificador por competencia

Tiradas de salvación

- ○ +0 Fuerza
- ○ +2 Destreza
- ○ +2 Constitución
- ● +4 Inteligencia
- ● +3 Sabiduría
- ○ ___ Corrupción
- ○ -1 Carisma

Habilidades

- ○ +2 Acertijos (Int)
- ○ +2 Acrobacias (Des)
- ○ +0 Atletismo (Fue)
- ○ -1 Engaño (Car)
- ● +4 Historia (Int)
- ○ -1 Interpretación (Car)
- ● -1 Intimidación (Car)
- ○ +2 Investigación (Int)
- ○ +2 Juego de manos (Des)
- ● +3 Medicina (Sab)
- ○ +2 Naturaleza (Int)
- ● +3 Percepción (Sab)
- ○ +1 Perspicacia (Sab)
- ● +1 Persuasión (Car)
- ● +4 Saber (Int)
- ○ +2 Saber de la Sombra (Int)
- ● +4 Sigilo (Des)
- ○ +1 Supervivencia (Sab)
- ● +4 Tradiciones (Int)
- ○ +1 Trato con animales (Sab)

13 Percepción pasiva (Sabiduría)

Otras competencias e idiomas

Competencias: armadura ligera, armas sencillas, espadas anchas, espadas cortas.

Idiomas: puedes hablar el antiguo idioma de tu pueblo, la lengua del bosque, además de poder hablar, leer y escribir el sindarin. También sabes hablar la lengua común.

Ojos de elfo, Susurros entre las hojas (ver página 43)

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad
13	+2	30 pies (*9 m*)

PG actuales: 10

PG máximos: 10

PG temporales

Desanimado

DG: 1d8 por nivel de erudito

Total: ___

Salv. contra muerte

Éxitos ○○○

Fracasos ○○○

Ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo
Lanza*	+2	1d6+2 perf.†
Daga**	+4	1d4+2 perforante
Arco corto***	+4	1d6+2 perforante

† (Versátil 1d8+2)

* Puedes arrojar la lanza hasta 20 pies (*6 m*) o hasta 60 pies (*18 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

** Puedes arrojar la daga hasta 20 pies (*6 m*) o hasta 60 pies (18 m) con desventaja en la tirada de ataque.

*** Puedes disparar el arco corto hasta 80 pies (*24 m*) o hasta 320 pies (*96 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

Equipo

O

P 10

C

Jubón de cuero, lanza, arco corto y carcaj de 20 flechas, capa de viaje gris, equipo de viaje para la estación actual, mochila, daga de cinturón, botas, una joya blanca en una cadena de plata, equipo de curación y herramientas de herrero.

Nivel de vida: Marcial

Rasgos del personaje

Cualidad distintiva

Reservado. Lo que piensas es sólo para ti y cuesta mucho descifrarlo.

Especialidad

Versos de saber. En los versos de poemas y canciones se guardan muchos conocimientos. Sabes cómo usar en tu ventaja el efecto que dichas composiciones tienen sobre aquellos con quienes negocias.

Esperanza

Sólo podemos tener la esperanza de derrotar a la Sombra uniendo las fuerzas.

Desesperación

La influencia de la Sombra es demasiado fuerte; mis súplicas a menudo caen en saco roto.

Rasgos, atributos y virtudes

Visión nocturna. Estás acostumbrado a los bosques sombríos y a la noche estrellada, por lo que tienes una visión superior en condiciones de penumbra y poca luz. Puedes ver en la penumbra hasta 60 pies (*18 m*) como si estuvieras bajo luz brillante, y en la oscuridad como si estuvieras en la penumbra, pero no puedes ver en la oscuridad total.

Sueños de los días antiguos. Has aprendido a recuperarte de los esfuerzos mientras te dedicas a una tarea repetitiva, como andar o remar en un bote. Cuando completas un descanso corto, recuperas automáticamente un número de pg igual a tu modificador por Constitución sin gastar DG.

Manos de sanador. Sabes como tratar las heridas, las enfermedades y el veneno. Tienes un conjunto de trucos y técnicas curativos que recuperas cuando completas un descanso corto. (ver página 64)

Noticias de tierras lejanas. Tienes muchos conocimientos que la mayoría desconoce y las noticias de acontecimientos lejanos suelen llegarte con una velocidad asombrosa. (ver página 64)

Lenguas de muchos pueblos. Tienes algún conocimiento de muchos idiomas. Puedes mantener una conversación sencilla en cualquier idioma de los hombres o los elfos, y conoces algunas frases comunes en las lenguas del resto de pueblos, lo suficiente para saludar, gritar una advertencia o insultar a alguien (ver página 64).

Emblema de tu señor. Como emisario se te debe cierta consideración entre los pueblos extranjeros (ver página 126)

Virtud cultural: ninguna

- Enanos - de la montaña solitaria

Beli

Cuando eras niño, tu padre fue al Norte a buscar el tesoro de un Dragón de la antigüedad y nunca regresó. En su ausencia, refinaste tus habilidades para poder seguirlo en el camino de la aventura y ahora crees que ha llegado el día de aceptar el desafío: eres listo, estás bien equipado y no tienes miedo; estás preparado para marcharte y descubrir qué tesoros secretos se ocultan en las esquinas más remotas del mundo.

Aventuras en la Tierra Media™

Clase y nivel	Buscador de tesoros 1	**Trasfondo**	Atormentado	**Origen**	Erebor
Cultura	Enanos de la Montaña Solitaria	**Debilidad ante la Sombra**	Mal del Dragón	**PX**	0

Nombre del personaje
Beli

Fuerza 12	+1
Destreza 14	+2
Constitución 17	+3
Inteligencia 13	+1
Sabiduría 10	-0
Carisma 8	-1
Sombra	Permanente

Inspiración

+2 Bonificador por competencia

Tiradas de salvación

- ○ +1 Fuerza
- ● +4 Destreza
- ○ +3 Constitución
- ● +3 Inteligencia
- ○ +0 Sabiduría
- ○ ____ Corrupción
- ○ -1 Carisma

Habilidades

- ● +5 Acertijos (Int)
- ○ +2 Acrobacias (Des)
- ● +3 Atletismo (Fue)
- ○ -1 Engaño (Car)
- ○ +1 Historia (Int)
- ○ -1 Interpretación (Car)
- ● +3 Intimidación (Car)
- ● +3 Investigación (Int)
- ● +4 Juego de manos (Des)
- ○ +0 Medicina (Sab)
- ○ +1 Naturaleza (Int)
- ○ +0 Percepción (Sab)
- ○ +0 Perspicacia (Sab)
- ○ -1 Persuasión (Car)
- ● +3 Saber (Int)
- ○ +1 Saber de la Sombra (Int)
- ○ +2 Sigilo (Des)
- ○ +0 Supervivencia (Sab)
- ○ +1 Tradiciones (Int)
- ○ +0 Trato con animales (Sab)

10 Percepción pasiva (Sabiduría)

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad
15	+2	25 pies (*7,5 m*)* * La velocidad no se reduce por la armadura pesada.

PG actuales
11

PG máximos 11

PG temporales

Desanimado

DG
1d8 por nivel de buscador de tesoros
Total ____

Salv. contra muerte
Éxitos ○○○
Fracasos ○○○

Ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo
Espada corta	+4	1d6+2 perforante
Daga*	+4	1d4+2 perforante
Arco corto**	+4	1d6+2 perforante

* Puedes lanzar la daga hasta 20 pies (*6 m*) o hasta 60 pies (*18 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

** Puedes disparar el arco corto hasta 80 pies (*24 m*) o hasta 320 pies (*96 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

Ataque furtivo Empezando a 1er nivel, sabes cómo golpear con sutileza y aprovechar las distracciones de tu rival. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño adicional a una criatura a la que aciertas con un ataque si tienes ventaja en la tirada (ver página **77)

Rasgos del personaje

Cualidad distintiva
Astuto. Tu agudo ingenio te ayuda a soportar la seriedad de tu pesada carga.

Especialidad
Secretos oscuros. Estás seguro de que tus sueños están en contacto con la Sombra. Intentas aprender todo lo posible sobre ella.

Esperanza
Estoy destinado a lanzar un golpe mortal a la Sombra.

Desesperación
Creo que mis sueños están alimentados por la Sombra; me llevan a la perdición.

Rasgos, atributos y virtudes

Pericia. Tu bonificador por competencia se dobla siempre que llevas a cabo una prueba de característica usando Intimidación o Acertijos. Estos beneficios ya están incluidos en tus habilidades Intimidación y Acertijos (ver página 77)

Presciencia. Tus sueños a menudo te ofrecen acertijos, versos y visiones que no sólo te ayudan directamente en tu misión, sino que también te dan cierta perspectiva sobre gente y lugares que están sólo ligeramente relacionados con tu sueño. (ver página 129)

Virtud cultural: ninguna

Otras competencias e idiomas

Competencias: armadura ligera, escudos, armas sencillas, espadas anchas, espadas cortas y herramientas de ladrón.

Idiomas: puedes hablar, leer y escribir el vallense, el idioma de los hombres de Bardo, que hablan una versión arcaica de la lengua común. También puedes hablar, leer y escribir el idioma secreto de tu pueblo, que nunca ha sido compartido con otras gentes.

Visión nocturna, Resistencia enana, Entrenamiento de combate enano, Competencia con herramientas, Afinidad con la piedra y **Sabiduría del camino.** (ver página 40)

Equipo

O

P 68

C

Jubón de cuero, espada corta, arco corto con un carcaj de 20 flechas, dos dagas, capa de viaje forrada de piel, equipo de viaje para la estación actual, petate, bastón adornado, mochila, botas cómodas, una moneda de oro del tesoro de Smaug el Magnífico, un peine para la barba y un espejo de calidad.

Nivel de vida Rico

- hobbits de la comarca -

Trotter

Abandonaste tu vida pacífica en La Comarca cuando te fuiste en busca de Gandalf el Mago, que visitó a tu familia el día en el que se celebraba la fiesta de tu mayoría de edad. Él ha intentado convencerte de que vuelvas, pero te has negado con tozudez y algo que ha visto en tus ojos le ha convencido para permitirte seguir tu camino. Has pasado muchas semanas con él, hasta que ha considerado que estás listo para encontrar tu propio camino.

Los sueños que tenías en La Comarca ahora son planes de futuro: quieres encender tu pipa desmontable en los salones de Beorn el Cambiaformas y caminar junto al mago Radagast en el jardín vallado de Rhosgobel, quieres visitar el palacio real de Valle y ver el trono del Rey Bajo la Montaña.

Aventuras en la Tierra Media™

Clase y nivel	Trotamundos 1	**Trasfondo**	Atracción del camino	**Lazos familiares**	Albo
Cultura	Hobbits de La Comarca	**Debilidad ante la Sombra**	Locura del trotamundos	**PX**	0

Nombre del personaje
Trotter

Fuerza 8	-1
Destreza 16	+3
Constitución 15	+2
Inteligencia 10	+0
Sabiduría 13	+1
Carisma 13	+1
Sombra	Permanente

Inspiración

+2 Bonificador por competencia

Tiradas de salvación

- ● +1 Fuerza
- ○ +3 Destreza
- ● +4 Constitución
- ○ +0 Inteligencia
- ○ +1 Sabiduría
- ○ ___ Corrupción
- ○ +1 Carisma

Habilidades

- ○ +0 Acertijos (Int)
- ○ +3 Acrobacias (Des)
- ○ -1 Atletismo (Fue)
- ○ +1 Engaño (Car)
- ○ +0 Historia (Int)
- ○ +1 Interpretación (Car)
- ○ +1 Intimidación (Car)
- ○ +0 Investigación (Int)
- ○ +3 Juego de manos (Des)
- ○ +1 Medicina (Sab)
- ○ +0 Naturaleza (Int)
- ● +3 Percepción (Sab)
- ○ +1 Perspicacia (Sab)
- ○ +1 Persuasión (Car)
- ○ +0 Saber (Int)
- ○ +0 Saber de la Sombra (Int)
- ● +5 Sigilo (Des)
- ● +3 Supervivencia (Sab)
- ● +2 Tradiciones (Int)
- ● +3 Trato con animales (Sab)

13 Percepción pasiva (Sabiduría)

Otras competencias e idiomas

Competencias: armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales, pipas, herramientas de cartógrafo.

Idiomas: puedes hablar, leer y escribir el idioma común. Si los hobbits tenían algún idioma propio, hace tiempo que desapareció, excepto por algunas palabras como 'mathom' (un objeto que no tiene ningún uso concreto pero que, por alguna razón, nadie quiere tirar).

Nobles propósitos, El arte de la desaparición (ver págs. 47 y 108 respectivamente)

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad
15 (17 con escudo)	+3	25 pies (7,5 m)

PG actuales 12

PG máximos 12

PG temporales

Desanimado

DG 1d10 por nivel de trotamundos

Total ___

Salv. contra muerte

Éxitos ○○○

Fracasos ○○○

Ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo
Espada corta	+5	1d6+3 perforante
Arco corto*	+5	1d6+3 perforante

* Puedes disparar el arco corto hasta 80 pies (24 m) o hasta 320 pies (96 m) con desventaja en la tirada de ataque.

Equipo

O

P 23

C

Coselete de mallas, espada corta, escudo, arco corto con un carcaj de 20 flechas, capa de viaje forrada de piel, equipo de viaje para la estación actual, petate, mochila, botas cómodas, un bastón de calidad, pipa y hierba de pipa.

Nivel de vida Próspero

Rasgos del personaje

Cualidad distintiva

Buena vista. Sabes advertir los signos de una tormenta y otros peligros antes de que puedan afectarte.

Especialidad

Narrar. Has oído muchas historias mientras recorrías los caminos y tienes el don de contarlas a la gente.

Esperanza

Si sólo vives en casa, en realidad nunca has vivido.

Desesperación

Nunca he podido forjar lazos fuertes; estoy siempre en movimiento.

Rasgos, atributos y virtudes

Resistente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra la Corrupción.

Agilidad de hobbit. Te puedes mover a través del espacio de cualquier criatura que tiene al menos una categoría de tamaño más que la tuya.

Discreto. Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo te oculta una criatura que es al menos una categoría de tamaño mayor que tú.

Tierras conocidas. Los largos años pasados vagando por la tierra te han otorgado grandes conocimientos sobre algunas regiones de la Tierra Media. Conoces el terreno de dichas tierras como la palma de tu mano y tus conocimientos pueden parecer casi antinaturales para cualquier compañero que viaje contigo (ver página 82).

Caminos salvajes. Tienes mucha experiencia viajando por las tierras salvajes y sobreviviendo a los diferentes peligros que se presentan constantemente (ver página 82)

Saber del clima. Eres un viajero consumado y tienes una aptitud asombrosa para predecir el clima (ver página 133).

Virtud cultural: ninguna

- Hombres - de Bardo

Lifstan, hijo de Leiknir

Tu padre era herrero. Cuando eras niño, el sonido del martillo golpeando en su forja era música para tus oídos. Un día, cuando la ciudad de Valle finalmente se reconstruyó y la entrada a la Montaña Solitaria volvió a abrirse, tu padre te llevó a ver las forjas del Pueblo de la Montaña. Allí viste las obras de los herreros enanos de la antigüedad, un tesoro que va más allá de lo que tu imaginación podría haber soñado nunca.

Desde ese día nunca has dejado de pensar en los vastos tesoros que yacen intactos en lugares profundos bajo las montañas...

Aventuras en la Tierra Media™

Clase y nivel	Guerrero 1	Trasfondo	Buscador de lo perdido	Nombre del jugador	
Cultura	Hombres de Bardo	Debilidad ante la Sombra	Atracción del poder	PX	0

Nombre del personaje
Lifstan hijo de Leiknir

Fuerza 15	+2
Destreza 12	+1
Constitución 13	+1
Inteligencia 11	+0
Sabiduría 8	-1
Carisma 16	+3
Sombra	Permanente

Inspiración

+2 Bonificador por competencia

Tiradas de salvación

- ● +4 Fuerza
- ○ +1 Destreza
- ● +5 Constitución
- ○ +3 Inteligencia
- ○ -1 Sabiduría
- ○ ___ Corrupción
- ○ +3 Carisma

Habilidades

- ○ +1 Acertijos (Int)
- ○ -1 Acrobacias (Des)
- ○ +4 Atletismo (Fue)
- ○ +3 Engaño (Car)
- ○ +0 Historia (Int)
- ○ +1 Interpretación (Car)
- ○ +5 Intimidación (Car)
- ○ +2 Investigación (Int)
- ○ +2 Juego de manos (Des)
- ○ -1 Medicina (Sab)
- ○ +0 Naturaleza (Int)
- ● -1 Percepción (Sab)
- ○ +3 Perspicacia (Sab)
- ○ +3 Persuasión (Car)
- ○ +0 Saber (Int)
- ○ +0 Saber de la Sombra (Int)
- ● +1 Sigilo (Des)
- ● +1 Supervivencia (Sab)
- ● -1 Tradiciones (Int)
- ● +0 Trato con animales (Sab)

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad
15 (17 con escudo; 18 con escudo y espada ancha)	+1	30 pies (9 m)

PG actuales 11

PG máximos 11

PG temporales

Desanimado

DG 1d10 por nivel de Guerrero

Total ___

Salv. contra muerte
Éxitos ○○○
Fracasos ○○○

Rasgos del personaje

Cualidad distintiva

Aventurero. Disfrutas buscando nuevos desafíos y experiencias.

Especialidad

Hurtar. Encontrar lo que buscas significa a veces tener que entrar en lugares donde se supone que no deberías estar.

Esperanza

Sé que la Sombra temblará el día que recuperemos una reliquia perdida.

Desesperación

Estoy seguro de que cuando encuentre lo que estoy buscando, será algo que era mejor dejar tranquilo.

Ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo
Espada ancha	+4	1d8+2 cortante
Arco corto*	+5	1d6+1 perforante

* Puedes disparar el arco corto hasta 80 pies (*24 m*) o hasta 320 pies (*96 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

Tiro con arco. Obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque que llevas a cabo con armas a distancia. Este beneficio ya está aplicado al bonificador para tu arma a distancia.

Rasgos, atributos y virtudes

Nuevas energías. En tu turno, puedes usar una acción para recuperar una cantidad de pg igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta aptitud. (ver página 92)

Saber de lo perdido. Cuando oyes hablar de una nueva región o ruinas, probablemente ya tienes algún conocimiento sobre el tema y sabes dónde es probable encontrar más información (ver página 140).

Virtud cultural: *Maestro de la espada.* Has aprendido a luchar a la defensiva, usando al máximo la ventaja que te concede tu arma. Cuando luchas con una espada ancha o larga, añades un bonificador +1 a la CA.

9 Percepción pasiva (Sabiduría)

Otras competencias e idiomas

Competencias: Todas las armaduras, escudos, armas sencillas, armas marciales.

Idiomas: puedes hablar, leer y escribir vallense, una versión arcaica del idioma común.

Perspicaz: tienes competencia con la habilidad Perspicacia. (ver página 33)

Equipo

O

P 32

C

Cota de anillas, escudo, espada ancha, arco corto con un carcaj de 20 flechas, capa de viaje forrada de piel, equipo de viaje para la estación actual, petate, mochila, botas cómodas, cuerda y el amuleto de una pluma de cuervo.

Nivel de vida Próspero

- Hombres del Bosque - de las Tierras Ásperas

La novia

Naciste al oeste del Gran Río, en uno de los pueblos más cercanos a las montañas. Apenas tenías quince años cuando viste por primera vez al hombre que se tenía que convertir en tu prometido, en una reunión celebrada en el salón de la Montaña, cuando los orcos amenazaban gravemente a tu pueblo. Solo unos meses después atravesaste el río para ir con él, ya que pertenecía al pueblo que vive en el bosque. Mientras esperabas la boda, aprendiste a encontrar presas entre los árboles, y tu amor por la caza rivalizaba con el de tu futuro marido.

Una noche, sólo un puñado de días antes del día de tu boda, se fue con una compañía de hombres del pueblo, rehusando llevarte con él y sin dar ninguna explicación. Solo su fiel sabueso volvió, gravemente herido.

Cuando los ancianos del pueblo vieron las marcas de garras en el sabueso negaron con la cabeza, hablando de la temida Bestia del bosque Negro...

Aventuras en la Tierra Media

Clase y nivel	Vengadora 1	Trasfondo	Aventurera a regañadientes	Nombre del jugador	
Cultura	Mujer del Bosque de las Tierras Ásperas	Debilidad ante la sombra	Maldición de la venganza	PX	0

Nombre del personaje
La Novia

Fuerza	15	+2
Destreza	15	+2
Constitución	13	+1
Inteligencia	9	-1
Sabiduría	11	+0
Carisma	12	+1
Sombra	Permanente	

Inspiración

+2 Bonificador por competencia

Tiradas de salvación

- ● +4 Fuerza
- ○ +2 Destreza
- ● +3 Constitución
- ○ -1 Inteligencia
- ○ +2 Sabiduría
- ○ +0 Corrupción
- ○ +1 Carisma

Habilidades

- ○ -1 Acertijos (Int)
- ○ +2 Acrobacias (Des)
- ○ +2 Atletismo (Fue)
- ○ +1 Engaño (Car)
- ○ -1 Historia (Int)
- ○ +1 Interpretación (Car)
- ● +3 Intimidación (Car)
- ○ -1 Investigación (Int)
- ○ +2 Juego de manos (Des)
- ● +2 Medicina (Sab)
- ● +1 Naturaleza (Int)
- ○ +0 Percepción (Sab)
- ○ +0 Perspicacia (Sab)
- ○ +1 Persuasión (Car)
- ○ -1 Saber (Int)
- ○ -1 Saber de la Sombra (Int)
- ○ +2 Sigilo (Des)
- ● +2 Supervivencia (Sab)
- ○ -1 Tradiciones (Int)
- ● +2 Trato con animales (Sab)

10 Percepción pasiva (Sabiduría)

Otras competencias e idiomas

Competencias: armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales.

Idiomas: puedes hablar el idioma del valle del Anduin, una versión arcaica del idioma común muy cercana al vallense.

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad
14 (13 sin armadura)	+2	30 pies (*9 m*)

PG actuales 13

PG máximos 13

PG temporales

Desanimado

DG 1d12 por nivel de vengador

Total

Salv. contra muerte
Éxitos ○○○
Fracasos ○○○

Ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo
Gran hacha	+4	1d12+2 cortante
Daga*	+4	1d4+2 perforante

* Puedes lanzar la daga hasta 20 pies (*6 m*) o hasta 60 pies (*18 m*) con desventaja en la tirada de ataque.

Equipo

O

P 8

C

Armadura de pieles, gran hacha, capa de viaje, equipo de viaje para la estación actual, daga de cinturón y trampa de cazador.

Nivel de vida Frugal

Rasgos del personaje

Cualidad distintiva

Adusta. No puedes ocultar tu pena y eso hace que otros se sientan incómodos cerca de ti.

Especialidad

Sangrar. La compañía te llevó con ella porque eres la única que puede hacer un apaño con sus heridas cuando se meten en problemas.

Esperanza

Sé que algún día volveré a descansar ante mi chimenea.

Desesperación

El destino me odia; ¡Me mete en estas situaciones peligrosas constantemente con la esperanza de borrarme finalmente del mundo!

Rasgos, atributos y virtudes

Furia de batalla. En tu turno, puedes entrar en Furia de batalla con una acción gratuita (ver página 72).

Defensa sin armadura. Mientras no llevas armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Puedes usar un escudo (pero no un escudo pavés) y seguir obteniendo este beneficio (ver página 73).

Patético y desaliñado. Puedes adoptar el aire de un personaje triste, desesperado y abatido. Mientras no seas amenazadora, los extraños se apiadarán de ti y te darán un lugar seguro en el que pasar la noche, comida caliente y un poco de comodidad (ver página 138).

Virtud cultural: ***Sabueso del bosque Negro***

Aventuras en la Tierra Media

clase y nivel	trasfondo	nombre del jugador
cultura	debilidad ante la sombra	px

nombre del personaje

Fuerza

Destreza

Constitución

Inteligencia

Sabiduría

Carisma

Sombra

Permanente

Inspiración

Bonificador por competencia

tiradas de salvación

- ○ ____ Fuerza
- ○ ____ Destreza
- ○ ____ Constitución
- ○ ____ Inteligencia
- ○ ____ Sabiduría
- ○ ____ Corrupción
- ○ ____ Carisma

habilidades

- ○ ____ Acertijos (Int)
- ○ ____ Acrobacias (Des)
- ○ ____ Atletismo (Fue)
- ○ ____ Engaño (Car)
- ○ ____ Historia (Int)
- ○ ____ Interpretación (Car)
- ○ ____ Intimidación (Car)
- ○ ____ Investigación (Int)
- ○ ____ Juego de manos (Des)
- ○ ____ Medicina (Sab)
- ○ ____ Naturaleza (Int)
- ○ ____ Percepción (Sab)
- ○ ____ Perspicacia (Sab)
- ○ ____ Persuasión (Car)
- ○ ____ Saber (Int)
- ○ ____ Saber de la Sombra (Int)
- ○ ____ Sigilo (Des)
- ○ ____ Supervivencia (Sab)
- ○ ____ Tradiciones (Int)
- ○ ____ Trato con animales (Sab)

Percepción pasiva (Sabiduría)

otras competencias e idiomas

Clase de armadura	Iniciativa	Velocidad

pg actuales

Pg máximos _____

pg temporales

desanimado

dg

Total _____

salv. contra muerte

Éxitos ○○○

Fracasos ○○○

ataques

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/tipo

equipo

O

P

C

Nivel de vida

rasgos del personaje

Cualidad distintiva

Especialidad

Esperanza

Desesperación

rasgos, atributos y virtudes

Aventuras en la Tierra Media

nombre del personaje

edad | altura | peso

ojos | piel | pelo

apariencia del personaje

aliados y mecenas

símbolo

Nombre

historia del personaje

rasgos, atributos adicionales

tesoro

- ÍNDICE ALFABÉTICO -

Resumen de reglas

Viajes (página 162)

- Los jugadores asignan tareas y planean la ruta (página 165)

- El Maestro del saber determina el Índice de peligro del viaje (páginas 165-166).

- El Guía lleva a cabo una Tirada de embarque: 1d12 + el bonificador por competencia de Supervivencia del Guía + la mitad de su bonificador por Sabiduría - el Índice de peligro (página 166).

- El Maestro del saber puede desvelar el resultado de la tabla de la página 167 u, opcionalmente, dar pistas sobre éste.

- Determina el número de Acontecimientos de viaje:
  - **Viaje corto** (1-15 hexágonos en el mapa del Maestro del saber): 1d2 para determinar los desafíos.
  - **Viaje intermedio** (16-40 hexágonos en el mapa del Maestro del saber): 1d2+1 para determinar los desafíos.
  - **Viaje largo** (41+ hexágonos en el mapa del Maestro del saber): 1d3+2 para determinar los desafíos.

- Los acontecimientos de viaje se crean tirando 1d12, potencialmente modificado por el resultado del Embarque (página 169).

- Los acontecimientos se interpretan, anotando cualquier resultado mecánico para futura referencia.

- Se hace una Tirada de llegada y se aplican los resultados (página 175).

Audiencias (página 190)

- Comprueba la actitud inicial de la Audiencia usando la tabla de la página 193.

- Un miembro de la compañía debe llevar a cabo una prueba de Inteligencia (Tradiciones) CD 15 para presentar al grupo. La cultura, el nivel de vida y la reputación de un héroe pueden influenciar en cómo se recibe a una compañía.

- Consulta en la tabla de la página 195; si la prueba tiene éxito, usa la CD indicada. Si se falla, usa la de un paso inferior.

Corrupción (página 178)

- Los Héroes jugadores se anotan puntos de Sombra en base a la exposición a la Angustia (página 181), Lugares asolados (página 181), Fechorías (página 182) o Tesoro mancillado (página 183).

- En algunas circunstancias, los Héroes jugadores llevan a cabo una salvación de Sabiduría para evitar obtener un punto de Sombra. En otras no hay salvación (indicadas en las tablas de la página 181 en adelante).

- Cuando los puntos de Sombra de un Héroe jugador superan su puntuación de Sabiduría, queda Desanimado (página 183).

- Cuando un Héroe jugador cuyos puntos de Sombra superan su Sabiduría obtiene un resultado igual o inferior a la diferencia entre su total de puntos de Sombra y su Sabiduría mientras lleva a cabo una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación, sufre un brote de locura (pág. 183).

Por ejemplo, un Héroe jugador con Sabiduría 10 y 15 puntos de Sombra, sufre un brote de locura cuando obtiene un resultado de 5 o menos mientras lleva a cabo una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. Si obtiene otro punto de Sombra el brote sucede con una tirada de 1-6, y así sucesivamente (página 183).

- Durante un brote de locura el Maestro del saber controla al Héroe jugador (ver página 183-184).

- Tras un brote de locura, los puntos de Sombra vuelven a 0 y se le anota 1 punto de Sombra permanente (ver página 184).

- El Héroe jugador obtiene un defecto de debilidad ante la Sombra (ver página 184).

Empresas durante la Fase de comunidad (página 196)

En una Fase de comunidad estándar los jugadores eligen una actividad:

- Recuperación (página 199)
- Entrenamiento (página 200)
- Obtener nuevo rasgo (página 200)
- Sanar la Corrupción (página 200)
- Buscar a un mecenas (página 201)
- Abrir santuario (página 201)
- Recibir título (página 201)
- Búsqueda de saber (página 202)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherSabe distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipo, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherSabe create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's Nombre to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the Nombre of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Las tierras ásperas

Montañas de Angmar
Monte Gundabad
Montañas Grises
Brezal Marchito
Angmar
Montañas Nubladas
Valle del Gundabad
Estrechos de las Montañas Grises
Tierras de Valle Septentrionales
La Desolacion
Monte Gram
Valles Superiores Occidentales
Valles Superiores Orientales
Reino del Bosque
Colinas de Hierro
Landas de Etten
Bosque Negro Septentrional
Tierras Solitarias
Páramos Fríos
Valles Medios Orientales
Bosque Negro Occidental
Marca Superior
Pueblo de los Trasgos
La Carroca
Bosque de los Troles
Paso Alto
Montañas del Bosque Negro
Marca Inferior
Rhûn
Valles Occidentales del Anduin
El Angulo
Dosel Occidental
Corazon el Bosque Negro
Paso de la Montaña
Tierras Solitarias
Valles Orientales del Anduin
Rhovanion Oriental
Valles Inferiores Occidentales
Los Estrechos del Bosque
La Ensenada del Este
Eregion
Paso del Cuerno Rojo
Valles Inferiores Orientales
A. Dorwinion
Valle del Arroyo Sombrio
Bosque Negro Meridional
Lorien
Tierras Brunas
Praderas Grises
Tierras Pardas
Fangorn

MILLAS/KM
0 50/80 100/160 150/240

N

Facil
Moderado
Dificil
Muy dificil
Desalentador
Infranqueable

Tierras libres
Tierras fronterizas
Tierras salvajes
Tierras de la Sombra
Tierras oscuras

¡Con *Aventuras en la Tierra Media*™, el escenario de campaña más grande de todos los tiempos llega a las reglas del juego de rol preferido del mundo!

Smaug ha sido derrotado, la Batalla de los Cinco Ejércitos se ha ganado y Bilbo ha regresado a La Comarca. Pero el peligro aún abunda, y desde las fortalezas orcas de las montañas hasta las tenebrosas y corruptas profundidades del bosque Negro una oscuridad acecha, recuperando su fuerza, trazando sus planes, y extendiendo lentamente su sombra...

En Valle, el rey Bardo envía una llamada a aventureros valientes para que viajen a la Ciudad del Lago y le ayuden a restablecer la gloria del Norte.

Aventureros de todos los Pueblos Libres de las Tierras Ásperas y más allá llegan en respuesta a la llamada a la aventura. Impulsados por diversos motivos, ya sea la atracción por el camino, el hambre de conocimientos antiguos, o la pura necesidad de defender su hogar y a los suyos, los aventureros se preparan para explorar la Tierra Media y luchar contra la creciente amenaza de la Sombra donde quiera que se encuentre.

Esta *Guía del jugador* te proporciona reglas de campaña específicas para la Tierra Media y directrices para crear a tus personajes y adentrarte en el mundo de *El Hobbit*™ y *El Señor de los Anillos*™ usando el conjunto de reglas de la OGL.

La creación de personajes contiene culturas y clases diseñadas para la Tierra Media que te ayudarán a profundizar en el escenario desde el inicio de tus aventuras. Nuevas reglas y emociones para tus viajes y encuentros, y para seguir la corrupción de la Sombra en los incautos o imprudentes.

La aventura empieza con este libro de tapa dura bellamente ilustrado, la *Guía del jugador* de *Aventuras en la Tierra Media*, seguido por la *Guía del Maestro del saber* de *Aventuras en la Tierra Media*. Con este libro y las reglas de la última edición del juego más popular del mundo ya puedes empezar a jugar.

La *Guía del jugador* de *Aventuras en la Tierra Media* contiene:

- 11 culturas para jugar en la Tierra Media
- 6 clases nuevas y únicas
- 13 nuevos trasfondos hechos a medida para la Tierra Media
- Armas y armaduras apropiadas para la Tierra Media
- Reglas para Viajes exclusivas
- Nuevas reglas para la Corrupción
- Nuevas reglas para las Audiencias
- Reglas para la Fase de comunidad
- Bellos mapas de la Tierra Media para jugadores y Maestros del saber

MIDDLE-EARTH
SOPHISTICATED GAMES
CUBICLE 7 SEVEN
8 436017 227338
ATM001
Impreso en España
Printed in Spain